UNIVERSIDAD ACADEMIA
DE HUMANISMO CRISTIANO

Reportaje:

Media U para adelante y puño:
Impacto cultural de la industria de los videojuegos en Chile

Tesis para optar al título de periodista

Tesis para optar al grado de licenciado en comunicación

Alumno: Camilo Farías Ugarte

Profesor guía: Rodolfo Arenas

Santiago de Chile. Escuela de periodismo, 2014

Agradecimientos

Me entusiasmé con esta idea desde que Ariel Moll, fundador y editor de 17bits.cl me integró a su grupo de colaboradores y es una de las personas que más agradezco. Él me abrió la puerta a toda esta industria y de la emoción comencé a investigar esto desde más de un año y medio antes de que me aprobaran el proyecto para su desarrollo. Y con la misma gratitud me dirijo a los demás: Esteban Ferreira, Esteban Cantillano, Daniel Guzmán, Max Schultheiss, Nicolás Montalvo, Maximillano Ossa y a Gonzalo Antúnez, por ningún motivo está de más está decir que esto sería imposible sin ustedes.

Otras menciones fueron a los generosos entrevistados quienes no tuvieron problemas de hablar conmigo aún cuando sólo soy un simple estudiante de periodismo, como Axel Christiansen, Juan Pablo Lastra, Adolfo Salles, Valentina Serrati, Cristian Escobar, Álvaro Alvarado, Gonzalo Lara, Diego Barrera, Alejandro Alaluf, Germán Rojas y a José Manuel Muñiz. Tanto a los que me ayudaron indirectamente por darme el acceso a información útil como Ignacio Urrutia, Francisco Cabrera, Juan Cancino, Cristóbal Iñiguez, Magdalena Herrera, Rodrigo Hollmann, María Soledad Romero, y a Claudio Ortíz, Víctor Martínez y a Paulo Muñoz por dedicarse a informar sobre los videojuegos como siempre lo han hecho.

No puedo dejar de incluir también a aquellos que me apadrinaron en este camino, como mi profesor guía Rodolfo Arenas, que siempre estuvo dispuesto a corregirme, a escucharme y a entenderme sobre todo lo que yo le hablaba del tema. Saludos también a Tomás Mosqueira, que hizo un trabajo con el que me pude identificar y quien me dio una guía con quien hablar si quiero tratar esto de forma seria, y a Carlos Almendra por recomendarme el libro de Dan Amrich, que me hizo ver que trabajar con juegos de video es difícil, igual que en cualquier otra área, aunque por lo menos es divertido.

Sin embargo, mis más grandes y sinceros agradecimientos van para mi familia. Mi padre, Pedro (o "*Peque*", como nos gusta decirle) por esforzarse sobrehumanamente cada día para que pudiera seguir estudiando y hacernos esos costosos regalos a mí y a mi hermano con tal de que algún día escribiera algo como esto. También a mi madre Mirna ("*Gigie*", nombre con el que sólo nosotros, los Farías y los Ugarte, nos dirigimos a ella) por

aguantarme cariñosamente todo este tiempo, pese a que odiaba con todo su corazón los videojuegos, jamás perdió la fe en mi trabajo, tanto que terminó aceptando toda esta afición. Y especialmente a mi hermano Ronaldo ("*Roni*"), quien fue el que me metió en este pasatiempo, el que me motivó a aprender inglés a través de una SNES y con el que comparto la mayor parte del tiempo hablando de información poco relevante que sí lo es para nosotros.

…y una vez más, todo esto sería imposible sin ustedes.

Índice

Introducción – Nueva Partida……...……..6

Capítulo 1 – **Chile: Aquí viene un nuevo contendiente**……10

El auge y la caída de las máquinas……14

El amanecer del sol naciente en la oscurecida América……....21

Capítulo 2 - Fabula nova chilensis: videojuegos chilenos…….……..……..…34

Made in Chile……...…..…39

El proyecto chileno de la realidad…….42

Hacer juegos no es un juego……..…49

Capítulo 3 - El "dato freak" de las comunicaciones…….……...….57

Bienvenidos al Club……...…...…59

"Es sólo acerca del juego y quiero jugarlo"……..68

Periodismo autómata y el cambio generacional……....75

Capítulo 4 – "Nos conocimos antes, más allá del juego"……..…...83

La entretención y la competencia……..…84

Las glorias chilenas de los jugadores……....87

El coliseo digital……...…….91

Acción, destreza, habilidad y espectáculos…….….96

El jugador delante la pantalla……..100

La desconexión de una era……..105

Capítulo 5 – Emprendimientos: El emocionante número nueve……..109

La balada de Tallarico…….115

Rock y Beck……...….120

Servicios culinarios desde los bits……...……...…….122

Salvar a la princesa no es lo importante en la prensa……..127

Capítulo 6 - El inexplicable miedo a lo desconocido……..132

“Todos los videojuegos son malos”…….....140

Orígenes del terror……...156

Responsabilidad compartida ante la ley……...…161

Capítulo 7 - La universidad de los bits……164

Perderle el miedo a la realidad……168

La terapia de shock……..175

Aprendizaje entre líneas……...…179

Capítulo 8 - El arte inexplorado y el reino de los fanáticos……...….186

El octavo arte……...…190

Una tecnología seria…….……...197

“La invasión casual”……...…….....203

La poderosa voz del usuario……....207

“Mis gustos son mejores que los tuyos”……..…212

Conclusiones - “New Game +”…….…219

Bibliografía…….....223

Anexos……230

Nueva partida

La primera vez que tomé un control de una consola de videojuegos me sentí temeroso, como el niño que era pensé que algunas cosas que podrían pasarle al personaje que manejo podrían tener consecuencias en mi vida, típica creencia ingenua e inocente de cabro chico. A todos nos pasaba. Sin embargo, no fue el hecho de que "descubriera un mundo nuevo", tal como Tulio Triviño cuando por primera vez encendió el televisor luego de decir que jamás veía televisión por ser muy fome. Jugaba por mucho rato, me envicié un poco, pero siempre me impusieron mis límites.

Confieso que jamás pensé que la industria de los videojuegos llegaría a ser tan importante para la cultura, y a la cultura pop como lo es hoy día. Pensé que era una clase de hobbie elitista que sólo algunos podían acceder dependiendo de los recursos que una familia tuviera, lamentablemente fue así una vez que los videojuegos llegaron a Chile a mediados de la década de los ochenta. Era muy joven para jugar en mis primeros años, y sólo me limitaba a mirar, todos los movimientos de los escenarios más las luces que adornaban los juegos de plataformas que mi hermano jugaba en su NES me llamaba la atención. Era como ver un dibujo animado en donde él tenía el control de la situación.

Mi primer videojuego fue *Super Mario World*, que comenzó para mí el inicio de una forma de ver el mundo. Pero no debo ir tan rápido el juego anteriormente mencionado no me enseñó ni me motivó a hacer otra cosa, sólo era parte de una entretención que era regulada por mis padres. A ellos jamás les gustó la idea de que jugara, de hecho odiaban todo lo relacionado con el entretenimiento electrónico, porque me alejaba de ciertas costumbres sociales. Creí que sólo a mí me pasaba y creí también que era una persona extraña por jugar videojuegos. Pensé que lo anterior era cierto, pero me enteré que estaba equivocado, este pasatiempo me motivó a aprender otro idioma y a hacer otras actividades aparte de ello, y posteriormente supe que emprender otras cosas por esa causa era más común de lo que creía.

Hubo periodos en que dejé de jugar, debí buscar otras aficiones e intereses aparte de los videojuegos, los encontré felizmente, pero no podía poner de lado al primero de ellos. Hay personas que aún le temen al entretenimiento electrónico, los ven incluso como tema tabú, ya sea socialmente o como el gran enemigo de la educación, las buenas costumbres, la moral y la seguridad nacional. Pero definitivamente había que hacer algo para hacer entender a la mayor cantidad de gente posible que este hobbie es más inofensivo de lo que la gente más conservadora lo cree decir.

Para entender completamente los videojuegos y para poder aceptarlos en su totalidad podría ser inútil en nuestros días, siempre estará allí el detractor lleno de prejuicios que no se atreva a dar el paso y adentrarse en un juego. Lo más probable que las críticas negativas hacia los videojuegos se disipen en el futuro una vez que las generaciones hayan cambiado. Estos son un nuevo medio que seguirá siendo criticado, pero también le ocurrió al cine, a la fotografía, a los comics, a la música hip-hop, al heavy metal que también fueron cuestionados durante el inicio de sus historia. ¿Por qué tenemos que tenerle miedo a todo lo que es nuevo? ¿Y por qué seguimos viéndolos con ojos paranoicos sabiendo que usándolos y comprendiéndolos correctamente puede ser un gran aporte a la cultura, o incluso a la salud?

Cuando iba en el colegio, historia era difícil para mí porque visualizar mentalmente cómo era todo lo que los profesores decía era complicado. Considero que tengo buena capacidad de imaginar pero debía verlo todo a la semejanza de e los estrictos docentes. Y por el otro lado, nunca pensé que un videojuego podría otorgarme algo de conocimiento, o quizá invitarme a estudiar cosas por mi propia cuenta. Casi dos décadas debieron pasar para descubrir *Assassin's Creed*, pero otros ya tenían muchos conocimientos porque confesaron que jugaron *Age of Empires*, título que no sé por qué no me atraía, y sin embargo, tenía sólo un computador que apenas podía correr el *Buscaminas*.

También me ocurrió que, en oportunidades que la vida me ofreció, comencé a hacer deporte porque cierto personaje de videojuego, que lamentablemente no recuerdo exactamente cual fue ni de qué juego, me motivó a moverme más. Curiosamente, gracias a eso desarrollé una pasión por la actividad física, aunque el fútbol sigue *no* siendo una de

ellas. Tal como a un conocido que desarrolló un gusto y talento musical porque se enamoró del tema de la primera etapa de *Sonic de Hedgehog* ¿Extraño, no? Son las cosas que nos dejan los videojuegos.

Todo dejó de ser así de extraño cuando todos comenzaron a jugar, casi la totalidad de las personas que conocía tenían un interés en algún videojuego. Y nada decía lo contrario porque las publicaciones llegaron a Chile, ya sea por revistas o por la televisión, esa cultura de lo que más popular era, de lo que tenía mejores gráficos, de lo enormes que podían ser los mundos dentro los juegos y de las profundas historias que nos podían contar. Es un hecho, *Chrono Trigger* tiene una mejor historia que muchos *best sellers* literarios que llenan las bibliotecas, lo quieran o no.

La industria iba avanzando, iba evolucionando y todo esto fue presenciado por la mayoría de los jóvenes quienes nacieron en la década de los setenta u ochenta. Veíamos eventos de videojuegos sólo a través de las revistas y la televisión, si es que los distinguidos emprendedores comunicacionales tenían imágenes del E3 o de alguna feria o exposición de la industria. Muchos, incluyéndome, debimos imaginar cómo debe ser estar allí (sin pensar en detalles como las eternas filas o las esperas de días y noche para asistir una conferencia, de acuerdo a lo que me contaron otros colegas), pero llegó el día en que todo eso, o lo más cercano a esos eventos llegarían a nuestro país. Eventos como el Festigame o los frecuentes torneos de *League of Legends* podrían no ser lo más fino a que se refiere a eventos de videojuegos, pero es una clara señal de que la industria tiene sus ojos puestos en Chile, añadiendo también el hecho de hay una buena cantidad de desarrolladores nacionales que han representado, hasta el momento, bien al territorio gracias a sus creaciones.

Reuniendo todo lo que ha llegado ya no se podría decir que estamos ajenos al mundo de los videojuegos. Este medio ha evolucionado al punto de que se le considera un arte, y a la vez un deporte por parte de países que incentivan el uso de videojuegos como competencias que se transmiten por internet a todo el mundo y que ha sido así a través de todas sus generaciones.

Cientos de blogs y sitios de internet se han levantado para informar sobre lo que sucede en la industria, espacios que han servido para dar noticias, analizar, informar,

trabajar y divertirse de vez en cuando. Y fue gracias a esto último que me han dado el paso y me han abierto las puertas para lograr escribir un trabajo como este, el cual pienso que es necesario para que quienes no sepan tanto de la industria puedan tener una mejor imagen de cómo esta funciona.

Temí hacer este reportaje, pensé que me mirarían raro, algunos me criticaron por su poca relevancia y porque los videojuegos siempre serán algo propio de los niños. Sin embargo, ignorar a los videojuegos como un potencial cultural podría ser un gran error. ¿Podremos ignorar el trabajo de cientos o miles de personas que hacen crecer esta industria en el país, o ignorar también a los millones de seguidores que hacen de los videojuegos un medio que más que otorgarnos horas de diversión es capaz de relatarnos increíbles historias y hacer que muchas amistades se forjen día a día?

"Hacer juegos no es un juego", dice Oscar Contreras, uno de los primeros chilenos en trabajar para una compañía estadounidense, sobre este ambiente. Es un empleo que les puede gustar mucho, pero es uno muy complejo de cumplir. Y eso es lo que en este reportaje se muestra: una historia resumida de los videojuegos hasta su llegada a Chile. El escenario nacional en el desarrollo, la historia de quienes se han encargado de darnos la información sobre este entretenimiento, el emprendimiento que otros han iniciado gracias a esto, el poder educativo que tienen algunos títulos, el fanatismo por ellos que a veces llega a desenfrenarse, las competencias y torneos que arman un completo espectáculo, sin dejar de lado el inexplicable miedo que han llevado a autoridades conservadoras a querer regularlos ignorando toda normativa internacional ya impuesta.

El jugador promedio podría entender este mundo tanto o mejor que yo, pero es necesario este reportaje para que quien esté afuera de todo esto pueda comprender de una forma más abierta a los videojuegos y por qué son tan populares en Chile y en el mundo. Y aplicar definitivamente una visión que pueda finalmente hacerle justicia luego de años de reportajes, notas y afirmaciones propias del prejuicio de quienes no tengan la voluntad de entenderlos.

Y por aquellos que están siempre listos para jugar, aquí comienza una nueva partida.

Capítulo 1

Chile: Aquí viene un nuevo contendiente

"Hola amiguito ¿cómo estás? ¡Soy yo: MARIO!", fue imposible no sentir algo de emoción luego de escuchar con mis propios oídos esas palabras. La impresión de felicidad no solamente era de los niños internados en el Hospital Exequiel González de San Miguel[1], sino de muchos de los médicos, las enfermeras, el personal del recinto y de muchos padres quienes visitaban a sus hijos. Todos los adultos quienes transitaban por el segundo piso del centro médico se sentían gustosos de olvidarse de su adultez para compartir un momento con Charles Martinet, actor estadounidense de descendencia francesa, mejor conocido como la voz de Mario, la mascota más famosa de Nintendo. Subí al segundo piso donde debí concretar una entrevista con "la voz", luego de unos minutos, finalmente reconocí el sitio donde él se encontraba por la notable aglomeración de personas y por un pendón de la compañía. Charles estaba en compañía del especialista en marketing de Nintendo, Juan Cancino y de una persona dentro de un disfraz del gásfiter rodeado de personas quienes esperaban sacarse una foto con él.

La visita de Martinet fue parte de un nuevo recorrido por Chile, en donde su primera parada fue entretener a los niños del hospital y para darles regalos como un recuerdo de Nintendo en función de la caridad y salud infantil. El escenario era comparable a ver al viejito pascuero evidenciando que realmente existe y haciéndose ver por primera vez en el año. Un personaje mítico de los últimos 25 años estaba por fin allí, en persona, fuera de todos los videojuegos en los cuales ha sido el protagonista. Sin embargo Charles es un actor que se toma su personaje demasiado en serio, y eso está bien porque en presencia de niños no sería bueno que toda esa magia se rompiera ni por un segundo. Pasó casi toda su estadía con la característica voz e imitando las poses y movimientos de Mario como cuando salta para golpear un bloque con tal de tener una moneda.

[1] Desde la crónica "Conversación con Charles Martinet en el hospital Exequiel González", escrita por Camilo Farías para 17bits.cl.

Era el 2012, y hace tiempo que dejé de jugar juegos exclusivamente en consolas de Nintendo, ya que Sony son su PlayStation 3 se había apoderado también de mi fanatismo por los videojuegos. Antes de entrar a la sala, debí hablar con uno de los trabajadores de la agencia Contacto 21, uno de los consorcios que trae a Nintendo a Chile, debimos discutir sobre las cosas que podíamos preguntar y de qué se podía hablar, quedamos los dos de acuerdo y pasé finalmente a la sala donde los niños, el hombre del disfraz de Mario y su voz se encontraban, era una fiesta, una oda a una buena parte de mi infancia. El primer videojuego que jugué fue *Super Mario World (1991)* para Super Nintendo (SNES) y fue imposible no recordar ese cuando tomé por primera vez un control de una consola. El personaje a quien manejé estaba allí, frente mío.

El actor Charles Martinet en su visita al hospital Exequiel González durante el 2012

Tenía un carisma desbordante, las sonrisas del público se dibujaban automáticamente en las caras y la alegría de los niños en tratamiento se dejaba ver en los ojos a recibir sus regalos de parte del mismo Mario. Charles pasó el rato luego de tomarse incontables fotos con las enfermeras y mimando a algunos pacientes, debió dejar la sala para dirigirse a otra de sus paradas en Chile. Los de la agencia sabían que me habían dado la oportunidad de entrevistarlo y la voz sin problemas me concedió quince minutos de su tiempo.

Martinet es un tipo amistoso, carismático y noble, con una humildad que lo hace destacar sobre el resto de las personas. Lo más curioso es que ni siquiera en privado es capaz de dejar su personaje, ya que varias de las preguntas que tenía preparadas las contestó desde la perspectiva de Mario y no de Charles, aunque eso no lo privó tampoco de referirse a otros juegos como *The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)* o *Ratchet and Clank (2002)*, otros títulos en los que ha trabajado. Y tampoco tuvo problema alguno en hablar sobre otros personajes, como Luigi, Peach, Donkey Kong, Link, hasta de los que se ha considerado el rival más grande de la mascota Nintendo a nivel de la industria: Sonic, de Sega.

"*¡MAMA MÍA! Saben que yo soy el número uno*", exclamó Charles en un tono de broma, sin salirse de su personaje. "*¡Fue mucha la competición entre nosotros! Fue un agrado y muy interesante para mí tener a aquellos dos personajes juntos por fin en un videojuego, primero en Mario & Sonic at the Olympic Games (2008) y luego en Super Smash Bros Brawl (2008)*", destacó por fin tomando la imagen personal propia al referirse erizo azul[2].

Al concluir la entrevista, incluso me dio el tiempo de enviarle saludos a quien quiera con su distinguida voz. Acompañándolo hasta la entrada del recinto, Charles seguía exclamando frases de su personaje y despidiéndose de doctores, enfermeras y guardias de seguridad. Se subió a una camioneta junto con el equipo de la agencia y el hombre del disfraz de Mario, quien por fin descansaba del calor que le otorgaba el traje. Todos se dirigían al Costanera Center para firmar autógrafos en la tienda Microplay para finalmente, presentarse en la Estación Mapocho al día siguiente, en la segunda jornada del primer Festigame.

El evento organizado por la radio los 40 Principales en conjunto con toda la dirección de la Iberoamerican Radio Chile, significó un antes y después en la historia chilena de los videojuegos. Su especialidad fue ser el primer festival de la industria en

[2] Cita de Charles Martinet de la nota "Conversación con Charles Martinet en el hospital Exequiel González", para el sitio 17bits.cl

Chile, que distaba mucho de tener una calidad como lo es el E3[3] pero fue una confirmación de que el país ya estaba en la mira de la industria.

"*Este evento es una señal de que la industria de los videojuegos ya se estableció acá. Los videojuegos son más que un hobbie, es toda una cultura que ser arma a partir de esto*", explicó Axel Christiansen, periodista de La Tercera, reconocido por sus aportes en la prensa dedicados a los videojuegos y a la tecnología. *"Hay un tema de mercado, las marcas piensan en Chile que es un nicho pequeño, pero un lugar en donde sí se invierte. Así llegan marcas de todo tipo, de cultural, ropa, automóviles, no sólo de videojuegos"*, explicó[4].

Las primeras generaciones de esta industria, terminó siendo un acontecimiento que marcó el hecho de que su país ya está siendo considerado por las grandes empresas. Por mucho tiempo se ha trabajado en el desarrollo de títulos en el país para un mercado internacional, además de la venta y distribución de las consolas a Chile. En años anteriores, muchos de los sistemas sólo podían llegar por medio de importaciones individuales desde el extranjero. Este evento podía por fin responder a muchos deseos de los jugadores de videojuegos que tuvieron la oportunidad de jugar con una consola desde los años '80, década en dónde sólo se leían revistas que hablaban de las novedades que tenían en las compañías y de las exposiciones en que mostraban sus más nuevos avances.

Una de las tantas consolas "alternativas" comercializadas en Chile (Fuente: foro.nintendochile.com)

[3] E3: "Electronic Entertainment Expo", feria de videojuegos que se realiza en los Estados Unidos donde las compañías de videojuegos muestran sus últimos adelantos y novedades frente a la prensa a través de exposiciones y conferencias que son transmitidas en todo el mundo.

[4] Cita de Axel Christiansen en una conversación llevado a cabo el 12 de agosto del 2012.

Todo eso ha evolucionado, los sistemas hoy en día han alcanzado una variedad que permiten vivir una experiencia dependiendo a lo que un usuario necesite o quiera tener y una sofisticación que permite incluso que los videojuegos sean comparados con otras artes, un tema que ha estado sujeto a debates y estudios, los cuales son respaldados con citas, análisis y estudios. Sin embargo, todo esto debió provenir desde un lugar, que parte con la invención de la interactividad entre los usuarios y los computadores, cuyos primeros experimentos se realizaron en los inicios de los años ’70.

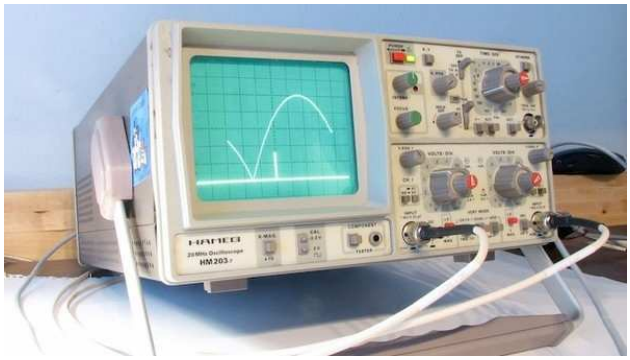
El auge y la caída de las máquinas

La gran mayoría de las personas pensarán en Nintendo, Xbox, PC o PlayStation cuando le nombran “videojuegos”. Y la verdad es que la historia de estos se remontan desde más de cien años atrás. De acuerdo a la línea de tiempo publicada por Stephen L. Kent en su libro *“The ultimate history of videogames”*, la primera señal que catalizó la motivación por llevar al entretenimiento a lo electrónico fue con la fundación de The Marufuku Company en el año 1889 por Fusajiro Yamauchi, esta empresa fue la pionera del entretenimiento, comenzando con los juegos de cartas Hanafuda, que consistían en obtener la mayor cantidad de puntos dependiendo de las acciones que cada participante tenga, de acuerdo a las reglas establecidas de aquel juego. Sin embargo, 62 años después, la compañía cambió de Marufuku a al concepto que en la lengua japonesa significa “dejarle la suerte al cielo”, que se traduce a Nintendo en 1951[5].

En el mismo año, en los Estados Unidos se estudiaban nuevas leyes para la circulación y la regulación de las máquinas tragamonedas. Durante esas fechas, un trabajador llamado Marty Bromley, quien estaba a cargo de las salas de juegos en las bases militares de Hawaii, compró un gran número de máquinas de juego, obteniendo a la vez una considerable ganancia monetaria para fundar su compañía Service Games, la cual se conoce actualmente como Sega. Años después, otro miembro del ejército de los Estados Unidos, David Rosen, invierte 200 mil dólares en la importación de juegos electrónicos

[5] Kent, S. L (2001) “The ultimate history of videogames”. New York, NY. Estados Unidos. Editorial Random House, Three Rivers Press. Pag. XI

desde Japón, lo que le permite iniciar de una vez el negocio de las máquinas de juego que funcionan con monedas[6].



"Tennis for two", creado por Willy Hihinbotham para radares (Fuente: Evilmadscientist.com).

Sin embargo, hasta aquel momento jamás se había experimentado en la programación de un juego que sea puramente hecho de bits y que sea proyectado en alguna clase de pantalla. Pero las manos a la obra fueron puestas en 1958, cuando el físico estadounidense Willy Higinbotham, de los Laboratorios Nacionales Brookhaven de Nueva York inventó un juego de ping-pong que se proyectan en osciloscopios y en radares de nombre *Tennis for two*. Aunque en anteriormente ya sea había realizado un juego digitalizado, *Nought and Crosses* o también conocido como *OXO*, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952, pero este funcionaba solamente mediante botones e imágenes proyectadas que constituían el popular juego del "gato": sólo se debía colocar 3 equis o círculos consecutivos en cualquier dirección recta o diagonal[7]. La diferencia del invento de Higinbotham es que se trataba de un sistema creado en un radar, lo que implicaba también el uso de animación y control sobre una interfaz. A este invento le fue seguido por otro videojuego creado en 1961: *SpaceWar!*, hecho por el estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusets, Steve Russel. En este título, que fue trabajado durante seis meses, dos naves espaciales debían luchar entre ellas, los jugadores podían controlar la dirección de estas en 360 grados mientras avanzan o retrodecen. Sin embargo,

[6] Ibid. Pag. XI

[7] Belli, S & Raventós, C. L. (2008) Breve historia de los videojuegos. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.

el proyecto de Russel jamás logró tener un reconocimiento fuera del ámbito universitario en donde fue creado.

En cuanto a la gestada industria estadounidense, la empresa creada por David Rosen desde las compañías de entretenimiento japonesas, Rosen Enterprises emerge con una nueva fundación: Service Games. Esta nueva empresa logró contabilizar máquinas de tocadiscos en más de seis mil locaciones, lo que le permitió crear finalmente la agrupación Sega Enterprises. En 1966 la empresa crea su primer videojuego, *Periscope*, un título que había obtenido tan buen recibimiento en Japón que Estados Unidos y Europa se mostraron bastante interesados en importarlo. Por su gran costo de esta importación fue el primer juego que cobraba 25 centavos de dólar, lo que en el futuro ayudó a determinar el precio común de la mayoría de las máquinas Arcade de las salas recreativas de videojuegos.

Cuando estas máquinas comenzaron a formar parte de algunos panoramas de entretenimiento, Nolan Bushnell, un graduado de la Universidad de Utah, aceptó un trabajo en California, donde ayudó a programar una nueva versión de *SpaceWar!*, llamada *Computer Space (1971)*, que más tarde fue adquirida por la empresa Nutting Asociates para ser distribuida por el país, haciendo de este el primer juego hecho para máquinas de arcade.

Aunque uno de los acontecimientos más importantes para la historia de los videojuegos ocurrió en 1972, la compañía Magnabox hizo una demostración privada en la ciudad de Burlingame, estado de California, este se trataba de un proyecto que traería por fin el entretenimiento electrónico a los hogares: el Magnabox Oddysey. Al mismo tiempo, Nolan Bushnell cortó sus relaciones con Nutting y formó la compañía Syzygy con la ayuda de Ted Dabney que finalmente, terminó cambiando su nombre a Atari, y entre sus ingenieros, Al Alcorn en compañía de los fundadores crean el célebre juego Pong, permitiendo la ascensión de los videojuegos, con un concepto bastante similar al tenis, que se exportó y ocupó en lugares públicos, como bares, aeropuertos, salones recreativos, entre otros[8].

[8] Kent, S. L (2001) “The ultimate history of videogames”. New York, NY. Estados Unidos. Editorial Random House, Three Rivers Press. Pag. XII

Imagen publicitaria de Magnabox Oddysey (Fuente: Pong Picture page).

Y entre otras revelaciones la empresa Taito crea uno de los juegos más reconocido y famosos de la industria: *Space Invaders*. Este título es considerado, hasta el día de hoy como la piedra angular de los videojuegos, dejando tal cual que se crearan otros avances técnicos, y convirtiéndose también junto con el juego *Asteroids (1979)*, de la misma Atari en títulos que ayudaron al lanzamiento y a la venta de su primera consola, el Atari 2600, que no vio la luz hasta el año 1977.

En los siguientes años, la industria creciente de los videojuegos comienza a tomar vuelo, con Taito, Williams, Namco y Midway a bordo de los negocios en torno a los videojuegos, Atari crea también la adaptación hogareña de su éxito *Pong* a su consola, mientras que Midway importa el juego *Gunfight (1975)* de Taito, el primer juego en usar un microprocesador.

Para hacer más interesante el negocio, la competencia por la nacida industria necesitaba también de un tercer participante. Así, la empresa Connecticut Leather Company, conocida también como Coleco lanza un juego electrónico para la televisión, Telstar. Incluso la empresa de juguetes Mattel intenta introducirse en el universo que conforma la industria usando juegos interactivos portátiles hechos en pantallas LED.

Mientras tanto, en el otro lado del mundo, se cocinaba algo grande: la compañía japonesa que una vez hizo un simple juego de cartas, Nintendo, lanzó su primera línea de juegos interactivos electrónicos: los juegos *Game & Watch*, hechos también en pantallas

LED con uso limitado de movimientos, los cuales se lanzaron con diversos modelos con distintos juegos. Y en el mismo año 1977, la compañía contrató a un singular diseñador industrial que en el futuro ayudó a cambiar la cara de la industria, Shigeru Miyamoto. La empresa nipona siguió con la confección de sus juegos, lanzando también *Othello*, su primer juego para máquinas recreativas en 1978.

Las compañías ya comienzan a mostrar sus cartas para poder posicionarse en el mercado de los videojuegos, no solo en el continente americano donde Atari lanzó Football y Midway saca a la venta *Space Invaders* para las consolas presentes, generando los primeros records de ventas en el entretenimiento, incluso Magnabox en conjunto con Phillips sabían que no podían quedarse atrás, poniendo el Oddysey 2 en las vitrinas de las tiendas. Todo eso fue solamente el principio de lo que se tenía preparado para los primeros años de los ’80, porque al mercado doméstico llegaron también el Intellivision de Mattel, el Colecovision de Coleco y Atari ya comenzaba a proyectarse con su nuevo sistema, el Atari 5200.

Japón tenía también sus cartas preparadas, ya que en 1979 la corporación informática I.R.M, quiso hacer un cambio en la política de su empresa, dirigiéndose al desarrollo de máquinas electrónicas a lo largo de la ciudad de Osaka, sus inversiones fueron lo suficientemente alentadoras como para poder establecer un cambio definitivo, partiendo con poner una subsidiaria llamada “Capsule Computer”, que por sus primeras tres letras de cada palabra terminó llamándose CAPCOM[9]. Mientras que Nintendo lanzó uno de sus primeros éxitos, *Donkey Kong (1981)*, donde introduciría por primera vez a un personaje que en un inicio se llamaba simplemente “Jumpman”, y Namco estrenó finalmente *Pac-man (1980)*, uno de los títulos más populares de la historia, para las máquinas arcade, que comenzó con una fabricación de 300 mil unidades que se distribuyeron en todo el mundo.

[9] CAPCOM, por “Capsule Computer”, compañía de videojuegos de Osaka, Japón. Actualmente reconocida por franquicias de videojuegos como Street Fighter, Megaman y Resident Evil.

Máquina arcade de Donkey Kong, 1980 (Fuente: What's up what's on).

Durante tres años, el consumo y el tiempo que las personas le dedicaban esporádicamente a jugar hicieron que las ganancias aumentaran hasta los 5 mil millones de dólares, que se traducían a 75 mil horas acumuladas de juego comprendiendo un lapso de aquellos tres años.

Todo conducía a un ambiente de prosperidad, incluso Hollywood estaba también interesado en colaborar con la creciente industria de los videojuegos. Con las primeras consolas que se estaban comercializando, no dejó de ser un problema para sus precios y sus ventas. La versión casera de *Pac-man* lanzada para Atari 2600, estaba muy lejos de cumplir óptimamente como lo hacía en su versión de máquina electrónica en cuanto a calidad, pero lograron fabricar 12 millones de copias del juego, lo que demostraba también que la empresa estimó que 10 millones de personas contaban con una consola de la compañía. Sin embargo, la relación del cine con los videojuegos inició con un tropiezo enorme, porque Atari tenía entre su programa la producción de un juego que tenía una gran ambición.

Esta idea surgió cuando los directivos de Atari hablaron con el director y productor de una de las películas más exitosas del año 1982, *E.T, el extraterrestre*. Las conversaciones con su realizador Steven Spielberg fueron exitosas, mostrando también un gran interés de adaptar su película a un cartucho de videojuego. La versión de *Pac-man* para Atari 2600 fue considerado como una gran decepción por parte de sus directivos

debido a su calidad, y esperaban recuperarse aquella caída moral con la película de Spielberg, pero finalmente estuvieron muy lejos de reparar el daño[10].

El acuerdo entre Atari y el cineasta fue realizado en julio de 1982, la película estaba en el auge de la taquilla cinematográfica, y esperaron lanzar el videojuego para la navidad del mismo año. Fue un error colosal para la empresa: debieron tomar la tarea de diseñar y producir un juego en seis meses, desde su primer concepto, el diseño, la programación, publicación, publicitación y hasta la distribución de este. Sin embargo, de acuerdo al (en ese entonces) actual presidente de Atari, Ray Kassar, los diseñadores sólo tuvieron seis semanas para hacer el juego, producirlo, diseñarlo, fabricarlo, lo que implicó un completo desastre.

"Los programadores lo odiaron, a nadie le gustó el juego", criticó tajante Ray Kassar. *"Luego de eso nos ordenaron a producir alrededor de cinco millones de copias. Les dije que era una locura porque ni siquiera lo habíamos probado para el mercado. Pero insistieron en que sería un éxito gracias a la película"*, relató el presidente de Atari[11].

Capturas de "E.T.", 1982 para Atari 2600 (Fuente: Pixfans.com).

[10] Kent, S. L (2001) "The ultimate history of videogames". New York, NY. Estados Unidos. Editorial Random House, Three Rivers Press. Pag. 237.

[11] Ibid. Pag. 237-238.

Así fue como una mala negociación y programación hizo de E.T de Atari 2600 el juego más infame de la historia. Su trama se redujo a controlar al extraterrestre por una clase de laberintos sin formas ni entornos para recolectar las piezas de un teléfono con tal de volver a su hogar. No hubiese sido tan problemático jugarlo ni hubiese tenido críticas tan lapidarias si no fuera acompañado de tremendos errores de programación, pobres diseños de personajes, controles confusos y complejos, y sometía a sus jugadores a caerse a agujeros invisibles la mayor parte del tiempo debido a muy frecuentes errores de programación. La compañía había tirado por la borda la confianza que los consumidores le habían otorgado a la industria, intentaron arreglarlo obteniendo más licencias de filmes famosos para crear futuros juegos con ellos, pero el daño ya estaba hecho. Pudieron haber vendido muchas copias de la malograda versión de *Pac-man* pero en el caso de *E.T*, la gran mayoría de estas quedó sólo en las bodegas.

Las pérdidas fueron inmensas, rodeando los 365 millones de dólares en un solo año sin importar las ganancias que hicieron con *Space Invaders* y *Asteroids*, causando el despido de 3 mil empleados. Esta desconfianza arrastró también a Mattel que sufrió un déficit de 201 millones de dólares, Coleco decidió retirarse definitivamente del mercado por sus bajas ventas, y Activisión, por su parte, perdió 3 a 5 millones en un lapso de tres meses. Sumando todas esas pérdidas, la industria americana marcó finalmente un déficit completo de un 85% en comparación a años anteriores. Las copias no vendidas de *E.T* terminaron enterradas en medio del desierto de Nuevo México y el escenario de los videojuegos se había caído a un agujero muy profundo[12].

El amanecer del sol naciente en la oscurecida América

Japón estuvo consiente de estas pérdidas en el continente americano, y sabía que ya era hora de tomar la oportunidad de sus vidas. Y obviamente tenían grandes proyectos que habían preparado durante esos años. Sega trajo a la luz su primera consola, la SG-1000 en 1983 y, al año siguiente, Nintendo comenzó a vender el Family Computer (Famicom) en su

[12] Ibid. Pag. 239-240

país. Las ventas de ambas consolas lograron tener un buen recibimiento en el país, y el éxito de estas sugería que era hora de probar suerte en el extranjero.

Nintendo decidió hacer el experimento de llevar algunas unidades de su primer sistema casero de videojuegos para realizar una prueba en Nueva York. El sistema Famicom llamó bastante la atención de los medios por su procesador, su memoria, y los componentes que tenían una tecnología muy avanzada para sus tiempos, incluso en su control, que fue el primer mando que contaba con una cruz direccional que facilitaba el manejo de los juegos. Bastó esa positiva impresión para que la compañía japonesa tomara la decisión de llevar sus consolas al occidente, con una localización y cambios en sus diseños. Estaban listos para reanimar a la caída industria de los videojuegos. Nintendo, en el año 1985 lanzó el NES (Nintendo Entertainment System), Sega también se introdujo con su Sega Master System, y Atari se negó a rendirse lanzando su nuevo modelo, el Atari 7800.

Nintendo Entertainment System (Fuente: Wikipedia).

Chile no fue la excepción a la hora de adentrarse a la modernidad de los juegos electrónicos. Pero durante las últimas décadas de los años ’70 hablar de videojuegos era un fenómeno sumamente raro, la industria no se asomó por esta región hasta la segunda mitad de la década de los ’80. Uno de los factores fueron las importaciones, el comercio y la tecnología que aún no podía venderse en plena libertad en el país, debido a que los costos que significaban traer una consola eran bastante elevados.

Toda la historia de los videojuegos en Chile puede desglosarse en un montón de historias, como las que relata el documental realizado por Jonathan Valenzuela y Javier

Madrid, *"Chile Game"*. De acuerdo a este documento fílmico, los videojuegos lograron llegar finalmente cuando ya habían pasado dos generaciones, una vez que la famosa "crisis de los videojuegos"[13], producido por el lanzamiento de *E.T (1982)*, se había recuperado parcialmente y la presentación de las nuevas consolas de Nintendo y Sega. Tener modelos de Atari era bastante frecuente, pero para el consumidor promedio en Chile, era una adquisición infrecuente.

Una de las formas más comunes de adquirir una consola de videojuegos era aprovechar el bienestar económico de Chile durante esos años. Mientras se construía la primera línea del Metro de Santiago, un gran número de personas tenían la posibilidad de tener uno que otro lujo, incluyendo viajes al extranjero, en donde se aprovechaba de traer excentricidades de otros países y especialmente, consolas de videojuegos.

La tercera generación, compuesta principalmente por los sistemas Atari 7800, NES (Nintendo) y Sega Master System, estaban entre los más populares entre los chilenos que tenían la suerte de poseer una consola. Lo que verdaderamente llamaba la atención entre los entusiastas en los barrios de Santiago, eran los locales de máquinas de arcade que funcionaban con fichas que administraban sus mismos dueños, estás tenían un valor que no superaban los 20 pesos y eran lo que más acaparaba en el consumo de videojuegos antes de que su popularidad se expandiera hasta los computadores y las consolas, aunque estos últimos tenían un precio elevado para el común de la población de clase media. Y para compensar esa falta de entretenimiento, el mercado chileno logró importar también las populares consolas "alternativas" de facturación china, como al Creation y el Family que tenían un diseño sospechosamente similar a la NES, con una calidad inferior a la versión de Nintendo[14].

[13] "Crisis de los videojuegos", periodo entendido en la industria que duró desde 1983 hasta 1985, luego del lanzamiento de E.T. de Atari 2600, las pérdidas fueron inmensas causando un desinterés público por los videojuegos.

[14] Información obtenida de Madrid, D & Valenzuela, J. (2013) "Chile Game: una mirada a los videojuegos en el país" (Documental). Shulks producciones.

El mercado de los videojuegos en el país prácticamente era inexistente, para la industria insertada en Asia, Norteamérica y Europa no era un tema para ellos traer todos sus productos a Chile. Esto se debió principalmente a que el consumo de videojuegos era ínfimo en comparación a los países desarrollados. Las únicas tiendas que se atrevían a comercializar videojuegos eran ciertas importadoras a lo largo de Santiago. Entre los primeros productos en publicitarse fueron los de Sega y de Nintendo, pero principalmente estos eran vendidos en centros comerciales como Parque Arauco, las multitiendas y el Persa Bio-bio. Varias tiendas de retail contaban con un espacio llamado "World of Nintendo", sectores dedicados a la muestra y prueba de la presente consola de Nintendo de su actual generación. Y para muchos, ese era el único acercamiento que tenían a los videojuegos[15].

Ya entrando a los años '90 el interés por los videojuegos estaba captando mayor publicidad, ya sea de la prensa como de los distribuidores. Así se comienza a publicar en Chile la Revista Club Nintendo, que estaba en buena parte apoyada por la empresa distribuidora H. Briones comercial S.A. desde 1989, compañía fundada por Hernán Briones Gorostiaga, que a la vez, fue presidente de la Sociedad de Fomento Fabril (SOFOFA) y la Fundación Pinochet. Gracias a esta distribución, la comercialización de los productos de Nintendo ayudó a la compañía a liderar el mercado chileno, gracias a la NES, el primer portátil de Nintendo Game Boy y el Super Nintendo, junto a todo su catálogo de juegos[16].

A pesar de toda la publicidad que Nintendo y otras compañías lograban acaparar en revistas, publicaciones y la distribución de muchos de productos a lo largo de Chile, los países quienes fueron los escenarios del origen de la industria aún no se aventuraban a invertir en la región. Sólo Nintendo se había insertado de forma indirecta a través de la distribuidora H.Briones, y aún así les fue imposible evitar la producción y el consumo de piratería en Chile. *"Este fue el principal motivo de que las compañías no se atrevían a*

[15] Cita de una entrevista realizada a Claudio Ortíz, en el documental "Chile Game".

[16] Ibid.

invertir acá porque las ganancias son marginales", aseguró el periodista Alejandro Alaluf durante una emisión del noticiero de Canal 13[17].

La afirmación de Alaluf podía demostrarse ampliamente porque no había otra forma de adquirir videojuegos fuera de algunas tiendas de retail, por el costo de distribución, el precio de cada juego ascendía hasta sobre los 60 mil pesos en contraposición a los 35 mil que puede costar un juego lanzado recientemente en la actualidad. Una respuesta a esto durante el crecimiento de la industria en Chile fue la comercialización de juegos usados en ferias callejeras o tiendas especializadas de videojuegos que tenían la posibilidad de importar otras consolas al país.

Esto se agudizó con la llegada de la primera consola de Sony al país, la PlayStation (PS), un sistema que, en un inicio fue una plataforma que la compañía japonesa de electrodomésticos confeccionó en colaboración con Nintendo. En un inicio iba a ser un periférico que permitiría al Super Nintendo a leer juegos en CD, pero por diferencias en la política empresarial más discrepancias en los planes de ambas compañías, Sony trabajó en independizar su proyecto, que fue lanzado finalmente en 1994[18].

Nintendo 64 y Sony PlayStation (fuente: Wikipedia).

Fue la primera vez que a Nintendo se le presentó una competencia de peso, la consola de Sony captó la atención de gran parte de los jugadores nacionales, prefiriendo a la PlayStation por encima de Nintendo 64 (N64), que era la consola que la compañía de Mario comercializaba durante la segunda mitad de los años '90. La razón radicaba en que el

[17] Cita de Alejandro Alaluf en una entrevista en el noticiero 24 Horas. Utilizada en el documental "Chile Game".

[18] Información del documental "The Complete History of the PlayStation" y complementada en el Podcast realizado por el sitio Gamercafé.cl el día 17 de octubre del 2013.

formato de N64 consistía en los tradicionales cartuchos con una tarjeta que permitía la reproducción rápida de sus juegos más una propia tarjeta de memoria que guardaba avances en ellos, la gran desventaja (para la comercialización de su consola) era que para piratear o copiar estos juegos consistía en un difícil trabajo. Mientras que la consola de Sony producía los discos en CD, que permitía mucha mayor información, aunque estas eran reproducidas por un procesador bastante más lento que su contraparte de Nintendo, el sistema tenía una menor calidad gráfica, pero permitía el guardado a través de tarjetas de memoria que se vendían por separado, lo que significaba también que sus juegos podían usar discos múltiples para extender la duración de estos, además que su pirateo consistía en un desbloqueo de consola y la simple acción de hacer "copias de seguridad" de un disco de PlayStation, que se venían a un precio demasiado bajo en comparación a su versión original.

Sabían que la piratería no era una forma de hacer un mercado o una masificación óptima de los videojuegos, sin embargo, para muchas personas significaba la única forma que había para acceder a estos. Pese a que en Chile, Sony logró arrebatarle terreno a Nintendo en lo que se refiere a ventas, la compañía de Super Mario seguía con un reinado indiscutible en el mercado de las consolas portátiles, como el Game Boy y su sucesora, la Game Boy Color, principalmente por los títulos de *Pokemon (1996)* que fueron lanzados para aquellas consolas, apoyados por una gran fenómeno mundial expandido en diversos medios, desde los videojuegos, pasando por la televisión, hasta el cine, más un sin fin de merchandizing que fue apoyado por numerosas compañías alrededor del mundo, gracias a eso, Nintendo permaneció intocables frente a la Game Gear de Sega[19].

Curiosamente PlayStation jamás tuvo un lanzamiento oficial en Chile, pero las importaciones de consolas permitieron que, incluso, las tiendas de retail pudieran vender algunas unidades que se comercializaban desbloqueadas, y solamente concentrándose en los sistemas, puesto que ellos estaban consientes de que la popularidad de la consola de Sony radicaba en la masificación debido al desbloqueo de la consola y el bajo precio de los juegos no originales.

[19] Información resumida de Gametunnel.com, del artítulo "Good Enough: Why graphics aren't number one".

Mientras Nintendo estaba apoyado por distribuidoras que ayudaban a publicitar a la marca por medio de revistas, principalmente la revista Club Nintendo, y comerciales en la televisión, por otro lado, la expansión de la PlayStation se basaba principalmente en lo que podían ofrecer las tiendas, como las que se ubican en el Eurocentro (esquina de Ahumada con Moneda), el Paseo las Palmas (galería de zona franca ubicada en la salida del Metro Los Leones) y las diversas tiendas del Persa BioBio (Metro Franklin). Pero principalmente PlayStation era divulgado por programas de televisión que se transmitían durante los años 1995 y 1999 como Maldita Sea, donde ciertos episodios eran dedicados a la revisión de videojuegos, y Bakania, donde la sección de videojuegos estaba a cargo de Claudio Ortíz, conocido popularmente como Claudio PSX, uno de los rostros emprendedores en lo que se trata a información y noticias sobre videojuegos en los medios nacionales. Esta tendencia se mantuvo durante la siguiente generación, compuesta principalmente por Nintendo Gamecube, PlayStation 2, la Sega Dreamcast y Xbox, de la empresa Microsoft, la famosa compañía de Bill Gates, creador del sistema Windows dio su salto a la industria. Pero las primeras dos consolas terminaron siendo las más recurrentes en las ventas nacionales, Nintendo se decidió finalmente a usar el formato de mini-DVD para la reproducción de sus juegos, mientras que PlayStation 2 usaba directamente DVDs.

Sin embargo, para el infortunio de Nintendo, Gamecube no logró recuperar su terreno perdido en la generación anterior, puesto que el mercado de la consola de Sony seguía liderando las ventas nuevamente gracias a su fácil acceso y capacidad de reproducción de discos logró conservar su primer lugar en el mercado concentrado principalmente en las consolas. Pese a que más adelante, el formato de mini-DVD logró ser más frecuente, el desbloqueo de la Gamecube permitió generar sus propias copias, pero ya era demasiado tarde, al final del ciclo de consolas alcanzó sólo 22 millones de unidades vendidas alrededor del mundo, dando por ganadora de la generación a Sony que logró superar esa cifra con más de 153 millones de consolas, desde su lanzamiento en el año 2000 hasta el 2013. Aunque Nintendo aún conservaba la popularidad de las consolas portátiles, con su plataforma Gameboy Advance, logró expandir su mercado con la gran cantidad de títulos que se producían para esa plataforma, alcanzando también el respetable número de 81.5 millones de unidades adquiridas por los usuarios a nivel mundial, dejando por debajo a

otros competidores que apenas alcanzaron notoriedad durante este periodo como el N-Cage de la empresa finlandesa Nokia que sólo logró comercializar 3 millones de unidades.

Xbox, PlayStation 2 y Nintendo Gamecube (fuente: Geek Revolt)

Aunque no todas tuvieron una distribución que les hizo justicia a otras consolas, Dreamcast hoy en día es considerada una consola de culto debido a su destacado catálogo de títulos y por ser la última plataforma de sobremesa hecha por Sega, sucumbiendo luego de cinco generaciones desde la era de los cuatro bits. Desde su descontinuación en el año 2001, la consola siguió vendiendo luego de que la compañía decidiera convertirse en una desarrolladora más, quedando también en el último lugar en la competencia con sólo 10,8 millones de unidades vendidas. Pero para consuelo de muchos seguidores y nostálgicos de la competencia directa de Nintendo en sus inicios, la consola Dreamcast sigue siendo una plataforma bastante buscada por coleccionistas, mientras que Sega aún mantiene la esperanza en el 2014 de poder volver con un sistema nuevo[20].

Un caso curioso fue la Xbox de Microsoft, pese a vender 24 millones de unidades alrededor del mundo y superó también a la Gamecube de Nintendo. Sin embargo, Chile jamás fue un nicho para la consola de Microsoft, era bastante raro encontrarla incluso en las tiendas especializadas y más aún sus juegos. Esto se justificaba porque estaba más concentrado en el mercado norteamericano, en Sudamérica la compañía de Windows no se establecía en lo absoluto, concentrándose más en el mercado de los computadores y sus sistemas operativos.

[20] Ibid.

Esto cambió totalmente en la llegada de la siguiente generación, mucho tiempo pasó y empresas como Sony finalmente lograron asentarse en Chile, lanzando oficialmente la PlayStation 2 de forma oficial en Chile, curiosamente a mediados del 2006, meses antes de que se lanzara su sucesora en todo el mundo: la PlayStation 3 (PS3). Las campañas de distribución estaban a cargo de la agencia de relaciones públicas Burston-Marsteller, junto con la misma compañía de a marca PlayStation, quienes establecíeron que ya era hora de que Sony iniciara finalmente su mercado, alejándose de la promoción de consolas soportadas por el pirateo, principalmente porque PS3 contaba con un formato Bluray que, para esas fechas era complicado de duplicar. Microsoft se dedicó también a distribución de su nueva consola Xbox 360, apoyado también con una agencia y un mercado mejor instalado en Chile gracias a Factor C, quien promueve los productos de la empresa junto con la consola y todas las franquicias que hicieron llamativo a esta plataforma, que también obtuvo un mejor recibimiento a nivel mundial tanto como en Chile.

Y el caso especial fue con la siguiente consola de Nintendo, que fue toda una revolución: Wii. La empresa creadora de Super Mario decidió tomar otro camino en cuanto a lo que la nueva generación ofrecía. Mientras PlayStation 3 y Xbox 360 apostaban por mayor calidad gráfica, tecnología en alta definición, un público más adulto y sesgado, y un gran énfasis en las redes de juego, Wii apuntaba otra forma de jugar, en lugar de conservar los tradicionales controles, Nintendo introdujo el Wiimote, el mando en forma de control remoto que actúa como puntero y, para algunos títulos, un sensor de movimiento, más un catálogo de juegos dedicado exclusivamente para el uso de estas características. Aunque estos distaban mucho del público a los que apuntaban la competencia, partiendo porque su capacidad gráfica conservaba la tecnología de la pasada generación, puesto que no era lo que la compañía quería seguir. Por mucho tiempo este cambio fue beneficioso a grandes rasgos puesto que, por su accesible precio (250 dólares en su día de lanzamiento, noviembre del 2006, contra los 500 dólares de las consolas de Sony y Microsoft) permitieron que se masificara rápidamente alcanzando records de ventas en poco tiempo, algo que no lograban ver desde la generación de Súper Nintendo. Y más aún porque la compañía, con este cambio de política, que incluyó un nuevo logo, expandió la industria a

un mercado casual, personas que jamás habían comprado una consola por fin se integraron a este pasatiempo gracias a la Wii.

Tanto estas tres plataformas mencionadas como las existentes de generaciones anteriores (PC, MAC y portátiles como la PlayStation Portable, la Nintendo DS y otros dispositivos móviles que se masificaron más tarde gracias a los smartphones) lograron adentrarse fácilmente en el mercado gracias a la información que traía la masificación del internet y de las primeras redes sociales, notificando también el interés que hay por estas a las mismas compañías que en un momento no se atrevieron a traer su mercado en Chile.

Pese a que la atención que las compañías de videojuegos no fueron inmediatas, la prensa en Chile ya mostraba también un interés en la industria, no al nivel de otra clase de entretenimientos como el cine, la música o los deportes, pero el entretenimiento electrónico tenía algún lugar en las editoriales cada vez que se anunciaba el lanzamiento de algún juego popular como lo son las franquicias *Pro Evolution Soccer* (conocido anteriormente como *Winning Eleven* hasta desde el 1996 hasta el 2007) de Konami y *FIFA Soccer (1993)* de Electronic Arts, juegos que siempre captan la atención del público nacional, y que cada entrega de estas adhieren elementos que lo hacen más cercano a su público. Así, el caso más ejemplar de este acercamiento es el de la entrega del año pasado, correspondiente al año 2014. Cada uno de estos juegos integró en sus portadas a jugadores chilenos. En el caso de Konami, obtuvieron las licencias de la ANFP para colocar a un jugador representante de cada equipo de la primera división de la liga, como también el trabajo de Fernando Solabarrieta y de Patricio Yáñez en la narración de los partidos. En tanto FIFA 14 de EA, revelaron por primera vez, incluso antes de su más próxima competencia a un jugador chileno para la edición latinoamericana del título, presentando a la figura de la Juventus y ex de Colo-colo, Arturo Vidal, quien comparte el protagonismo de la portada junto a Lionel Messi, y también hicieron el trabajo de integrar a la liga chilena al juego, equipos que pueden utilizarse para involucrarlos en cualquier torneo alrededor del mundo[21].

[21] Evento realizado en el restaurant Emilio en Vitacura, Santiago. Presentación de Arturo Vidal realizada el día 6 de julio de 2013.

Presentación de Arturo Vidal para la portada de FIFA '14 (fuente: 17bits)

Esta generación que pronto será sucedida por WiiU y PlayStation 4 (ya lanzadas en el 2012 y en el 2013 respectivamente), junto con Xbox One, que aún no tiene fecha de lanzamiento en Latinoamérica[22], tenían también la capacidad de usar conexión a internet lo que facilitó el vínculo entre jugadores a nivel mundial, una característica que hasta hace años sólo los computadores podían ejecutar de forma óptima, cambiando para siempre el paradigma que las compañías diseñan sus videojuegos.

Los videojuegos lograron enlazarse con otras industrias como el cine, tanto en adaptaciones que no siempre han sido exitosas como en la forma de desarrollar un título, que toman mucha inspiración a la hora de reproducir un título y jugarlo. Se han integrado también a las nuevas tecnologías, como la alta definición y el desarrollo de la imagen tridimensional. Pero lo más importante, de acuerdo al mercado, ya que justifica sus grandes ganancias es la apertura del nicho de jugadores.

El fenómeno de la industria y el acercamiento de las personas de todo rango de edad y de sector socioeconómico fue lo que permitió que las compañías se asentaran en Chile, a través de productoras, agencias que han permitido la libre publicidad de estas y originando una cultura que ha abierto las puestas para generar proyectos gubernamentales dedicados al desarrollo de videojuegos, a la educación e incluso iniciativas que apoyan y promueven el uso de videojuegos para todo tipo de usos, incluso hasta para la organización de competencias a nivel nacional.

[22] La fecha de lanzamiento de Xbox One no estaba confirmada aún para el cierre de la edición. Se estima de acuerdo a sus distribuidores que será para septiembre del 2014.

Tanto ha sido la atención de los medios, que Chile tampoco ha querido quedarse atrás en la entrega de información de la industria. Atrás habían quedado los días en que revistas como Club Nintendo, Mundo Atari, Stak y otras publicaciones importadas como Hobby Consolas de España eran las únicas fuentes de información sobre videojuegos. El país, junto con el internet estaba generando su propio contenido, sus propios debates gracias a las comunidades de internet, pero especialmente a través de blogs dedicados a esta industria[23].

La importancia que la comunidad y los usuarios llegaron a ser tal que las mismas compañías consideran a Chile como un buen rubro y una rica fuente de ideas y material que han llamado la atención de medios especializados extranjeros, quienes ven también el potencial nacional para contribuir a la industria mundial. Especialmente por otras organizaciones y empresas como Samsung que llevó el famoso torneo de videojuegos World Cyber Games que se realizaba periódicamente desde el 2009 y el Festigame, el festival de videojuegos que reúne a las empresas y usuarios a probar lo más novedoso en la industria.

Festigame en Estación Mapocho (fuente: Radio Activa).

[23] Madrid, D & Valenzuela, J. (2013) "Chile Game: una mirada a los videojuegos en el país". Shulks producciones.

La organización de los eventos han sido pasos esenciales para determinar que existe un impacto cultural en Chile, que tomó décadas instalarse luego de la invención de estos durante los años ’70. Sin embargo, gran parte de la comunidad lo agradece, tener un evento de videojuegos como un festival de videojuegos o un torneo de una compañía coreana que una vez prometió llevar la final de la WCG a Chile, es un evento que cualquier fanático que vivió su niñez en los finales de los años ’80 o a principios de los ’90 quisiera haber visto.

De esa forma, cualquier sentimiento que haya inspirado al ver a la persona que es la más cercana representación de Mario en el cuerpo de Charles Martinet, es totalmente justificable, no es para menos ver finalmente en persona a quien le dedicó gran parte de sus años de niño o adolescente a ayudar al plomero a salvar a su princesa. Y pese a todo, aún quedan cosas por ver, porque la industria de los videojuegos en Chile, desde su desarrollo hasta la prensa está recién en su primer escenario de un juego de rol en camino hacia un nivel mucho más elevado.

Capítulo 2

Fabula nova chilensis[24]: videojuegos chilenos

La compañía Square, fundada en 1986 por Masashi Miyamoto, dista actualmente mucho de lo que es ahora económicamente en sus años más oscuros, a poco tiempo de ser armada. En sus inicios era una compañía japonesa enfocada en desarrollar juegos que lamentablemente jamás tuvieron trascendencia para nuestras generaciones. Esta desarrolladora estaba a punto de irse a la quiebra y prácticamente lo habían asumido, sin embargo, se atrevieron con un "canto del cisne", planificaron un último trabajo que consistía en un juego de rol para la consola NES, usando los modelos y sprites[25] que la tecnología les permitía hacer a finales de los años '80. Trabajaron arduamente en este juego, que resultó en un producto consistente, divertido, estratégico y novedoso para la época. Tanto fue el entusiasmo en su desarrollo que diseñaron todo lo que es la jugabilidad del título, los personajes, los ambientes, los mapas, los laberintos que dejaron la historia de este universo para el final. Afortunadamente lograron escribir una historia que encajó perfectamente con toda la arquitectura diseñada para él mismo.

No importaba cuánto habían trabajado en este título, los empleados de Square sabían que luego de esto, su historia acabaría acá, pero por lo menos querían terminarlo bien. El nombre de este título aún estaba pendiente, y los programadores más otras personas que formaban parte de Square decidieron darle un nombre que también testimoniara el trabajo de su creador Hinoboru Sakaguchi. Iba a ser el último juego, el último arranque de imaginación de la compañía y fue así como este juego dio vuelta todo lo que tenían pensado hacer antes de que se hundieran. Esta "última fantasía" había alcanzado un éxito tan

[24] Referencia a "Fabula Nova Cristallys" -título en latín que dice "El nuevo cuento del cristal"-, saga de Final Fantasy que reúne a la trilogía de *Final Fantasy XIII (2010 - 2014)*, *Final Fantasy XV* (fecha no anunciada al cierre de la edición) y *Final Fantasy Type-0 (2011)*, título exclusivo para Japón, que recientemente anunciado en occidente para PlayStation 4 y Xbox One.

[25] Sprite: grupo de pixeles juntos para representar una figura bidimensional o tridimensional en su función digital. Definición de acuerdo a D. Thomas, K. Orland y S. Steinberg (2007). "The Videogame Style Guide and reference manual". Power Play Publishing, pag 59.

considerable que salvó a la empresa y fue así como *Final Fantasy* fue lanzado al mercado en Japón en el año 1987. Square por fin también tenían un juego digno de compararse con la compañía que consideraban como rival, Enix, famosa por la saga *Dragon Quest*[26].

Square logró salvarse y aprovechó también de extender su nueva franquicia desarrollando más títulos para la serie *Final Fantasy*, enumerándolos con números romanos, y además de ampliar sus horizontes colocando una subsidiaria en Estados Unidos bajo del nombre Squaresoft, que entre los años ’90 y los primeros años del siglo XXI lograron forjar su fama por títulos como *Chrono Trigger*, *Secret of Mana*, *Xenogears*, *Parasitive Eve*, *Vagrant Story* y *Kingdom Hearts*, en su mayoría juegos de rol. El futuro de la compañía era próspero, e incluso lograron en el 2004 aliarse con su conocido rival, Enix, formando Square-Enix. Se dice popularmente que este cambio perjudicó gran parte a la calidad de sus juegos y se cuestiona por diversas políticas que han tomado hasta el día de hoy, aunque al final de todo eso es harina de otro costal.

"Final Fantasy". Square, 1987.

[26] De acuerdo al video documental “The Final Fantasy Retrospective Part I”, del sitio Gametrailers.com

Sin embargo, teniendo su base en Japón, una en Norteamérica y otra en Europa, Square-Enix inició una búsqueda de talentos en Sudamérica, organizando el concurso Latin America Game Contest 2012. Este consistía en que cada país de la región debía desarrollar un videojuego que sea innovador, práctico, atractivo y los suficientemente bueno para encantar a los directivos de la compañía.

Para promover esta iniciativa, el presidente actual de la compañía Yasuhiro Fukushima, recorrió el continente visitando a asociaciones de videojuegos, y Chile no estuvo exento de sus planes. Fukushima visitó el país para reunirse con los directivos de la asociación Videogames Chile, agrupación que reúne a programadores, diseñadores y compañías de desarrollo para buscar un juego que puedan promover con su marca -que dependía también de la decisión de los programadores de usar la marca o no- además de condecorar al país ganador con una sede latinoamericana de su compañía y recibir 20 mil dólares repartidos entre el equipo que resulte ser elegido.

El presidente Fukushima visitó a los estudiantes de la sede de Las Condes de la Universidad del Pacífico el viernes 13 de abril, al día siguiente se presentó en el instituto DUOC UC de San Joaquín donde habló sobre la historia de la compañía Square-Enix y sobre lo que querían lograr con este concurso. Y la visita final se efectuó en el Santiago Market Place ubicado en Providencia, en una ceremonia formal donde recibió a diversos medios especializados chilenos y compartió con ellos en rondas de preguntas y respuestas.

Yasuhiro Fukushima en su visita a la Universidad del Pacífico. 2012.

"Esta idea surgió a través de uno de los primeros proyectos que hemos hecho, que fue Dragon Quest", relató el presidente Yasuhiro Fukushima sobre la búsqueda de talentos. *"Ahí nos dimos cuenta que habían muchos talentos que podían ser aprovechados y que había más allá afuera. Organizamos los primeros concursos para desarrollar un RPG*[27]*. Y uno de los más conocidos fue Koji Sukimoto, quien comenzó como un fan y terminó trabajando para nosotros, y otro de ellos fue Akira Toriyama (famoso por ser el creador del manga Dragon Ball) quien quiso también dedicarse al diseño de videojuegos. Lo mismo queremos para Latinoamérica. Así como la compañía Enix siguió creciendo, como una buena competencia para Final Fantasy"*[28].

Ya en el recinto y estando todos reunidos, Pablo Gorigoitía, quien era en ese entonces presidente de la asociación Videogames Chile le dio la bienvenida al señor Fukushima quien estaba acompañado de su intérprete expresando su agradecida visita. Mientras el equipo de sonido instalado en la sala reproducía el tema *"Prelude of the Crystal"*[29], Gorigoitía explicaba su orgullo de que la industria de los videojuegos en Chile dejó de ser algo menor y que finalmente podría estar tomando parte de algo grande: la oportunidad de tener a uno de los más grandes desarrolladores de Japón en el país.

"Esto es urgente", expresó Gorigoitía durante la reunión con los medios de prensa. *"Esto va pasar con nosotros o sin nosotros, ya que Square piensa seriamente colocar una oficina aquí en Chile, esta es una tremenda oportunidad. Es una búsqueda de talento consolidado, de personas que trabajan en videojuegos, de los que dicen que aún son*

[27] RPG (Role Playing Game, juego de Rol): Los jugadores asumen un rol o empleo de un personaje o un grupo en donde se deben resolver problemas, interactuar con otros personajes y envolverse en combates con distintos estados de salud y estados de rendimiento. Definición de acuerdo a D. Thomas, K. Orland y S. Steinberg (2007). "The Videogame Style Guide and reference manual". Power Play Publishing, pag 75.

[28] Obtenido del artículo "Una tarde con el presidente de Square-Enix" del sitio 17bits.cl escrito por Camilo Farías.

[29] Tema musical del compositor musical japonés Nobuo Uematsu, famosa por ser parte de la introducción de gran parte de los juegos de la saga de Final Fantasy.

jóvenes y quieren ser algo en la vida diciendo: 'quiero hacer videojuegos", enfatizando la importancia de esta visita y del concurso[30].

Esta era una de las oportunidades de oro que Chile tenía de subirse a un trampolín y saltar hacia un mejor estado de desarrollo en la industria de los videojuegos. El llamado a participar era legítimo, ya que el mismo Fukushima apoyó a los programadores nacionales a poner en alto a la industria. *"Si miramos al mercado de videojuegos en Chile, es todavía muy pequeño"*, comentó el presidente de Square-Enix analizando el estado actual del entretenimiento electrónico. *"Ustedes están en una muy buena posición y cuando se gradúan en el mercado, ya en cinco años habrán grandes empresas del desarrollo como es en el caso de otros países"*, recomendó[31].

Sus palabras eran ciertas, ya que este evento no era el primero que la compañía Enix, cuando aún era independiente de Square, solía realizar estos llamados a programar y crear un título revolucionario. Y sus palabras estaban dedicadas especialmente para Chile, ya que en la edición del año 1996 el gran ganador fue el juego *Estructura*, aunque lamentablemente no existe ningún registro de tal título[32]. Frente a esta anécdota, Gorigoitía estimó que Chile tiene posibilidades, y más si la misma compañía apoyaba la causa. Sin embargo, a lo largo de los meses próximos, Videogames Chile jamás recibió una noticia sobre Square-Enix, pocos juegos chilenos se desarrollaron y ninguno de los títulos logró destacar, y la compañía finalmente terminó instalando sus oficinas en México.

[30] Cita de Pablo Gorigoitía durante el evento para la prensa del lanzamiento del concurso "Square-Enix Latinamerican game contest 2012", el día 16 de abril del 2012.

[31] Cita de Yasuhiro Fukushima en el evento para el concurso latinoamericano de Square-Enix, el día 16 de abril del 2012.

[32] "Estructura", título desarrollado por programadores chilenos para el concurso realizado por la compañía Enix en 1996. De acuerdo al ex presidente Gorigoitía, no existe un actual registro del videojuego.

"Estructura", ganador chileno del concuso de desarrolladores de Square-Enix, 1996.

Made in Chile

Chile quedó conforme con su realidad, que en un principio se podrá pensar que aquí la industria no tiene nada, o que está prácticamente en pañales, sin embargo hacen lo que sea necesario para que cada título que se haga sea reconocido, promovido, y comercializado como cualquier otro videojuego popular que hay en el mercado, sea nacional o no.

Con tal de que esto tenga un resultado, algunos grupos o equipos de desarrollo o de programadores decidieron conformar el gremio durante el Encuentro de desarrolladores de Videojuegos, efectuado el 2009 por el presidente de Amnesia Games, Alejandro Woywood, en el departamento de Ingeniería de la Universidad Católica, y organizado por el curso de creación de videojuegos de la misma facultad y del grupo de diseñadores de Amnesia Games. Esta reunión fue una iniciativa reminiscente a la asociación IGDA (por sus siglas en inglés: International Game Developers Association), ubicada en Nueva York, que reúne además de programadores, escritores, artistas y también a empresarios para el apoyo del desarrollo de videojuegos en todo nivel, ya sea a nivel comercial como con fines artísticos o educativos[33].

Las principales misiones de esta asociación es de congregar a las empresas, ya sea en función de desarrollo, programación o de tiendas para poder trabajar en conjunto y llevar

[33] Información obtenida desde el sitio oficial de la agrupación.
http://www.igda.org/?page=about

los proyectos o ideas frente al gobierno u organizar eventos como foros, conferencias en apoyo al Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Ellos no se cierran a la idea de comercialización pura de los videojuegos, ya que su objetivo es de promoverlos y a la vez, combatir la piratería, como también velar por la calidad y la ética de la industria apoyando la innovación, la investigación y el desarrollo.

Todos los integrantes compuestos por ACE Team, AHB Games, Amnesia Games, Artmament Games, Atakamalabs, Behaivoir interactive, Bekho Team, Brainstormers, Cangrejo ideas, Cerebral Games, ePig Games, Gamaga, Global Pixel Studios, Good Factory, IguanaBee, Learning Shift, Loading Play, Octeto Studios, Octupus, Powermedia, Power up Music, Studio Pangea, Sumerson Studio, Trauko Games, Trutruka, entre otros, trabajan en conjunto como asociación y también apoyan todas las iniciativas relacionadas con los videojuegos aunque sea fuera de esta, siempre y cuando también estén vinculadas y apoyadas por el gobierno a través del Consejo de cultura.

"El Consejo de la Cultura se concentra siempre por el área de los nuevos medios", explica Valentina Serrati coordinadora del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA). *"Nosotros tenemos un interés por fomentar la producción de videojuegos a nivel nacional y concretamente lo queremos relacionar con procesos alternativos a lo que son los procesos habituales a lo que se involucran los videojuegos como lo es la pura entretención"*, detalló[34].

"Zeno Clash". ACE team, 2009.

[34] Cita de Valentina Serrati, coordinadora del Consejo Nacional de la cultura y las Artes, entrevistada el día 18 de octubre del 2013.

Este apoyo también va para la confección de algunos títulos, como *Zeno Clash* y *Assault Heroes*, que son los más reconocidos juegos chilenos hasta el día de hoy, lanzado el año y hasta el 2009, eran los proyectos que hicieron que el país se colocara en la vista de la industria mundial. También gracias el apoyo de VG Chile, se han levantado más de 30 estudios de videojuegos, han generado más de 300 puestos de trabajo, han planificado proyectos que alcanzan el presupuesto de de ocho millones de dólares, una distribución que ha consistido en la comercialización del 95% de los juegos a través de descargas digitales, y el 90% de ellos han sido para una escala global[35].

Entre sus trabajos están también la organización de "workshops" o talleres de desarrollo de videojuegos para estudiantes de programación y diseño digital que se hacen periódicamente. Como el Videogames Extreme Workshop que desafía a todos los participantes de diseñar un videojuego en una cantidad limitada de tiempo. En estos, cada grupo de participantes deberá formular sus propios trabajos desde el inicio de este evento, creándolo desde su originación, los contendientes pueden acceder por tutorías instantáneas, y pedir ayuda de un grupo de profesionales como programadores y académicos determinados por la agrupación para la orientación óptima de un trabajo que se esté realizando.

Y otro de los talleres realizados fue el Laboratorio Científico de Videojuegos, que se efectuó entre el 12 y el 14 de marzo en el Centro Cultural del Palacio de la Moneda. La idea de este certamen era desarrollar un videojuego vinculándolo directamente a un tema otorgado con el fin de educar y a la vez entretener a su usuario. "*El área de los medios tiene apenas dos años gracias al programa Explora de Conicyt"*, inicia Serrati representando al CNCA en el comienzo del evento. *"Se buscan políticas culturales que combinan el arte y la creatividad como parte de aprendizaje y la educación. Y en este evento se intentará demostrar que la relación de videojuegos y la ciencia es posible, y esta es la oportunidad de probarlo"*, concluyó[36].

[35] Información de acuerdo al actual presidente de Videogames Chile, Juan Pablo Lastra, durante una charla de la Academia Syrenaica, el día 30 de noviembre del 2013.

[36] Cita de Valentina Serrati, entrevistada el día 18 de octubre del 2013.

Internacionalmente la agrupación ha hecho lo posible por hacerse notar en la industria mundial, llamando la atención de otras empresas que les han otorgados licencias para adaptar series de televisión y películas para distintas plataformas, como *Pacific Rim*, *Tetris*, *Voltron*, y *La era del Hielo.*

"Pacific Rim". Behavoir, 2013.

El proyecto chileno de la realidad

Los miembros de VG Chile están consientes de que el nicho en comparación a otros países aún es pequeño. *"Jamás vamos a ver actualmente un juego con el nivel de producción de Grand Theft Auto, pero eso es porque Rockstar Games trabajan con una cantidad barbárica de personas durante una gran cantidad de tiempo"*, detalla Juan Pablo Lastra, el actual presidente de Videogames Chile desde el 2013 y presidente de la desarrolladora Behaivoir. *"Empresas como Wanako Games y Behaivoir tienen alrededor de cuarenta personas y siempre trabajan en proyectos paralelos, no están todos trabajando en el mismo, es otra escala. Pero si quitas la escala, la calidad de los juegos chilenos está a la altura de cualquier otro lado, y se nota en los logros que han conseguido"*, argumenta Lastra con un notorio optimismo para el provenir de la industria nacional.

"La empresa más cercana al éxito nacional ha sido Behaivoir y ellos hicieron Doritos Crash Course, que sería el juego más descargado de la red Xbox Live a nivel global con más de 6 millones de descargas, y eso que fue hecho aquí en Chile. Y aquí se hizo también una nueva versión de Tetris para PlayStation 3, que fue el juego más

descargado de la red PlayStation Network del 2011, y todo eso se hizo aquí", continuó el presidente de VG Chile[37].

Añadiendo las impresiones y experiencias de Lastra y Behaivoir, Chile también ha cosechado éxitos con títulos grandes en el extranjero. El mejor ejemplo de estos fue el título *Zeno Clash (2009)*, desarrollado por ACE Team, equipo liderado por Carlos Bordieu. Este juego trata de un guerrero que despierta luego de una explosión que mató a un cercano suyo, al recobrar la conciencia, se da cuenta que no recuerda nada y para resolver todo el misterio debe viajar por todo la tierra fantástica de Zenozoik luchando mano a mano con otros guerreros y criaturas en una vista de primera persona. El recibimiento de este juego fue con críticas mayoritariamente positivas de parte de medios escritos especializados, siendo más generosa la publicación PC Gamer, que lo denominó como el juego del año para la plataforma en que fue desarrollada.

El éxito de este título motivó a su equipo a desarrollar una secuela, *Zeno Clash II*, lanzado el 2013 y ahora respaldados por la compañía japonesa Atlus como la encargada de publicar el juego. Este proyecto fue aún más ambicioso que el anterior, sin embargo las críticas no fueron tan generosas esta vez, el cual lo calificaron como un juego *"tan grande que termina sintiéndose vacío para el jugador"*, como lo estima el sitio Eurogamer[38].

"El proyecto fue ambicioso, pero representa lo que puede hacer un equipo latinoamericano en la industria", explicó Carlos Bordieu durante una reunión con futuros estudiantes de diseño y programación. *"Fue una ambición exagerada, con dos juegos lanzados como una odisea y se pusieron una meta grande. Tenía una escala enorme, desde*

[37] Cita de Juan Pablo Lastra, entrevistado el 3 de octubre del 2013.

[38] Crítica realizada por el sitio Eurogamer sobre Zeno Clash II
http://www.eurogamer.net/articles/2013-05-08-zeno-clash-2-review

hacer un beat' em up[39] *a un juego de rol, el mundo completo del juego estaba a cargo de sólo cuatro personas, un trabajó que lograron hacer en un año y medio"*, denotó[40].

Bordieu fue autocrítico con su proyecto, analizando el trabajo que hicieron destacaron que el trabajo fue tan grande que querían hacer caer tres veces el mapa completo del *Zeno Clash* original en su secuela, pero esto llevó a resultados que se salieron de control. El tamaño del mundo era excesivo, las misiones estaban mal diseñadas, las mecánicas del juego eran atrasadas en comparación a otros títulos de su mismo género en los presentes años, las texturas eran incompatibles con las consolas, la inteligencia artificial no era la mejor, y el trabajo de diseñar *Zeno Clash II* para las tres plataformas (PC, Xbox 360 y PlayStation 3) y más encima añadir un modo multijugador en línea era una tarea imposible para los estándares chilenos. Lo que fue mucho comparado con los aspectos positivos que resaltaron de este juego, como un destacable sistema de tiempo real que recrea el día y la noche con la mejor precisión de la generación actual, la banda de sonido era totalmente orquestada, un gran trabajo de marketing y la oportunidad de una distribución libre para ser descargada tanto en PS3, Xbox 360 o la plataforma Steam.

Pero la compañía ACE Team no se deja rendir sólo porque no lograron cumplir sus ambiciones, pues Bordieu estima que cada caída es un paso para aprender, *Zeno Clash II* fue una lección aprendida que dejó ver que siempre hay que estar moviéndose en el desarrollo y que esta servirá para aterrizar más los próximos proyectos porque siempre pueden hacerse grandes cosas sin necesidad de trabajar en cosas grandes. "*Cuando hay videojuegos uno siempre se debe estar motivado en la industria"*, explicó el representante de ACE Team hacia sus alumnos.

Aunque no todos los equipos de desarrolladores chilenos logran destacar por el nivel de producción de sus títulos, este es el caso de la compañía Octeto Studios, fundado

[39] Beat-'em-up: Género de acción que consiste en combates de mano a mano contra un número grande de oponentes. Definición de acuerdo a D. Thomas, K. Orland y S. Steinberg (2007). "The Videogame Style Guide and reference manual". Power Play Publishing, pag 74.

[40] Cita de Carlos Bordieu, emitida durante la charla de la Academia Syrenaica, el día 30 de noviembre del 2013.

en el 2012 y conformado inicialmente por Julio Marambio, Gonzalo Gaete, Isaura Carrasco, Joaquín Cárdenas y Fernánda Zúñiga, más otros técnicos y diseñadores que se integraron posteriormente.

Equipo de desarrolladores de Octeto Studios.

La historia de ellos inicia en un diplomado organizado por el actual presidente de la compañía Syneraica, Oscar Contreras, donde el grupo de seis jóvenes mencionado anteriormente se conocieron junto con otras dos personas se agruparon formando un equipo de ocho, número que le dio el nombre a la compañía. Al terminar el diplomado pudieron cumplir el sueño de desarrollar videojuegos lo que les dio la experiencia suficiente para comenzar a trabajar en sus propios proyectos. Sus primeros trabajos se componían de una tecnología muy avanzada como para poder ser desarrollada en el país, como fue el *"Proyecto Argón"*, que fue dejado en suspenso en marzo del 2012.

Los miembros de Octeto tenían más que entendió que en Chile la industria es muy pequeña, tanto que no es recomendable aún intentar vivir de esto a tiempo completo. Pero tenían la experiencia suficiente como para poder fabricar un producto para hacerse conocer como una nueva empresa. *"La industria de los videojuegos tiene poca presencia en Chile, pero en las redes sociales ha adquirido un protagonismo y eso ha sido gracias a las redes sociales"*, estima Gonzalo Gaete, el desarrollador líder a la compañía[41].

Sabían que no podían partir con proyectos ambiciosos, de hecho, tampoco estimaron que debían crear un título para generar ganancias económicas, así que la idea para el primer

[41] Cita de Gonzalo Gaete, emitida durante una reunión de prensa efectuada el 13 de agosto del 2013.

proyecto fue hacer un juego barato, de desarrollo fácil, atractivo y adictivo. Así es como se concibió la idea de *Lucho Rey*, que actualmente está disponible como aplicación de Facebook. *"Necesitábamos darnos a conocer con un título que sea lo más criollo y chileno posible, porque nosotros queremos a nuestras raíces como nuestras raíces chilenas"*, comenta Gonzalo sobre el primer juego de Octeto, inspirado en la cultura popular chilena y en uno de los personajes extraños más famosos del centro de Santiago: El Divino Anticristo.

Lucho Rey es sobre un indigente que vive con su perro kiltro sospechosamente parecido a la mascota de la empresa Lipigas, que de un momento a otro tiene alucinaciones que lo hacen escuchar hablar a su mascota. El cachorro le dice a su amo que es un descendiente lejano de un miembro de la civilización maya y que debe recolectar ciertos objetos en su carro de supermercado para poder evitar la supuesta catástrofe que sucedería el 21 de diciembre del 2012, la famosa fecha estimada por la cultura centroamericana que determinaría un cambio de paradigma cósmico, que muchos interpretaron como el posible fin del mundo. Esta hecatombe iba a suceder inevitablemente pero en la historia de *Lucho Rey (2013)* se explica la razón del porqué nada sucedió.

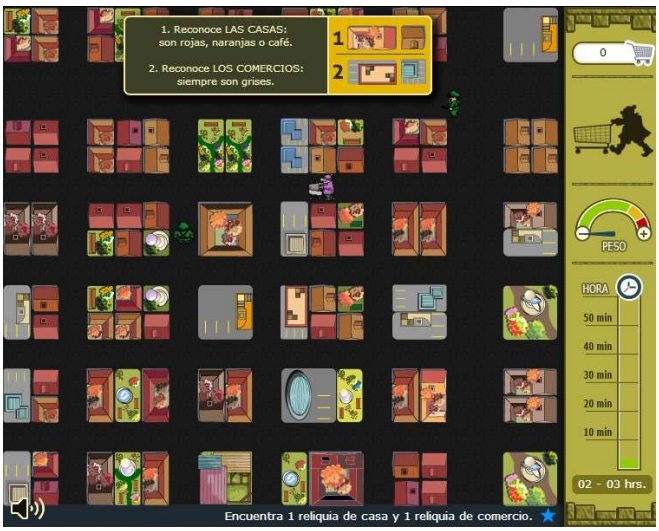
Octeto se lo toma todo con humor, porque su jugabilidad es totalmente inspirada en el juego *Rally-X*[42], donde Lucho debe recorrer laberintos introduciéndose en los hogares y evitando ser visto o atrapado por carabineros para buscar una cierta cantidad de objetos en un tiempo limitado por el escenario y cada etapa va poniendo más dificultad.

El equipo que desarrolló el juego reitera su afán de crear *"el videojuego más chileno que se pueda"*, integrando cada elemento de la cultura popular y histórica del país a este título para Facebook. Entre ellos, están los objetos que pueden ser recolectados por el jugador, que están repartidos por todos los laberintos disponibles en el juego. Entre estos pueden encontrarse desde la camiseta que utilizó Iván Zamorano al participar de la Copa del Mundo de 1998, pasando por una entrada al recital de Michael Jackson de 1993, hasta el poncho que perdió el diablo. La idea es que en todo el juego se puedan encontrar

[42] Videojuego desarrollado por la compañía Namco. Título de laberinto que consiste en un auto de carrera que debe evitar ser alcanzado por sus competidores haciéndolos chocar o inundar su camino con humo.

alrededor de 100 objetos, en los cuales podrán ser guardados bajo la cuenta de Facebook de un usuario, en base a esto, uno también puede compartir su progreso con otros jugadores, con quienes se puede comparar todo lo que han recolectado y aparecer en un ranking puesto por el sistema de servidores, creando de esta forma, un vínculo que muchas compañías ya han hecho a través de las redes sociales, y que en Chile será la primera vez que se hace.

Lo "chileno" también puede relacionarse por los vínculos que la compañía Octeto ha hecho con la industria musical nacional, ya que la banda de sonido de este juego está compuesta por los técnicos de sonido del grupo de programadores y Sinergia. La agrupación de Rodrigo Osorio, más conocido como "Don Rorro", se mostró completamente abierta a participar en el juego y a colaborar con dos canciones de su último disco "Aquí nadie debería ser pobre". Lo único que el grupo pidió a cambio fue la difusión de su trabajo sin más compensaciones, la promoción fue recíproca: mientras el juego comienza y se publicita con la música de Sinergia, la banda anunciaba la salida de *Lucho Rey* en sus recitales destacando el trabajo de Octeto Studios.



"Lucho Rey". Octeto Studios, 2013.

"El utilizar este juego, hacer este desarrollo conjunto, en el que nosotros ponemos a la música de nuestro último disco, y ellos ponen un juego que habla sobre las canciones, me parece que es justamente una sinergia", comenta el líder de la banda Rodrigo Osorio

sobre su participación en *Lucho Rey*. *"Encontré el juego chispeante y cuando ya me entregué, me costó soltarlo. Quizás ahora tienen esa versión con 24 niveles, pero después pueden irse en la volá y hacer 150, por si la gente prende, aunque es obvio que tienen que sacar una recargada"*, añadió emocionado[43].

El objetivo de considerar a Sinergia fue de sensibilizar al público nacional para jugar a un título de chilenos, sobre chilenos para chilenos, ya sea desde su premisa hasta el lenguaje que usa, el cual está plagado de modismos, y dichos populares sin caer en lo obsceno. *"De hecho, diríamos que el juego ni siquiera está en español, sino en 'chileno'"*, ironiza Gaete.

El trabajo de Octeto no fue completamente concentrado en el sentido de la dedicación profesional, ya que los integrantes indican que no tienen a su compañía como principal fuente de trabajo, pero esperan que más adelante puedan tener proyectos más ambiciosos. La razón de que *Lucho Rey* no tenía como objetivo obtener una ganancia fue en base a tener un nicho y fuente de trabajo como desarrollador de videojuegos en Chile: no existe una industria firme como tal.

"Octeto lo hizo súper bien porque a sabiendas de que el éxito comercial puede ser muy bajo, están apostando más a posicionarse. Hicieron una difusión gigantesca, se consiguieron un trato con la banda musical Sinergia, y eso les levantó mucho el perfil de todo", analizó Juan Palo Lastra en su visión de presidente de VG Chile. *"En el fondo, ahora ellos son una empresa que mucha gente del medio los ubica, hicieron un juego pequeño y lo sacaron con esfuerzo, quedó muy bien hecho y consiguieron una difusión que necesitaban, dieron ese primer paso y deberán sacar un segundo juego, pero nada dice… de hecho todo, indica que después de los cinco juegos todos podrán hacer un título que sea más memorable"*, explicó.

El grupo desarrollador estima que todos los proyectos serán para dispositivos móviles y que los próximos serán pagados. Actualmente Lucho Rey se sigue jugando en su

[43] Cita de Rodrigo Osorio para la nota "Octeto Studios presente Lucho Rey, su primer trabajo para el mercado chileno", escrita por Camilo Farías para 17bits.cl

sitio correspondiente y la compañía de Julio Marambio ya se encuentra trabajando en tres proyectos que tienen en su futuro repertorio, los cuales buscan también levantarlas a través del financiamiento, aunque el gran problema de acuerdo a Marambio es que las licencias para distribución del los títulos tienen un valor costoso.

Hacer juegos no es un juego

Tal como los miembros de ACE Team, Óscar Contreras fue otro de los invitados a dar la bienvenida a los futuros diseñadores presentes en la reunión, él es el presidente de la compañía Syneraica, una compañía de software de entretenimiento interactivo fundada por él mismo y por José Luis Lavín. Hasta el momento, junto con Behaivoir, es una de las compañías que más éxito y trascendencia que existen. Su empresa se enfoca principalmente en la publicación y distribución de videojuegos para diversas plataformas y que apoya ampliamente a la utilización de las redes sociales. Por el momento, se concentran puramente en el desarrollo del mercado de los juegos y aplicaciones sociales, pero también apoyan mucho el concepto de la educación a través de este medio.

Se sabe que uno de sus títulos más reconocidos es *Evilot*, un juego de defensa[44] en donde uno debe proteger al Conde Dolfus, un vampiro quien debe proteger su castillo frente a ejércitos de enemigos que vienen a atacarlo por venganza después de haberse retirado hace mucho tiempo de una vida llena de maldad.

Evilot llamó mucho la atención por su gran parecido a *Plants vs. Zombies*, hecho por la compañía Pop Cap Games y distribuído por Electronic Arts y que está disponible para más de 10 plataformas, incluyendo los dispositivos Android y iOS. Ambos juegos están hechos bajo el concepto de "tower defense", en donde la estrategia consiste en colocar la mayor cantidad de armas y trampas en el camino para defenderse de los enemigos que se acercan a un objetivo que debe ser protegido por el jugador. Sin embargo, *Evilot* no se salvó de las controversias, debido a que popularmente se le adjudicó mucho el

[44] Tower Defense: subgénero del género de estrategia, que implica el manejo táctico de los recursos disponibles y del territorio que dispone el jugador contra otros o un oponente manejado por la computadora. Definición de acuerdo a D. Thomas, K. Orland y S. Steinberg (2007). "The Videogame Style Guide and reference manual". Power Play Publishing, pag 76.

parecido al juego de Pop Cap, puesto que *Plants vs. Zombies* fue el que popularizó el género.

Afortunadamente, para la compañía, *Evilot* fue aceptado tanto como el juego en que se inspiró, destacando la originalidad de su historia y la producción en la cual se llevó a cabo, incluyendo también el sistema de juego, en donde tomaba elementos de algunos juegos de rol, donde se puede incrementar el nivel del jugador, comprar mejoras a las habilidades y una dificultad que no solo radica en los escenarios, sino también en la inteligencia artificial de los enemigos.

Además los desarrolladores de Syrenaica lograron contar con la ayuda de muchos colaboradores anónimos gracias a la plataforma de recaudación Kickstarter, donde la producción del juego buscó financiamiento de usuarios que recurren al sitio para generar recursos y premiar a algunos donadores con incentivos dependiendo de la cantidad que le otorguen a la producción del juego. Una de las razones de la cual acudieron a esta plataforma es para llevar la estética del juego a un nuevo nivel. Como *Evilot* es un juego que tiene un ambiente lúgubre, con monstruos, y ambientes siniestros, Syrenaica logró contar con una banda sonora compuesta por Matías Castro y reproducida por la Orquesta sinfónica de Macedonia. Nunca un videojuego chileno había llegado a un punto tan lejano con respecto a la música, lo que es común para la mayoría de los productos de la industria norteamericana, europea o asiática, pero para el país, fue una meta cumplida como el primer juego, cuya banda sonora, fue emitida por una orquesta mundialmente reconocida.

"Evilot". Syrenaica, 2013.

Fueron todos esos elementos que ayudaron a que este juego pueda ser considerado como algo completamente anexo a *Plants vs Zombies*, un proceso que el presidente de la compañía define como "Boothstrapping", que es el hecho de trabajar un proyecto inspirado en un producto parecido que está ya dentro de la industria, pero con cambios y elementos originales que ayudan al título a ser visto como algo distinto a su inspiración. *"La idea es que un proyecto de nosotros llame la atención por ser parecido a otro juego, y una vez que se tenga la suficiente promoción hay que sorprender al público con un título bien hecho y trabajado, y tan atractivo que no lo podrán ver por lo que se parece*", afirma Óscar Contreras[45].

Aunque tiene muy en claro que trabajar en la industria es una de las cosas más complejas que existen para un desarrollador. Por muchos años él, que es presidente de Syrenaica, se desempañó como director de desarrollo de la compañía EA y Visceral Games, partió como modelador de objetos en títulos como *The Sims* y *Dead Space*, cumpliendo también en el mismo puesto para *Evilot*.

No solo fue un diseñador que modelaba objetos, sino que también tuvo la labor de ser expositor ocasional de la feria de videojuegos E3 (Electronic Entertainment Expo). Al momento de convertirse en un promotor de su empresa, Contreras define que al trabajar en la industria se debe también tener en cuenta que los videojuegos también son negocios, en

[45] Definición dada por el presidente de Syrenaica en una cuña obtenida el día 30 de noviembre del 2013.

donde implica que cada compañía debe crear algo que entregue valor, una necesidad de hacer algo que la gente quiere a un precio que estén dispuestos a pagar. Pero esto también debe dar resultados, porque los consumidores deben estar también satisfechos del objeto adquirido. Y que toda esta promoción de producto debe obedecer siempre a una cadena de inversionistas y desarrolladores que deben tener ganancias en todos los casos posibles.

Contreras indica que todo este proceso desde la gestación de un título hasta, pasando por la producción de este, su promoción y su lanzamiento pasa por una cadena de niveles en que se parte por los subcontractores, que van hacia una desarrolladora, que a la vez busca a una compañía licenciataria para que pueda promocionar, y financiar el juego, que a la vez funciona como fabricante, que le cede una cierta cantidad de unidades a distribuir. Un ejemplo de esto era la compañía Nintendo, que actuaba como licenciataria de varias compañías que desarrollaban un juego para sus primeras consolas. La desarrolladora le indica cuántos envases del juego pensarán hacer y Nintendo la envía la misma cantidad de cartuchos vacíos del formato correspondiente a la generación para ser fabricadas y vendidas. Una vez que el juego esté listo para ser lanzado, se debe acudir a una distribuidora para repartir una cantidad determinada de copias de un juego para ser vendidos por las tiendas, que finalmente llegan a los usuarios a través de la compra.

Las ganancias pueden ser altísimas de acuerdo a diversas fuentes, las cuales se ha reiterado que superan a otras industrias, pero el valor individual de un juego (que generalmente bordea los 60 dólares en su día de lanzamiento) es repartida entre los subcontractores, la desarrolladora, la compañía licenciataria, las distribuidoras, los fabricantes y las tiendas en un porcentaje que determina el mercado actual. Finalmente, la desarrolladora sólo se llevaría 8 dólares del valor total del juego vendido, de acuerdo a los números que Contreras usó como ejemplo[46].

No es una tarea fácil afirma el presidente de Syrenaica, ya que al hacer un análisis de la industria nacional hace hincapié en que *"como país llevamos muchos tiempo pegados como desarrolladores, ya que hacen falta publishers"*. Así se demuestra con los títulos

[46] Datos entregados por Óscar Contreras durante la reunión de la Academia Syneraica, 30 de noviembre 2013.

chilenos más famosos, como *Zeno Clash*, que tuvo que ser publicitada por la compañía japonesa Atlus, el nuevo *Tetris* promovido por Sony y el mencionado *Evilot*, traído de la mano de Electronic Arts. Muchas veces se debe depender del mercado y del distribuidor extranjero para distribuir bien un título, lo que demuestra que es una realidad que, en el desarrollo de juegos se concentra mucho más en la plataforma móvil como Android y iOS.

"Los errores más importantes no son por la tecnología, sino que estos ocurren por que la dinámica del equipo falla", afirma también Contreras, asegurando que al momento de armar una desarrolladora es aún más complicada, porque el capital humano es el elemento más importante para construir una empresa y emprender en el área de los videojuegos.

Otra de las lecciones más importantes que Oscar Contreras aprendió mientras trabajaba en EA es que todo depende de los negocios y de cómo es la sinergia entre los empleados quienes hacen un juego. *"Esto va mucho más allá de las ideas, ya que requiere una pasión, también del capital, una proyección y la presencia de confianza que nuevamente pasa a las ideas que son apoyadas entre los demás"*, comenta.

"Todo tiene un ciclo de vida de unos 5 años, y uno siempre debe permanecer vigente y renovarse dentro de rubro. Algunos te pueden preguntar ¿qué es lo que has hecho en los últimos cinco años? Y les aseguro que si no has hecho nada te desecharán de inmediato", continúa describiendo la agitada y el duro ambiente de la industria. *"El asunto también va por la empatía, y por la innovación, en donde siempre se deben contar con gente con buenas vibras, que sueñan constantemente, tener iniciativa propia sin esperar órdenes, uno debe actuar y asumir siempre las propias responsabilidades"*, destacó.

Los futuros estudiantes, luego de realizar un sinfín de preguntas que demuestran la inmensa inquietud de los jóvenes de saber qué es lo que les prepara al momento de entrar a la industria de desarrolladores, se preguntan si realmente hay futuro en esto. Frente a esto, el ex trabajador de EA, pone paños fríos al asunto y demuestra abiertamente que desempeñarse en al área de videojuegos como rol de vida no es muy distinto a lo que se debe enfrentar cada profesional sin importar la carrera que él haya tomado.

"En esta industria, como todas las otras, siempre habrá lo mismo que en cualquier profesión competitiva. El 2 por ciento te alentará haciéndote más profesional, mientras que el otro 98 por ciento restante hará todo lo que sea para decirte que no. Sin embargo, hagas lo que hagas, siempre debes lograrlo, y se podrá siempre cuando uno ponga el corazón, el alma, la fuera y la persistencia", finalizó[47].

Que Chile todavía siga enfrascado solamente en producir desarrolladoras es un hecho que se pretende solucionar, pero antes de hacerlo primero se deben tener buenos equipos de desarrollo y más productos destacables. Por esa razón la compañía Syrenaica también estableció sus propios cursos para enseñar a sus alumnos a insertarse en el mercado como programadores. Así, crearon el diplomado de videojuegos y diseño interactivo, impartido por la misma Syrenaica Academy.

Tal como el programa de estudios de un complejo de estudios superiores, el programa ofrece clases de diseño. La compañía tiene claro que este "título" no tiene una especialización de género, lo que le permite tener una mayor disposición a que los alumnos puedan tener habilidades de trabajar en cualquier clase de juego, y esta academia es para que todos ellos puedan desarrollarse por completo.

Aún así, existen otras escuelas de desarrollo de videojuegos en escuelas tradicionales de educación superior, una de ellas se imparte en el Instituto ARCOS y la otra se imparte en la Universidad del Pacífico, en la sede de Las Condes. En esta última sede, uno de los docentes de la escuela es Gonzalo Lara, quien también es administrador del sitio chileno de noticias de videojuegos Revista Gamer, quien nos dio también sus apreciaciones de cómo esta formación se puede dar en la industria chilena y como sus alumnos egresados pueden desempeñarse luego de cursar el programa.

"El campo laboral es bastante versátil, tenemos gente que por un lado, está pensando en lo que son las industrias de animación o productoras multimedia", explica Lara sobre otras alternativas que pueden haber al desarrollo de videojuegos. *"Tenemos a egresados que se han dedicado a la animación en 3D tanto pensado para los videojuegos*

[47] Citas de Óscar Contreras, durante la charla de la Academia Syrenaica, el día 30 de noviembre del 2013.

como para usos de la industria como arquitectura inmobiliaria, proyectos que se usen modelados de este valor", ejemplificó.

Continuando con su análisis, Lara estima que en la industria hay mucho más que solamente hacer un videojuego solo con el fin de entretener. Existe una buena fuente de conocimiento o de aprendizajes que se pueden obtener a partir de estos, como también otros usos como la publicidad. *"Tenemos alumnos que han apuntado a una sociedad a priori que son videojuegos de entretenimiento, sino también que puedas integrarte para un producto publicitario como lo que es el advergaming*[48]*, también títulos para fines educativos, con fines terapéuticos, con salud, capacitación laboral, que no son necesariamente de entretenimiento como comunicativa. También hay simuladores de maquinaria, que también recrean la estructura de un supermercado para capacitar a la gente"*, complementó Lara.

"Dorito's Crash Course". Behaviour, 2010.

En fin, hay más mercado en primer instancia, otro punto importante es que no queremos que uno se queda haciendo producto para Chile. En verdad lo que queremos es aprovechar el verdadero mercado que es el más grande, como proyectos para iTunes, iPhone, Google Play para Android, las más importantes para PC con eso hay que aprovechar el paradigma de las redes digitales. *"Si quieres trabajar en esto, tendría que irte a un mercado que hiciese videojuegos, tenías que hacer un diplomado e irte a Estados Unidos, a las mismas empresas de mercados más establecidos, como Rusia, China que son*

[48] "Advergaming": Videojuegos desarrollados por empresas o compañías que se usan para promover un producto o una idea por medio de un juego.

polos de mucha demanda, donde muchas empresas rentabilizan sus productos y con eso se general el tema de outsoursing. O sea, que sale más cuenta tirar para afuera que agarrar gente local, y gracias a uno que hay casos de éxito en el mercado como Behaivoir, Atakama Labs, ACE Team y otras empresas que han generado ruido", agregó.

Pero el ruido que genera Chile no es suficiente, puesto que tal como el caso de Óscar Contreras, es necesario para cualquier aspirante a programador tener una buena experiencia en el extranjero. *"El extranjero se ha interesado, como dato duro, Behaivoir fue vendido como en 6 u 8 millones de dólares y Chile es uno de los pocos países en donde su gobierno se preocupa en crear una imagen país para la difusión de "imagen marca", han ido a eventos como la E3 para los desarrolladores para mostrarle a todo el mundo de que en Chile hay capital humano y económicamente no es tanta la diferencia de lo que han hecho países como China y tienen los beneficios concretos porque todos manejan el mismo código y trabajan con la misma zona horaria, no tienen que andar corriendo contra el reloj porque están olvidando algo"*, comenta Lara.

Hoy en día Chile está en un estado inicial en comparación al gran escenario que se vive en Europa, Norteamérica y Asia, pese a que el país se ve atrasado, se encuentra en un directo camino hacia un desarrollo en materia de videojuegos. Las relaciones que tienen los desarrolladores con la asociación VG Chile. El perfil de egresos que tienen los alumnos, de acuerdo a la agrupación, tienen todos los elementos útiles para iniciar un emprendimiento.

Chile trabaja en la relación que tienen con empresas como Microsoft y Sony, y también con la plataforma de software Unity. A partir de todo esto, se generan los talleres, diversos eventos más la exportación de proyectos para iOS, Android, PlayStation Network y Xbox. Es un largo camino que Chile y sus desarrolladores deben recorrer, y todo servirá para que algún día una compañía grande pueda poner sus ojos en este territorio para hacer de este país un sitio en donde no solo exporten cobre, sino también buenos productos interactivos, y actualmente, muchos confían en ellos.

Capítulo 3

El “dato freak” de las comunicaciones

Los estudios de Megavisión (actualmente Mega), estaban totalmente adornados y diseñados con motivos y personajes de Nintendo, dos cursos de distintos colegios se enfrentan cada semana por una competencia extendida por todo ese periodo. El espacio consistía en competencias entre alumnos de cada curso y secciones dedicadas a dar trucos para juegos específicos, información de la industria, noticias de videojuegos y pequeñas notas sobre curiosidades de Nintendo. El conductor de “Nintendomanía” era un joven Julian Elfenbein, quien acompañaba al elenco de colaboradores y fanáticos junto a la voz de Eduardo Fuentes tratando vagamente de imitar la voz de Charles Martinet dándole vida a Mario, aunque en un largo plazo terminaba pareciéndose más a la voz de Mickey Mouse.

La interactividad del programa era dinámica y con una simpatía que todo el estudio compartía por las consolas de Nintendo, aunque esas buenas relaciones entre los televidentes y la producción del programa se rompían en algunas ocasiones. La razón era que el ambiente se oscurecía, la cortina musical cambiaba a una más oscura y pesada, para dar paso a un personaje representado con un desprecio comparable al Chacal de la Trompeta de Sábado Gigante. Un hombre disfrazado con una máscara de un robot intimidante y cubierto con una capa negra entraba al estudio con ráfagas de humo, caminando lentamente y provocando a cualquier persona que se le atravesara, desafiando también a los integrantes del público. Subía al sector principal donde se ubicaba normalmente Julián y este lo recibía con cierta cara de incomodidad. “El Killer” se presentaba con su característica y genérica risa malvada digna de un dibujo animado de los años ’80, ofendiendo al animador y faltándole el respeto de vez en cuando. Este personaje representaba a Fulgore, uno de los personajes más populares del juego *Killer Instinct (1994)*, un popular título de lucha desarrollado por la compañía inglesa Rareware para Super Nintendo y máquinas Arcade en 1994, y dos años más tarde fue lanzado una secuela *Killer Instinct 2 (1996)*, y la presente consola de Nintendo en ese entonces (Nintendo 64) tenía su versión, llamada *Killer Instinct Gold (1996)*.

La sección de “El Killer” consistía en que un televidente o alguien del público lo desafiara en una partida de *Killer Instinct Gold* y él decidía con quién luchar. El indeseable personaje tenía una gran habilidad con el juego, lo que hacía una tarea difícil derrotarlo. Quien lograra ese cometido podía llevarse buenos premios, como una consola o juegos de Super Nintendo. Sin embargo, la actitud agresiva y molesta del personaje iba más allá de su comportamiento, puesto que la producción del programa arreglaba el juego a través de la configuración del mismo, para que el participante no pudiera cubrir los ataques del Killer, lo que hacía una competencia sumamente injusta, de hecho, en todo el periodo que el programa duró al aire no se tienen recuerdos de más de dos personas que le hayan ganado. De acuerdo a teorías que en varios sitios de internet discutían sobre este programa que hoy en día es considerado de culto. Se decía que el personaje disfrazado estaba personificado por tres personas, una de ellas era el que estaba detrás del disfraz, otro de ellos era Eduardo Fuentes quien estaba entre los técnicos de sonido para otorgarle la voz, y finalmente había otra persona más ubicado cerca de la consola en donde se jugaba, quien manejaba al luchador que el “Killer” seleccionaba[49].

De izquierda a derecha: Julián Elfelbeim, un participante y "el Killer" en Nintendomanía.

Curiosamente tal personaje fue lo que se robaba el protagonismo del programa, captando la mayoría de la atención de los televidentes, incluso hasta el día de hoy se tienen recuerdos de él. Se intentó también utilizar al personaje hasta en sketches para darle variedad al programa, hasta se dio la libertad de amenazar y desafiar retóricamente a Juan Andrés Salfate, quien junto con Rodrigo “Pera” Cuadra conducían el programa Maldita Sea

[49] Madrid, D & Valenzuela, J. (2013) “Chile Game: una mirada a los videojuegos en el país” (Documental). Shulks producciones.

en el desaparecido canal Rock & Pop. Lo particular de esta curiosa rivalidad fue que el dúo de cinéfilos hacía una vez cada temporada un especial dedicado a los videojuegos en su programa, donde le otorgaban mucha más atención a la creciente rival de Nintendo 64, la PlayStation de Sony. Salfate decía que *"(PlayStation) era una verdadera consola para jugar, no como la Nintendo 64 que era para cabros chicos"*[50], lo que alimentaba mucho más esta disputa. Se suponía que el encuentro entre el trío de personas que daban vida al "Killer" se iba a reunir con Salfate, pero el anunciado encuentro nunca se concretó públicamente, el programa ya había terminado sus emisiones, como también el actual ciclo de Maldita Sea.

Era 1997 y la más grande novedad para Chile en ese tiempo en cuanto a videojuegos había salido hace pocos meses a la venta: el Nintendo 64. La publicidad que tuvo en ese entonces lo hacía ver como la consola más avanzada tecnológicamente jamás creada, causando sensación popular entre los fanáticos de los videojuegos. Se decía que Super Mario 64 tenía gráficos insuperables y que había revolucionado la forma de jugar, dando el gran salto entre los gráficos en 2D hasta lo tridimensional. Era tanta la popularidad que el mismo canal le había dedicado un programa, y pese que ya existían espacios de juegos electrónicos como Segacción, conducido por Jennifer Warner, y Hugo, animado por Ivette Vergara[51].

Bienvenidos al Club

Desde los años noventa los videojuegos se presentaron como un tema novedoso para el entretenimiento en Chile, había una circulación popular de la Revista Club Nintendo partiendo por el año 1992, como alternativa, existían otros como Mundo Atari (1987), y Stak (1992). Y antes de que los primeros programas chilenos aparecieran canales como Megavisión y Canal 13 traían programas como "Videopoder" y "Cibernet" que abordaban

[50] De acuerdo a las citas hechas en GamerCafé Podcast "Especial de PlayStation parte 1". Temporada 6, episodio 12.

[51] Madrid, D & Valenzuela, J. (2013) "Chile Game: una mirada a los videojuegos en el país" (Documental). Shulks producciones.

el tema de la tecnología, los computadores y los videojuegos aunque sólo como mercado general, no existía ninguna localización nacional para aquellos programas.

Aunque la revista Club Nintendo fue la más famosa y próspera de las publicaciones nacionales en los años ’90. Esta fue iniciada durante el mes de septiembre de 1992, tenía contenidos como noticias, avances, análisis breves y fue conocida como la principal fuente de información de la compañía para el público. Lo que más atraía a los lectores antes de los años donde se masificó internet eran las novedades y los especiales de la E3 que anualmente extendían por dos o tres números. La historia de la revista inició en México, en donde otra publicación con el mismo nombre se distribuía de forma gratuita en el país del norte en un formato muy reducido, casi como del tamaño de un fanzine. La persona quien estaba a cargo de esta eran Gustavo Rodríguez y José Sierra, diseñadores gráficos y seguidores de Nintendo, quienes iniciaron su trabajo de la información cuando la compañía nipona ingresó al territorio para promover sus productos una vez que este llegara a los Estados Unidos con el nombre de NES (Nintendo Entertainment System)[52].

El personal de Nintendo de Norteamérica se acercó a la productora en donde Rodriguez y Sierra trabajaban para promover un boletín informativo que se publicara de forma quincenal, para convertirse así como el primer paso para insertarse a la región, llamándose así como el rostro latinoamericano de la empresa. Aunque en un inicio era una publicación breve llamado “El Mundo Nintendo” (“The Nintendo Newsletter”), un fanzine de pocas páginas en donde informaban sobre promociones, notas breves y novedades que la compañía tenía preparado para todo el mundo.

Nintendo apoyó constantemente a los productores mexicanos en la publicación y distribución de sus fanzines hasta que en el número 20, decidieron ampliar la producción de esta hasta convertirla en una revista. La compañía acudió al apoyo de la productora mexicana Televisa y del ejecutivo de la empresa de videojuegos, Teruhide Kikoushi, para iniciar una nueva etapa de El Mundo Nintendo, rebautizándola como la Revista Club Nintendo.

[52] Datos y experiencias citadas de GamerCafé Podcast “Especial Revistas – Recordando a Club Nintendo”. Temporada 5, episodio 10.

Portada del prímer número de la edición chilena de Revista Club Nintendo.

Ya en diciembre de 1991, la Revista Club Nintendo emprendió con su primer número, con un nuevo formato y con más contenidos que los del fanzine anterior. Y para expandir más el alcance de este, debieron distribuirla por cuatro países: Colombia, Argentina, Bolivia y Chile. En este último era en donde más trabajo se hacía, ya que la distribuidora H. Briones pidió que fuera editada en el país acorde a lo que se comercializara en el territorio debido a que eran ellos quienes distribuían los productos de Nintendo. Añadiendo también el apoyo de la editorial Arrayán, que actuó principalmente como la agrupación que imprimiera las copias de la revista.

Club Nintendo era sólo el nombre, no era esencialmente un “club”, y en Chile se editaba con contenido propio, mientras que en Colombia se distribuía con el mismo contenido pero con distinta publicidad para el país, y en tanto la boliviana y la argentina se importaba desde Chile sin ningún cambio.

Así fue cuando en septiembre de 1992, apareció a la venta el primer número de Club Nintendo con una portada especial que anunciaba todo el contenido de esta y con una abertura que mostraba una imagen de Mario jugando *Super Mario World*. En ese mismo año, tal consola ya había salido a la venta, pero su distribución aún era escasa debido a que el primer sistema de la compañía aún predominaba fuertemente entre el país. Ya dentro del primer número se encontraba la sección del Dr. Mario, destinada a preguntas de los lectores y sus respectivas respuestas de parte del staff de la revista. Pero en esta ocasión fue usada para explicar toda la revista y las secciones que esta iba a tener. Y lo demás estaba dedicado

a juegos como *Super Mario Bros. 3 (1990 en América)*, *Battleletoads (1991)*, *Double Dragon 3 (1990)* y adelantos de juegos para Game Boy.

Era esperable para las condiciones que había en esos años que la calidad de las notas y de las imágenes no era de las mejores. Hoy en día se usan dispositivos que ayudan a obtener una imagen fija a partir de un juego, un cuadro como se diría en el lenguaje cinematográfico, y que en algunos casos, dependiendo de la calidad del producto el precio puede variar, pero en los inicios de los ’90 tener una capturadora era un lujo. La edición Chilena de Club Nintendo producía su contenido en gran parte gracias al correo que recibía constantemente de los lectores de la publicación, y las imágenes se obtenían simplemente a través de fotografía que posteriormente se digitalizaban y se remasterizaban para su impresión. Para muchos juegos se hacían guías de los escenarios de ciertos juegos con el objeto de ayudar al jugador a terminar un juego, se armaban y unían las imágenes para confeccionar mapas hechos de estas fotografías montadas para que el lector tuviera una perspectiva total de un escenario.

Curiosamente esto se hacía también con los juegos de Game Boy de primera generación, cuyas capturas sólo se podían obtener por fotos, y debido a la pobre calidad de digitación de la imagen, los editores y algunos colaboradores debían hacer el trabajo de marcar y contornear todas las líneas, incluyendo la mayor cantidad de sprites posibles (debido a que el sistema portátil de Nintendo no contaba con una luz que alumbrara la imagen como muchos de los dispositivos portátiles de la actualidad), y aún así, de acuerdo a la memoria de algunos lectores la calidad de estas era paupérrima. Afortunadamente, el éxito de la revista le permitió a la editora aumentar la cantidad de páginas, la profundidad de las notas y la calidad de las imágenes, sin hacer un gran trabajo de retocar las fotos y pixeles manualmente[53].

En la experiencia de los lectores permitió agradecerle a la Revista Club Nintendo por también apoyar de forma indirecta al aprendizaje del idioma inglés, y de diversos conceptos de la industria que hoy en día son fundamentales de manejar a la hora de escribir

[53] Ibid.

sobre videojuegos e informar sobre la industria, introduciendo términos, e introduciendo un hipotético “mapa glosal” sobre esta área. Palabras como “publisher”, “desarrollador”, “licenciatario”, y el hecho de averiguar quiénes eran los personajes que manejaban la producción de videojuegos hizo que la Revista Club Nintendo fuera la principal fuente de información antes de la masificación del internet. Sin olvidar también que gran parte de los jugadores lograron entender a través de la revista mucho del idioma inglés, ya que la redacción siempre utilizaba las palabras en inglés para describir algunas tácticas, combinaciones y movimientos de los juegos.

La producción y el costo de la revista eran de bajo presupuesto en comparación a las revistas extranjeras que llegaban al país, mientras las norteamericanas y las españolas estaban al borde de los dos mil pesos, los primeros números de Club Nintendo, hasta el número 6 tenía un valor de 600 pesos, pasando a mil pesos desde el número 15, hasta llegar a la cifra de 1100 pesos a partir de su número 32. Esta se financiaba también gracias a la publicidad de tiendas especializadas que se dieron a conocer gracias a la publicación, como las que se encuentran dentro de la galería Paseo Las Palmas de la comuna de Providencia, las tiendas de Apumanque, Irrarázabal y Campo de Deportes, que hoy en día la mayoría sigue en el negocio promoviendo los mismos servicios de siempre.

Los redactores de la revista nunca firmaban con sus nombres verdaderos, ellos fundamentalmente se dedicaban a contestar preguntas, leer cartas, redactar algunas notas y ayudar a algunos lectores con algunos títulos populares en los cuales los jugadores necesitaban ayuda. Se dice que este “anonimato” se debía por una suerte de protección del personal de la revista, la editorial temía que en su vida personal los invadieran con la misma clase de preguntas que les hacen en la revista y que sólo debían ser contestadas a través de la publicación, aunque esta teoría no comprobada no sería la razón oficial pero es la más probable.

Entre ellos estaban Scott, Axy, Spot, Fox, Alpha, y muchos más que rotaban por periodos y cuyas identidades nunca se revelaron durante la producción chilena de la revista. Pero uno de ellos accedió a hablar abiertamente sobre su experiencia como colaborador de la revista: Adolfo Salles, quien también es conocido como “Mech” es el actual editor

general del sitio Gamercafé.cl y durante los primeros años de la Revista Club Nintendo fue colaborador de esta.

"*Yo cumplía mi labor en la revista como un 'piloto', que respondían las preguntas de la gente"*, inicia "Mech" sobre su participación en la revista. "*Todas las preguntas se mandaban por cartas escritas a la dirección dada en la publicación. No éramos expertos, pero teníamos la función de responder cosas como 'Oye, ¿cómo puedo pasar esta cuestión?' y tenías que hacer malabares para responder, en ese tiempo no había internet, por eso la gente dependía de que tú agarraras sus cartas y se las respondieras. Eso era lo que hacíamos nosotros en la página y yo cuando estuve trabajando en la revista, esta ya estaba andando hace rato. De hecho, yo llegué porque fuimos a un torneo de Street Fighter II con un amigo, y nos fue relativamente bien, llegó un compadre, nos vio y nos dijo 'Oye, sabes que yo soy de acá y la cuestión… soy de la editorial y me gustaría que escribieras para nosotros'. Y yo en ese tiempo era un pendejo, y sin pensar dije 'Pfff…¿y yo dónde firmo?' Estaba totalmente fascinado*", relató[54].

Principalmente, los "pilotos" en la revista eran aquellos quienes se dedicaban a jugar para responder todas las preguntas de los lectores, lo que demandaba también un trabajo constante para descubrir los secretos de un juego que no siempre eran otorgadas por los distribuidores o los desarrolladores. Por ende, la única forma de desglosar todo, era jugando.

"*Nosotros para cada pregunta, teníamos que conseguirnos los juegos, los cartuchos para obtener sus claves, códigos, y contenidos extra que cada juego guardaba"*, explicó "Mech" sobre explorar todos los juegos posibles para responder sus cartas. "*Lo que hacíamos en general era recibir cerca de cincuenta cartas correspondientes a determinados juegos. Uno las revisaba y clasificaba qué era lo que podíamos responder o no. Y había un lote de cartas que eran de juegos que ni siquiera habíamos tocado antes. Yo trabajaba en la revista con un amigo, los pilotos éramos nosotros dos, pero quien respondía era supuestamente una sola persona. Yo llegaba a mi amigo diciendo 'Oye, no*

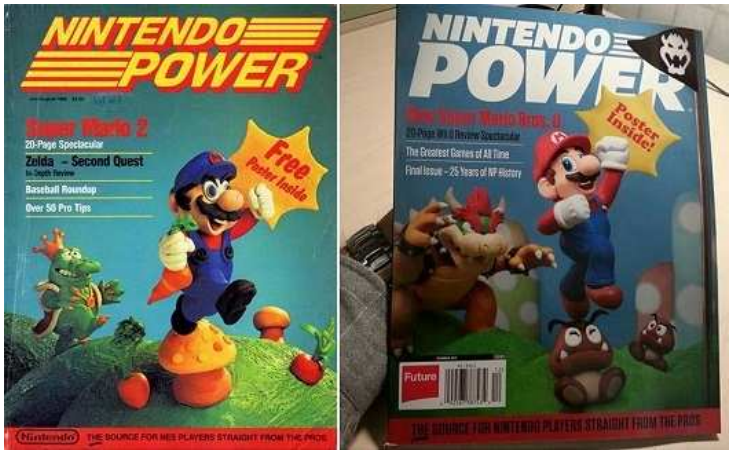
[54] Cita de Adolfo Salles, entrevistado el 19 de octubre de 2013.

tengo este juego, ¿qué hacemos?' a lo que respondía comúnmente 'Puta… arrendémoslo'. Después en la noche, luego del colegio los días viernes íbamos a un videoclub, lo arrendábamos y le dábamos como caja todo el fin de semana, hasta el domingo. De ahí sacábamos los passwords[55]*, los códigos y cómo desbloquear cada cosa que nos pedían en las cartas"*, explicó.

Sin embargo, Adolfo Salles como piloto no tenía acceso a otras secciones, él estaba limitado sólo a jugar para responder las preguntas que la editorial recolectaba en las cartas y las que él junto a su amigo seleccionaba. Ellos se centraban solamente en las secciones de "Dr. Mario" y "Club Nintendo responde", las cuales estaban destinadas al mismo objetivo: resolver dudas y auxiliar al lector. *"Nos pasaban las cartas, uno las respondía y ellos veían en dónde correspondía, si eran passwords, estos tenían su sección. Allí los editores revisaban en dónde correspondía responder cada pregunta, pero yo no era que el revisaba las demás secciones"*.

La continuidad de la Revista Club Nintendo fue constante durante los años, cada periodo lograba aumentar la cantidad de información. Muchas veces los redactores le daban la oportunidad a su equipo a hacer amplias coberturas de eventos grandes como la E3, en donde destinaban hasta tres números para dar información de todos y cada uno de los títulos que lograban ver, siempre y cuando estos fueran para alguna plataforma de Nintendo. La casa de la revista también se tomaba la libertad de confeccionar especiales donde se dedicaban a cubrir todo el número de claves y contraseñas, otros para dar novedades de una consola nueva de Nintendo, incluso especiales dedicados a relatar los finales de los juegos más populares, algo curioso para esos años, y más para la generación actual.

[55] Passwords: códigos que se utilizaban en algunos juegos para comenzar una partida desde la última vez que se dejó de jugar. Estos eran usados en las generaciones de 8 y 16 bits, cuando la tecnología que permitía guardar información en las tarjetas no constaba de una gran masificación. Obtenido del sitio GiantBomb.com



Primer y último número de la revista Nintendo Power,
editadas en 1988 y diciembre 2012 respectivamente (fuente: The Bored Ninja).

Muchas cosas de la revista estaban inspiradas o basadas en la publicación Nintendo Power de Norteamérica, cuya rotación y producción era bastante mayor. Pero su par nacional también le dedicaba algunas secciones a traducir e interpretar contenido de la revista estadounidense. Incluso por muchos números, al momento de alcanzar una popularidad y una masividad suficiente para quedar en el recuerdo de los jugadores y lectores, les permitió realizar concursos, introducir posters o afiches dentro de las páginas de la revista y generando una sinergia entre la editorial, las tiendas de videojuegos y las distribuidoras que salieron adelante gracias a la publicidad que Club Nintendo les otorgaba.

Hoy en día la Revista Club Nintendo sigue en circulación pese a que la famosa Nintendo Power dejó de publicarse durante el 2013. Sin embargo, en el mes de octubre de 1999 la revista se emitió con sus mismas secciones de siempre, manteniendo el concepto y orden que conservó desde el origen de la versión chilena. Aunque entre sus páginas, había una nota del editor que explicaba sin indagar en las verdaderas razones, que “habrán cambios grandes en la revista”, lo que implicó un nuevo formato que incluía más páginas, una fabricación con un papel de mejor calidad, tapas gruesas, cambios en el equipo de redactores, que se estrenará con una “notable mejora” de la revista, en donde entrarán a una “etapa nueva” hacia una nueva generación de Nintendo en la industria. Un mensaje redactado con una impecable retórica el cual estaba firmado sospechosamente por “El editor”, sin dar más seudónimos, alias, ni mucho menos nombres.

El siguiente número tenía esos cambios como tapas con papeles más resistentes, mejor calidad de impresión, nuevas secciones, nuevo formato, un costo más elevado y con una característica que para nadie pasó inadvertido: era la versión mexicana. La revista que se editaba en Chile había desaparecido, la que tenía como portada una imagen del juego *Jet Force Gemini (1999)*, de Rareware, fue el último número editado en el país[56].

Todo se trató del financiamiento, para traer la Revista Club Nintendo y editar una versión propia para cada país latinoamericano implicaba cargos de importación y de producción para realizar los cambios y localizaciones dependiendo del territorio que se venda. Y este fin se hizo simplemente para abaratar costos, importando la versión mexicana para todo el continente. No fue un buen cambio para muchos de los chilenos lectores, la revista chilena tenía la característica de tener un lenguaje neutro, carecía totalmente de modismos, dichos y todo lo que hiciera referencia a un lenguaje cultural nacional. Mientras que en la versión mexicana era notoriamente mexicana, era común leer jergas y ver también publicidad que sirve sólo para aquel país, además de no conservar una consideración por el continente entero, porque en ciertos números llegaban a tener las páginas con números de mensajes de textos para descargar ringtones de teléfonos celulares, publicidad de una calidad cuestionable.

Era definitivamente más grande y más extensa, el equipo que componía la versión mexicana tenía mejores accesos a las informaciones de la industria por la cercanía a su país vecino, Estados Unidos. Pero toda la esencia que tenía la revista Club Nintendo chilena se había ido, atrás quedaba la publicidad y las páginas dedicadas a explicar los diversos términos que los redactores y pilotos utilizaban para que los lectores entiendan de lo que se escribía.

Otra razón poderosa de este cambio es que la internet ya se estaba convirtiendo en un medio más accesible para los chilenos y como este sistema ofrecía información más amplia y mucho más inmediata, el consumo de revistas no tendría el mismo sentido que tenía comprar una revista mensual frente a acceder a los sitios web que podían actualizarse

[56] GamerCafé Podcast “Especial Revistas – Recordando a Club Nintendo”. Temporada 5, episodio 10.

diariamente. Así, con este cambio el equipo que componía la revista emprendió su propio rumbo, incluyendo el editor general, Elio Galaz, quien niega hasta el día de hoy a manifestarse o dar una opinión sobre sus experiencias en la edición de la publicación de videojuegos.

"De las personas que trabajaban en la editorial estaba Elio Galaz", relata Salles sobre su relación con la revista mensual. *"Yo tengo su contacto en Facebook y traté de contactarlo para que compartiera sus experiencias en un especial del podcast que hicimos en el sitio Gamercafé dedicado a Club Nintendo, para que él también pudiera darnos su versión de los hechos frente a la opinión de nosotros. Le pregunté si quería participar en él y no me pescó ni en bajada. Estaba en otra volá, ni siquiera me respondió. Se desligó totalmente del tema. Le insistí una vez más y seguía sin respuesta. Yo asumí que esto ya no le debe interesar, la revista ya era algo irrelevante para él. Y la otra persona quien estaba a cargo era Mirc Albuquerque, pero a él no lo he podido ubicar, él también era uno de los pilotos, pero estaba más involucrado de lo que era la parte editorial de la revista"*, detalló con cierto aire de nostalgia.

Aunque no lo parezca, las relaciones de Chile con la revista Club Nintendo nunca fueron malas. La versión que se vendía en los kioscos chilenos no era más que una localización como lo estimaba el colaborador de la revista. *"La revista nunca fue algo generado en Chile y yo cacho que los tipos dijeron 'buena onda, ¿pero sabes qué más? La vamos a seguir editando nosotros, porque es casi lo mismo' y chao. No hubo mala onda, no fue repentina, fue solamente una reducción de costos, había que pagarle a la gente acá y les salía más barato importarla directamente"*, sentenció[57].

"Es sólo acerca del juego y quiero jugarlo"[58]

En Chile había un gran interés por los videojuegos, especialmente de parte de la televisión. Sin embargo, esta industria no era un tema para los medios durante la primera

[57] Cita de Adolfo Salles, entrevistado el 19 de octubre del 2013

[58] Frase traducida de la canción "The Game" de Mötorhead, tema musical que se usaba de cortina para el programa Smack Games.

mitad de los años ’90, lo más cercano eran los ya mencionados programas “Videopoder” y “Cybernet” en donde, de vez en cuando le dedicaban un espacio a los videojuegos, esos programas extranjeros importados por los canales nacionales levantaban la curiosidad por saber más. Aparte de las revistas no había más fuentes por dónde informarse más que por el boca-a-boca entre los contactos que una persona tenía, ya sea amigos, compañeros o conocidos que podían acceder a una consola de videojuegos y que podían ir a un local de máquinas arcade que se ubicara en un cierto barrio.

Lejos de lo que se conoce hoy en día, como las páginas de internet, los blogs de videojuegos y las cuentas de Youtube que inundan de videos relacionados con este entretenimiento, Chile se preguntaba si podía emprender con contenido propio, en donde comunicadores nacionales podían dar su opinión de la industria.

En un inicio, la prensa tradicional como los diarios y noticieros chilenos no veía a los videojuegos más que un entretenimiento que era considerados como juguetes, entre los alarmistas clasificaban a estos como un medio que promueven la violencia, mostrando normalmente imágenes de *Mortal Kombat*[59]. Pero también es común verlos, hasta el día de hoy en publirreportajes en donde detallan las características de las consolas de videojuegos en vísperas de Navidad.

“El tema de los videojuegos para la prensa en Chile es una curiosidad”, describe el periodista de tecnología Alejandro Alaluf sobre la visión de los juegos electrónicos en el periodismo tradicional. *“Siempre los ven como ‘la nota curiosa del día’, pero eso se da porque todavía falta mucho para que los videojuegos tengan una cobertura digna de las críticas semanales que hacen los días jueves en Chilevisión. El espacio que le dedican a los videojuegos es poco, partiendo por mi experiencia, aparecía en Canal 13 Cable para hablar de la industria y lo hacía en no más de seis o siete minutos”*, comentó[60].

[59] Popular juego de lucha de la empresa Midway, famosa por iniciar la gran polémica sobre la violencia en los videojuegos y que posteriormente causó el origen de la ESRB, el Entertaintment Software Rating Board, organización que califica los títulos dependiendo de su contenido.

[60] Cita de Alejandro Alaluf, entrevistado el 25 de noviembre del 2013.

Pese a que los videojuegos en los canales de televisión no les dedicaban en tiempo suficiente para los estándares de Estados Unidos, Europa o Asia, ya había programas de televisión en donde servían como fuentes de información aparte de las revistas. Uno de ellos fue el programa Maldita Sea, espacio conducido por Juan Andrés Salfate y Rodrigo "Pera" Cuadra que le dedican su tiempo a criticar y reírse de películas clase B, y en diversos capítulos hablaban de videojuegos mientras le hacían promociones a tiendas que les proveían de material para el programa. Otro de ellos fue Extra Jóvenes de Chilevisión, donde hacían que los dos equipos participantes compitieran en diversos juegos y que mostraban una que otra nota dedicada a estos.

Pero el caso de Segacción y Nintendomanía, ambos transmitidos por Megavisión, fueron los más emblemáticos, partiendo porque tenían marcas de productos en sus nombres, eran espacios que servían como apoyo visual para los videojuegos.

Comenzando otra etapa, uno de los emprendedores más grande en lo que se refiere a información sobre videojuegos es Claudio Ortíz, conocido popularmente como "Claudio PSX". Así fue como lo comentó en una reunión entre comunicadores en la materia en una reunión durante el Festigame del 2012. *"Toda mi vida ha estado ligada a los videojuegos, desde que era chiquitito, jugaba Atari con mi hermano un juego de fútbol donde él me hacía trampa colocando mi arco más grande",* relata sobre sus inicios como jugador. *"Desde ese momento de mi vida he estado ligado siempre a los videojuegos. Yo cuando estaba en el colegio, en el fin de semana me venía al Parque Arauco, en esos años donde era un edificio con puros potreros, íbamos con unos amigos a ayudar a la sección 'World of Nintendo' para ayudar a los vendedores a vender los juegos, simplemente porque nos gustaban los juegos",* explicó.

"Cuando estaba en la media, trabajaba sábado y domingo en un local de videojuegos, salí del colegio y empecé a trabajar en un local de videojuegos en el Paseo Las Palmas, hasta que me pregunté y dije que debía estudiar algo. Me metí a estudiar periodismo porque tenía muchas cosas pequeñas que a mí me gustaban, y que en el fondo me gustaba hacer eso con mi vida".

Mientras él trabajaba vendiendo videojuegos, en el canal Chilevisión estrenó otro programa dedicado a la cultura que atrae a una buena parte de los jóvenes como comics, manga, animación japonesa, cine y por supuesto, videojuegos, este espacio se llamó Bakania, conducido por Gonzalo Muñoz-Lerner. El encargado de esta última área hacía pequeños análisis de juegos de PlayStation, sin embargo, Claudio no estaba ligado al programa, de hecho, ni siquiera estaba ligado a las comunicaciones cuando el programa comenzó. *"El programa había comenzado y como trabajaba los días sábados yo no podía verlo, hasta que un día dejé de trabajar los días sábados y logré ver Bakania. En ese momento habían hecho un review (crítica) de Soul Reaver de PlayStation ¡y no dijo nada del juego! Yo miraba horrorizado el televisor y decía ¡por qué está diciendo eso si eso no es del juego! Luego me enteré que esta sección estaba auspiciada por la tienda Juisma. Voy a esa tienda donde me conocían, y les pregunté a los dueños, quienes eran mis amigos el por qué tenían a esa persona hablando de juegos ya que no tenía ni idea de lo que estaba hablando a lo que el dueño respondió: "¡ya pos… anda tú!"*.

Estudio del programa Bakania de Chilevisión.

La semana siguiente Ortíz fue invitado al programa en reemplazo del empleado de la tienda. *"Yo fui la semana siguiente, me invitaron para hablar de un juego de Dreamcast. Y la gente con la que yo trabajaba en el Paseo las Palmas, que dejé de ver porque me había puesto a estudiar, me vieron en la televisión, y todos me hicieron la cruz. Me trataron de traidor, que yo era un mal amigo, que me fui a trabajar con los de Juisma, pero el asunto es que ellos me habían invitado para que fuera sólo una vez. Los de la tienda me*

dijeron que, ya que estaba estudiando podría seguir yendo al programa. Y Eduardo Cabezas, el productor del programa, quien también fue productor del Extra Jóvenes, fue donde los dueños de Juisma para preguntar '¿Y cómo lo hizo el guatón?' A lo que respondieron 'Bien, lo hizo menos mal que el otro'.[61]

Finalmente Claudio Ortíz, ya adoptando el famoso apodo con que lo identifica, se quedó en el programa como el especialista de videojuegos del programa. Posteriormente, el personal de Chilevisión comenzó a tener problemas con Juisma y el productor Cabezas, propone a Claudio a seguir en la producción o volver con sus proyectos personales, debido a que no tenían cómo remunerar el trabajo del vendedor de juegos. *"Me voy con ustedes y me la jugué no más"*, respondió.

"Me había quedado sin pega, pero estaba estudiando y estaba aprendiendo sobre este tema que era la televisión y para mí, la gente de Chilevisión y el equipo que hacía Extra Jóvenes terminó siendo una tremenda escuela. El canal era mi segunda casa, yo pasaba más tiempo en Chilevisión que en mi casa, me iba en la noche a dormir a mi casa y cuando me levantaba partía al canal. Yo era como la mascota del canal, en Extra Jóvenes al momento en que decían 'Ahora puedes llamar al teléfono tanto, tanto y tanto' no atendía nadie el teléfono. También había una caja grande de cartas que mandaban al programa, y un día clasifiqué todas las cartas porque nadie pescaba las cosas que pasaba con la gente, ahí hubo un giro en lo que sucedía con el programa, porque yo les expliqué que había que tener en consideración lo que la gente pensaba de Extra Jóvenes y me quedé allí, también en Bakania". Pero finalmente el programa del sábado terminó, y con esto surgió una nueva idea que se transmitiría a futuro, que era Smack Games, donde Claudio PSX tenía asegurado un lugar en el programa.

Luego del término del espacio de Gonzalo Muñoz, se gestó Smack Games que fue transmitido en La Red. Afortunadamente para todos los seguidores que vieron Bakania, este nuevo show conservaba gran parte del equipo productor que llevó a Claudio a la televisión. Se trataba de un nuevo lugar donde se hablaría de deportes extremos, videojuegos, música,

[61] Experiencias de Claudio Ortíz emitidas en foro sobre la prensa de videojuegos y contenidos en los nuevos tiempos, durante el Festigame 2012.

cine, juegos de estrategia y lucha libre. Conducido por Matilda Svensson durante su primera temporada y Magdalena de la Paz en las posteriores, más Víctor Martínez y Benjamín Ortuzar junto a él como los especialistas en sus respectivos hobbies.

Smack Games estaba asociado directamente a la lucha libre (partiendo por su nombre que viene de Smack Down), transmitido inmediatamente antes de los programas de la WWE[62], y este también era considerado como una antesala para la Federación Mundial de Lucha. *"A la gente de La Red le encantó el proyecto, a auspiciadores como Salo también, quienes fueron incluidos sin problemas, nos apoyaron y estaban ligados también al sitio web La Poketienda, que mas tarde se convirtió en el sitio oficial del programa smackgames.cl"*, detalla el comunicador.

Estudio del programa Smack Games, de Red Televisión.

"Nosotros tuvimos que aprender de nada, tuvimos que hacernos cargo de todo, en ese tiempo la internet no estaba tan masificada ni era tan poderosa, nos metíamos en lugares muy truchos para poder descargar videos y llevarlos al canal. Una vez hicimos un especial del E3 y compramos un DVD de Gamespot que salió como ocho meses después que ese evento terminó y lo ocupamos por todo un año. El programa fue una escuela bastante ruda, teníamos una productora de muy fuerte carácter, nos demandaba llegar a las ocho de la mañana para una reunión de pauta, si llegabas un minuto más tarde no

[62] WWE: World Wrestling Entertainment, Liga de lucha libre llamada anteriormente Federación Mundial de Lucha (WWF). El nombre debió ser cambiado debido a conflictos de propiedad con la organización World Wildlife Foundation por compartir sus mismas iniciales en el 2002.

entrabas a la reunión y luego de eso te llegaba la saltada de chuchadas más grande de la vida. Era distinto, porque estábamos haciendo un medio, era televisión, salía al aire, nosotros teníamos que entender que éramos una clase de personajes. Si habrás visto Smack Games, quizá me vieron con el pelo de todos los colores posibles y por haber, porque todas las semanas nos llevaban para que nos hicieran algo en el pelo, porque éramos experimentos. Aunque sin duda, a pesar de todo lo que pasó, fue una tremenda escuela".

Al trabajar en el programa de La Red, Claudio usó toda su experiencia obtenida una vez que Smack Games terminada, para desarrollar un nuevo proyecto radial junto a Gonzalo Muñoz: "Resident Hit", en la transformada radio FM Hit (actual 40 Principales), un espacio dedicado al cine y a los videojuegos. *"Es uno de los recuerdo más grandes que tengo en mi vida, el programa inició un día domingo. Gonzalo hablaba de películas y yo hablaba de juegos. Y en su momento peak estuvimos haciendo un especial de cincuenta y cinco horas lleno de monitos chinos y videojuegos, fue una locura. La verdad fue una locura."*, recordó[63].

"Yo no terminé de estudiar periodismo, cosa de la cual no me siento orgulloso. Pero aprendí un montón de cosas útiles, aprendí a plantear proyectos, aprendí a desenvolverme en varios medios. Cuando publicaba en Publímetro, siempre hablaba desde la experiencia, sin embargo yo jamás tuve un sitio web sobre videojuegos que duraba mucho tiempo. El primer proyecto que yo hice fue Gamertag, pensé ¿Qué puede tener mi sitio de videojuegos para que sea atractivo? Y se me ocurrió colocarle un video de Youtube en la portada de Gamertag. Nos decían "los millonarios de Gamertag", pero nada más lejos que eso, nosotros no teníamos nada. Yo vivía en un departamento de un uno por uno (exagerando), sacábamos todas las cosas, poníamos unos de esos focos para iluminar jardines y con eso alumbrábamos y aún así nos decían "el sitio de los millonarios de Gamertag". Así comencé con otros proyectos. Me fui a vivir a México, convertimos ese

[63] Citas y experiencias de Claudio Ortíz durante foro sobre la prensa de videojuegos y contenidos en los nuevos tiempos. Conferencia realizada el 12 de agosto del 2012

sitio en un programa de televisión mexicano y luego de eso lo transformé en "Todos somos Gamer"[64].

Cuando sus proyectos mexicanos concluyeron, Claudio volvió a Chile, donde regresó para retomar su carrera como radialista en la estación Los 40 Principales conduciendo se actual programa "Game 40", que se transmite los días sábados por la tarde. Además de colaborar con el actual programa de televisión conducido por Víctor Martínez, Rejugados, del canal ETC TV, que mantenía un espíritu similar a los anteriores del género, pero centrado sólo en videojuegos, donde cada episodio está dedicado a ciertos títulos, entrevistas a otros especialistas en videojuegos, desarrolladores locales y personal de productoras que apoyan el lanzamiento de un juego, más notas sobre eventos de presentaciones y análisis con invitados conformados en parte por famosos de Youtube.

Periodismo autómata y el cambio generacional

Actualmente, con la masificación de internet y la apertura de nuevas tecnologías hacia la capacidad de compartir la información por las redes sociales, ha permitido que surjan blogs y sitios web dedicados a la cobertura de noticias relacionadas con videojuegos. Hoy en día, donde la industria de los videojuegos se ha instalado existe un universo considerable de sitios web sustentados por empresas y compañías multinacionales que apoyan la producción de estos. Uno de estos casos es la página web IGN.com un espacio sobre videojuegos, con departamentos dedicados a cada plataforma, como también a los comics, la música, cine y otros artículos de interés masculino. Este sitio es de la propiedad de Virgin Entertainment, multinacional conocida por ser multimedial y que recientemente llegó a nuestro país.

Sin embargo, los blogs de videojuegos chilenos están a muchos años de alcanzar un nivel como IGN de acuerdo a Alejandro Alaluf, en la misma proporción en que las compañías desarrolladoras están creciendo, los sitios de juegos van en aumento. Muchos de ellos comienzan por desglose de foros de internet, otros de sitios que no lograron prosperar. Sitios como Gamercafé, Colemono, Tarreo, 17bits, Tarreo, D-pad, Niubie, más una decena

[64] Ibid.

de sitios han tomado la iniciativa para cumplir con la tarea de informar sobre la industria en nuestro país, en contraparte de los medios de comunicación tradicionales en donde se aborda a los videojuegos como un fenómeno que debe explicarse sólo de manera básica, lo que se justifica debido al público en que los noticieros y los diarios es mucho más amplio y apunta a intereses comunes de toda la sociedad[65].

Una de las principales comparaciones las vive el periodista Axel Christiansen, de La Tercera, lugar donde comenzó su carrera a partir de su práctica profesional y que le ha ayudado a especializarse en tecnología y videojuegos.

"Mi única experiencia previa ha sido por el desarrollo que he tenido por los videojuegos, que fue en gran parte, por el gusto personal y en lo que leía en blogs extranjeros", detalla el periodista de La Tercera sobre su formación como especialista en la materia. *"Postulé muchas veces a blogs chilenos y no resultó. Pero fue allí cuando me contrataron para La Tercera, y por el trato de las compañías es más especial. El periodismo tradicional es posible desempeñarse en esto porque hay muy poca gente que sabe del tema y eso hace que uno como profesional tenga un valor agregado. Si uno quiere escribir sobre videojuegos, pueden comenzar en un medio 'serio', pero olvídense de escribir una nota sobre Minecraft o sobre que salió a la venta la colección de Devil May Cry en alta definición, eso no. A lo más que podrían optar en un inicio serán guías de compras de consola para las navidades o especificaciones en el lanzamiento de una plataforma. Pero a partir de esto allí surge el espacio para crear una red, ahí uno puede desprender y escribir todas las cosas que en un medio tradicional no te dejarán. Tienes que contar las cosas de forma básica para que las personas de interés general puedan entender"*.

Aunque Christiansen no forma parte de algún blog de videojuegos, él entiende el poder de las redes sociales tanto como un publicista que debe vender su producto. La nota instantánea, la opinión y las consultas siempre las atiende por Twitter, cuando no informa a través de las notas que escribe en el diario de COPESA. *"Yo tengo una cuenta de Twitter y*

[65] Cita de Alejandro Alaluf, entrevistado el 25 de noviembre del 2013.

lo uso para comunicar, mis seguidores siempre me preguntan cosas día a día. Con esta herramienta se puede llegar a todo el mundo a través de una instancia simple como lo son el uso de 140 caracteres, que sirven bastante. Sobre eso es, considerando el aumento de las noticias y el lanzamiento de un juego en la misma fecha. Pero hay que diferenciarse siempre uno del otro, porque eso determina el éxito de o el fracaso de un sitio de videojuegos"[66].

Evidentemente, si es que uno se da el tiempo de hacer una comparativa entre métodos para informarse del tema, existe una gran diferencia entre los distintos medios de información. Principalmente porque en noticieros principalmente aún hay concepciones erradas sobre la industria y una exactitud que mantiene en su información que no siempre se le toma el peso de la importancia que sí se le otorgan en los distintos medios escritos por internet. Que puede ir más por interés o por la precisión de la información.

"Yo creo que, por lo menos, a los medios formales de información les falta", comenta Adolfo Salles con su perspectiva como editor del sitio Gamercafé.cl *"Primero, debo decir que antes no se contaba con gran parte de la tecnología que tenemos ahora, pero aún así no tienen la fineza de decir 'necesitamos a alguien que sepa de esta cuestión, que sepa de videojuegos', y esa falta se nota. Muchos reportajes cometen errores notorios. Vi hace tiempo atrás una nota en Canal 13 en donde se referían a los videojuegos de una manera muy genérica. Tenían, por ejemplo, imágenes de God of War y abajo, en el CG (contenido gráfico de los noticieros) lo nombraban como si fuese otro título. Estaban mostrando imágenes de God of War, pero lo indicaban como Assassin's Creed, uno no puede cometer a esta altura esas cagadas. Si uno quisiera tomarse en serio a la industria, tendrían que poner a alguien que sepa. Por lo menos, la impresión que me da a mí en los medios formales es que esto no debería suceder"*, analizó[67].

Más importancia le agrega cuando el público que consume videojuegos es mucho mayor que hace cinco años en nuestro país. En otras realidades, se estimó que el 51% de

[66] Citas y experiencias de Axel Christiansen en foro sobre la prensa de videojuegos y contenidos en los nuevos tiempos, realizado en el Festigame 2012.

[67] Cita de Adolfo Salles, entrevistado el 19 de octubre del 2013.

todos los hogares de los Estados Unidos poseen, por lo menos una plataforma de videojuegos, y los hogares que poseen, tienen en promedio dos sistemas[68], pese a que no existe un censo en Chile que mida el interés de los videojuegos por el público puede traducirse como un fenómeno que se replica con casi las mismas cifras en el país, incluso superiores. A partir de estas medidas, se manifiesta en los países desarrollados, o en vías de desarrollo que el interés por la industria es tan grande que ya no puede ser tomado a la ligera.

"Existe un gran número de público que tiene, aparte una diversidad de intereses ajenos y lo he podido ver en todos los años que he trabajado con videojuegos", explica Claudio Ortíz con sus apreciaciones del público. *"Yo pienso '¿por qué tenemos que ser los mismos de siempre?' si el mismo de siempre sabe dónde va a tener la información y no va a hacer diferencia alguna si yo lo digo o no lo digo al aire cuando estoy en la locución de Game 40. Resulta que mucha gente, que no es cercana a los videojuegos, no es cercana a IGN, no conoce Meristation, que también tiene el gusto y que también quiere saber, pero que está también muy desinformada. En Game 40 nosotros hacemos con gR- (Pablo Muñoz, editor general y fundador del sitio Colemono.cl) un duelo de personajes muy 'old-school' y cuando preguntamos por ejemplo ¿Cuál es tu personaje favorito de Mortal Kombat? Hemos visto escrito 'Sub-Zero' escrito de las formas más insólitas de la vida, con unas combinaciones gramaticales tremendas. Eso sucede porque la gente está desinformada y quiere saber de videojuegos, eso pasa porque no sabe dónde informarse. El día sábado del Festigame (2012) ya habían entrado casi 7 mil personas y de esas siete mil no las tenemos en ningún registro de clicks en alguna página. Hay un montón de gente que quiere saber de videojuegos, que tiene esa necesidad, pero el tema es hacer cómo llevarlos adentro de nuestros puntos de vista"*[69].

[68] Obtenido desde "Essential factsabout the computer and videogame industry" (2013), Entertaintment Software Association. Las mediciones están basadas sólo en una realidad estadounidense, las cuales se realizó una estimación de su realidad chilena.

[69] Citas y experiencias de Claudio Ortíz sobre la prensa de videojuegos y contenidos en los nuevos tiempos. Festigame 2012.

"La gente que juega ahora es mil veces más que las que jugaban antes, mucho más", insiste "Mech" sobre el número de gente interesada y la información. *"A mí me da la impresión que todavía este mundo sigue siendo muy 'de nicho', los que juegan ahora no son personas que ahora se dediquen a jugar. Un periodista común le puede preguntar a un joven qué pasatiempos tienen y pueden decirle 'yo juego a la pelota, voy al cine', y luego dicen que juega videojuegos, que es lo que yo hago. Y uno se preocupa de saber todo lo que está relacionado a eso y a lo que a ti te gusta. En cambio para la gente que quiere integrarse a este pasatiempo o que está fuera de esto, puede jugar un rato, comprarse una consola de videojuegos pero no se van a meter tanto en este mundillo, ellos generalmente sólo llegan a la superficie. Sin embargo, eso no significa que tengan que poner a cualquier persona a hablar sobre videojuegos, si harán eso, deben tener a alguien con los conocimientos, que tenga un perfil personal relacionado a aquello. La gente que juega, no solamente se limita a FIFA, Call of Duty o a Candy Crush, jugarán un espectro mucho más grande de juegos, por lo mismo ellos van a tener una opinión más grande e informada. Y eso es lo que pasa"*, profundizó[70].

Frente a la prensa tradicional, una de las principales quejas u observaciones que los jugadores, quienes trabajan también en blogs, moderan foros o comunidades es que, partiendo con las palabras de Ortíz es que "la gente tiene ganas de informarse", lo que sería la gran tarea de todos los que trabajan en prensa de videojuegos. Sin embargo, los canales de televisión poco ayudan a la imagen de estos. Una de la más grandes tendencias de la prensa es clasificar a los videojuegos como un medio nocivo de entretención, sin considerar las antiguas y válidas tesis de que "todo en exceso es malo" y "que la educación que se imparte en los hogares es el principal pilar para el uso responsable de los videojuegos o del uso de la televisión".

"Si tuvieron la oportunidad de ver las notas que hacían medios como TVN sobre el Festigame, pudieron ver que todo se reducía a mostrar a solamente a los cosplayers, que no eran más que los 'freaks' fanáticos de los videojuegos", comenta Carlos Almendra, profesor de Inglés y actual vocero de PlayStation Latinoamérica, como la principal queja

[70] Información obtenida desde entrevista con Adolfo Salles, realizada el 19 de octubre del 2013.

que tiene sobre los medios tradicionales. *"Si hay alguien de TVN en esta conferencia puede retirarse de esta sala inmediatamente"*, bromea hacia los presentes[71].

Grupo de cosplayers en Festigame (fuente: ossom.cl)

También existen muchos prejuicios pese a que los medios de comunicación le están otorgando espacios para hablar de eventos, torneos y presentaciones pero, de acuerdo a Adolfo Salles, va todo más allá de un simple prejuicio, sino a una mentalidad generacional. *"Todavía falta mucho para que dejen a ver a los videojuegos como algo nocivo, puede que la gran mayoría tenga interés en la industria. Sin embargo, hay un gran sector que simplemente no les interese entenderlo y es completamente válido y a medida de que pasen las generaciones se va a hacer prácticamente, la gente lo asimilará, porque está ya tan incrustada en la cultura que no creo que haya un desconocimiento"*.

Y una de las más grandes polémicas fue la transmisión de un capítulo del programa "Informe especial", que apuntaba a la adicción a los videojuegos, partiendo por el nombre de este reportaje titulado "Cuando el juego se hace verdadero", haciendo clara referencia a la canción de trío hip-hop Tiro de Gracia que habla sobre el consumo de drogas duras. Este hacía énfasis en pacientes que consumen y videojuegos al punto de volver se adicto, entre

[71] Citas obtenidas desde las opiniones de Carlos Almendra sobre la prensa de videojuegos y contenidos en los nuevos tiempos. Conferencia realizada el 12 de agosto del 2012, tercer día del Festigame 2012.

sus argumentos, el espacio televisivo ofrece una encuesta que podría revelar si uno tiene compulsión a los videojuegos[72].

> ***1.*** *¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando? ¿Debido a los videojuegos pasas menos tiempo con tu familia y amigos? ¿Dejas de comer, estudiar y trabajar?*
>
> ***2.*** *Para jugar, ¿te has escapado de clases, has dejado trabajo por hacer, has discutido o peleado por ello?*
>
> ***3.*** *¿Mientes o escondes a tus padres/amigos la cantidad de tiempo que dedicas a jugar?*
>
> ***4.*** *Cuando pierdes o no obtienes el resultado que esperas, ¿juegas una y otra vez hasta alcanzar tu meta?*
>
> ***5****. ¿Has tratado de controlar, cortar o parar el juego, pero igual terminas jugando más de lo que planeabas?*
>
> ***6.*** *Cuando no puedes jugar, ¿te pones de mal humor o andas de mal genio?*
>
> ***7.*** *Cuando no estás jugando, ¿piensas en videojuegos?*

Luego de que esta encuesta fue revelada, las redes sociales ardieron negativamente con críticas, acusando al reportaje de ser basada en prejuicios y que este cuestionario podría funcionar perfectamente con cualquier otro vicio como el alcohol, el tabaco, y drogas duras, incluso con otro tipo de actividades que no necesariamente se relacionan con el consumo de sustancias o el acto lúdico. *"La primera pregunta es muy general"*, destaca Salles, *"Si haces una actividad que te trae satisfacción, obviamente te va a dejar pensando cuando dejes de hacerlo. Pero otra cosa es estar pensando también en 'qué buena onda esta cuestión, me gustaría estar jugando ahora', aunque eso también deriva a '¡Tengo que jugar!'. Eso es distinto, sería mucho más concreto si la pregunta fuera ¿Te sudan las manos? ¿Sudas frío? ¿Duermes mal? Eso es más entendible, pero si uno dice 'me gustaría estar jugando' y vuelves a lo tuyo, pensaría que esa pregunta es injusta"*.

"Pero a la vez, hay una cosa que hay que diferenciar: no están hechos para todo tipo de persona, pero otra cosa es que si no te gusta dices 'filo, bien por ellos, si lo pasan

[72] Cuestionario realizado en episodio de Informe Especial, transmitida el día 13 de octubre por TVN.

bien', pero otro puede decir 'yo no conozco esto y, ergo, esta cuestión es mala. A una persona se le ocurrió tal cosa con los videojuegos y por eso es malo'. Es una generalización súper sesgada", sentencia[73].

La industria de los videojuegos aún está en vías de desarrollo, y aunque ha tenido la fuerza para pronunciarse y crecer, debe esperar para ser mejor considerado por el público general. Los blogs de videojuegos tienen la tarea de informar y también de formar a todo aquel quien quiera integrarse, porque cualquiera puede ser bienvenido. Puede ser que aún no sean comprendidos totalmente, pero los videojuegos son una industria que cada vez capta más adeptos, y se requiere mucho tiempo para que sea entendida en su totalidad, pero para ello está la prensa, una prensa que también juega y que se encarga de enseñarnos cómo funciona todo este entretenimiento electrónico, de la forma más responsable posible.

[73] Citas de Adolfo Salles, entrevistado el 19 de octubre del 2013.

Capítulo 4

Nos conocimos antes, más allá del juego[74]

Los ojos de todos los espectadores estaban puestos es una sola pantalla, dos jugadores en una importante partida de *Street Fighter III: Third Strike (1999)* se disputaban un importante lugar en el Evo Tournament del 2004, realizado en Sunnyvale del estado de California. Los dos jugadores, se mantenían concentrados frente el televisor, entre ellos el estadounidense Justin Wong se enfrentaba al japonés Daigo Umehara, ellos controlaban a Chun-Li y a Ken Masters respectivamente. Wong estaba dominando la pelea y la desesperación enfadada de Daigo se notaba por sus constantes golpes y patadas que eran bloqueados y esquivados por su contrincante, atacando continuamente sin poder entrar a dañar a su oponente.

Entre todos los golpes logra agarrarlo y tirarlo al suelo, pese a que había conseguido arrinconarlo, su posterior ofensiva era inútil. Wong quería asegurar el enfrentamiento, sin embargo no sacaba nada con quedarse allí, hasta que tomó la decisión de darle un respiro a su oponente, saltar por encima de él para tener más espacio por el lado izquierdo del escenario. Daigo seguía atacando, mientras Wong seguía cubriéndose. La energía que le quedaba a Ken era escasa, pero Chun-Li debía dar el golpe de gracia, aprovechó el tiempo y su barra de poder que se ubica al inferior de la pantalla, le permitía ejecutar un movimiento especial estilizado que congela el movimiento por unos instantes para otorgarle más dramatismo al ataque. Sus controles necesitaban precisión, así que lo intenta por varias oportunidades, por el otro lado Daigo lo esperaba con alerta.

Finalmente el movimiento comenzó, Chun-Li avanzó velozmente hacia su oponente para propinarle una lluvia de patadas, aunque no contó con que Daigo usaría la misma estrategia defensiva que el estadounidense, el ataque de Chun-Li no fue efectivo, Ken cubrió perfectamente cada una de las patadas de su rival con un acierto digno de una pieza musical maestra. El público rugía de emoción, todos los ojos del ambiente difícilmente

[74] Líneas traducidas de la canción “Beyond the game”, utilizada por la World Cyber Games como su himno.

procesaban lo que vieron: el medidor de poder del japonés se llenaba por cada golpe atajado mientras que Wong quedó abierto, Ken lanzó sus últimas patadas permitiéndole entrar justo para hacer su propio movimiento especial. El estadounidense terminó recibiendo todo el ataque restándole casi la mitad de su energía total, lo suficiente para hacerlo perder. El asiático acababa de dar vuelta la pelea aún cuando todos los dieron por vencido. Los observadores no paraban de gritar en su éxtasis causado por la impresión del jugador que se veía incluso sobrehumano.

Los gritos no cesaban, los aplausos inundaban el recinto y los relatores, luego de su completo silencio ante la maniobra de Daigo, superaron su impresión destacando la hazaña como increíble, aprovechó de deslizar todos los ataques de su oponente hasta esperar que quedara abierto y ganar. *"Esto es el EVO 2004, esto es una locura"*, gritaron. *"Tenían que haber estado allí"*, se lee en el video que rememora tan dramática victoria[75].

Más allá de una diversión y más allá de un medio nuevo para que los desarrolladores puedan plasmar su arte, los videojuegos siempre han ofrecido una posibilidad de que los usuarios puedan probar su habilidad enfrentándose al mismo juego o a otro compañero. Ha sido así desde su invención, y se manifiesta incluso en cualquier videojuego, y entre más personas estén involucradas en una misma partida, la diversión, la competencia y el interés será más grande. Un fenómeno que ha crecido tanto hasta el punto que los fanáticos de la industria lo catalogan como un deporte, tanto por la habilidad requerida como la pasión que despierta entre el público.

La entretención y la competencia

Se sabe que Nintendo 64 no se caracterizó por su catálogo de juegos ni por la calidad de sus avances gráficos, esto debido a que el público dejó de interesarse por el diseño sino por lo que podría entregar. Popularmente Nintendo 64 tuvo un difícil pasar en Chile debido a la popularidad de la PlayStation. Sin embargo, la consola de Nintendo tenía algo que su nueva competencia no podía entregar. Jugar un título hecho para una persona

[75] Registro del EVO 2004, desde Sf3lp (2006) Evo moment #37. http://www.youtube.com/watch?v=KS7hkwbKmBM

podía ser divertido independiente de su calidad, jugar de a dos lo hacía más interesante, pero por lo menos la consola de la “gran N”, logró algo que se demostró principalmente con tres juegos, que cada uno destacó por sobre el otro.

Mario Kart 64 (1997), consiguió que los juegos de carreras involucraran a cuatro personas para competir entre ellos, en donde más que una competencia causaba que los jugadores reunidos terminaran envueltos en una fiesta o una discusión dependiendo de qué tan en serio se tomaba el juego y el carácter de los jugadores. Otro de ellos fue *Super Smash Bros (1999),* un juego de lucha combinado con escenarios de plataforma, ocasionando un total caos entre los personajes distintivos de Nintendo en donde por primera vez peleaban entre ellos.

"Super Smash Bros.". Hal Laboratory, 1999.

Pero uno de los más famosos fue un juego que revolucionó el género de los disparos en primera persona. La compañía Rareware había obtenido los derechos de la saga cinematográfica de James Bond y desde 1995 estaba desarrollando un juego basado en una de sus cintas para lanzarlo junto con el estreno de *Goldeneye (1995),* la primera protagonizada por el irlandés Pierce Brosnan. El juego no pudo ser publicado junto con la película, y no fue hasta el año 1997, año donde el siguiente filme de Bond, *El mañana nunca muere,* se estrenó. La historia seguía la misma película anterior, pero uno de los desarrolladores de Rareware experimentó con un sistema que permitía a cuatro jugadores

enfrentarse en laberintos como un modo aparte del principal. A la compañía no le pareció que estaba de más y el modo multijugador fue agregado a último momento.

La decisión fue un acierto absoluto, hasta finales de la década de los ’90 era el videojuego más vendido de la generación, la crítica lo aclamó fuertemente destacando su jugabilidad, la fidelidad con su fuente original, la inteligencia artificial y la innovadora forma de jugar, en donde ya no sólo consistía en matar a todo terrorista que se le cruce frente al agente de la MI6, todo eso fue el menor de los detalles. Fue el multijugador que causó sensación entre las personas, de una forma beneficiosa para la industria.

A través de los videojuegos, especialmente aquellos en donde había una competencia, se convirtió en un catalizador de varios eventos donde la gente lograba reunirse y compartir para divertirse o también ver quién es el más hábil con el control. Pero no sólo sucedía con los juegos de disparos como *Goldeneye 007 (1997)*, que reunía a la gente desde una perspectiva local y personal, sino que desde que surgieron juegos como *Street Fighter II (1991)*, *Mortal Kombat (1992)* o *King of Fighters (1994)*, se invitaba a las personas a enfrentarse al sistema del juego o a otro jugador. Las primeras competencias que se organizaban en Chile estaban constituidas principalmente por juegos de lucha. Y estas confrontaciones fueron acentuadas con juegos como *Age of Empires (1997)*, *Quake (1996)*, *Unreal Tournament (1999)*, *Counter Strike (2003)*, y *Marvel vs Capcom (1999)*, que expandieron la variedad de géneros en donde otros usuarios podían enfrentarse entre ellos.

Pero no fue hasta la masificación del internet donde toda la revolución de los juegos en línea comenzó, donde nacieron las primeras competencias nacionales e internacionales, a la vez que se permitían a nivel más local los llamados *tarreos*, donde cada usuario se reúne con otras personas para jugar junto a otras en un mismo lugar y conectados a la vez por distintos computadores. En Chile existieron sitios web como El Coliseo, fundado a finales de los años 90 y que duró por pocos años, donde los primeros grupos, clanes y comunidades se armaban para organizar partidas y anunciar eventos para competir por premios. Los grupos se armaban y se creaban equipos para participar en maratones completas que podían durar horas, hasta días completos, los que ponían a prueba la habilidad como también la capacidad de mantenerse despierto sin bajar el nivel.

Tarreo organizado en un local (fuente: madboxpc.com)

Esta costumbre permanece hasta hoy, pero mientras los jugadores chilenos recién comenzaban a explorar el mundo de los juegos en línea organizando sus propios torneos, en Estados Unidos ya tenía entre sus más grandes atracciones a eventos enormes de videojuegos. Una de estas es la Evolution Championship, más conocido como el EVO Championship, certamen dedicado a que los jugadores se pongan a prueba a nivel nacional por medio de un torneo en donde sólo entran juegos de pelea.

Las glorias chilenas de los jugadores

Fundado en 1996, el EVO ha reunido a diversos jugadores a nivel mundial, lo que no excluye a Chile. Es uno de los eventos más importantes de competencia hechos en el continente. Cada año miles de jugadores se preparan para el campeonato, en donde se le otorga a cada participante un espacio para enfrentarse a otros hasta el punto de convertirse en una celebridad entre todos los jugadores del mundo.

Cada año se eligen una cierta cantidad de juegos dependiendo de su popularidad en la industria durante el año desde que termina una edición hasta el anuncio del siguiente, que se efectúa en los últimos meses antes del siguiente evento. Conocido anteriormente como “Battle at the Bay”, el Evolution Championship es transmitido por todo el mundo a través

de las redes sociales, lo que le otorga cifras que rondan los 3.500 competidores por año divididos por seis diferentes juegos[76].

Anteriormente había un afán de poder presenciar torneos de videojuegos a lo largo del país, sin embargo, muchos se quedaban sólo con la información. Uno podía escuchar que se está haciendo un torneo de Street Fighter en el norte, pero la poca información al respecto y su poco alcance no permitía averiguar más detalles. Conforme a que medios sociales como los foros, y Twitch, el sitio web para transmitir en vivo y en línea permitió que la puerta se abriera para que todo el mundo fuera un espectador. Y es lo que la EVO principalmente usa para mostrarle al mundo cada pelea que se vive, en varios canales al mismo tiempo dedicados para distintos juegos.

El Evolution Championship es considerado como un "Olimpo de videojugadores"[77], las habilidades que uno debe tener para entrar a competir no deben ser de principiantes. Así es como personas como Victor Valdivieso (alias "Zero Black") lo pueden considerar, pues es uno de los pocos participantes nacionales en lograr la hazaña de llegar hasta Las Vegas a competir en tan magno evento. Representando a Chile, debió enfrentarse a varios contendientes en *The King of Fighters XIII* en el 2012. Su actuación impresionó incluso a los relatores, quienes comentaban con una sorprendente fijación las habilidades que el chileno mostró en el torneo, lo que lo llevó a estar en el noveno lugar entre más de 1.400 participantes en el juego de la compañía SNK. Con ese resultado, terminó convertido en un referente conocido entre los jugadores del país, pero uno de sus más grandes premios fue el reconocimiento de sus amigos y de gente desconocida, pero que lo seguía durante el desarrollo del evento.

"Llegar al EVO es lo máximo a lo que un gamer puede llegar", establece Valdivieso sobre su participación en el campeonato internacional, ante la realización del documental Chile Game. *"Para ir juntamos como 17 personas… llegay allá y dices 'chucha, estos están jugando otra weá', es que todos allá son buenos. Y de hecho lo que*

[76] "A fight for the ages: The history of EVO" de Mike Miglacio para el medio US Gamer.

[77] Ibid

más me llamó la atención era todo el apoyo que tenía. De repente vi mi Facebook y me decían '¡oh! ¡Grande weón, hiciste todo lo que pudiste, llegaste lejos, dejaste a Chile bien parado. Y un amigo, por ejemplo, me estaba viendo en su pieza, viendo mi pelea, emocionado gritando ¡vamos, vamos! Llegaba la familia, le preguntaban qué pasa y decía 'que mi amigo está representando Chile' y me sentí como… puta, no la podía creer", relató emocionado[78].

Chile ante la inspiración que causó Zero Black sabía que no podía quedarse atrás, pero se sabía que el rubro de videojugadores aún era limitado pese a los avances que se han hecho gracias a los eventos nacionales que se han realizado en el país. Anterior a el triunfo de Valdivieso en el EVO, habían equipos de varios juegos, especialmente de Counter Strike, juego multijugador de la empresa Valve, que enfrenta a equipos de terroristas y escuadrones antiterroristas en laberintos de terrenos áridos llenos de muros y cajas, entre todos ellos destacaba uno conformado solamente por mujeres, ellas formaban un equipo llamado "Femin Aim", lideradas por Haydee Jiménez. Ellas durante sus periodos más activos llegaban a entrenar hasta cinco días de la semana. Pero en lo que se refiere a equipos femeninos, ellas no se encuentran solas, ellas rivalizan con otro equipo llamado "Strong Ladies", especializadas en el mismo juego.

Cuando las Femin Aim y las Strong Ladies se enfrentan en un partido, la dinámica es similar a una concentración de un equipo de fútbol. Y cada vez que ellas se veían frente a frente en los laberintos de *Counter Strike*, mientras se encuentran sentadas en sus respectivas filas de computador, se forman también barras conformadas por sus amigos, amigas y sus pololos, quienes alientan a los equipos correspondientes dependiendo de su relación amistosa. Las integrantes de Femin Aim no tienen reparos en decir que tienen roces con las de su equipo contrario, y pese a que puede salir una que otra provocación, siempre terminan arreglándose posteriormente, porque más allá de la violencia vivida en *Counter Strike*, la amistad prima por sobre todo. Y los éxitos que ellas han cosechado desde que sus grupos se formaron no han sido menores.

[78] Cuña de Víctor Valdivieso durante el documental Chile Game, de Jonathan Valenzuela y Juan Madrid.

El diario Las Últimas Noticias había publicado una nota sobre ellas en el 2007, con orgullo Haydee decía que el año anterior participaron en la Copa Mundial de Deportes Electrónicos realizado en París, y por otro lado Strong Ladies, lideradas por Italia Tossi, venían llegando de la Copa Sudamericana Sprite realizado en Ecuador, donde obtuvieron el cuarto lugar en un evento donde participaron sólo equipos de hombres.[79]

El apoyo popular para los equipos de jugadores electrónicos era suficiente para destacarlos como deportistas en un entorno competitivo, la participación del grupo Femin Aim le había asegurado un puesto futuro para el torneo que nuevamente se realizaría en la capital de Francia. Sin embargo, pese a que fueron invitadas por la organización por el honor y el reconocimiento dado, tuvieron un serio problema que los obligó a quedarse en Chile sin participar. Tanto el grupo AMD y el sitio web overclockers.cl habían hecho todo lo posible para ayudar al equipo femenino para participar, pero el presupuesto no fue lo suficiente para cubrir los gastos de pasajes y estadía.

Lo comentó Adolfo Salles, en el sitio Gamercafé.cl (bajo el seudónimo "Mech"), que lo que más decepcionaba de esta situación es que el apoyo de las empresas a estas actividades es muy bajo, por no decir nulo, y definitivamente da a pensar que hay un prejuicio enorme ante los videojuegos, que (hasta el día de hoy) se encuentra muy generalizado y lleno de prejuicios, tanto por la sociedad, las empresas y especialmente las autoridades gubernamentales. *"Sin ir más allá, vemos a 'otros tipos' que ellos dan de todo para viajar y literalmente salen a manchar nuestra imagen país, mientras que a chicas con talento y probablemente con mejor actitud y personalidad, no se les da nada"*, comentaba personalmente Mech en su nota dedicado a esta mala noticia, haciendo un hincapié en el reciente triunfo de las "Marcianitas", el equipo de hockey patín que obtuvo el triunfo en el mundial de la misma disciplina en el mismo deporte[80].

[79] "Sanguinarias del videojuego lloran porque les faltó plata para ir al mundial", de Mérida, G. Publicado en el diario Las Últimas Noticias el día 9 de julio del 2007.

[80] Reflexiones de Adolfo Salles bajo el nombre "Mech" en la nota "Team Femenino de Counter Strike fuera de la ESCW", publicado el 10 de julio del 2007 para el sitio Gamercafe.cl

Mientras casos de decepción se hacían notar por no poder participar de eventos o por participar solo como espectador en torneos locales de videojuegos durante en los primeros años de la década del 2000, Chile debía aprovechar de hacerse notar cuando más recursos llegaron al país, como la notoria masificación de internet y de las plataformas de videojuego que ofrecían más capacidades de comunicación y juego. El país logró tener torneos de calidad, lo suficientemente masivos como para llamar la atención de la prensa. Pero un joven emprendedor decidió llevar uno de los eventos más grandes de la industria de los videojuegos a Chile: Germán Rojas, el actual jefe de la tienda New Game Store, decidió traer la World Cyber Games y ayudar a producir en su conjunto la Liga Samsung.

El coliseo digital

Lo primero que se preguntó Germán Rojas al ver que enormes torneos se realizaban en otros países con una masividad pública tan grande es por qué no se realizan eventos así en Chile. Pero traer o hacer algo al respecto se requeriría de un trabajo enorme. Para ellos debía comprobar una vez más si existía un real interés de los jugadores en participar en estos certámenes. Así fue cuando Rojas organizó eventos como la Xbox-ton, en donde se realizaban torneos con distintos juegos, mientras se recaudaban fondos al momento de acceder y participar en ellos con tal de donarlo a la fundación durante los días en que el país dedicaba su trabajo a la transmisión televisiva de la Teletón.

A partir de esta iniciativa, surgió la idea de ir un paso más allá para poder hacer un evento con fines comerciales, así nació la National Game Fest, la que se dio a cabo durante los años 2006 y 2007. El resultado popular en la recaudación y en la reunión de gente resultó en un número de 400 personas, aún cuando eran torneos que hechos a niveles universitarios.[81]

Estos eventos tuvieron la atención suficiente para poner el nombre de Chile en consideración del mundo entero en cuanto a la industria. Y para obtener la atención del mundo, Rojas debió apuntar sus ambiciones a una de las organizaciones más grandes en cuanto a videojuegos se refiere. Manteniendo sus bases en la ciudad de Seul, en Corea del

[81] Datos entregados por Germán Rojas, entrevistado el 29 de noviembre del 2013.

Sur, la World Cyber Games en conjunto con la empresa Samsung y Microsoft desde el año 2000 dieron a cabo el evento con los torneos más grandes hasta el 2013. Ya por el 2011 se había coronado oficialmente como un campeonato deportivo.

Evento de la World Cyber Games realizado en Corea del Sur
(fuente: gamingsquid.com)

Presididos por Hank Jeong durante sus inicios, la World Cyber Games (o WCG), llegó a presentarse en diversas ciudades alrededor del mundo y gracias al financiamiento de Samsung. Con la parafernalia que caracteriza a un evento olímpico, la empresa organizadora se encarga a de llevar a competidores de todo el mundo quienes luchan en sus respectivos juegos por medallas de oro, plata y bronce más una suma de dinero, se les da un patrocinio desde varias empresas de tecnología. La WCG otorga también una plataforma para que pueda ser usado como una herramienta de publicidad, en donde los sponsors, y medios de videojuegos puedan hacer presentaciones de productos o coberturas en vivo respectivamente, que van dirigidos siempre al público joven, y que son siempre transmitidos por internet por streaming.

"*Tuve la inquietud de traer a la WCG a Chile"*, relató Germán Rojas sobre sus deseos de masificar los torneos masivos en el país. "*Me comuniqué con los dueños de la marca que básicamente son de Corea. No me dieron bola, no me pescaron y les tuve que*

insistir, estuve aproximadamente seis meses insistiendo, casi un año, hasta que me dijeron 'Ya Germán, has la WCG en Chile'", comentó.

"El primer año que realicé fue el 2009, que se dio a cabo en el edificio de Telefónica, asistieron aproximadamente 700 personas ¿Y por qué comenzó a crecer esto? Porque ese evento fue pequeño, el único auspiciador que logramos conseguir fue Movistar, con Telefónica, pero tuvimos mucho impacto mediático. Fue CNN Chile, fue grabado para aparecer en las noticias, fue Chilevisión, Canal 13, los diarios y distintos medios de internet. Para ser un evento tan pequeño tuvo mucho éxito, incluso como anécdota, esa fue la primera vez que una fue delegación chilena de jugadores a representar al país en un mundial y eso fue que lo que atrajo a la prensa y fue interesante. Aparte que todo esto era algo electrónico, eran videojuegos, era cultura digital y yo creo que por eso, los auspiciadores al año siguiente, nos dijeron que sí y no nos cerraron las puerta en la cara".

Por ningún motivo fue fácil para el organizador chileno traer este evento coreano al territorio nacional. Germán se había comunicado con los directivos de la marca en Seúl, y ellos lo dirigieron a la persona que estaba a cargo de todo la compañía en el continente americano. Sin embargo, sus primeras respuestas indicaron que hacer el certamen en Chile no era un tema para ellos, sentían que no era la hora.

"Porque algo habrá pasado en la WCG pasada, la última vez que se había hecho algo aquí fue en el 2004, yo no estaba involucrado en ese tema, para mí era totalmente desconocido. No sé qué habrá pasado allí, algo pasó que no quisieron hacerlo de nuevo y por eso les costó darme el 'OK', les tuve que convencer, diciendo que 'acá hay un público muy grande, les gustan mucho los videojuegos, hay muchos gamers, la penetración del internet es muy buena y sería ideal hacer la WCG en Chile'. Hasta que me dijeron 'hazlo', hasta que en el 2010 se sumaron marcas como Intel, Samsung y Paris, y logramos hacer una presentación espectacular, allí logramos sacar este certamen como el premio al mejor evento a nivel mundial. Así que fue bastante positivo, cambió completamente la cultura

'gamer', y el mercado de los videojuegos comenzó a renacer, comenzaron a aparecer los eventos y los e-sports florecieron"[82].

Lo que se pensó que no sería más que una anécdota terminó sorprendiendo tanto a los asistentes como a los mismos organizadores. Ya que la prensa tradicional que se concentra en los noticieros de televisión y los blogs se había interesado por una competencia electrónica, que sólo estaba dedicada a los videojuegos. Esto dio a conocer al país que la ventana digital ya estaba abierto desde hace mucho tiempo, y los medios de internet concentrados en blogs y cuentas de Youtube aprovecharon esta oportunidad de hacer crecer su contenido.

A pesar de que la WCG realizada en el año 2009 fue pequeña, como lo estima Germán Rojas, notó que empresas como Movistar consideraron también que este tipo de espectáculos atraía a la gente, se comprometió con aportar con más presupuesto, y junto a Samsung, Entel y Paris, lograron llevar esta fiesta al año siguiente al Movistar Arena, efectuando el primer evento grande de videojuegos en Chile.

"De hecho no sabíamos que tanta gente iba a llegar, no sabíamos qué esperar", confiesa Rojas sobre el World Cyber Games en Chile. *"Teníamos la noción de que iba a llegar harta gente, pero no que llegarían entre 20 y 25 mil personas, las que llegaron el sábado por la mañana. Y obviamente ese año colapsó el Movistar Arena, no pudieron entrar todas las personas, tuvimos que hacer recambio de público y para el año siguiente, el 2011, lo hicimos en el Espacio Riesco donde entraron 15 mil personas sin ningún problema, porque el espacio era mucho más grande"*, explicó.

Aunque la WCG comenzó a ser el evento de videojuegos más importante para el escenario y la industria chilena, paralelamente y bajo la misma dirección de Germán Rojas, la compañía Samsung también iniciaba su propio evento, torneos que servían como antesala para el campeonato coreano. La empresa de tecnología es la que aporta principalmente con el patrocinio, los servidores y los dispositivos para que los participantes jueguen y la

[82] Ibid.

comunidad de jugadores creciera gracias a los incentivos por participar o presenciar estos espectáculos.

Con el nombre de Samsung entre los otros torneos que se realizan demuestran que son los frutos de haber tocado la puerta a empresas que regresaron con un aporte a su marca a favor de los eventos de videojuegos, generalmente aquellas involucradas a la tecnología o en el mercado del retail que puedan integrarse a la industria de la tecnología en general. En el caso de Samsung, obtuvieron un beneficio porque Rojas y su equipo comenzaron a promover y a potenciar el mercado de los notebooks de la misma marca, junto con pantallas, monitores, teléfonos, y otros artículos en que lleven el nombre. Por el lado de París, la cual fue asignada como la tienda oficial, obtuvo el beneficio de que los productos tecnológicos fueran publicitados en sus tiendas donde a la vez, Intel era el procesador por excelencia de acuerdo a la compañía. Y como último, Movistar proveía los eventos con la fibra óptica necesaria para producir las festividades y realizar el campeonato. El contacto de estas empresas fue lo más importante para contar con la tecnología y la fuerza de conexión lo suficientemente grande para soportar los torneos de forma óptima sin que sufrieran un desperfecto, sin errores y *lags*[83] en los juegos. Todos logran unirse para llevar a cabo tanto la WCG como la Liga Samsung como componente esencial, donde a la vez ganan una buena imagen para el posicionamiento de sus propios productos.

La selección de los juegos en cuestión para cada año, depende fundamentalmente de la competitividad de los videojuegos y de su popularidad, sin dejar de lado el factor comercial, que se forma a partir de la relación que tiene el mercado local del evento con el de Corea del Sur, y este último a la vez con los licenciatarios de los juegos adquiridos. Frecuentemente en estas competencias participan títulos como *Defense of the Ancients -DOTA- (2003), League of Legends (2009), Street Fighter, Starcraft (1999), FIFA, Counter Strike*, y varios que van saliendo y entrando en las listas.

[83] Lag se refiere a la falta velocidad de procesamiento de un videojuego, entorpeciendo el movimiento de este debido a que no se cuenta con una conexión con suficiente fuerza.

"DOTA 2". Valve Corporation, 2013.

"Nosotros no elegimos los juegos a nivel mundial, esos los elige Corea", comenta Germán Rojas acerca de la inclusión de los juegos en cada torneo. *"Lo que sabemos nosotros es el nivel de popularidad que tenga el juego en un torneo mundial, que tanto se juega en el mundo y cuántas personas lo juegan. Lo otro es que si es un juego competitivo, ya sea uno contra uno, dos contra dos, o cinco contra cinco, lo que sea, pero tienen que ser un juego competitivo que tenga servidores locales para hacer estas competencias de una mejor forma. Si es League of Legends tendrá que ser con los servidores de Latinoamérica, cosa que se pueda hacer una competencia, lo óptimo pero igual se puede. Entonces los criterios son los de popularidad y a nivel de competitividad a nivel de mercado"*, explicó[84].

Acción, destreza, habilidad y espectáculos

Uno de los fenómenos más curiosos de la industria y las competencias es la asociación de los videojuegos competitivos a los deportes. Mientras que el diccionario de la Real Academia Española define este término como algo exclusivamente relacionado con la actividad física, el vínculo que se les otorga a los videojuegos como un deporte aún es puesto en duda, pero Germán Rojas estima que esta asociación se da simplemente por el carácter competitivo de los que popularmente los llaman *"E-sports"*.

[84] Cita de Germán Rojas desde la entrevista hecha el 29 de noviembre del 2013.

"Yo creo que deporte es una palabra que está asociada netamente al deporte físico, al hacer cosas físicas. Pero hay algunos deportes que son nombrados como tal que no son necesariamente físicos, entonces en base a eso, nosotros lo acogimos y le damos a los videojuegos un perfil profesional y deportivo, porque cumple con varios requisitos: ser perseverantes, entrenamiento, concentración, y dedicarle una cantidad importante de tiempo para ser el mejor y el nivel de competitividad es muy alto, entonces todos esos requisitos son propios de un deporte. Independientemente de que sea físicos o no, si somos más técnicos, un videojugador profesional debe ser muy hábil, tanto de forma mental como físico para poder el teclado de un mouse o un control. Entonces puede ser considerado, como el rally o el ajedrez que también son considerados deporte y no necesariamente las personas tienen que moverse tanto como en el tenis o el atletismo"[85].

Pero otro factor importante a la hora de juzgar a los videojuegos como un deporte es el trabajo en equipo, es importante que un grupo de jugadores tenga una buena relación entre ellos para poder funcionar bien en una competencia y responder mejor ante cada desafío, no solo obteniendo el mejor resultado posible, sino para poder plantear mejor las estrategias en una partida de un juego que integre varios usuarios a la vez. En eventos como la WCG se nota el compañerismo entre los equipos participantes, quienes en las competencias de *Counter Strike* o *Assault Fire* forman una sinergia que podría o no funcionar. Un jugador, si es que toma la iniciativa dejando a todo el resto de su equipo atrás podría resultar muy perjudicial o fatal para su desempeño, estando solo contra los oponentes difícilmente podrá hacer algo. Más de una ocasión surgen problemas entre los contendientes porque uno de ellos toma una posición individualista, donde intentan hacer jugadas solos hasta que se dan cuenta que si dejan a su equipo de lado van a perder.

El funcionamiento de un equipo de un deporte electrónico debe tener la misma relación que el plantel de un equipo de fútbol. Cuando un futbolista posee el balón sin darle pases a sus compañeros, lo más probable es que los jugadores rivales saquen ventaja de su posición para quitarle la pelota, como en la mayoría de las veces sucede, pero si la entrega dando pases, jugando para el equipo y no para su persona tendrán una mejor defensa y

[85] Ibid

mejores posibilidades de ataque. Sucede tal como en la vida, una vida en solitario resulta difícil por la carencia de individuos con quien compartir, o de quién recibir ayuda cuando se le necesita. Así se establecen también los roles sociales, como las profesiones, desde abogados, constructores, médicos, bomberos, carabineros, etc, que son necesarios para que una sociedad funcione. Los videojuegos no se apartan de esta naturaleza y por eso en un equipo de un videojuego se deben repartir los roles y para tener ventaja de una situación, a partir de una relación entre individuos, como en la vida misma.[86]

Aprovechando también el espectáculo, tal como un partido de fútbol se contratan narradores para relatar los encuentros en los videojuegos. Esta tendencia nació durante la fundación de la WCG cuando fue inaugurada en Corea del Sur durante el 2000. La organización siempre intentó que estos juegos sean vistos como un espectáculo. Normalmente los *"casters"* tienen la misión de relatar, entender y educar al público.

Uno de los relatores chilenos más reconocidos entre los que recurren y siguen estas competencias es Corsario, que no suele revelar su nombre verdadero y que participan relatando partidas de competencias y que le dan vida a un encuentro de un juego como *League of Legends* con la misma emoción que un partido de fútbol.

"La labor de un caster en general, es ensalsar un videojuego en sí", explica Corsario al describir su trabajo narrando un videojuego ante una nota realizada por Chilevisión Noticias. *"Algo así como en el fútbol lo es Pedro Carcuro o Claudio Palma, que hacen que cada jugada de un jugador, valga la redundancia, sea vista como la de una estrella de la partida. El estilo que yo intento buscar es que cada partida, cualquiera sea esta sea tratada como una final, uno tiene que ponerle emoción, poniéndole más énfasis a cada jugador"*[87].

Sin embargo la tarea de un relator de videojuego no solamente se reduce a colocarle la cuota de emoción sobre lo que sucede en la pantalla, hacer entender al espectador qué es

[86] Información a partir de reflexiones de Germán Rojas.

[87] Cuña de "Corsario" para la nota "Labor de los casters en Chile" de Chilevisión Noticias, emitida el 6 de agosto del 2013.

lo que acaba de ocurrir, por qué ocurrió y qué es lo que lo hace tan importante es fundamental para que las personas conozcan mejor el juego. Sucedió con *Starcraft (1999)*, que desde el año 2000 se relataban los partidos en los torneos coreanos, la iniciativa terminó recibiendo buenos comentarios ya que hoy en día, la gran mayoría del público promedio comprende las reglas de *Starcraft*.

Los casters en Chile saben que la tarea en general es emular la funcionalidad de los narradores internacionales, y llegar a la meta de culturizar al mercado en general para que todos comprendan lo que pasa en cada partida y que todo es por entretención y por estrategia, generando la razón fundamental del porqué los primeros relatores en Chile surgieron. Gracias a esto, en un periodo de 5 años se logró desarrollar el mercado, tanto los jugadores como los relatores se profesionalizaron, convirtiéndose en un elemento indispensable para un evento.

"Hay que hacer que el espectador se sienta identificado con lo que está viendo y seguir, por lo menos ciertas frases", explica el caster Franco Rivas de la Liga Samsung, indicando la importancia de los narradores para un evento y cómo este aporta a la cultura de los videojugadores. *"Se relata lo que se ve, como una estadística, como un partido de fútbol, saber quién lleva la pelota o quien lleva más número de muertes en una partida. Muchos niños que ven las transmisiones, de repente te manda mensajes a Facebook, te pregunta en los eventos qué tips o cómo uno puede llegar a ser caster"*[88].

Pese a todo el espectáculo que se genera alrededor de estos torneos, su definición como un deporte queda sujeto a la reflexión personal de cada persona, ya sea por la habilidad mental o por cómo se organizan los equipos para enfrentarse entre ellos. Así ha sido la explosión de los *"e-sports"*, que si bien los Estados Unidos reconoce a jugadores de *DOTA*, *Starcraft* o *League of Legends* como "atletas", la discusión entre especialistas se mantiene.

El ajedrez se juega siempre aplicando el sentido de la estrategia por sobre todas las cosas, y ha servido como una evidencia para argumentar que estos sí pueden ser un deporte.

[88] Cuña de Franco Rivas para la nota de Chilevisión sobre la labor de los casters.

Pero el nivel de dedicación y la exigencia que se aplica a los jugadores es digna de un atleta olímpico, ya que muchos que se han hecho fama entre los torneos afirman que juegan como 60 horas a la semana mientras que un futbolista entrena no más de 15 horas en ese mismo tiempo[89].

El jugador delante la pantalla

Tanto los organizadores de estos eventos como el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes aprueban la realización de espectáculos dedicados a contiendas digitales. En reiteradas ocasiones Germán Rojas ha trabajado con Valentina Serrati del mismo departamento gubernamental. Aclarando que el gobierno siempre patrocina estos proyectos, pero no significa que estén patrocinados por ellos. La estima que tanto la Liga Samsung como la WCG aprueban proyectos estimándolos como iniciativas que aportan al nivel de cultura. Con esto se mira cada vez más al objetivo de promover la alfabetización digital debido a que las personas pasan cada vez más conectadas a internet, lo que significa que Chile se va transformando en un país tecnológico, un líder cultural en tecnología.

"Cuando uno juega por internet, o cuando se juega con una comunidad es muy probable que gran parte de los amigos de un futuro sean de aquellas comunidades", estima Germán Rojas continuando su discurso de la aplicación de la tecnología a través de los videojuegos en Chile. *"Así se hacen los lazos de amistad, lazos de trabajo y eso es muy positivo. Y de los virtual pasamos a la vida real, yo he participado de las comunidades, y gran parte de los amigos que tengo y de la gente que conozco son de esas comunidades. Y eso está pasando ahora, probablemente en cinco años más, los que se han conocido en comunidades jugando videojuegos van a ser amigos, y quizá en el futuro no jueguen tanto, pero seguirán comunicándose, de hecho trabajo con gente que conocí durante todo ese tiempo"*, confiesa[90].

[89] Reflexiones de Raúl Estrada para la nota "los eSports, o la práctica de videojuegos como una profesión", para el sitio Fayerwayer, publicado el 19 de julio del 2013.

[90] Cita de Germán Rojas, entrevistado el 29 de noviembre del 2013.

Los organizadores se encuentran agradecidos por los ánimos que se han generado gracias a los campeonatos, en Chile se concentra la mayor cantidad de personas con computador en comparación a otros países de la región. La internet y la tecnología promovió al país a ser un líder en el grupo de países de Latinoamérica y ha ayudado a que muchas empresas centren su mercado acá al igual como sucedió con las consolas de sobremesa a través de eventos como el Festigame, lo que no sólo se limita a los videojuegos.

Evento de la WCG 2012 en Movistar Arena (fuente: ozeros.com).

Se tiene en consideración que otra tarea de ellos es lograr de una vez romper con los estigmas y prejuicios frecuentes sobre los videojuegos, que catalogan como un medio para promover la violencia, el aislamiento social. Ante esos comentarios Germán mantiene su postura de que el entretenimiento electrónico puede ser usado causando los efectos contrarios a aquellos prejuicios, adjudicando todos los temores a la generación de personas que dividen la comprensión de estos.

"Creo que son solamente mitos urbanos y son completamente faltos. Cualquier niño por jugar videojuegos no se va a volver más violento, o cualquier niño que por jugar un juego de carreras no lo convertirá en un conductor. Las personas juegan lo que les gusta, si les gusta el basketball va a jugar juegos de ese deporte, si les gusta el fútbol jugarán FIFA o Pro Evolution Soccer. Si les gusta la acción irán a jugar juegos de disparos, pero eso no quiere decir que vas a terminar disparándole a las personas algún día. Eso depende

de la edad. Los mitos son falsos, se debe a que es un mercado que todavía es muy nuevo, para la humanidad en general, es una industria que lleva entre 30 y 35 años en el mundo, eso es súper poco. Los videojuegos partieron como una entretención, fue un milagro de la tecnología que básicamente una persona dijo que uniendo dos cosas se puede tener interacción con la máquina. Y esa interacción se ha ido ocupando para un montón de cosas, como para aprender a manejar desde vehículos y aviones, para enseñarles a los niños, para aprender otro idioma y también para enseñar el compañerismo".

"Quizá en un futuro vamos a pensar que todo esto es para la risa, que en un principio todos tenían esos temores que los videojuegos eran algo malo, pero lo que sí es malo son los excesos, siempre son malos, tanto física como mentalmente. Si yo consumo alcohol en exceso me va a hacer mal, si veo muchas películas al día me va a hacer mal, si estoy en internet por mucho tiempo me va a hacer mal, y si juego videojuegos por mucho tiempo obviamente me va a hacer mal, me puede dar artritis, problemas en las manos, problemas en la vista y más cosas"[91].

Gran parte de estos fenómenos han ayudado también a que los medios puedan aportar algo de sí mismos para expandir más esta cultura de los videojuegos y de las competencias en línea o en modos multijugador. Muchos de ellos forman parte de medios como Tarreo, Gamercafé, Colemono y personas que han adquirido su popularidad gracias a las redes sociales, especialmente por Youtube, que van solos al evento sin ser invitados por las organizaciones, van a competir y a reunirse con la gente que los sigue para pasarla bien. Tanto "youtubers" como los populares "Vardoc" y "Lad.Cobra" van personalmente a estos eventos para aportar con el escenario nacional de la industria, porque han colaborado a que los videojuegos lleguen a más personas, a que la industria abarque más espacio y sobre todo a más público joven, especialmente a las mujeres, que es un sector importante, que entre más crezca el mercado, más crece la industria a nivel global.

Eventos como la WCG hacían que los jugadores se reunieran de una vez, especialmente cuando los que una vez fueron partícipes de una partida en línea finalmente

[91] Ibid.

pueden verse las caras formando un vínculo amistoso en la mayoría de los casos. Así los campeonatos fueron adquiriendo todo un ambiente que ayuda a formarlo como un espectáculo. Todos los asistentes van a ver una puesta en escena, lo que le da una experiencia distinta que verlo por internet a través de streaming u otras redes.

Junto a Festigame, las marcas lograron unirse y para el 2013, lograron integrarse dos eventos grandes como la Liga Samsung y la exposición de videojuegos promoviendo a la vez la cultura de los videojuegos. Esto le otorgó un acercamiento mucho más positivo por la gente ajena a este entretenimiento, el aporte que establecieron gracias a estos certámenes que jamás se habían visto en Chile en años anteriores, armó también una expectativa más esperanzada tanto en el país como para la región completa, pese a los factores logísticos, técnicos, aspectos legales que pueden resultar en un impedimento para que la gente se atreva a realizar otras iniciativas. Sin embargo, el gran aporte que realizó Claudio Ortíz, Germán Rojas con el apoyo del Consejo de la Cultura y las Artes fue demostrar que levantar un interés por los videojuegos a nivel país es posible desde cero.

"Es cosa de proponérselo y tener un conocimiento básico para iniciarlo porque no es llegar y hacer eventos de videojuegos sólo porque te gustan", complementa Rojas. *"Se necesita de algo más de conocimiento e integración, además de haber trabajado en eventos anteriores para tener experiencia y eso tampoco asegura que no vaya a haber problemas. Siempre hay problemas en los eventos como la World Cyber Games, incluso en las finales mundiales, incluso en el EVO hay problemas, pero lo más importante de eso es tratar de minimizarlos lo más posible"*.

Aún cuando el interés por los videojuegos haya sido despertado en gran parte de Chile, todavía queda un largo camino que recorrer para consagrarlos. Porque la principal misión es profesionalizar a los videojuegos como un deporte como en otros países y que estos lleven cada vez más gente. No solamente para atraer al público, sino para culturizar a las personas sobre lo que se tratan verdaderamente los videojuegos, que más que un entretenimiento vacío pueda ser considerado como una actividad competitiva a través de otro medio, como lo afirma el dueño de New Game Store.

"Sería un sueño para todos nosotros, que esto se llegue a transmitir en un canal de televisión alguna vez, como en algún canal de deportes o en algunos de cable. Y quizá llegar con algunos cortos en la televisión, en países como Corea del Sur se da este fenómeno, en Estados Unidos también. Y nosotros estamos en pañales en ese sentido porque los medios todavía no saben de qué se trata todo esto, los medios van cambiando y van variando. Puede que el año pasado haya ido un periodista de Canal 13 al evento pero este año o al próximo va otro periodista que quizá no tenga idea, estará perdido y hará preguntas bastante usadas y poco profesionales, como que le pregunte a un jugador '¿cuántas horas juegas al día?' que son cosas que a un jugador cualquiera lo tienen bastante aburrido"[92].

Para el público general, eventos como la Liga Samsung, el Festigame y la WCG resultan atractivos, donde los jugadores pueden medirse profesionalmente o aprender más sobre otros más hábiles o experimentados. Todo se arregla para que las competencias sean efectivas con un equipamiento efectivo. Sin embargo, la realidad de la industria de los videojuegos en Chile en relación a la profesionalización de los jugadores está aún comenzando ya sea por todos los prejuicios o el desconocimiento de varias autoridades o medios tradicionales demuestran, sumando a problemas que han surgido dentro de los eventos como lo ocurrido en la WCG del 2013, realizado en la sede central de la Universidad Católica, donde un equipo, en forma de protesta decidió no seguir jugando debido a un desperfecto en sus auriculares lo que dificultaba su comunicación en la final de League of Legends.

"A la gente le falta cultura, le falta tener accesorios de mejor calidad, le falta entrenar y tomarse esto en serio", declara el organizados principal de la WCG. *"Hace poco un equipo chileno que viajó a China perdió y fue desastroso saber cómo fueron derrotados, porque era contra uno de los equipos más importantes del mundo y se notó el cambio de nivel. Y nosotros como cultura nos faltó el profesionalismo tanto en organización, que hemos ido mejorando un montón y en cuanto a los juegos y en la calidad de los*

[92] Ibid.

videojugadores ha faltado mucho para que sean buenos en el mundo e ir de igual a igual contra otros competidores como lo son en Asia, que son muy buenos", sentenció.

Realizando un balance sobre todas las lecciones aprendidas de la WCG y la Liga Samsung, destaca lo épico que podría parecer a un equipo chileno participar en un campeonato grande de videojuegos. Las oportunidades que se le podrían presentar a un jugador chileno en el extranjero es ganar la posibilidad de tener un viaje único, una aventura que ellos podrían recordar por siempre. *"A mí me ha tocado viajar muchas veces y es distinto, uno va representando a un país con una bandera chilena en la espalda. Eso antes los gamers no lo tenían y ahora, con la WCG si lo tienen, y eso a nivel nacional nos permite llevar a tantos jugadores de esta forma y con tanto nivel mediático. Así que la WCG sigue siendo un evento importante en Chile y en el mundo"*, concluye[93].

La desconexión de una era

Los sueños que se han generado a través de los torneos de videojuegos se habían comprobado que sí podían cumplirse. Ha sucedido con jugadores de otros países que se han hecho famosos gracias a su gran habilidad con los videojuegos, como el reciente caso de Víctor Valdivieso en el EVO (o "Zero Black", como es conocido por sus más cercanos admiradores), o casos internacionales como Johnathan Wendel, conocido como "Fatal1ty", quien es famoso por ser el primer jugador profesional de la industria o Jordan Gilbert "N0thing", jugador de Counter Strike quien visitó Chile durante la WCG del 2012.

Así, los torneos seguían realizándose localmente y en lugares específicos para cada comunidad. Todas las comunidades se desenvolvían con normalidad en estos eventos hasta que el 5 de febrero del 2014, el actual presidente de la marca World Cyber Games, Brad Lee, anunció por medio de un correo electrónico a diversos medios de que no realizarán más torneos de videojuegos, incluyendo también los esperadas finales para cada gira mundial, cerrando sus operaciones indefinidamente, lo que algunas especulaciones indican que sus puertas podrían haberse cerrado para siempre.

[93] Ibid.

"Este año, World Cyber Games inc. no organizará torneos ni eventos, incluyendo las finales mundiales. Sabemos que esta es una noticia chocante, incluso el staff de la WCG está sorprendido. En 14 años, todo lo que ustedes han hecho han llevado a la WCG a convertirse en uno de los grandes eventos en el mundo. Este es un momento muy difícil y doloroso para mí. Sin embargo, debo decir adiós a la WCG"[94].

Quizá en algún momento se pensó de qué podría tratarse de una reestructuración de acuerdo a los más incrédulos, pero la mayoría no pensaba en lo mismo, manteniendo una postura más pesimista. No se sabía por un momento qué sucedería con el evento en Chile, que aún acumulando anécdotas dignas de rescatar y distinciones por su efectiva organización de eventos pasados, la misma organización nacional estimaba que la calidad estaba se había visto negativamente afectada en los últimos años. Y de esta manera, por medio de su página oficial de Facebook dieron un comunicado oficial anunciando que este cierre terminó siendo definitivo y que todos los recuerdos adquiridos de la franquicia pasarían definitivamente a la historia.

"Hoy 5 de febrero, se comunica oficialmente desde Corea que WCG cierra sus operaciones indefinidamente. Como socios estratégicos de la marca, durante 5 años, desarrollamos torneos y eventos de este apasionado mundo de los e-sports. Durante años en Chile no existieron eventos ni eventos importantes, lo que nos motivó a traer de vuelta, al que hasta ese entonces era el evento más importante del mundo.

No hay duda que WCG fue el impulsor de lo que hoy son los e-sports en el mundo y sobre todo en Chile, ya que logramos demostrar que los videojuegos son un mercado importante y de interés público, desmintiendo de esta forma muchos mitos y prejuicios de empresas del rubro y medios de comunicación.

Tuvimos 3 grandes logros como organización lo que nos llena de orgullo, ya que dejamos muy bien puesto el nombre de nuestro país. Durante 2 años consecutivos (2010 – 2011) obtuvimos el premio por realizar el mejor evento (Final nacional) de todo el mundo, sobrepasando a muchos países desarrollados en ese ámbito. Tales eventos resultaron magníficos, con errores como todos, pero de igual forma fueron un sueño hecho realidad. El mayor orgullo lo tuvimos el año 2012, siendo anfitriones de los Panamericanos, recibiendo jugadores de 10 países del continente, contamos con una producción increíble, un show de apertura nunca antes visto, entre otros que plasmaron los mejores Panamericanos de la historia, gracias a este

[94] Carta de Brad Lee emitida a los medios de videojuegos, citada por Rod Breslau en la nota "World Cyber Games (WCG) to cease operating all tournaments and events in 2014" para el medio On Gamers, publicado el 5 de febrero del 2014.

evento recibimos el galardón "Best Contribution", el cual destaca la organización y ejecución de los eventos locales.

El 2013 fue un año negro para la WCG Chile, ya que tuvimos poco apoyo de los auspiciadores, a pesar de esto logramos sacar adelante un evento que no fue de nuestro agrado, ya que se alejaba de los que veníamos ofreciendo al público durante los últimos años. Por lo anterior, preferimos quedarnos con lo visto en el 2012 en donde tocamos lo más alto y dejamos a Chile como un referente y caso de éxito a nivel mundial. WCG es ahora parte de la historia de los e-sports"[95].

Los más pesimistas entre los seguidores del evento lo vieron venir, la edición del 2013 no contó con los auspiciadores suficientes y hubo conflictos internos entre la organización y los participantes de este. Y ahora, con este cierre indefinido quedará como tarea pendiente mantener el constante ánimo para levantar otro certamen que contribuya a la competencia de videojuegos.

Y como si no fuera lo suficientemente malo para la industria chilena que acababa de perder la oportunidad de tener otra versión de la WCG, como ocurrió con todo el mundo. Había otra empresa que anunciaba su fin a la relación de esta marca con las competencias electrónicas.

Samsung, la empresa coreana que había contribuido a la organización de eventos y torneos de videojuegos, tanto con la promoción como con el uso de productos para su uso o venta, tomó el 12 de marzo del 2014 la decisión de poner fin a su participación en la escena de los e-sports en Chile. Con esto, se colocó a la vez, fin a la organización de la Liga Samsung, que desde el 2 de julio del 2012, se había convertido en otra línea más para apoyar el camino hacia la profesionalización de los jugadores como lo hacía la WCG.

En conjunto a la empresa ETECH, Samsung emitió por su parte su propio comunicado dando oficialmente un fin a su participación:

"El día de hoy, 12 de marzo del 2014, lamentamos comunicar a todos nuestros seguidores el término y cierre del proyecto Liga Samsung. De parte de ETECH, empresa creativa detrás del proyecto, oficializamos el ´termino de esta Liga Nacional de Videojuegos de manera indefinida. El Motivo de este cierre es debido a

[95] Carta publicada por los organizadores de la WCG por medio de su página de Facebook, el día 5 de febrero del 2014.

que nuestro socio principal, Samsung Chile, ha cumplido un ciclo y da por concluido el proyecto el 31 de enero del presente año, por nuestra parte decidimos cumplir nuestros compromisos y finalizar la temporada competitiva de "Copa Latinoamericana League of Legends" en el mes de febrero, sin embargo, ahora nos vemos obligados a cerrar el proyecto indefinidamente. Esto significa que este año no habrá más competencias ni actividades por parte de la Liga Samsung (…)

Como equipo ETECH, agradecemos a todo aquel que conformó Liga Samsung y ayudó a construirlo, agradecemos a todas las personas que nos siguieron a través del proyecto, a todas las personas que visitaban nuestro sitio web, que disfrutaron de nuestras transmisiones en vivo, a las que asistieron a nuestros eventos presenciales y por supuesto agradecer a Samsung Chile la oportunidad de realizar este increíble proyecto. Sin lugar a dudas entre todos marcamos un hito en el gaming chileno y latinoamericano"[96].

La desvinculación de Samsung se había sumado al término de la WCG, que se había retirado de la escena en el mes anterior terminó por dar fin al espectáculo masivo de estos eventos considerados por la comunidad como "deportivos". Pero esto tampoco significa que todo el escenario de las competencias de videojuegos llegue a su fin, puesto que las iniciativas e ideas siempre estarán disponibles para poder levantar un evento que llame la atención de otras marcas que apoyan la industria.

Al cierre de esta investigación, Germán Rojas prefirió no referirse al tema de estos cierres, pero mientras exista un jugador entusiasta que siga compitiendo contra sus amigos o una persona que suba su contenido, noticias y otros datos a internet, siempre se podrá contar con una alternativa nueva que mantenga siempre el interés del público en la industria de los videojuegos.

[96] Comunicado de Samsung citado por Víctor Cárdenas en el artículo "Samsung se retira de la escena eSports en Chile", para el sitio Tarreo.cl el día 12 de marzo del 2014.

Capítulo 5

Emprendimientos: el emocionante número nueve

Él ha sido un gran fanático de los videojuegos desde que su padre le regaló un Atari, y desde ese momento Cristian Escobar de 27 años inició una afición que hoy en día lo hace medianamente conocido entre la comunidad de jugadores chilenos. Pero ese fanatismo por los videojuegos no iba solo, sino que permanece vinculado hasta hoy el amor por la música, talento que comenzó a desarrollar desde que cursó la enseñanza media, sintiendo lo mismo que cuando tomó un control de Atari. Así surgió la idea de mezclar ambas artes, este enlace emocional lo llevó a estudiar licenciatura en música en la Universidad Boliviariana, lo que lo llevó a perfeccionarse en su habilidad para tocar diversos instrumentos.

Por Youtube notó que había un número considerable de cuentas y canales dedicados a la música, ya sea para subir temas musicales de videojuegos como covers de estos mismos temas. Cristian le pareció buena idea iniciar este camino, los músicos que interpretan temas de videojuegos lo llevó a hacer lo mismo que los jóvenes del sitio web. Sin embargo notó que estos artistas no hacían más que reproducir los temas con sus mismos instrumentos, y él pensó en hacer sus propias versiones.

Su primera prueba fue el tema de Guile[97], de *Street Fighter II*, todo el mundo ligado al mundo de los videojuegos tiene conocimiento de esta composición, por eso, Cristian decidió darle su propio toque, su propia versión. *"Quería escucharlo de otra forma, así que lo hice con un estilo rock que es el estilo musical en el cual me especializo, o quizá como rock alternativo, algo que no sea tan específico"*, comentó el joven sobre su primera composición adaptada de un tema no original[98].

[97] "Guile's theme", tema de la compositora Yoko Shimomura para el videojuego Street Fighter II, este es el tema del escenario, ubicado en una base de la fuerza aérea estadounidense.

[98] Citas y experiencias de Cristian Escobar, entrevistado el 6 de noviembre de 2013.

Cristian como muchos otros jóvenes jugadores ya considera a las bandas sonoras de videojuegos como otro género musical. Sabe que para muchos, el consumo de videojuegos forma parte de un nicho social, se decía que no todos podían jugar porque no muchos podrían entenderlo. *"Ahora los videojugadores han crecido desde entonces, de hecho mucha más gente juega hoy en día y la gente que no se ha acercado ya no mira a los otros de forma tan rara. Las bandas sonoras originales también son escuchadas comúnmente por personas que transitan por cualquier lado en cualquier situación, ya que existe la apreciación musical de separar la música de los mismos videojuegos y apreciarla por si sola"*, comenta Escobar.

"La verdad es que todos los juegos musicales partieron con los juegos de baile como Dance Dance Revolution", destacó Cristian sobre el inicio de la popularidad de los videojuegos hacia un mercado más casual[99]. *"Así se introdujo la parte musical a la industria, y con eso más gente se integró a los videojuegos que terminaron alcanzando una popularidad mundial como Guitar Hero o Just Dance. Hay un reconocimiento de la música que la gente considera 'normal' hacia las bandas sonoras de videojuegos"*, explicó[100].

"Normalmente escucho un tema y pienso cómo esta sonaría en mi estilo, que es una batería marcada con riffs potentes, aunque sin tocar la melodía en sí. Por ejemplo, cuando conozco a otros músicos hacen frecuentes variaciones en todo el resto de la pieza exceptuando la melodía. Y yo voy trabajando en torno a eso. Trato de hacer mi propia versión del tema que escojo, con términos más técnicos como variar un instrumento añadiéndoles cosas o quitándoles otras, etc. Reproducir un tema tal como está y cómo se conoce es hacer un cover, no un arreglo que es lo que yo hago, aunque hay temas musicales que funcionan mejor como un cover, allí es cuando tengo que analizar qué tanto cambia del original".

[99] "Casual gaming": Juegos fáciles de aprender orientados a personas que no tienen una extensa experiencia en videojuegos. Su origen se justifica por la integración de títulos hechos para atraer a un público no asiduo a este entretenimiento, que juega sólo de manera ocasional. Definición de acuerdo a D. Thomas, K. Orland y S. Steinberg (2007). "The Videogame Style Guide and reference manual". Power Play Publishing, pág 19.

[100] Citas y experiencias de Cristian Escobar, 6 de noviembre del 2013.

Pero Atari no fue la consola con la cual su fanatismo por la música de los videojuegos se disparó, según Cristian, esto no ocurrió hasta que jugó *Sonic the Hedgehog (1991)* para Sega Génesis. El paso gráfico y tecnológico entre un Atari y un Sega Génesis fue algo que lo impresionó técnicamente, Sonic fue su primer juego en mucho tiempo y siempre cuando él escucha el tema que ambienta el Green Hill Zone[101] se desata una nostalgia que lo motiva a seguir trabajando.

"No tengo un compositor musical que admire en especial, de hecho, dentro de las bandas sonoras escucho distintos estilos. Aunque una de mis favoritas es la de Skyrim (2011)[102], principalmente por su compleja y trabajada orquestación, y su claro estilo medieval que caracteriza totalmente al juego, que no se relaciona de ninguna forma con Street Fighter que es diferente, por eso no tengo preferencias. La gracia es tomar un poco de cada uno y ver lo que sale"[103].

Cristian Escobar "Phycho Crusher" (fuente: diario.latercera.cl).

[101] "Green Hill Zone", tema compuesto por Masato Nakamura para el juego Sonic the Hedgehog de Sega Genesis, es la música que acompaña a las primeros escenarios del juego.

[102] "Dovakiin", tema compuesto por Jeremy Soule para The Elder Scrolls V: Skyrim. Tema principal de quinto juego de la saga.

[103] Cita de Cristian Escobar, entrevistado el día 6 de noviembre del 2013.

Cristian continuó con su curso en la carrera universitaria que impartía, había pasado todos sus ramos y llegó el momento en que debía presentar su proyecto de título. Lejos de tratarse de una tesis convencional como el resto de las carreras que se imparten en el país, el músico que hacía arreglos de videojuegos tenía la tarea de presentar un recital de veinte minutos frente a sus profesores. Aprovechó de hacer un evento distinto, lejos de los covers de música popular o que se escucha comúnmente en las radios, generó la idea de titularlo "Rock and Pixels", un show que terminó extendiéndose por una hora entera, porque esta presentación más que reproducir un setlist, tenía una particularidad: ¿Cómo contar la historia de los videojuegos sin emitir ninguna sola palabra? Y la respuesta era simplemente la música. ¿Y la banda tenía algún nombre? Cristian tomó la inspiración de uno de los juegos más populares de la historia: *Street Fighter II (1991)*, bautizando su faceta artística como "Psycho Crusher", basado en un movimiento de uno de los villanos de la saga, Mike Bison.

"La idea era dar un paseo por toda la historia de los videojuegos, desde Pong hasta el último juego que representa a esta generación (séptima generación), Gears of War. Fue un trabajo que me tomó casi un año prepararlo, porque en total debí incluir los temas musicales de 50 juegos", relató Cristian Escobar sobre su examen de título. *"Este era un proyecto que debí presentar junto con otros tres compañeros, así nos ayudamos mutuamente para otros tres presentaciones distintas. Así fue nuestro examen final para cada uno de nosotros, luego de esto los resultados fueron positivos, con un gran recibimiento y logramos titularnos, salió todo bien"*, comenta.

Antes de que "Crusher" presentara su espectáculo, ya había conversado con sus docentes de su facultad sobre lo que se trataría Rock and Pixels, les comentó que era simplemente un concierto sobre música de videojuegos. *"Fue súper chistoso al principio porque les dices 'voy a tocar música de videojuegos' y lo primero que cualquier persona te dice es '¡Ah! ¡Vas a tocar música de Mario!'. Ellos reconocen siempre que es lo primero que se les viene a la mente. Era un tema que no podía faltar"*, comentó con risas esta anécdota, aunque admite que en gustos de videojuegos, jamás ha sido un fanático de la mascota de Nintendo, por lo menos de su música, debido a que siempre trata de escapar de los lugares comunes a la hora de hablar de la industria, y considera que el tema de la

primera escena de *Super Mario Bros (1983)*, compuesta por Koji Kondo, es lo que más se reconoce en el mundo.

Presentación de Cristian Escobar en "Rock & Pixels". Universidad Bolivariana, 2010.

Una vez que Cristian se tituló, decidió adoptar todos sus gustos creando música y arreglos por su cuenta. Posteriormente logró formar una banda, intentaron proyectarse como un conjunto autónomo; pero la suerte no los acompañó por mucho, el conjunto musical que formó duró poco tiempo por causas que él no especificó, ni siquiera lograron lanzar un demo y se separaron sepultando los proyectos que tenían como músicos. Cristian estima que puede trabajar mejor como un músico solista, porque sus acercamientos frente a la escena musical corriente no fueron de su interés como profesional, debido a esto no ha vuelto a intentarlo nuevamente, concentrando sus trabajos en la fotografía, los aportes a su sitio web Poptágono, la creación del juego de acertijos como *El tercer ojo*, pero principalmente se especializa en las presentaciones musicales en diversos eventos dedicados a los videojuegos o a la cultura de manga y animé.

"Es difícil que Psycho Crusher se integre a la industria musical chilena", responde Cristian pensando en el ambiente que hay entre los videojuegos y la música chilena. *"Pero no han faltado oportunidades para que alguien más se integre, muchas productoras me invitan con cada vez más frecuencia a eventos y especialmente ahora, como en el evento Games on Arena, una instancia organizada por el mismo personal que se encargó de crear*

el Pokemon Day[104]*, ellos son parte del equipo de la productora y los exponentes nacionales en la música de videojuegos, también vienen con una orquesta argentina que se llama 'Animatísimo', quienes acompañarán el show que estará dedicado cien por ciento a la música de videojuegos"*, relató.

Por mucho tiempo estuvo editando y creando arreglos como Psycho Crusher, temas musicales que pueden encontrarse en su sitio web principal del mismo nombre. Estos varían de todo tipo de géneros dentro tanto de los videojuegos como de la música, en sus trabajos se encuentran arreglos de música de *Sonic the Hedgehog (1991), Mass Effect (2007), Street Fighter, Silent Hill (1999), Pokemón, Animal Crossing (2004),* entre otros, los cuales reciben una cantidad no despreciable de visitas, que lo han hecho famoso entre la comunidad de videojugadores de Chile, lo que lo ha llevado también a más presentaciones y a responder entrevistas tanto en radio como televisión. Sin embargo, como lo plantea su sitio web, Cristian tiene en sus proyectos un álbum que compila los arreglos que ha hecho para su sitio. Sin embargo, este disco estaba proyectado para que su lanzamiento fuera para el 2012, aunque hasta el día de hoy, no se haya publicado el trabajo anunciado.

"En el sitio web decía que había un álbum para el 2012, pero en realidad no le estoy dedicando tanto tiempo a crear arreglos y temas de videojuegos. Lo que hago es dejar que ellos vengan a mí, yo jamás las busco, no me esfuerzo por hacerlo ni lo hago por obligación. Tengo un trabajo, laboro como una persona independiente y tengo otros proyectos, como el sitio Poptágono donde colaboro con noticias, críticas y análisis de películas, discos y reparto mi tiempo también para dedicarme a otros pasatiempos. Estos temas musicales es sólo un porcentaje de ellos, es otro hobbie más, pero es lo que más me llena", explicó Cristian.

"Me gusta también darle enfoque a la música incluso más que a mí, por eso jamás me muestro en los videos que subo por las redes sociales. Las personas que me tienen

[104] Reunión latinoamericana dedicado a Pokemón, fanáticos se reúnen anualmente para celebrar con una reunión en torno a la serie de televisión, a los videojuegos y todo el universo de esta franquicia. De acuerdo a la nota "Expertos recomiendan tomar el Pikachu con guantes de goma", publicado en el diario La Cuarta, el día 20 de enero del 2013.

agregada a Facebook me piden frecuentemente que haga arreglos de temas de sus juegos preferidos, pero casi nunca los tomo en consideración, cuando a mí se me viene una idea la trabajo, nunca hago nada a la fuerza"[105].

Incluso Cristian indica que, en caso de que si el disco hubiese salido a la venta, no podría tener problema alguno con los derechos de autor, siempre y cuando este sea comercializado sólo en el país. Esto se debe a que, de acuerdo a él, la SCD no tiene regulación alguna en la propiedad intelectual relacionada a la música de videojuegos.

"En cuanto a los derechos de autor, no hay manejo alguno para los videojuegos", dice Cristian con la tranquilidad que le permite hacer su trabajo. *"Por este lado es un 'vacío legal', por ende, no hay problema alguno con comercializar mi música. Es una realidad muy distinta con respecto al extranjero, donde se deben pagar completamente los derechos de todos los temas que estarían incluidos en este álbum, pagar al cien por ciento la licencia a cada uno de los desarrolladores y compañías de los juegos que contengan estas compilaciones. Además este no es mi trabajo principal, de hecho, a los eventos donde me presento el pago es informal. Jamás he tenido atado alguno, ni siquiera con la propiedad intelectual, ni que estuviese la SCD metida allí podría ver el asunto porque lo he visto muy por encima. De hecho, en Youtube, todo lo que se refiere a OSTs (Bandas sonoras originales, por sus siglas en inglés) de videojuegos no es regulado, uno puede ganar dinero con las visitas, no es tanto lo que uno genera, pero nadie se hace problema con ello, porque uno siempre tiene la opción de monetizarlos"*.

La balada de Tallarico

La cultura ligada al entretenimiento electrónico ha alcanzado a tal punto que ya orquestan sinfónicas viajan por el mundo presentando espectáculos dedicados a los videojuegos, como la Play Orchestra y el conjunto musical Distant Worlds, que tocan exclusivamente música de la saga *Final Fantasy*. Pero otra de ellas es el show de Videogames Live, conducido por Emmanuel Frattiani, el único que ha llegado hasta el territorio chileno.

[105] Cita de Cristian Escobar, 6 de noviembre del 2013.

Hasta el momento han hecho dos presentaciones, en el 2012 y en el 2013, en donde han destacado por otorgarles a los asistentes las bandas sonoras orquestadas de *Metal Gear Solid (1998)*, *Kingdom Hearts (2002)*, *God of War (2005)*, *Shadow of the Colossus (2005)*, entre otros, que hicieron emocionar al público trayéndoles de vuelta a los mundos en los que los jugadores han interactuado por gran parte de sus vidas. El espectáculo no sólo se limitó a eso, también crearon una instancia para dar a cabo una competencia de *Guitar Hero* entre dos asistentes y un concurso de cosplayers.

Tommy Tallarico – con la guitarra - en Videogames Live.
Santiago, 2012 (fuente: kissmybit.com).

Y en el primer año, una de las figuras que más destacaron fue la figura de Tommy Tallarico, fundador del evento y compositor musical conocido por sus trabajos en la franquicia *Earthworm Jim (1994)*, *Prince of Persia (1989)* y *Tony Hawk's Pro Skater (1999)*, conocido también por ser primo del vocalista de la banda Aerosmith, Steven Tyler. Tallarico se encargó de introducirse en el espectáculo como si hubiese salido entre el público y payasear durante la presentación del setlist del show, entrando al escenario escabulléndose en el suelo y escondido en una caja emulando a Solid Snake en *Metal Gear Solid*, apareció por sorpresa para sorprender a la audiencia, animando al público y hacer que este evento fuera más que un simple recital. *"Pasamos de hacer un concierto clásico a una experiencia. Con Videogames Live apostamos a traspasar lo clásico y tratamos de*

hacer un show que la gente pueda vivenciar", expresó el reconocido compositor luego del evento[106].

Aunque Tallarico no fue el único que destacó sobre el escenario, sino que Russel Bower, compositor de la compañía Blizzard (conocida mundialmente por la serie *Diablo*), tomó la batuta del conductor para dirigir el mismo la canción "Invincible", de *World of Warcraft (2004)*, y también la voz de la cantante Laura Intravia quien fue la voz de numerosos temas con letra.

Pero entre ellos, no podía faltar un chileno, quien fue invitado cordialmente por Tallarico para tocar junto a los músicos de Videogames Live, y es así como el mismo Cristian Escobar, alias "Psycho Crusher", alcanzó una nueva meta que tenía impuesta en su vida: ser considerado por un famoso compositor para actuar en el escenario musical de la industria más grande que ha pisado estas chilenas tierras. El evento se había anunciado a principios del 2012, donde la noticia se divulgó por todas las redes sociales y sitios web de videojuegos. Durante el tiempo que se dio el anuncio, Cristian era un colaborador del desaparecido sitio Glitch.cl, y por coincidencia él tuvo la tarea de entrevistar a Tallarico antes de que llegara al país.

Tallarico es un músico y compositor muy famoso entre los fanáticos de los videojuegos, que se informan cada día más sobre este entretenimiento y tras la entrevista, el cumpleaños del compositor se acercaba. Como cortesía, Cristian trabajó en un arreglo de la música de su trabajo para honorar al artista en el día de su nacimiento, así Psycho Crusher eligió el tema principal de *Earthworm Jim,* con el estilo progresivo que siempre ha caracterizado su trabajo como músico, una obra creada especialmente para Tommy.

"Involucrarme en la Videogames Live fue una forma bastante 'barsa' porque (después de la entrevista) le mandé un correo electrónico diciéndole que le hice un tema para que lo escuchara. Pero lo hice con miedo, tenía las dudas porque pude haberlo destruido para él. Fue una prueba de fuego, y lo bueno es que no se acordó de que fui yo

[106] Cita extraída desde "Videogames Live: una experiencia única que esperamos que se repita pronto", artículo escrito por "Overclock" (Nicolás Montalvo) para el sitio 17bits.cl

quién lo entrevistó, yo no era más que una persona cualquiera. Pero después le aclaré que ya había hablado con él antes, él se acordó de mí, le mandé el tema y le gustó".

"*Oh qué buena*", exclamó luego de la respuesta. "*Y ahí se me ocurrió preguntarle que si estaba él interesado en invitar a alguien para presentar el evento. Fue una tremenda indirecta, le había preguntado si le interesaría tener a alguien invitado y se mostró entusiasmado, porque me dijo también que necesitaba a alguien quien representara al lugar donde él va a tocar y así fue como esta relación se formó para el evento"*, confesó Cristian[107].

Tras la reacción positiva del artista, Tallarico se mantuvo interesado en el trabajo del entrevistador, buscando varios temas que había hecho bajo el pseudónimo de Psycho Crusher; pero fue uno en especial, entre los arreglos que revisó bastó uno para saber que Tommy ya había elegido a un representante, uno en donde compiló distintos temas que mesclaba melodías, un *medley*[108] de los clásicos de arcade. Desde allí, ambos se mantuvieron en contacto, iniciaron organizaciones, ensayos y todos los preparativos requeridos para hacer una presentación inolvidable para el público.

Cristian Escobar - con la guitarra - en Videogames Live. Santiago, 2012 (fuente: irgamers.cl).

[107] Citas extraídas de Cristian Escobar, entrevistado el 6 de noviembre del 2013.

[108] "medley" = mescla, compilación.

El 10 de octubre del 2012 había llegado, una gran expectación de fanáticos se formaba a medida de que ellos caminaban hacia el Teatro Caupolicán. Fue una presentación que se mantuvo al margen de todo lo tradicional en lo que se refiere a conciertos de música clásica y orquestas sinfónicas. Tal como un recital de una banda de heavy metal, los asistentes gritaron y se emocionaron cada vez que un tema de sus juegos favoritos iniciaba, eso se mantuvo por las tres horas del show. Tallarico hizo de las suyas, dando paso también para la presentación de Cristian, acompañado de la orquesta para demostrarle a la audiencia que lo ha había hecho con la compilación de los juegos de arcade era una oda a la nostalgia.

Aunque él no quería sentirse como el intocable artista sobre el escenario. Cristian recordaba cómo su sentido de la nostalgia jugadora se introdujo en sus ánimos pese a ya tener la posibilidad de relajarse luego de su actuación. "*Estaba en el backstage cuando escucho desde allí que la orquesta comenzó a tocar el tema de Sonic de Hedgehog, el primer juego cuya música me motivó a hacer lo que hago ahora. Era parte del espectáculo, pero a la vez tuve que arreglármelas para escabullirme desde los corredores tras el escenario y colocarme en un lugar para poder participar también como público, debí correr para asistir a esa presentación*", recuerda considerando sus primeros años como fanático de los videojuegos, y que más que un músico es uno más de todos los seguidores que hay en el mundo.

"*Tocar en la Videogames Live fue un sueño cumplido*", destacó emocionado por participar frente a un escenario ante miles de personas. "*Luego de eso me sentí bastante extraño, porque el próximo paso sería lograr algo similar, pero por mi propia cuenta, no ser parte de un espectáculo, sino organizando mi propio show, siendo yo el artista principal, con tal de que la gente pueda asistir y se emocione con la música, que puede ser una tarea difícil y lejana, pero de que se puede, se puede. El asunto es ser el artista principal, no un telonero, aunque me gusta mucho compartir el escenario, como lo que haré en el próximo evento Games on Arena, en donde estaré tocando junto a otras bandas como The Plasmas, Insert Coin y Pokerus*"[109].

[109] ibid

Rock y Beck

Otro de los eventos en donde Cristian fue llamado fue para la última edición de la World Cyber Games que se hizo en Chile, en la semana del 1 de noviembre del 2013 en la sede central de la Universidad Católica. El organizador del evento, Germán Rojas, quería seguir con la tradición de comenzar el campeonato con una presentación musical. Anteriormente la organización del torneo coreano que ahora tiene una sede en el país, inicia sus actividades con espectáculos para dar la bienvenida a los jugadores, competidores y asistentes para dar la partida del campeonato. Sin embargo, desde orquestas sinfónicas pasaron a un recinto más reducido, donde sólo les quedó la alternativa de contactar al mismo Psycho Crusher para idear toda una representación, en donde apelara a la nostalgia.

"Germán Rojas me contactó y me llamó diciendo que quería trabajar conmigo para organizar el show de apertura, él me buscó. Antes del evento nos reunimos tres semanas antes de que se desarrollara la WCG, la idea era tener una presentación con personajes del escenario. En nuestras conversaciones debimos definir todo, desde qué temas tocaré, qué personajes aparecerían en el escenario, qué es lo que hará cada personaje y quién va a personificar a cada uno de ellos. Yo debí encargarme de todo, desde buscar a los cosplayers, coordinar el show, ensayar tanto los temas musicales como la actuación, el papel que cumplirá cada uno, la edición de los videos que acompañarán a cada tema musical y todo eso tuve que hacerlo en un lapso de sólo tres semanas, lo que demandó muchas noches sin poder dormir".

"Germán hizo una lista donde eligió a los videojuegos más icónicos de la industria, no quería caer en obviedades así que pidió que el espectáculo comenzara con el tema principal de Killer Instinct[110]*, insistió en que iniciara con eso porque los primeras notas de la introducción del juego dispara una nostalgia instantánea. 'Con la pura imagen la gente se vuelve loca, con el primer riff de la canción la audiencia se vuelve mucho más loca y imagínate que uno de sus personajes apareciera entre medio del público, lo más seguro*

[110] Música del tema principal compuesta por Robin Beanland y Graeme Norgate para el juego de peleas Killer Instinct que acompañó a la introducción de la franquicia desde 1994, hasta la versión más actual del 2013.

que la gente explote' fue lo que me destacó. Así es como surgió la primera idea, y lo primero que pensamos es que debíamos hacerla"[111].

Cristian quiso mantener su política de no caer en los lugares comunes en la música de videojuegos, determinando una única regla para este evento: que Super Mario estaría ausente de esta presentación. "*Tocar el tema se Super Mario Bros resultaría algo demasiado predecible, muy cliché y por eso decidimos sacarlo, para darle la oportunidad a otros títulos que no tienen tanta devoción que merecen de parte del público",* estimó.

Al momento de hacer la presentación, Crusher apareció en uno de los rincones del escenario para comenzar a tocar, las primeras notas del tema de *Killer Instinct* ya habían emocionado al público, pero cuando el cosplayer se mostró desde la oscuridad del recinto la gente explotó en sentido figurado, seguido por una provocación de parte de otro actor que personificó a Ryu de *Street Fighter* para ponerse frente a frente a Fulgore, dos personajes icónicos de los juegos de peleas. El espectáculo siguió con la aparición de Samus Aran de *Metroid*, Snake de *Metal Gear Solid*, Link de *The Legend of Zelda*, y *Megaman*, del juego que tiene el mismo nombre.

"Lo más complejo de todo este montaje, fue la inclusión de Beck, el protagonista de Mighty No. 9[112] *y tocar su tema principal, porque esa de un juego que aún no sale a la venta, pero la recepción fue increíble. Es un tema musical que hasta el momento es el segundo tema más escuchado en mi sitio web, por detrás de uno de Pokemon, el tema de "Lavender Town", basado en el mito urbano que recorre internet*[113]*. Quisimos hacer algo con Megaman y Beck juntos para ver qué sucedía. Y el resultado fue como lo esperábamos, la gente nuevamente explotó, se volvió loca de la emoción. Armar el show fue un trabajo*

[111] Experiencias de Cristian Escobar, desde entrevista del 6 de noviembre del 2013.

[112] Juego en producción creado por Keiji Inafune, diseñador principal de la saga Megaman de Capcom. El proyecto se financió en gran parte por recaudaciones económicas en línea, gracias a la plataforma Kickstarter.com

[113] El tema de Lavender Town de la primera entrega de la franquicia de Pokemón ha sido objeto de una leyenda urbana ficticia (llamados popularmente "creepypastas") que explica que los decibeles de su música causó el suicidio de una cantidad no específica de niños en Japón.

duro para el poco tiempo que tuvimos. La gente se entusiasma mucho con los temas musicales de videojuegos porque apela a la nostalgia, que es un poderoso recurso, aunque no me gusta abusar de eso, la gente que escucha esta música generalmente son jugadores, que pagan por ir a ver a artistas tocando su música favorita, saber de ellos y seguirlos a donde puedan".

Es difícil para una persona seguir adelante con sus deseos y sueños, pero jamás imposibles, así es como Cristian se plantea sus próximos pasos para seguir con su trabajo en relación a la música y a los videojuegos. ¿Qué le queda a una persona ahora cuando, siendo joven, ya cumplió sus sueños? Siempre hay algo por hacer. *"Sería genial hacer un día alguna gira con esto, ya he ido a tocar a varias regiones, como una vez que fui a Temuco para tocar en un evento de Minami y eso para mí, me dio un gusto por hacer giras. A pesar de que fue un simple viaje de ida y vuelta a un solo lugar fue algo que me encantó. Ojalá pudiera presentarme de forma más seguida y a más lugares, haciendo giras no solo a Chile, sino que al extranjero partiendo en Argentina o a Perú, sería muy bueno para mí lograr eso"*, reflexionó al terminar de relatar su experiencia como músico de videojuegos[114].

Servicios culinarios desde los bits

La experiencia de la música no es solo el rubro en donde emprendedores obtienen ideas desde los videojuegos para iniciar una empresa o proyecto. Existe una diversidad de gente que ha dependido de la industria de los juegos para obtener ideas con tal de apuntar a un público específico. Tal es el caso de los locales de videojuegos o de los distintas cuentas de Youtube donde los usuarios dueños de sus cuentas juegan un título de estreno comentando cada detalle de este, de esta forma, tienen la posibilidad de monetizar los videos para obtener dinero a partir de las visitas y la publicidad que el sitio les ofrece.

Aunque los casos más curiosos han sido la fundación de bares temáticos, tal como alrededor del mundo existen recintos con temas como el rock n' roll, el fútbol, la cultura del cannabis, o una corriente artística, los videojuegos no se escapan de la creatividad que los

[114] Citas de Cristian Escobar, 6 de noviembre del 2013.

fundadores o dueños de restaurantes y bares han querido implementar para atraer un público específico. Pese a que esta tendencia ya se ha instalado en otras partes del mundo, en Chile se ha hecho noticia el levantamiento de bares temáticos dedicados al entretenimiento electrónico.

El primero de ellos fue el Live Up Gamer's Bar de Valdivia, ubicado anteriormente en la avenida Independencia de la capital de la zona de los Ríos. El bar logró instalarse en los edificios de la ciudad, invitando a todos los jugadores del territorio para que estén atentos a su segunda inauguración, luego de que el primer local en que atendían fuera cambiado por ser frío según sus administradores, ocurrió en la primera semana de agosto del 2013.

Cliente en Live Up Gamer Bar de Valdivia (fuente: foro.animevaldivia.org)

A través de las redes sociales, el bar invitó a todos sus seguidores a visitar el lugar en donde tenían implementaciones adecuadas para que cualquier cliente pueda pasar un rato para ir a comer, beber y jugar. Incluso se dieron el gusto por instalar proyectores para demostraciones de títulos recientes y eventos como estrenos de películas, torneos de

videojuegos o difusiones de partidos importantes de la selección chilena hacia el mundial de Brasil 2014.[115]

Teniendo toda la disposición y las facilidades para que todos pudieran entretenerse en el bar, sus fundadores y administrativos, cuyas cuñas y declaraciones sólo se pudieron tener a través de su sitio de Facebook, "Capitán Marcelo" y Carlos Sanji hacen también aclaraciones sobre la convivencia y reglas del bar, ya que si bien es un recinto con una ambientación que llama la atención de los fanáticos de la industria, es en primer lugar un lugar de consumo como cualquier otro recinto donde se vende alcohol, donde sólo está permitida la entrada para personas mayores de 18 años, aclaraciones que también hacen con respecto a los videojuegos disponibles. *"Con respecto a los juegos, no hay discriminación"*, dice escrito en su sitio web de Facebook[116]. *"Esa es la idea del local, un lugar donde se pueden reunir de todas las categorías de juegos para que así exista un centro de reuniones, encuentros, eventos"*.

La iniciativa no ha tenido problemas para ir en marcha, ya que el público recibió este bar con una grata acogida, lo que ha ayudó también a sus dueños a expandir su lugar y a equipar mejor su restaurante con máquinas arcade para los jugadores más nostálgicos, televisores LCDs instaladas cerca de las mesas, menús con una buena variedad de productos, alimentos y bebidas, calefacción para los días de invierno y la organización de eventos para que no sea un simple local donde se juega y se come. Juegos como *League of Legends (2009)* ha sido la atracción principal para ciertas fechas donde invitan a todos a participar y presenciar los campeonatos de nivel amateur que se resuelven entre distintos equipos imponiendo ciertas reglas para que las competencias sean justas, con premios para los mejores lugares, los que varían entre contenidos que pueden usarse en las cuentas de los jugadores para mejorar su rendimiento, productos del local como javas de cerveza y

[115] Información obtenida desde los estado de la página web de Facebook del bar Live Up Gamer's Bar, activo desde agosto del 2013.

[116] Hasta marzo del 2014, el único sitio disponible para enterarse sobre noticias del Live Up Gamer Bar, era su sitio de Facebook. En donde no contaban ni con teléfono ni correo electrónico, sólo una dirección particular. Al cierre de la edición el Bar dejó de funcionar y su sitio de la red social dejó de estar disponible. Su página web oficial jamás salió a flote.

contenidos descargables para el título. Lo mismo se hace para otros torneos como de *Pro Evolution Soccer* y de diversos tarreos que se pueden organizar dentro del mismo recinto.

Sin embargo, los medios de comunicación no vieron la instalación de Live Up como el primer bar temático de videojuegos. Como una consecuencia del centralismo de Chile y de la pobre difusión comunicacional del bar, muchas personas, mayoritariamente de Santiago dan erróneamente el título al "primer bar *gamer* de chile" a Insert Coin, ubicado en la avenida Irarrazabal de la comuna de Ñuñoa[117]. Lejos de sentir un recelo por la atención de los medios, los administradores afirman no tener ninguna clase de sentimientos encontrados con la instalación de otro bar temático de videojuegos, sino que tanto Marcelo como Carlos, se muestran con una actitud positiva frente a Insert Coin de Santiago.

"Si bien no fueron los primeros tampoco es algo por lo cual nosotros no podamos dormir", dejaron escrito en el muro de la red social ante la nota que el sitio web de la Radio Bio-Bio sobre el bar de Santiago, que adjudicó a Insert Coin como el pionero de la franquicia de los videojuegos y los bares. "*Nos falta mucho para llegar al nivel de Insert Coin, y nunca los hemos mirado como competencia. Estamos conformes porque podemos entregar lo que tenemos a nuestra gente, haciendo que se sientan lo más cómodos posible y que sea un agrado compartir con otro gamers de Valdivia"*, comentaron con un positivo recibimiento.

"*No tendremos grandes lujos, ni lleno de decoraciones, pero nos agrada compartir con ustedes (los clientes). Decidimos conservar este lugar, ya que es único en Valdivia (por el espacio y ubicación), para que puedan disfrutar de lo que más les gusta y siempre con los mejores precios. Creo hablar por todos los que estamos a cargo, es un agrado compartir con ustedes y saben que cuentan con nosotros y con un espacio es nuestro local. Genial que en Chile se abran más ligares como este y ojalá en otras ciudades también"*[118].

[117] "Insert Coin: primer bar gamer de Chile abre sus puertas este jueves", publicado por Camila Navarrete el día 25 de septiembre del 2013, para biobiochile.cl

[118] Citas obtenidas en el estado del sitio Live Up Gamer's Bar en su cuenta de Facebook, publicado el 26 de septiembre del 2013. Actualmente el enlace ya no está disponible.

El bar Insert Coin fue inaugurado el 26 de septiembre del mismo año, con una convocatoria mediatizada durante su apertura, la que captó la atención de diversos medios que centraron la idea del primer bar y quienes reflexionaron si era una buena idea mesclar los servicios que ofrece un bar cualquiera con los videojuegos.

"Creamos Insert Coin con la idea de entregar una oferta única y de calidad desde múltiples perspectivas: diseño, decoración, menú, carta de tragos y entretención centrándonos en un tema que es sinónimo de diversión para una generación como la nuestra que, sin necesariamente ser gamers, crecimos con los videojuegos y sus personajes", detallaron Nicolás Thumala y Gabriel Sylvester, administradores, socios y fundadores de Insert Coin.[119]

Entrada del bar Insert Coin en Ñuñoa, Santiago.

Lo que hizo diferenciar al bar de Santiago con el de Valdivia fue principalmente la localización de estos, pero un factor más importante fue la estrategia de marketing que los socios Thumala y Sylvester aplicaron para su recinto. Se hicieron conocer explotando la idea de instalar un bar con una diversidad de juegos en cada consola, máquinas arcade con

[119] "Insert Coin: el primer bar temático de videojuegos en Chile", escrito por la editorial del sitio Kissmybit.com el día 2 de octubre del 2013.

una buena variedad de títulos de antaño, una división entre bar y centro de reunión, que se divide entre dos pisos, donde se ubica el bar principal y círculos de sillones con pantallas LCDs instaladas tras una Xbox 360, PlayStation 3 o WiiU, respectivamente. Incluso los dueños del recinto han cedido su local para organizar más torneos, como sede previa para el torneo de *Super Street Fighter IV (2010)* de la WCG del 2013, los medios lo catalogan como el lugar favorito para los deportes electrónicos, y presentaciones o eventos especiales para desarrolladores Level Up Games, sitios como Colemono.cl y lanzamientos de videojuegos locales.

"Hemos tomado dos mundos totalmente lejanos al común de las personas y los hemos puesto en un mismo lugar, con una propuesta original, única y divertida, que irá evolucionando con el tiempo. Lo que se realizó es algo llamado marketing lateral, es decir, creamos un servicio totalmente innovador orientado a satisfacer las necesidades que no cubrían los originales, en esta caso ni un bar, ni algo como los juegos Diana", cuenta Nicolás Rosales, encargado de marketing de Insert Coin[120].

Hoy en día el Live Up sigue manteniendo una comunidad de personas pese a que, a la altura de enero y febrero del 2014 debieron cerrar nuevamente sus puertas debido a problemas administrativos que resolverán a la brevedad, como lo prometen en su espacio de las redes sociales. Jamás han sentido que están en una eterna competencia entre la capital y la región de los Rios, porque están consientes que más allá de un negocio, sino una pasión por los videojuegos, un fanatismo que Insert Coin también comparte junto a miles de consumidores más que desean integrar al entretenimiento electrónico a sus vidas.

Salvar a la princesa no es lo importante en la prensa

Como una gran alternativa a los medios de comunicación repartidos entre la televisión, los diarios y la radio, internet ha generado un espacio inconmensurable que permite que todos sean escuchados y también leer la opinión de otros en su gran mayoría. Y los videojuegos lograron encontrar y expandirse gracias a esta inmensa herramienta. Se sabe que sitios como Colemono, Tarreo, Revista Gamer, Gamercafé, Niubie o 17Bits, son

[120] Ibid.

las página web más visitadas en Chile, pero pocos lectores saben que gran parte de las iniciativas que se hacen en el país son solo por voluntad propia, una tan grande que debe asumir que uno puede ganar muy poco y perder mucho.

Uno de las personalidades más consientes del mundo de la información es Cliff Blezinski, creador de la saga *Gears of War* de Xbox 360, quien también tiene contactos con otros periodistas en la materia y quien ayudó a otra personalidad a realizar un libro, que resultó en una guía para todo aquel quien esté interesado en aventurarse a vivir con la información. Estableciendo una relación entre diseñador y periodista, él junto a Dan Amrich, crítico de tecnología y videojuegos que ha trabajado en Xbox Magazine, Gamesradar y GamePro lograron plasmar todas las realidades que pueden vivirse al escribir sobre juegos. Partiendo con una advertencia del mismo Blezinski: *"Al final de todo, son sólo videojuegos ¿verdad? Adolescentes sentados en sus hogares disparándose unos a los otros, tomando bebidas, picoteando mientras juegan en línea ¿Qué tan difícil puede ser eso? Resulta que es demasiado complejo, denso y difícil por ambas partes de la realidad. Como un desarrollador de videojuegos, veo periodistas como si fuesen marcas, como objetivos a alcanzar (…) Al leer el libro de Dan, yo hubiese titulado 'todo aquel que se aventure a entrar abandone toda esperanza' porque realmente sirve como una advertencia, un disparo de un arco que dice 'si van a ir por esta ruta, prepárense para trabajar mucho, prepárense para ganar poco, prepárense por viajes agotadores. Prepárense para desgarrar, patear y gritar para poder destacar sus nombres, y después de eso, prepárense para toda la selva salvaje que compone la pendejería que es la internet"*, inicia el diseñador con un fatalista discurso[121].

A pesar de una bienvenida tan pesimista, en Chile hay diversos sitios que han salido a flote, pero nada de eso es gratuito para los que participan en ellos. Según uno de los más grandes emprendedores del país, Claudio Ortíz, explica que lo fundamental para sacar a la luz un medio sobre videojuegos es tener la constancia suficiente para mantenerla. *"Principalmente hay que formar un equipo que pueda mantenerse en el tiempo, por eso*

[121] Extracto obtenido y traducido desde Amrich, D. (2012) "Critical Path: How to review videogames for a living". Editorial Triple Torch. Estados Unidos. Pag. IX.

rescato mucho el tema de Glitch[122]*, un caso bien organizado. Los que tienen páginas web o blogs, deben saber que es fácil decirle a un grupo de amigos que hagan una página de videojuegos. Ahí todos van a partir haciendo notas, pasa un mes, pasan dos meses y al tercer mes algunos van a decir que algunos no les han mandado el artículo y responden 'pucha, es que tengo que ir a la U… pucha, es que me tocó algo para trabajar', y así se comienza a perder a la gente, y se comienza a perder a los visitantes. Es difícil mantener a la gente en algo constante cuando no tienes plata para poder hacerlo y por eso es que la gente de Glitch es meritorio, porque llevan harto tiempo y todavía no han caído en eso, a pesar de que muchos tienen todavía muchas cosas que hacer, muchas actividades se mantienen en esos sitios. Y pasa eso, cuando estuve en Todos Somos Gamer llegó un momento en que me aburrí y les dije que Todos Somos Gamer va a entrar a Facebook y yo no le he puesto nada desde que comencé con la producción de este evento (El Festigame 2012)"*, explicó[123].

Existe siempre una motivación para cada persona quien se integra al rubro del periodismo de los videojuegos, pero Dan Amrich, en su libro *Critical Path* derriba los mitos más frecuentes en la prensa dedicada a la entretención. Y lo primero que establece es que no solamente se trata de jugar. Es cierto que pueden haber periodos en donde a un periodista podrá tener la libertad de jugar algo de tiempo cada día, pero en la mayoría del tiempo los integrantes de un medio de videojuegos tendrán que estar constantemente escribiendo, llamando compañías, haciendo relaciones públicas, asistiendo a eventos, escribir sobre ellos, subir notas a la internet, editar videos, etc. Esta no es una práctica que se aleja mucho del periodismo tradicional, puesto que también puede servir de escuela para cualquier periodista que en un futuro, pueda o quiera tener un empleo esporádico y libre.

"Consideren cuántas personas quieren este trabajo, y qué estarían dispuestos a hacer por tenerlo", pregunta Amrich en su libro al desclasificar los mitos sobre el

[122] Glitch.cl cerró sus puertas debido a problemas personales e internos del grupo, su página se encuentra inactiva desde febrero del 2013.

[123] Citas obtenidas desde charla emitida por Claudio Ortíz, el día 12 de agosto del 2012, durante el Festigame del mismo año.

periodismo. *"Trabajen por pedazos de maní, trabajen gratis y trabajen como perros, hay muy poco que ganar y mucha gente que quiere hacerte la competencia"*, advierte.

El autor compara el ejercicio del periodismo sobre los videojuegos como el trabajo de los artistas que luchan cada día para tener qué comer cada día. Y que más allá de tener una ganancia por estas labores, el pago por tener que escribir para un medio o sitio web es pura si simplemente el hecho de estar inserto en el mundo de la prensa del entretenimiento digital.

Uno de los pocos pagos que podría tener un periodista de videojuegos, de acuerdo a las palabras de Amrich sería el pronto acceso a juegos que las distribuidoras y las empresas de relaciones públicas conceden a los redactores para que puedan analizar y escribir críticas de los títulos lanzados por alguna compañía. Lo mismo va para los eventos que las empresas presentan como primicia, ya sea el lanzamiento de una consola o un esperado videojuego que ha llamado la atención desde hace años o por la aclamada franquicia que es. Sin embargo, a pesar de la gran cantidad de contactos que se hacen, tal como en el periodismo tradicional, un periodista o colaborador de sitio web no siempre esperaría tener todo gratis de ellos. No todos los juegos son accesibles de forma gratuita, lo que resulta muy raro para algunos medios, porque la gran mayoría de los juegos analizados deben ser adquiridos y comprados por los mismos medios para tener una crítica y así tener contenido en el sitio al que se pertenece.

"*Ser bueno en un juego no implica directamente que uno pueda ser bueno explicándolos"*, relata el autor en una sola frase de lo que se trata la acción de criticar un juego. *"No importa si puedes terminar Super Punch-Out en tres horas o terminar Final Fantasy III en dos días, incluso ser experto en todos los juegos de NES que existan. Eso puede ser grandioso, pero ¿eso lo hará un buen escritor?"*, pregunta Amrich.

Y por último, se debe considerar que todos los sitios y el trabajo que se realiza en los sitios tienen una importancia trascendental, ya que los lectores o el público siempre estarán pendientes de lo que el emisor diga acerca de un videojuego. *"Y eso dependerá del tipo de persona con la que estén tratando y de lo que se habla. He recibido correos de gente preguntándome por qué los críticos no llaman a los desarrolladores con anticipación*

y le comentan que un juego es malo y que debe ser arreglado. Nada más difícil que eso, porque los periodistas jamás han estado autorizados a intervenir en el proceso de desarrollo".

Esto se fundamente en las razones del periodismo, tal como en las críticas de cine, esto sólo podrá arreglarse en los próximos proyectos, a menos que los diseñadores presenten su juego con anterioridad y puedan organizar un focus group para tener un grado de reciprocidad con un juego antes de ser lanzado[124].

Aunque finalmente todo se resume en que en el esfuerzo que los integrantes de un sitio de videojuegos pueda ser mantenido hasta ser reconocido es una labor importante que apoya a la construcción de un concepto que el crítico inglés Kieron Gillen define como "el nuevo periodismo de videojuegos", que no se basa esencialmente en los jugadores con experiencia en estos. *"Su acercamiento alternativo es más que usar a la primera persona para hablar de videojuegos, sino que se trata de transmitir experiencias y anécdotas para enmarcar las observaciones y opiniones sobre un juego en cuestión. No es un análisis y crítica tradicional, sino un ensayo personal que comparte más cosas con el periodismo que viaja o con el llamado 'nuevo periodismo'. Este nuevo periodismo de videojuegos puede ser una reacción ante el duradero sistema de escritura. Son opiniones e impresiones profundas que poco se inclina por las recomendaciones o por el sistema de calificaciones, que funciona tal de que si un lector busca leer alguna opinión afín a este podría irse decepcionado por mostrarse contrario a sus pensamientos"*, comenta el autor[125].

Hoy en día, los videojuegos y el periodismo han aprendido muchas de las lecciones establecidas por Tom Wolfe desde que definió el nuevo periodismo en los años '70, como describir historias tanto como la jugabilidad de un título, visitar y conversar con desarrolladores o productores para un mejor acercamiento a la industria. De esta forma, el periodismo y la información dedicada a los videojuegos termina adquiriendo un nuevo nivel que es el que conocemos hoy en día y el que comúnmente se ve.

[124] Extracto obtenido y traducido al español desde Amrich, D. (2012) "Critical Path: How to review videogames for a living". Editorial Triple Torch. Estados Unidos. Pag 4-7.

[125] Ibid. Pag. 60-61.

Capítulo 6

El inexplicable miedo a lo desconocido

"1998, nunca lo olvidaré. Fue el año donde esos aberrantes asesinatos se dieron lugar en las montañas Arklay. Pronto la noticia se expandió a todo el mundo culpando a un experimento viral ultra secreto hecho por la empresa internacional farmacéutica Umbrella. El virus se propagó hacia una cercana comunidad cerca de las montañas: Raccoon City, afectando fatalmente a la pequeña y pacífica población arrasando con toda la estructura de la ciudad. Sin dar ninguna otra oportunidad, el Presidente de los Estados Unidos ordenó un plan de contingencia para esterilizar a Raccoon City. Una vez que el problema se hizo público, el gobierno de los Estados Unidos ordenó una suspensión económica indefinida para Umbrella. Luego, sus valores de la bolsa cayeron debido a todas sus acciones y propósitos, la compañía se había hundido… seis años pasaron luego de ese horrendo incidente"[126].

Con una nueva vida, quien una vez fue un joven ingenuo e inexperto policía, Leon Scott Kennedy logró convertirse en un hábil agente del gobierno estadounidense, dedicado a proteger los intereses del mandatario de su nación. Sin embargo, su vida dio un nuevo giro cuando en el año 2004 fue enviado a una desconocida zona rural de Europa, para emprender una nueva misión: la hija del Presidente, Ashley Graham, fue secuestrada y Kennedy debía rescatarla para traerla nuevamente a los Estados Unidos.

Luego de que unos guardias locales lo transportaran para iniciar su empresa, Leon se adentra en una villa con una población reducida, con pocos animales, y ningún rastro de población infantil. El ambiente era descuidado, sucio y socialmente retrógrado. Y en lugar de tratar ayudar al agente en obtener una pista del paradero de Ashley, los residentes atacan al agente sin explicación previa, mostrándose extremadamente hostiles ante su llegada. Lo

[126] Cita del prólogo obtenida desde el videojuego Resident Evil 4, desarrollado por Capcom, 2005.

amenazan con sus herramientas y objetos corto punzantes, incluso llegan a intimidarlo con motosierras, dejando a Leon con ninguna opción más que atacar para defenderse.

La población actuaba de una forma totalmente errática, dejaron sus hábitos cotidianos y sus trabajos para adorar a un culto desconocido, cuyos intereses religiosos pueden fácilmente ser aterradores para el común de la gente. Leon recorre los caminos y las cabañas, buscando provisiones para sobrevivir. La determinación de sus atacantes era tal que cada persona que se les opusiera terminaría en un destino tan cruel y desgarrador como morir quemado en una hoguera o quedar incrustado contra la pared, con un rastrillo de metal atravesado por la garganta, todo para que la religión nueva que los aldeanos profesan se mantenga oculta. Todos obedecen a las órdenes de su nuevo líder, cuyos objetivos desconocidos terminan siendo también otro de los misterios que el agente debe descubrir para evitar que algo mucho más terrible ocurriera en el resto del mundo.

Imagen promocional de "Resident Evil 4". Capcom, 2005.

Afortunadamente, como se puede apreciar por la obviedad, nada de *Resident Evil 4 (2005)* es real, pero es suficiente información como para que la Cámara de Diputados de Chile y el Senado pusiera en marcha una de las leyes más polémicas que se ha querido establecer en la industria chilena de los videojuegos.

Ingresada el 19 de diciembre del 2007 por diez diputados de la Unión Demócrata Independiente (UDI) y liderados por Gonzalo Arenas Hödar del mismo partido, el proyecto de ley busca que “los fabricantes y/o importadores de videojuegos deberán colocar en los

envases en que comercialicen dichos productos, leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según las instrucciones contenidas en la presente ley. No se podrá vender ni arrendar videojuegos que fueran calificados 'sólo para adultos' a personas menores de 18 años debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva", como lo señala la redacción de este proyecto[127].

Curiosamente, para muchos especialistas y conocedores de videojuegos, se pretende hacer cumplir una ley que regule los productos de una industria que ya están regulados. Organismos como la ESRB de América, la PEGI de Europa o la CERO de Asia, ya tienen sus parámetros calificadores que indican el contenido de los videojuegos y orientar, de esta forma, a los compradores para mantenerlos al tanto de qué cosas pueden encontrar al jugar un cierto título. Sin embargo, lo anterior no resulta ser el punto más controversial de la ley de regulación, en donde muchos podrían estar de acuerdo de que cada persona que no parezca lo "sospechosamente" mayor muestre su carnet de identidad para acreditar su edad. Lo realmente polémico resultó ser el artículo 2 de la ley:

> *"Todo envase o envoltura que contenga un videojuego, sea nacional o importado, destinado a su distribución dentro del territorio nacional, y toda acción publicitaria de los mismos, cualquiera sea la forma o el medio a través del cual se realice, deberá contener en forma clara o precisa, la advertencia sobre los grados de violencia contenidos en dicho videojuego, según la clasificación siguiente:*
>
> *a) "Apto para todo público"*
>
> *b) "Juego violento, sólo apto para mayores de 13 años"*
>
> *c) "Juego excesivamente violento, sólo para adultos"*
>
> *Esta advertencia deberá ocupar al menos el 50% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo"*[128].

[127] Datos del sitio web de la Cámara de Diputados de Chile, correspondiente al proyecto de ley http://www.camara.cl/pley/pley_detalle.aspx?prmID=5985&prmBL=5579-03

[128] Información del Boletín No 5579-03 de la ley que regula la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas, redactada en el año 2007.

Este artículo fue lo que encendió la alarma en Chile con respecto a la comercialización de videojuegos y el consumo de estos. Las críticas principales apuntan totalmente a la desinformación de quienes presentan estas iniciativas y los prejuicios que se instalan frente a los videojuegos. Especialmente por la cobertura que las advertencias que buscaban imponer en las carátulas de los videojuegos lo cual afectaría gravemente a la imagen de estos, colocando una advertencia por encima de otra advertencia que en cada título se ha puesto en el continente americano desde el año 1994, debido a la creación de la Entertaiment Rating Software Board (ESRB), que orienta y califica a los juegos de acuerdo a su contenido, iniciativa que muchos reportajes, advertencias, avisos por toda clase de medios de comunicación, hasta las mismas tiendas, productoras y distribuidoras que se han encargado de informar hasta el cansancio (y que ahora se hará una vez más).

La ESRB tiene siete categorías principales para calificar los videojuegos, que obligatoriamente deben ser evaluados por un comité calificador compuesto por expertos en desarrollo y psicología infantil apoyados por un número indeterminado de padres con los que interactúan para discutir los contenidos de cada juego o aplicación. Esta institución en conjunto a los padres sienten que su orientación es sugerir y no prohibir el consumo de este entretenimiento, con tal de que refleje el producto final en cada instancia de cualquier objeto que pueda ser cuestionado[129].

Calificaciones de la ESRB.

[129] Desde el sitio oficial de la Entertaiment Software Rating Board
http://www.esrb.org/about/index.jsp

"EC" Infancia temprana

Juegos orientados para todos los niños de cualquier edad, comúnmente se le da esta calificación a títulos con fines educativos.

"E" Todo público

Generalmente el contenido se orienta a todas las edades. Pueden contener leves niveles de violencia fantástica o caricaturesca, estos también podrían tener un uso infrecuente de lenguaje de leve gravedad.

"E+10" Mayores de 10 años

El contenido se orienta a un público pre-adolescente. Puede tener un grado superior de violencia fantástica o caricaturesca, con usos infrecuentes de lenguaje de leve gravedad aunque con pocas señales de temas sugerentes.

"T" Adolescentes

Orientado a mayores de 13 años. Puede contener violencia, temas sugerentes, humor negro, mínimas muestras de sangre, simulación de apuestas y usos infrecuentes de lenguaje fuerte.

"M" Maduro (Audiencia de criterio formado)

El contenido ya forma parte de títulos para mayores de 17 años o para audiencia con criterio formado. Pueden contener violencia intensa, sangre y destripamiento, humor delicado, contenido sexual y lenguaje fuerte.

"AO" Sólo para adultos

Sólo para mayores de 18 años. El juego calificado con esta etiqueta contiene prolongadas escenas de violencia intensificada y no apto para personas sensibles, contenido sexual fuerte, y apuestas con dinero real. En el escenario de la industria actual es raro encontrar juegos con esta calificación.

"RP" Categoría pendiente

El juego aún no es calificado por la asociación, esta sólo aparece en adelantos y

publicidad temprana del juego. Esta categoría es reemplazada por una vez que el título es lanzado a la venta.[130]

Lamentablemente son cada vez más personas que hacen caso omiso de las advertencias que impone la ESRB, como se puede apreciar de acuerdo a la redacción de la ley que impuso el equipo de diputados. Fueron dos juegos los que inspiraron esta iniciativa. Uno de ellos es uno de los más famosos que existen, y que ha estado siempre en el centro de las polémicas siempre cuando cada título de su saga es estrenado en las estanterías de las tiendas.

"El famoso GTA (Grand Theft Auto): San Andreas (2004). Donde el protagonista es un ex convicto que debe intentar convertirse en el nuevo rey del crimen en la ciudad, cometiendo todo tipo de delitos para poder ganar puntos, a lo cual se ha sumado la tendencia de muchos niños de repetir en la vida real las misiones violentas contenidas en dicho juego, como lo demuestran los innumerables videojuegos contenidos en internet (Youtube) qye intentan imitar las misiones de este criminal protagonista"[131].

Y también el ya mencionado *Resident Evil 4*:

"Así también, el juego Resident Evil 4, de Nintendo (SIC), que no sólo exacerba la violencia extrema en el desarrollo del mismo, sino que promueve conductas suicidas con frases tan decidoras como 'morir es vivir' expresadas por monjes en rituales con características satánicas"[132].

Entre todos aquellos que hayan tenido una relación con los videojuegos, como periodistas, aficionados o por lo menos personas que conocen estos juegos, sabrán que estos dos títulos tienen un grado alto de violencia, pero evidencia con creces la desinformación que los redactores de la ley tienen al describir estos juegos.

---

[130] Ibid

[131] ibid

[132] Ibid

En el caso de GTA que es descrito como un juego que trata de que *"el protagonista es un ex convicto que debe intentar convertirse en el nuevo rey del crimen en la ciudad, cometiendo todo tipo de delitos para poder ganar puntos"*, demuestra un gran error al definir la historia central del juego. Según el análisis de IGN.com uno de los medios de videojuegos más reconocidos del continente américano, describe su trama como:

> *"Una historia reminiscente de las películas de los años '90, que toma muchas referencias al cine de John Singleton, Spike Lee y Ernest Dickinson. San Andreas sigue la vida del joven Carl Johnson que regresa a la ciudad de San Andreas luego de enterarse de que su madre fue asesinada. Carl se muestra desanimado al volver, porque la razón de su exilio fue debido a que su hermano Brian fue baleado hace cinco años. Aún así, respetando a su familia, Carl vuelve para dar el pésame. Luego de llegar al barrio de Los Santos, Carl se encuentra con dos policías corruptos: Frank y Eddie, quien sin compasión asaltan brutalmente a Carl robándole todo su dinero y lo culpan injustamente del asesinato de otro policía e involucrándolo en medio del territorio de una pandilla rival. CJ se ve obligado a volver a su vecindario para intentar sobrevivir a toda costa y limpiar su nombre"*[133].

Imagen promocional de "Grand Theft Auto: San Andreas".
Rockstar Games, 2004.

[133] Desde el análisis de IGN.com para Grand Theft Auto: San Adreas, por Jeremy Dunham.
http://www.ign.com/articles/2005/11/18/grand-theft-auto-san-andreas-special-edition?page=2

Nadie niega que es una historia llena de momentos fuertes, asesinatos, autoridades corruptas y violencia callejera, además de todas las libertades que el jugador tiene para desenvolverse en el juego, aún así, demuestra que la descripción de la ley es errónea.

Y el segundo caso, que es mucho más leve pero sin dejar de ser inconsistente es la descripción de *Resident Evil 4*, que es mencionado como un juego de Nintendo. Cuando en realidad la única relación que la empresa de Super Mario y Zelda tuvo que ver con *Resident Evil 4* es que fue lanzado en enero del 2005, como un título exclusivo para la consola Gamecube, el cual se expandió para más de 7 plataformas hasta este año. El verdadero distribuidor y desarrollador fue Capcom, quien creó la franquicia y ha tenido todos los derechos y licencias de la marca desde 1996 hasta la actualidad.

Aparte del equipo de defensores de la ley, hay otros senadores como Juan Pablo Leterier, Andrés Zaldivar, Jovino Novoa y José García-Ruminot, y otro de ellos es el senador Eugenio Tuma, abanderado de la PPD quien también fue parte del proyecto. En una entrevista con The Clinic, explicó sus razones de su apoyo a esta iniciativa.

"No es una censura, sino que una regulación. Un control para evitar que los menores de edad tengan acceso a comprar o arrendar videojuegos excesivamente violentos", declaró el Senador. En su perspectiva, relató con cierto espanto que una tarde llegó a su hogar y vio a su hijo "jugando un asunto donde aparece un joven que es un delincuente. *Se acerca a un auto, golpea al conductor y se lo roba. Después dispara, mata y atropella. Todo esto con un realismo terrible, en que salta la sangre por toda la pantalla"*, exclamó[134].

Haciendo otra referencia al mencionado *Grand Theft Auto*, Tuma explicó que él y otros senadores cuestionan los valores que promueve el juego, detallando que el delincuente es hábil mientras que los policías son tontos, lo que estimula un comportamiento que puede ser distorsionador para un joven. Luego argumenta que la regulación del juego podría evitar que se incentiven las conductas delictuales.

[134] "La extraña teoría del Senador Tuma para apoyar proyecto que prohíbe 'videojuegos violentos'", por Daniel Belmar para el sitio The Clinic Online. Publicado el 12 de abril del 2012.

Finalmente The Clinic pregunta si Eugenio Tuma habrá jugado algún videojuego en su vida. El senador aclaró que no, porque es muy torpe con los botones[135].

“Todos los videojuegos son malos”

La alarma se encendió en la comunidad de videojugadores cuando se publicó este proyecto de ley. ‘¿Es tan necesaria otra regulación más aparte de la que ya existe?’, ‘¿Es necesario poner una etiqueta invasora que oculte entre el 25 y 50 por ciento de la carátula de un juego?’ Es lo que todos se preguntan al momento de analizar esta ley, la cual obviamente hay detractores.

Sin embargo, la tramitación de esta ley se ha convertido en toda una odisea, debido a que sus votaciones y revisiones han sido postergadas por casi siete años. Uno de las últimas sesiones en donde se puso en cuestión esta ley fue en septiembre del 2013, periodo en que terminó por pasar a la cámara mixta, entrando en un estado de suspensión para una futura votación.

[135] Ibid.

Y por supuesto, uno de los más grandes detractores ha sido la asociación Videogames Chile, presidida actualmente por Juan Pablo Lastra, quien también mantiene con sus colegas un grupo de trabajo para la elaboración de un contra argumento para la ley de regulación. *"Nosotros publicamos lo que pensamos como VG Chile y era una mezcla entre ley inútil y mala"*, sentencia Lastra contra la iniciativa de los diputados. *"Y me alegro que la hayan suspendido, ya que yo soy el primero en reconocer que esté regulado, a mí no me parece correcto que un niño de 11 años pueda ir a una tienda y comprar Grand Theft Auto"*, explicó criticando la forma en que la regulación sería impartida[136].

"El tema es horrible, ellos convierten esa forma muy mala en algo que sea razonable y compatible con lo que hay en el extranjero y nosotros vamos a apoyarlo, pero se nota lo mal orientados que están. Pero nosotros, la verdad, es que debieron habernos preguntado sobre la industria de los videojuegos, pero una persona podría formar parte de un comité para darle forma a eso, porque mal que mal, nosotros somos los expertos en el tema, y no hay nada. El tema lo están discutiendo en el Senado junto con los diputados que ven a los videojuegos como un cáncer, al igual que los cigarros. Miraron dos ejemplos y dijeron 'todos los videojuegos son malos'"[137].

Otro quien critica a la ley de regulación de videojuegos para compra y venta es el actual editor general de Gamercafe.cl y ex colaborador de la revista Club Nintendo en Chile, Adolfo Salles, quien en su persona de fanático de los videojuegos pone en duda la veracidad de la iniciativa del congreso, por su falta de consistencia, la poca transparente forma y razón para colocar otra etiqueta a los videojuegos que podría no garantizar del todo que las influencias que producen los videojuegos en menores de edad se solucione debido a otros factores que están involucrados en la violencia doméstica.

"Eso es parte completa de la ignorancia", arrasa Salles frente al concepto de la ley. *"Hay una categorización buena que es la ESRB, la cual es correcta, buena, un cuadrado negro que informa súper bien, no necesita más cosas. No hay que ponerle otra cuestión*

[136] Cita de Juan Pablo Lastra, desde la entrevista realizada el 3 de octubre del 2013 por el autor de este trabajo.

[137] Ibid.

más. Yo creo que en los colegios se podría hacer una campaña mucho más masiva, y que los padres también se pongan las pilas con eso", criticó apuntando también a las consecuencias que esto podría traer y a los vacíos que la ley no explica como otros medios como los libros y películas, además de las descargas digitales y la piratería[138].

"Da la impresión de que esta ley ignora todos los esfuerzos mundiales que hace la misma industria para regular los videojuegos. Es como si dijeran '¿Sabes qué más? Tu cuestión vale callampa y ahora vamos a hacer una nosotros', y eso. Yo creo que lo único que va a hacer es que los juegos sean más caros, porque si les vas a poner un sticker, un envoltorio o cualquier weá, va a tener un costo, sea mucho o poco, da lo mismo, que hará que los juegos sean más caros. Y eso al final va a desincentivar la compra"[139].

"Imagínate ¡Oye, a eso (un juego para descargar en línea) no les podemos poner un autoadhesivo! ¡Muy bien, entonces cierren las puertas de Steam!'. Y ahora ya nadie podrá bajar nada. Sería un panorama completamente irreal y exagerado, si salen con este tipo de imbecilidades no me extrañaría que salieran con una cosa así. Incluso puede ser posible. Uno basta con leer un par de estudios y obviamente hay algunos que apuntan a que estos pueden hacer a los niños más violentos, pero jamás ha habido algo concluyente que diga eso… no hay un estudio concluyente y creo que en el fondo del asunto sí, quizá pueda ser un factor. Pero para atrás, uno puede tener un antecedente personal, no sabemos si este niño puede tener problemas en su hogar, con su familia, si hay una situación de bullying o abusos. Y los videojuegos sean una vía de escape que hasta cierto punto es bueno, y no sabemos si la persona es capaz de lidiar con sus problemas. Hay personalidades que son propensas a esa cuestión, y van a estar expuestas independientemente si juegan o no"[140].

[138] Cita de Adolfo Salles, entrevistado el 19 de octubre del 2013.

[139] Ibid.

[140] Ibid.

Interfaz de la plataforma Steam. La adquisición de videojuegos en formato digital van ganando cada vez más terreno en el mercado chileno.

Ya sea por un asunto generacional o por un simple prejuicio del público ajeno a la industria los videojuegos siempre han sido parte de la crítica social, en donde se les relaciona directamente a comportamientos irracionales e incorrectos en una sociedad donde la moralidad debe predominar sobre todas las cosas. Como Juan Pablo Lastra, que es uno de los representantes más grandes del escenario chileno del entretenimiento electrónico, no podía dejar que la asociación que preside, VG Chile, se quedara con los brazos cruzados, como lo manifestó en sus críticas a la ley.

Frente a esto, uno de los representantes para responder a la instauración de esta ley es el secretario general de la asociación, José Manuel Muñiz, quien trabajó en la redacción y los argumentos para evitar que esta ley se instale en la constitución o para modificarla a la realidad de la industria como la necesita.

"Armamos una mesa de trabajo colaborativa junto con otras instituciones como Factor C e Imaginacción que estaban en la asociación de la CEA (Consumer Electronics Association) y otros gremios internacionales de la industria", introduce Muñiz para explicar en qué consisten los contraargumentos. *"Este informe lo trabajé directamente en*

conjunto con Natalio Dorfmann, representante de Imaginacción, y ellos planteaban los defectos de este proyecto de ley que existen también en otros medios como el cine, la televisión y la música. De esto hicimos una contrapropuesta de todas las formas de esta propuesta de ley para que esta sea viable. Este proyecto se envió a la comisión mixta, pero la deformaron por un tema personal e iba a permanecer como ha estado y lo bajaron a la cámara", explicó[141].

"El proyecto se puso en la tabla para su votación durante la semana del 20 al 24 de enero (del 2014), lo que significa que la cámara completa de diputados tendrá que decidir si votar para ver si el proyecto iba a ser revisado para su aprobación o si es que el proyecto iba a rechazarse o posponerse hasta la vuelta de lo que es el feriado constitucional del congreso. El proyecto quedó en la tabla pero quedó atrás en la tabla de prioridad, quedando en la posición séptima y octava durante los principales días miércoles, y se decidió posponerse a largo plazo por el proyecto y dejarlo para de vuelta de vacaciones, en marzo, lo que significa que ahora va a estar sujeta a discutirse en los próximos meses"[142].

Luego de la presentación del proyecto de ley, se generaron diversos debates para promover o rechazar esta iniciativa. Y una vez que el proyecto pasó a la cámara mixta, el debate continuó, en donde se propusieron una gran cantidad de modificaciones, como bajar de un 50% de las carátulas tapadas a un 25%, más alegatos del Diputado Arenas indicando que anteriormente no había podido alcanzar el quórum indicado para promoverla durante la última vez que se votó, como lo menciona la Legislatura 361, del documento que redacta la sesión 113° del miércoles 15 de enero del 2014.

La comisión mixta no podía seguir sin tomar en consideración una carta escrita por Carmen Celedón y Natalio Dorfmann de Imaginacción, quienes indicaron que representan a la vez a la Asociación de Videojuegos de Estados Unidos (ESA), agrupación que manifiesta una gran preocupación por los pasos que ha tomado el proyecto, que demanda así que la

[141] Cita obtenida desde la entrevista con José Manuel Muñiz, hecha el 28 de enero del 2014.

[142] Ibid

Comisión los invite a exponer a un representante de ESA y a otro que forme parte de la Asociación de Videojuegos de Chile para una mejor orientación de la industria chilena y como esta ley puede ser aplicada de forma óptima sin ser invasiva para el consumidor.

Como respuesta, la Comisión les dio un plazo para escribir otra carta indicando las observaciones que las asociaciones de videojuegos noten del proyecto para que fueran consideradas posteriormente al discutirse el proceso de la ley. La fecha fue el 6 de enero del 2014, plazo que fue cumplido por el equipo contrario a esta regulación. Frente a la minuta recibida, a través de un mail escrito por Dorfmann, se remitió el documento "Minuta Observaciones Proyecto Videojuegos Comisión Mixta", la cual fue reenviada a cada integrante de la Comisión. Posteriormente Dorfmann envió nuevos archivos, uno fue un informe en derecho elaborado por el profesor de Derecho Constitucional y Civil, Rodrigo Díaz de Valdés, docente de la Universidad Católica para la ESA, y el segundo era una representación gráfica de los íconos bilingües que usa la ESRB en los videojuegos, los que están en inglés y español[143].

Sin embargo, aun considerando los antecedentes enviados por los miembros de las asociaciones de videojuegos, la Cámara Mixta mantuvo su posición de obligar a los fabricantes de videojuegos y distribuidores a colocar etiquetas que cubran el 25% de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo, debido a que los contra argumentos del proyecto no apuntaban este elemento central del proyecto. Por otro lado, hubo un acuerdo que declara que este proyecto estará sólo acotado a la comercialización de los videojuegos en formato tradicional, el físico, y no a los que son comercializados o los que circulan en otras plataformas, haciendo un trato similar como con el cine.

Al cierre de la sesión del miércoles 15 de enero del 2014. La iniciativa de tapar el 25 por ciento de ambas carátulas de un juego en formato físico se mantuvo, al igual que la obligación de los fabricantes, distribuidores y vendedores de exigir la cédula de identidad del comprador a la hora de adquirir o arrendar un videojuego. Aunque la Comisión advirtió que no será necesaria la calificación señalada si los fabricantes o importadores observan la

[143] Obtenida desde el documento que redacta la Legislatura 361 de la Cámara de Diputados, Sesión 113° Pag. 124-125.

equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen de los videojuegos que hayan sido reconocidos por la resolución del Consejo de Calificación Cinematográfica, y hasta el cierre de la edición, el proyecto aún espera a ser discutido y aprobado.[144]

Aún hay mucho que hacer y discutir, así lo considera José Manuel Muñiz, el abanderado principal contra el proyecto. Pero mostrándose optimista en el escenario planteado en la última sesión de la Comisión Mixta, el secretario de VG Chile hace hincapié en diversos detalles que podrían, de alguna forma, perjudicar al proyecto, como por ejemplo, el hecho de que Gonzalo Arenas, el principal promotor de la ley no podrá seguir en la cámara, debido a que no fue reelegido en las últimas elecciones parlamentarias del 2013.

"El proyecto de ley va a tener que ser aprobado y votado por nuevos congresistas que están ingresando a un nuevo gobierno. La expectativa que tenemos como asociación es que este nuevo proyecto, que tiene una larga data y que se tramita desde el 2007, es que era una iniciativa que estaba muy sólidamente armado junto a su empuje legislativo como son los diputados y senadores que son los autores de esto. No existió ninguna posibilidad de diálogo para plantear los 'peros' que nosotros teníamos respecto a la ley. Esperamos que como el congreso cambiará, nos dará la posibilidad de poder plantearles estas dudas que tenemos a este proyecto de ley, de los defectos que le encontramos a las nuevas personas para ver si tienen efectivamente esta disposición de detenerse un momento a revisar este proyecto para que pueda mejorarse".

"*El congreso no recibió por parte de nosotros ninguna respuesta al informe que emitimos y que se le entregó el 6 de enero, principalmente porque la Comisión Mixta se encontraba atrapada con otros temas adicionales y no tuvieron tiempo para hacer una respuesta formal u oficial. La informal que recibimos era que no encontraron méritos suficientes en las objeciones que nosotros hicimos por el tema de agenda y por el tiempo que lleva. Enero es el último mes para alcanzar los proyectos antes de cambiar los diputados y senadores, eso les dio solamente la opción de perseverar el proyecto como*

[144] Ibid. Pag. 125-126

estaba. Hay puntos de las objeciones que hicimos que sí reconocieron y que valían la pena revisar, pero por tiempo, agenda y la carga de trabajo cercanas al feriado no podía ser revisado en esa oportunidad y el proyecto tenía que revisarse como estaba. Por fortuna, quedará, para ambos lados, el proyecto guardado hasta marzo, lo cual dará una oportunidad necesariamente de detenernos y revisarlo para que permanezca como está y establecer las modificaciones que queremos incorporar"[145].

Una de las curiosidades que más llamaron la atención del gremio de Videojuegos de Chile es el hecho de que la Comisión Mixta estableció como trato en la última sesión que "esta ley estará sujeta solamente a videojuegos que se comercialicen en su formato tradicional", lo que estaría descartando toda posibilidad de la regulación de títulos que estén disponibles en internet o en descargas directas en plataformas como PlayStation Network, Xbox Live o Nintendo Network, Origin y Steam, esta última es la que va adquiriendo más adeptos, como también la piratería que se comercializa sin regulación alguna pese a ya estar reglamentada como venta ilegal.

"El mejor escenario que podemos tener como asociación es un proyecto nuevo", argumenta Muñiz acerca las diversas modificaciones que ha tenido la ley en comparación a la realidad chilena. *"Cambiar el proyecto por uno completamente distinto en razón de que tenemos uno actualmente que no reconoce directamente la realidad de la industria chilena. Este es un proyecto que se creó para beneficiar a la empresa Blockbuster y a otras dedicadas a la compra y arriendo de juegos y videos, pero estas son una industria que está desapareciendo. Incluso el proyecto lleva por nombre '…para venta y arriendo'. Pero la industria chilena se mueve en más de un 85% en plataformas digitales, en este minuto de las 23 empresas asociadas (a VG Chile), sin contar los que no están integradas a la asociación y que vienen de vuelta al país, sólo dos compañías producen juegos bajo soporte físico y bajo caja, que saben que el etiquetado por ende, no regula correctamente a la empresa chilena"*, aclaró[146].

[145] Cita de José Manuel Muñiz, entrevistado el 28 de enero del 2014.

[146] Ibid.

Los argumentos que Muñiz sostiene en contra de los métodos de la rey de regulación continúan apuntando también a que las medidas que el Congreso pretende aplicar obvia todos los esfuerzos y el trabajo de otros sistemas de regulación internacionales que también se aplican acá dependiendo de dónde provengan los productos. También va por el hecho de que el Consejo de Calificación Cinematográfica y el Consejo Nacional de Televisión estarían a cargo de la calificación de los títulos, que hasta el momento no se sabe cuáles serían los parámetros que ellos utilizarían o si tienen el conocimiento suficiente para comparar el contenido de los videojuegos con el contenido que se ve diariamente en televisión, que en la opinión popular de acuerdo a las redes sociales, llega a ser más fuerte e influenciable que el más violento de los videojuegos. Por tanto, una de las peticiones de VG Chile es buscar si es posible una homologación de las calificaciones.

"La ley dice que el juego va a tener una etiqueta que diga 'para mayores de…' pero dice que los juegos van a tener un sistema de calificación aparte y que el Consejo Nacional de Televisión les reconozca una homologación que podría ser una etiqueta que podría ser la misma del sistema de calificación que ellos usan, pero esta no sería tan invasiva. El problema es que la homologación sólo permite homologar al sistema del país origen del juego. Entonces hay que plantear considerar la ESRB que es el sistema norteamericano, la PEGI el sistema europeo y también la CERO de Asia. Esto significa que cada juego que venga de un país que busca adaptar su sistema, pero la aplicabilidad que tiene hoy en día en el sistema nacional es mucho menos de lo que son las occidentales como la ESRB o la PEGI, que son transnacionales locales, y si la homologación no reconoce la internacionalidad no servirá, no cumplirá su propósito"[147].

[147] Ibid

Calificaciones de PEGI, organización europea para la regulación de videojuegos.

Cabe señalar a partir de las palabras de Muñiz que efectivamente el sistema de la ESRB que inició sus campañas en Norteamérica también abarca a todo el continente americano, exceptuando por Brasil, que cuenta con su propio sistema, el de la Coordinación de Calificación de Contenidos (o COCIND, por sus siglas en portugués), manejado por el Ministerio de Justicia del país y que se aplica tanto a videojuegos como a películas y programas de televisión. Y en cuanto a Chile, perfectamente ha podido adaptarse a la regulación que establece la organización estadounidense, la cual es ampliamente respetada por tiendas especializadas, quienes se encargan permanentemente de educar a sus compradores acerca de las calificaciones.

Desde el año 1994 que las calificaciones de la ESRB se han implementado en las carátulas de videojuegos, y pese a que una que otra crítica se ha dado por el contenido violento o que se considera inadecuado en algunos títulos, siempre los argumentos de la industria se resuelve en el control que cada padre o consumidor debe hacer sobre sus hijos o menores de edad.

Otro punto que el secretario de VG Chile apunta a un factor que ni siquiera ellos ni los mismos parlamentarios, incluso los redactores de la ley pueden manejar, aunque esto depende netamente de los vendedores, lo cual es la responsabilidad y educación de los padres ante el consumo y acceso a los videojuegos. ¿Cuál es la efectividad que tendría este proyecto si un padre compraría un videojuego calificado para mayores de 17 para su hijo menor de edad que roza la adolescencia? ¿Qué tanto podría regularse estas prácticas desde las tiendas?

Locales como Zmart tienen claro y establecida la regla primordial de que los videojuegos deben ser vendidos de acuerdo a la edad más la labor que cada empleado debe

hacer saber en cuando a la orientación de los juegos regulados. Cada uno de sus locales cuenta con campañas que informan sobre el sistema calificador ESRB. Especialmente la regla de que los juegos con calificación "M" no son vendidos, en ningún caso a menores de edad.

Existen diversas herramientas en la industria que permiten complementar la información sensible al contenido de los juegos al momento de la compra, es por eso que los juegos vienen con calificación de edad y con descripción del contenido en particular de este medio. De esta manera, la tienda tanto como los padres pueden enfrentar con responsabilidad y conocimiento a la compra de un juego, determinando si es adecuado o no el contenido para el usuario final. Por eso, también invitan a los padres a poner atención a los detalles presentados para que los juegos nunca dejen de ser juegos[148].

Y el último punto que la contra argumentación de VG Chile indica para que este decreto no se apruebe con las indicaciones que plantea luego del rechazo de la primera carta resulta ser el más grave de acuerdo a Muñiz, porque el proyecto si es que es aplicado con la premisa de tapar el 25 por ciento de ambas carátulas del envase de un videojuego podría entrar en conflicto con otra ley que Chile firmó y puso en marcha en el 2008, que corresponde a las normas sobre los derechos morales y patrimoniales de los intérpretes de las ejecuciones artísticas fijadas en formato audiovisual, la ley 20.243, que establece según su artículo 2:

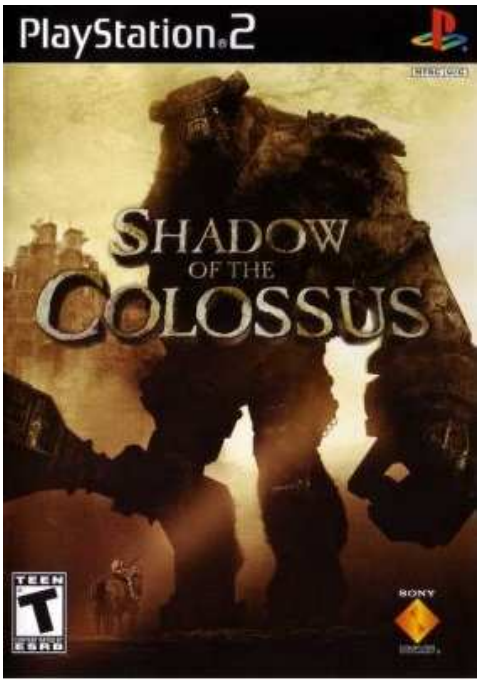
> *"Con independencia de sus derechos patrimoniales, e incluso después de la transferencia de estos o de su extinción, el artista, intérprete o ejecutante gozará, de por vida, del derecho a reivindicar la asociación de su nombre sobre sus interpretaciones o ejecuciones; y de oponerse a toda deformación, mutilación u otro atentado sobre su actuación o interpretación, que lesione y perjudique su prestigio o reputación"*[149].

[148] Información obtenida del sitio web de la tienda Zmart, en su guía para padres. http://www.zmart.cl/Scripts/preguntas.asp?op=padres

[149] Cita del artículo 2 de la Ley 20423 del Ministerio de Educación. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.

También los videojuegos están protegidos por el tratado de la OMPI, la cual especifica en la revista WIPO Magazine que los derechos de autor también protegen al entretenimiento electrónico, que puede ser aplicado de la misma forma que una obra literaria o cinematográfica.

> *"El derecho de autor protege a las expresiones literarias y artísticas originales. Por lo general, el programa informático que hace posible el desarrollo de este juego está protegido como obra literaria, y el trabajo artístico y el sonido están protegidos como obra audiovisual. En virtud del Convenio de Berna para la protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886), en el que se establecen las condiciones mínimas de la legislación internacional de derecho de autor, la protección es inmediata y automática, por lo que no es necesario registrar una obra para que esté protegida, aunque en algunos países es recomendable hacerlo"*[150].



Cada portada de videojuego es trabajada por un diseñador, si se corta este producto entraría en conflicto con legislaciones de propiedad intelectual para su comercialización.

[150] "Los Videojuegos: el arte del siglo XXI", por Catherine Jewell. Revista OMPI (2012) Pag. 12.

Bajo estos establecimientos, Muñiz advierte que los derechos extranjeros podrían verse afectados por la aplicación de etiquetas que tapan parte del arte conceptual de la carátula de un videojuego para su comercialización y el libre ejercicio comercial.

"La vulneración de garantías constitucionales podrían bloquear la gráfico de un juego y hay que recordar que cada trabajo de arte realizado para un juego está protegido por normas de propiedad intelectual y están reconocidos constitucionalmente", destaca el secretario de VG Chile, quien pone en el tapete los riesgos de la aplicación de esta regulación. *"El artista, al cual le tapan un 25 por ciento de su arte de la carátula le están vulnerando esos derechos. También argumentan que esto es una vulneración a la garantía constitucional del libre ejercicio comercial que produce una discriminación al restringir la comercialización al cubrirle su arte con una etiqueta, y por sobre esto hay un montón de factores que uno podría considerar mayores en su grado como el hecho que esta norma entraría en contra versión de la API, el TRIPS y algunos tratados internacionales que Chile ha suscrito y lo mandan a regular esta ley en el país. Esto, de alguna forma, no vulnera el derecho extranjero, sino el derecho adjunto de la propiedad intelectual de extranjeros. Pero estos restringirían los derechos de autor de los mismos artistas que desarrollan los juegos en su país, y esto puede colisionar en sus deberes. Adicionalmente es un hecho de que si nosotros etiquetamos los videojuegos de la forma que se propone el mensaje que se entrega al observar el mercado que sería muy negativo"*[151].

"¿Qué productos están cubiertos por una etiqueta? Las primera dos cosas que a cualquiera se le vendía a la meta serían los cigarros y la pornografía. Cada vez que uno comenta que van a etiquetar los juegos uno dice '¿tal como los paquetes de cigarros y como las revistas porno?' luego de escuchar esa respuesta uno se muere por dentro, porque crea una percepción negativa detrás de un videojuego de la forma que estás tratando de etiquetar e individualizando el producto. Si uno va al cine o escucha música, las etiquetas para calificarlas están hechas por sus mismas industrias, con indicaciones que son del tamaño correcto y en el lugar correcto, con un aspecto estético correcto y en el lugar correcto, que no busca restringir ni mucho menos estigmatizar el producto. Y como

[151] Cita de José Manuel Muñiz, entrevistado el 28 de enero del 2014.

esperamos se busca que todo esto se mejore a través de proyecto, como es la multa institucional a la omisión de etiquetas, por ejemplo"[152].

Sin embargo, los reclamos contra la ley de regulación terminaron siendo en vano por parte de la organización VG Chile, el día de la votación llegó, que cayó el 4 de marzo del 2014, y la Cámara de Diputados la aprobó por 85 votos a favor. Esta terminará con establecer la prohibición de venta o arriendo de videojuegos a menores de edad, el cual también se requerirá el carnet de identidad cuando sea necesario. Las multas se aplicarán con montos que varían de 1 a 50 UTM además de los productos involucrados.

Lo más criticado de esta iniciativa es lo que destacaba Muñiz de acuerdo a las grandes falencias de esta ley. Las compañías están aplicando cada vez más a las descargas digitales como medio de venta, y los arriendos son cada vez más escasos desde la quiebra de Blockbuster. *"Aún así, en ningún caso se involucra a los juegos para dispositivos móviles o descargas para consolas, que representan una gran parte de las ventas gracias a internet"*, establece el secretario de VG Chile.

La asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Estados Unidos (ESA) tuvo conocimiento y apoyó en la defensa de los argumentos de VG Chile contra la aprobación de la ley. Aún cuando las recomendaciones fueron enviadas para modificar la norma fue desestimada por la comisión.

Por parte de la Cámara de Diputados, se defienden en el comunicado indicando que *"no existe ningún ánimo censurador, sino que su finalidad es orientar a los consumidores respecto del contenido de los videojuegos, del mismo modo como la calificación de las películas exhibidas en las salas de cine"*. El día en que las etiquetas lleguen a cubrir el 25 por ciento de las portadas de los videojuegos aún está en espera, pues esta propuesta debe ser aún aprobada nuevamente por el Senado, para su despacho del Congreso[153].

[152] Ibid.

[153] Obtenido desde el comunicado de prensa por la Cámara de Diputados, publicado el 4 de marzo del 2014.

Finalmente, por mucho que las organizaciones hayan argumentado en contra de la iniciativa de la UDI, y a la espera de que el Senado diga lo contrario, el día 10 de abril del 2014 se aprobó definitivamente esta ley para que más adelante pueda ser firmada por la Presidente de la República. Con 22 votos a favor y dos abstenciones por parte de Felipe Harboe e Isabel Allende, el informe de la regulación de la venta y arriendo de videojuegos violentos pasará a ser controlado exigiendo control parental.

Esta quedó en el estado de Ley de la República, ya que ya había sido aprobada por la cámara baja aún cuando entró en la cámara mixta por su anterior rechazo. Así, el senador José García Ruminot explicó los principales aspectos del documento que advertirá sobre el contenido de estos títulos y que busca evitar la exposición menores a juegos que tengan un gran nivel de contenido adulto, que sobrepasa su mirada cuando organismos como la ESRB, la PEGI o la CERO ya existen para regular videojuegos con idioma localizado.

"Lo que hace es que en caso de venta de videojuegos a menores de 18 años, los fabricantes que comercialicen estos productos deberán colocar una advertencia sobre el nivel contenido en el juego". La etiqueta deberá ocupar a lo menos el 25% del envoltorio y la catalogación se asimila a la calificación cinematográfica que hace el Consejo Nacional de Televisión", precisó Ruminot[154].

En Chile ya son muchos los productos localizados en español, incluyendo sus califiaciones.

[154] Cita obtenida de la nota "Atención 'Gamers': a (sic) ley proyecto que regula la venta y arriendo de videojuegos violentos a menores de 18 años", escrita por el departamento de prensa, del sitio web del Senado.

Todas las tiendas tendrán la obligación de vender los videojuegos con una etiqueta que cubra el 25% de lo que se considera su portada y contraportada, de acuerdo a lo redactado por la ley. Si se presenta el caso de que se obvie las disposiciones presentes, el juez de policía local podrá aplicar, con una multa de 42 mil hasta 2 millones de pesos a los comerciantes, y el decomiso de las especies. En caso de reincidir, el juez podrá aplicar el doble de la multa establecida a la infracción anterior. Se entenderá que existe reincidencia cuando el infractor recurra en una misma contra versión durante el mismo año.

Muchos especialistas en videojuegos no pudieron comprender cómo, a pesar de todos los argumentos que indicaban que esta ley no podría tener un mayor efecto por el escenario de la venta de videojuegos ahora. Esta regulación, al cierre de esta edición, no tiene fecha de partida. Sin embargo, no todas las voces van en contra, se estima que esto podría beneficiar la cultura de las ventas de una vez por todas las compras irresponsables de algunos padres. Por otro lado, Gonzalo Lara, docente de la carrera de diseño de videojuegos de la Universidad del Pacífico, estimó durante una entrevista con el Canal CNN Chile que esta legislación cuenta con demasiados vacíos legales que ponen en duda la efectividad de esta regulación. El docente destaca que la redacción de la ley no especifica ni contempla la compra de videojuegos por descarga digital, mercado que viene creciendo desde los últimos años, ni la venta o compra de títulos usados, las ediciones especiales que tienen un mayor tamaño, la piratería, y los juegos de colección que pertenecen a generaciones anteriores, además de que el arriendo es un rubro que está desapareciendo. Sin dejar de mencionar además que la venta a mayores de 18 años fácilmente puede ser burlada tal como la venta de alcohol[155].

Y además de estos puntos defectuosos, esta ley conlleva a serias preguntas por la implementación de la etiqueta. Los vendedores y compradores temen que esta ley cause un retraso en el lanzamiento de los videojuegos, un alza en el precio de estos, y el efecto negativo que sufrirá la imagen de los videojuego frente a la sociedad, frenando en gran parte el impulso cultural positivo que los videojuegos han logrado en Chile.

[155] Entrevista realizada a Gonzalo Lara en una transmisión de CNN Chile, el día 10 de abril del 2014.

Orígenes del terror

Se puede apreciar a través de muchas personas que tienen una percepción más conservadora de la vida, que los videojuegos como un medio relativamente "nuevo", pero que en sus perspectivas pueden ser una entretención nociva, que fomenta el aislamiento social, y que muchos de estos abogan por la estimulación de comportamientos erráticos. Estos argumentos son similares a los que establecieron los diputados a la hora de proponer que se regulen los videojuegos aplicando métodos cuestionables, seguidos de experiencias que no resultan ser las más informadas.

Sin embargo, los videojuegos también han resultado ser parte de diversos avances en la ciencia, que argumenta que al jugar ciertos tipos de juego pueden incluso beneficiar al jugador como aumentar su motricidad o la reacción del usuario ante situaciones de la vida real. Se tiene en cuenta que poseen su lado positivo, pero ¿por qué se mira este medio con tanto prejuicio? *"Los casos relacionados con los videojuegos se relacionan directamente con la ludopatía"*, explica el psicólogo de la Universidad de Santiago de Chile Álvaro Alvarado, quien ha investigado casos de adicciones de diversos tipos, desde el alcoholismo hasta el uso compulsivo de videojuegos. Pero a la vez confiesa ser un gran fanático de ellos, al punto de que liderar tarreos y tener grandes experiencias en juegos en línea como *Star Wars: The Old Republic (2011)* y *Lineage (1998)*. Pese también que gran parte de su vida ha jugado, sabe exactamente cuáles serían los límites indicados y por qué estos generan adicciones.

"En cuanto a los videojuegos no se habla de adicción como tal, sino que todo deriva del caso de cada paciente", continúa el psicólogo sobre la imagen dañina que podrían tener los videojuegos hacia algunos usuarios. *"Personalmente esto genera trastornos conductuales del ciclo circadeano o vigilia asociado a la ansiedad. Si hay sobreexposición o el videojuego pasa a ser prioridad afecta el desarrollo personal de una persona, dejando otros aspectos de su vida por el uso excesivo de videojuegos"*[156].

[156] Cita obtenida en entrevista con Álvaro Alvarado, realizada el 13 de noviembre del 2013.

Ha habido casos de violencia que han terminado en tragedias, una de las más conocidas es la efectuada el 20 de abril del 1999, cuando Eric Harris y Dylan Klebold entraron armados al establecimiento de la escuela de Columbine en la ciudad del mismo nombre desatando una matanza disparando a quienes se le opusieran. El incidente terminó con 12 víctimas fatales, 11 estudiantes y un profesor, más 24 heridos que sobrevivieron al hecho, considerando también que tanto Eric como Dylan terminaron suicidándose. Fue una mañana horrorosa para los Estados Unidos, un evento que obligó a la clase política del país a poner por primera vez en el tapete desde muchos años el debate por el control de la posesión de armas, aunque en la discusión no dejaron de considerar muchos aspectos que tomaron como factor, como la cultura gótica, el matonaje, la música y también los videojuegos, los cuales se ha intentando vincular al momento de que otras tragedias similares han ocurrido. ¿Los videojuegos hacen que las personas se vuelvan más violentas? Esa es la pregunta que muchos intentan contestar, y que en más de una ocasión se ha respondido, pero los estigmas de la sociedad siempre insisten en decir lo contrario en algunos sectores. *"Los prejuicios que hay en torno a estos tienen que ver principalmente con la falta de información. Uno parte de una idea preconcebida que se transforma en un vox populi (idea en común transmitida por conocimiento popular), un cahuín. Para que se estigmatice se deben conocer antecedentes, pero la gente lo desconoce al sentido común y al mirar. Dicen que es malo porque los distrae de sus estudios o se acuestan muy tarde. El sentido común se prioriza al funar (degradar) una posición ante los videojuegos"*[157].

"También ocurrió con Nintendo, que tuvo un problema con uno de sus juegos, más bien con una de sus franquicias", comenta Alvarado, haciendo referencia al caso de la serie animé de Pokemón, que causó en algunos espectadores sufrieran ataques de epilepsia a parte de uno de sus episodios. *"Un capítulo tenía muchos flashes en unas imágenes, generando efectos fotosensibles. Posteriormente hubo una campaña para modificar este episodio para no afectar más a este grupo de la población. Si la información la dejamos cerrada tememos que 'los juegos generan epilepsia'. Pero se debe manejar con cuidado*

[157] Ibid.

para que el consumidor lo use responsablemente. Las empresas ya manejan este protocolo para que los jugadores no tengan riesgos en la salud", explicó[158].

"Mortal Kombat". Acclaim, 1991. Fue uno de los videojuegos que desató la polémica por su crudo nivel de violencia.

No solo Alvarado también conoce los límites del consumo responsable de videojuegos, otro especialista que se muestra más a la defensiva frente al fenómeno de los juegos electrónicos es Elías Arab, psiquiatra de la Universidad de Chile y especialista en niños y adolescentes, quien ha hecho diversos estudios sobre los aspectos negativos del uso reiterado de los juegos.

"Dependiendo del tipo, los videojuegos pueden producir múltiples efectos en los usuarios", argumenta el especialista Arab sobre los efectos que causa este medio. *"En el caso de los juegos basado en temas belicosos, de enfrentamiento o de lucha, éstos tienen la capacidad de inducir a corto plazo comportamientos violentos o al contrario, pro sociales, siendo este último más frecuentes en niños pequeños"*, explica en su blog.

"Estudios preliminares muestran que niños y adolescentes expuestos a este tipo de juegos, presentan dificultades en la concentración y mayor irritabilidad", continúa el blog de Arab. *"Además, se afirma que la exposición a violencia (sic) en los medios puede*

[158] Ibid.

cambiar la respuesta cerebral a estímulos corrientes. En adolescentes cuyo videojuego favorito es violento, se presentan menores niveles de empatía. El pronóstico a largo plazo para todas las edades es incierto, no pudiendo asociarse a algún tipo de psicopatología en especial. Algunos especialistas sugieren que entre un 10 a 15% del total de jugadores, desarrollan conductas adictivas similares a la dependencia a sustancias y/o juego patológico, presentando fenómenos de abstinencia, tolerancia y sensación de pérdida de control. En muchos casos, los videojuegos son utilizados como método para escapar de la realidad, presentando serias alteraciones a nivel social y familiar"[159].

Mostrando unas perspectivas similares, pese a su fanatismo Álvaro Alvarado indaga también en los motivos que promueven estas posibles adicciones y referencias negativas que podrían surgir como casos aislados, pero que no dejan de ser preocupantes tanto para la industria como para la sociedad. Y para responder las preguntas del porqué se asocia a los videojuegos con la violencia real es necesario también estudiar los casos personales, individuales como también sociales de un jugador en la familia, y qué tan susceptible es un niño o adolescente hacia la influencia de un juego. *"Cuando se trabaja con adicciones, se debe entender la personalidad del sujeto que es altamente relacionada a la condición no varía, aunque las adicciones se pueden cambiar, lo que conlleva a que se relaciona netamente con la personalidad"*, estima Alvarado.

"El tratamiento debe cuidar la paciente que no debe dejar de desarrollar una vida en términos comunes por estar vinculado a los videojuegos, no puede dejar de crecer o dormir como en Asia, que hay gente que ha muerto gracias al uso de los videojuegos, sobre todo con los juegos en línea que son de continuidad permanente. Se debe tratar a un paciente quitando la sobreexposición entregándole herramientas de distensión y darle cosas que lo distancien del exceso de consumo, porque atenta contra la vida"[160].

"En el caso de los juegos de azar, se tiene un beneficio monetario, pero se pierde la noción del costo-beneficio que no necesariamente se presentan en los videojuegos. Hay

[159] "Resursos tecnológicos y sus múltiples efectos", por Elías Arab. Desde el sitio web de Educarchile. http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=136523

[160] Cita de Álvaro Alvarado, en entrevista realizada el 13 de noviembre del 2013.

videojuegos que presentan logros o trofeos digitales, el costo de jugar tiene relación con la personalidad del sujeto y el logro es atractivo haciendo la separación entre un desafío con términos económicos o sólo lúdico"[161].

"World of Warcraft". Blizzard, 2004.

"Hay juegos en que uno paga y puede estar jugando todo el tiempo y otros que se pueden por cuota mensual, el cual sigue las progresión como el MMORPG[162]*, como World of Warcraft (2004) o Ragnarok (2003 en América), en donde uno paga un costo por avanzar y desarrollarse en el juego, y otros RPG como Pokemón en donde se puede seguir incluso más allá del fin del juego, se pueden compartir con otras personas gracias a las tecnologías que presentan las plataformas de juego como el multijugador en línea y la versatilidad que apunta a los facilidades para jugar. Las estrategias de los juegos es algo que se desconoce, hay juegos que puedes jugar ciertas cantidades de veces, como Candy Crush (2012), que es estable pero tiene una barrera que te da una condición curiosa de seguir jugando como enviar solicitudes para que otras personas te den más vidas, por*

[161] Ibid.

[162] MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game): Videojuegos de rol masivos en línea, estos juegos permiten a los usuarios introducirse en un mundo virtual para compartir con otras personas. Comparten las características de un juego de rol común. Los usuarios se organizan en clanes, cumpliendo misiones, creando sus propios avatares y se permiten sistemas de trueques o cambios monetarios.

ejemplo. Además existen ligas internacionales que por sólo jugarlas pueden acceder a un premio en dinero real y a un estatus social dentro de las comunidades. Como en todo deporte, como en Chile que se han abierto competencias internacionales y clasificatorias que generan un estatus. Pero ellos son jugadores profesionales, se hace una distinción entre jugador doméstico, esporádico o profesional. Si uno finalmente va a tratar una adicción hay que saber distinguirlas"[163].

Responsabilidad compartida ante la ley

La compilación de todos los antecedentes que se resumen en miedos, prejuicios, eventos trágicos que han resultado con víctimas fatales, desinformación, adicción o jugadores que han enfermado a causa de este entretenimiento terminan todos en iniciativas en donde se pretende controlar lo que para ellos podría ser desconocido. Los que han estado atentos a la historia de la industria podrán recordar el caso del abogado estadounidense y activista Jack Thomson, que inició una cruzada en contra de todo tipo de industria del entretenimiento, especialmente ante los videojuegos, por intentar promover valores negativos y vincularlos totalmente a la violencia.

Thomson fue uno de los activistas más radicales y extremistas durante su periodo como abogado, iniciando una cruzada en contra de juegos como *Grand Theft Auto* y *Bully (2006)*, además de oponerse completamente al diálogo por parte de la comunidad de videojugadores, desarrolladores, y asociaciones de compañías que formaban la industria.

Su constancia en poner a los juegos en una zona de desprestigio total era casi cegada, ya que otra de las tragedias que enlutaron a Estados Unidos como la de Virginia Tech en el 2007, fue otra oportunidad de Thomson para acusar a los videojuegos como la principal causa de la masacre perpetrada por un estudiante surcoreano. Las críticas a la iniciativa del abogado no se hicieron esperar por parte de la industria, fue cuando Jason Della Rocca, el director ejecutivo de la International Game Developers Association, enfrentó a Thomson comentando a los medos que "era una tristeza que hayan personas que esperan a que cosas terribles pasen para agarrarse el oportunismo y hacer algo al respecto".

[163] Ibid.

A lo que el activista se refirió duramente al representante de la asociación como "un imbécil y un estúpido que le pagaron para no relacionar los hechos", haciendo referencia a los tiroteos en las escuelas.[164]

Finalmente, las provocaciones de Jack Thomson no duraron por mucho tiempo más, ya que desde diversas líneas del entretenimiento y el espectáculo se sumaron acusaciones contra el abogado por su perseverante mal comportamiento, poco profesionalismo, injurias, e intentos de acosos, intimidaciones y humillaciones ante los medios y autoridades. Hasta que en 2008, la Corte Suprema de Florida impuso acciones legales contra Thomson por "sus reiteradas, frívolas e insultantes acciones a la integridad de la corte", sentencia que terminó en la anulación de su derecho a ejercer la abogacía[165].

El caso chileno, representado por la ley de regulación de videojuegos está muy lejos de ser tan dura como las campañas de Jack Thomson, pero estas no dejan de estar vinculadas a una aparente desinformación y prejuicios que se generan hacia una industria relativamente "nueva". Ya sean los psicólogos, jugadores, los fabricantes de videojuegos, medios de comunicación como vendedores saben muy bien que hay que hacer un uso responsable de ellos y que estos siempre deben ser guiados por los padres a través de la educación y la información que cada tienda y manual de consola integra, aunque lamentablemente la mayoría de las veces pasa de largo.

"*Los padres suelen restringir al jugador"*, comenta el psicólogo Alvarado sobre el control que los padres ejercen a sus hijos al jugar un videojuego. "*Ellos dicen comúnmente que sólo pueden jugar los fines de semana, que pueden ser soluciones domésticas en donde el sujeto toma conciencia de su exposición. Y algo más coloquial sería la consulta en la atención de adicciones como la ludopatía"*, concluyó[166].

[164] Información interpretada desde el artículo "Playing the blame Game", de Winda Benedetti para el sitio nbcnews.com

[165] Información interpretada desde el documento de la Corte Suprema de Florida No. SC07-08, redactada en marzo del 2008.

[166] Citas obtenidas de la entrevista a Álvaro Alvarado, realizada el 13 de noviembre del 2013.

En consolas actuales es posible configurarlas para que títulos con cierta calificación no puedan jugarse (fuente: hereisthethingblog.com)

Los especialistas siempre saben cuáles son los límites, incluso las compañías de videojuegos, como en los manuales que traen en las consolas. Los cuales siempre recomiendan tomar precauciones como:

- *Al usar su NES, Super NES o Nintendo 64, no se siente muy cerca a la pantalla del televisor. Juegue lo más lejos posible de la pantalla.*
- *Juegue los videojuegos en televisores con pantallas del tamaño lo más pequeño posible.*
- *No juegue si está cansado(a) o necesita dormir.*
- *Siempre juegue en un lugar que está bien alumbrado.*
- *Asegúrese de tomar un descanso de 10 a 15 minutos cada hora que juegue.*

Como también las indicaciones sobre efectos nocivos como la hipersensibilidad, la epilepsia, el uso de marcapasos y las advertencias de que se debe dejar de jugar al presentar cualquier síntoma extraño debido a la actividad de jugar[167].

Indicaciones como estas son el punto de partida para que cada padre o usuario pueda tener en consideración, tanto en el uso prolongado como en el contenido de algunos títulos, lo que implica que la tarea de orientar y de educar a las personas para el uso responsable ya está establecida hace mucho tiempo. Así, con el paso del tiempo se podría generar la suficiente conciencia para considerar a los videojuegos como una actividad lejos de ser nociva, aunque eso siempre dependerá de la voluntad de cada persona.

[167] Indicaciones citadas de los manuales de usuario de los sistemas Nintendo 64 y PlayStation 3.

Capítulo 7

La universidad de los bits

"Los animales aprenden jugando entre ellos, lo que hace mucho sentido para la naturaleza porque es entretenido, pero ir a la escuela y sentarse en un pupitre definitivamente no lo es", destacó la desarrolladora de Electronic Arts Shery Gramer Ray, en su visita a Chile, frente a una comunidad de desarrolladores durante una reunión llevada a cabo por la asociación VG Chile: el primer Laboratorio de Videojuegos Científicos. *"Los juegos llaman la atención de la gente y los enganchan, es el puente hacia el aprendizaje que acepta los errores sin castigar a una persona. Pero lo más importante es que la gente termina relacionándose con otra gente a través de un avatar, lo que termina siendo parte de nosotros"*, explicó.

Por años se ha visto a los videojuegos y a la educación como si fueran acérrimos rivales peleados a muerte. No se ha podido imaginar en un principio que un juego pueda educar a una persona, debido a los prejuicios y las pocas concepciones que se tenían de la industria. ¿Puede este medio de entretención, que usualmente se le asocia a la distracción y al escapismo de la realidad, ser usado para poder educar a un usuario con conocimientos que pueden ser útiles en la vida? La respuesta no resultó estar tan lejos como se pensaba, porque más que poner operaciones matemáticas en un videojuego, los desarrolladores descubrieron que hay un elemento mucho más importante para que la educación, en todos los medios pueda funcionar: la motivación. Ese elemento que los videojuegos en general siempre ha tenido, pero que el sistema educacional, por lo menos en el país, pareciera que requiere mucho del elemento para que los jóvenes estudien.

"Nosotros ponemos cada vez más atención con un videojuego, y también crea el enlace hacia toda una comunidad digital", continuó Ray sus argumentos de qué es lo que le falta a la educación tradicional que el videojuego tiene por montón. *"Internet cambió la forma de pensar, y con eso los estudios acerca del tema incrementaron gracias a las redes.*

El pensamiento lineal dejó de ser una opción, porque hoy en día, tenemos personas que prácticamente se criaron con la tecnología", concluyó[168].

Apertura del Laboratorio de Videojuegos científicos (fuente 17bits.cl).

Las redes sociales se asombraron con uno de los inventos más extravagantes de Google, el Google Glass, un par de lentes que uno puede colocarse donde los lentes tradicionales van y el vidrio es capaz de abrir una interfaz en la vista, como si fuese un dispositivo móvil. Graner Ray ironizó ante la noticia de este nuevo aparato porque cada persona que los use podrá ver el HUD[169] de su propia vida, nuestra vida tendrá un indicador que nos guiará cada vez que salgamos, tal como un videojuego de disparos donde comúnmente se señaliza cuantas balas tenemos en el cargador, cuántas nos queda de reserva y qué tan bien de salud estamos antes de que nos maten.

[168] Citas desde el discurso de Shery Graner Ray, en el primer Laboratorio de Videojuegos Científicos, realizado el 15 de marzo del 2013.

[169] HUD: por sus siglas en inglés "Heads-up display", indicadores en pantalla que describe las variables del juego como la vida de un avatar, la moneda, mapas, puntaje, número de objetos disponibles, etc. Obtenido desde Thomas, David; Orland, Kyle; Steinberg, Scott. (2007) "The videogame style guide and reference manual. Power Play Publishing. Pag. 36.

Según Ray, uno de los grandes problemas de la educación es que carece de elementos que motiven a sus alumnos, principalmente por los sistemas de calificaciones, ya sea con pruebas o trabajos que miden la calidad de desarrollo de un estudiante. Pero otro gran problema es que si logramos obviar todo lo que incluye ir a clase, estudiar, escuchar y tener una disciplina durante un largo tiempo, todo se reducirá a un número rojo o azul: una evaluación. La clave para tener siempre notas azules y pasar de curso o los ramos es manteniendo el orden y la obediencia suficiente para cumplir con todo lo que viene antes de una prueba. Sin embargo, aún cuando no todo el mundo tiene las mismas motivaciones, cada persona tiene distintas fuerzas y aptitudes. Esto es lo que defiende la realizadora de estos estudios, donde simplemente usando el método científico se pueden aprender muchas más cosas y con menores sacrificios.

"Los videojuegos permiten los errores", continúa Ray. *"¿Quién no está harto de que lo marquen con una nota? Más que permitir a los jugadores que se atrevan a cometer una acción y cometer un error los invitan a aplicar otros métodos científicos que pueden probar una y otra vez para ver qué pasa, pueden fallar otra vez o lograr su objetivo. El castigo a causa del error pone a prueba nuestra tolerancia, y por eso necesitamos encontrar algo para seguir intentándolo sin rendirse, algo como el perdón por este error que nos permita seguir jugando. Ese es la principal ventaja de los videojuegos"*.

Los asistentes a la charla de Graner Ray se habían quedado con una gran lección. Había que promover la motivación antes de alcanzar a glorificar el exitismo o el perfeccionismo. Sin embargo, aplicar algo así con el sistema educacional chileno es otra cosa, un paradigma que tomaría décadas cambiar de acuerdo a la realidad nacional. Sin embargo, lo que los videojuegos podrían aportar a cada jugador para que éste pueda quedarse con alguna enseñanza es el pensamiento que le queda luego de apreciar la obra desarrollada con píxeles, gráficos, una banda sonora, un diseño de arte, montajes, estructuras escénicas y arquitectónicas, más los guiones que muchos juegos ofrecen ahora para contar una historia: una compilación artística.

"*Los juegos y la educación no van de la mano*", dice Luciano Vairoli, otro de los asistentes al Laboratorio de Videojuegos Científicos que expuso frente a los asistentes.

"Los videojuegos son canales de expresión, un arte más y otro género. Se usa ese canal para hacer algo de ciencia al igual que las películas animadas. Hay que tener y transmitir un mensaje, pero a la vez entretener, que es lo esencial. Se incorporan cientos de juegos para todos los humanos y animales, eso se rescata siempre y se va separando lo que se transmite. Los videojuegos no sólo enseñan limitándose a la edad, porque uno se puede incorporar a estos en cualquier etapa de la vida", explicó.[170]

Jamás ha sido extraño para la ciencia que los videojuegos tienen capacidades de desarrollar habilidades psicomotoras en los jugadores, debido a la reacción y reflexión que algunos juegos demandan. Esto lo resume un documento de Mark Griffits, docente de la división de psicología de la Universidad de Nottingham Trent, que reúne los principales efectos de jugar videojuegos, que van más allá de algunos síntomas nocivos como el aislamiento, adicción, violencia psicológica o el nivel de influencia, factores que siempre pueden ser manejados por terceros.

Griffits menciona que todos los estudios datan desde los principios de los años '80, donde han demostrado constantemente que jugar en los computadores, independiente del género que sea el juego, producen una reducción en el tiempo de reacción de las personas, mejoras en la coordinación visual e incrementa la autoestima del usuario, valores que provienen principalmente del elemento del desafío que propone cada título, la dificultad y la habilidad que demanda. Algunas evidencias sugieren que muchas habilidades importantes pueden surgir, originarse o reforzar gracias a los videojuegos. Como por ejemplo, la manipulación de la visibilidad espacial, ya sea manejando objetos bidimensionales o tridimensionales. Incluso el estudio comenta que pueden traer beneficios efectivos para los niños que poseen pocos talentos y que este medio puede ser usado para equivaler diferencias individuales en actividades espaciales.

Otros beneficios son listados por el autor, quien hace un resumen en su mismo trabajo recopilando información sobre efectos demográficos, de salud, tecnológica y educativa como:

[170] Cita de Luciano Vairoli, en su discurso en la apertura del Laboratorio Científico de Videojuegos. 15 de marzo, 2013.

- *Ser usados como medios de investigación, creando una diversidad más amplia.*
- *Atraer la participación de distintas realidades demográficas (edad, sexo, etnia, educación)*
- *Promueven y presentan metas a los niños ayudándoles a cumplirlas y tener un beneficio de ello.*
- *Permiten a otros investigadores a medir la participación en una variedad de tareas que pueden ser modificadas, estandarizadas o entendidas.*
- *Son usados para examinar características individuales como la autoestima, el conocimiento personal y las diferencias individuales.*
- *Ofrece una diversión estimulando a los participantes a conquistar los desafíos por largos periodos de tiempo.*
- *Invita a los jugadores a explorar, abrirse a investigar mediante la motivación y curiosidad.*
- *Son usados como simuladores en algunos casos, como probar cosas que en la vida real no podrían sin consecuencias*[171].

Y es a partir de estas ideas en donde se generan y se confirman algunas teorías de que la motivación sería la clave de todas las interrogantes para que las personas en su desarrollo personal pueda aprender y obtener nuevas habilidades, ya que toda iniciativa o actividad surge por un catalizador, y fácilmente estos pueden ser los videojuegos.

Perderle el miedo a la realidad

No es menor el número de personas que se ha instruido en una actividad o conocimiento porque anteriormente vieron algo referente a ello en un videojuego, como el desarrollo de capacidades cognitivas, o adentrándose en la historia cuando un juego se desenvuelve tan bien como un libro o una película con un inteligente guión. Incluso, algunos casos han llevado a invitar al usuario a estudiar la historia universal de nuestro mundo a partir de un juego inspirado en sucesos reales. Tal es el caso de *Guitar Hero (2005)*, un popular videojuego que mezcla la música con los conocimientos de las personas

[171] Griffits, M (2012). The educational Benefits of Videogames. Education and Health. Vol 20, número 3 pag. 47 – 50.

para tocar un instrumento. El juego de Activision pudo no ser un simulador real de guitarra y estuvo muy lejos de adoctrinar a músicos, pero sí fueron un elemento inspirador para que un jugador se atreviera a tocar una guitarra real.

Esa es una realidad que el mismo presidente actual de Videogames Chile, Juan Pablo Lastra, ha vivido que admite que juegos como *Rockband (2007)* lo invitaron a explorar una nueva faceta con la que quedó fascinado. Aunque consciente de que los videojuegos no forman expertos en alguna materia, admite que tienen una idea implícita que es beneficiosa para un jugador.

Accesorios de "Rockband". Harmonix, 2007.

"Yo aprendí a tocar batería con Rockband", expresa Juan Pablo Lastra. *"Yo toda mi vida quería tocar batería y no había caso, era muy torpe, y cuando apareció este juego, un amigo lo compró, lo probé y me di cuenta que de verdad se puede aprender. Así que me compré mi propia copia hasta tener más habilidad al punto de comprar una batería real. Y ahora toco batería, no digamos que me hizo un experto, pero me hizo juntarme con amigos a tocar música y todo eso fue gracias a Rockband"*, confesó.

"Yo creo que el motivo por lo que los videojuegos han trascendido, que más que en el fondo por su apariencia, es que llegan a ser más exitoso que las mismas películas de

Hollywood, es que el gobierno y varias instituciones científicas han visto ese potencial y le han dado visibilidad a un producto serio"[172].

Y es así como el mismo Consejo Nacional de la Cultura y las Artes le han dado el visto bueno a la industria de los videojuegos como un medio en que se pueda sacar provecho no solo de los eventos que se organizan durante el año, sino en programas gubernamentales que promueven la educación, el desarrollo y la formación de nuevos diseñadores para formar nuevas empresas y videojuegos que no solo fomenten a entretención sino innovaciones para la industria.

Un ejemplo de esto fue el mismo Laboratorio de Videojuegos Científicos, organizado por la asociación de videojuegos de Chile y Valentina Serrati, coordinadora de CNCA junto al Ministerio de Educación. Su idea era originar un *Game Jam*, un evento que reúne desarrolladores en formación para diseñar un juego en pocos días, pero la gran intención es hacer valer el concepto del "edutainment", que es un género de los videojuegos que están hechos para educar, pero sin desvincularse de su principal función: el entretenimiento. La tarea que los chicos debían realizar era un videojuego basado en los conceptos que los especialistas encargados de eventos les otorgarían a cada grupo participante, ambientes extremos, terremotos y energía solar.

Participantes de "Game Jams" (fuente: Dpad.cl)

[172] Citas de entrevista con Juan Pablo Lastra. 3 de octubre, 2013.

¿Cómo producir un videojuego hecho para educar sin que este deje de ser divertido? Existen muchos casos en la industria en que han intentado introducir simuladores o juegos en donde se introduce información explícita que el usuario debe aprender para continuar. Juegos como *Mario is Missing (1992)* o *Mario's Time Machine (1993)*, son los ejemplos más recordados, hechos con las mismas gráficas de *Super Mario World (1991)*, se introduce a Mario en el mundo real donde debe hablar con personas sobre temas históricos y que se limita a sólo recorrer laberintos y responder preguntas. Se utilizó a la mascota de Nintendo para poder meter a la educación en un título, pero el resultado terminó siendo engañoso, lejos de ser tan celebrado como sus juegos de plataformas, estos dos productos pasaron al olvido.

Carátula de los juegos "Math Blaster" e "Imagine Babies" para Nintendo DS.

También ocurre con diversos juegos que se han lanzado para la plataforma Nintendo DS, como *Math Blaster (2008)* o la línea *"Imagine"* de Ubisoft. El primero de ellos es un juego que parece ser de plataformas, cuya portada aparece un personaje que intenta imitar las poses y apariencias de *Megaman* de Capcom, pero termina siendo un juego forzado de matemáticas, en lo cual sólo se resume en ello. Pero el segundo caso llega a ser casi espantoso para algunos videojugadores, la línea *"Imagine"* que consiste en ser simuladores de roles como ser un perro, un gato, un bebé o incluso una niñera para cuidar niños. Si cuidar niños ya pareciera ser un trabajo estresante y que requiere un alto grado de responsabilidad, ¿cómo será posible atraer a un público con algo que en la vida real puede

ser estresante? Porque hay que recordar que además de entretención, los videojuegos pueden funcionar muy bien como un escape a la realidad, partiendo porque siempre en nuestra vida anhelamos ser alguien que es mejor que nosotros[173].

Sin embargo, existen videojuegos que si logran cumplir con la función de educar y entretener al mismo tiempo, y curiosamente, muy pocos de estos se jactan de ser educativos. Y son aquellos juegos que los desarrolladores deberían fijarse para cumplir con esta anhelada función. Para lograrlo, Valentina Serrati nos dio algunas impresiones de lo que podrían esperar para la educación en el futuro:

"En los años 90 hubo una corriente fuerte de juegos educativos y muchos de ellos no cumplieron con su misión por centrarse solamente con conceptos de sistema de educación, aprender. Lo que hicimos ahora fue un seminario de laboratorio científico, que se realizó en marzo del 2013 en el Centro Cultural de La Moneda. El objetivo de ese evento fue promocionar un modelo internacional muy usado, conocido como "jams", que son concentraciones de profesionales de los videojuegos por poco tiempo para el desarrollo. Entonces nosotros usamos ese formato, pero con un giro, relacionamos estos con el desarrollo de videojuegos con contenido científico. Ha habido juegos para la educación de ciertos sectores, con temas que se propusieron en la misma charla, con temas que CONICYT propuso".

"Nos pareció una experiencia relevante, interesante, que dio buenos resultados, pero estos son prototipos y hay que seguir apoyándolo. Entre su desarrollo nos comentaban que en el mundo jamás se había desarrollado un 'jam' con estas características, como de mezclar ciencia con videojuegos. Por eso nosotros hicimos una punta y flecha a innovación y creatividad, la industria de los videojuegos aquí es bien potente pero desarrollan títulos que más o menos están probados ya en este mercado. Entonces como consejo de la cultura nos interesa hacer un tema más de información acerca de la cultural de los videojuegos".

[173] "Las cosas que aprendemos gracias a los videojuegos", por Camilo Farías, para el sitio 17bits.cl Publicado el 19 de mayo, 2013.

La iniciativa del Consejo de la Cultura terminó con los proyectos expuestos durante las semanas siguientes en el Centro Cultural donde se desarrolló, los visitantes del museo tuvieron la oportunidad de jugarlos y probarlos, y demostraron efectivamente que sí se logró la meta de mezclar ambos conceptos.

"Lo que nos interesa es, quizá, no generar juegos dirigidos netamente a la educación, sino hacer títulos que antes no se han hechos y que apuntan a procesos de creatividad en el caso para la educación que se integra a la ciencia", profundizó Serrati sobre el resultado de este experimento y sus proyecciones para la industria chilena. *"La idea es que un juego o la educación no sea aburrida, sino entretenida, por eso a este concepto se le llama 'edutainment', por eso los videojuegos de los '90 fracasaron porque era educación sin entretenimiento. Pero nosotros tenemos la tara de implementar videojuegos educativos, lo que hacemos es generar plataformas para la educación y creatividad, pero nuestro fundamento tampoco es implementar programas de educación con colegios"*, explicó[174].

Es claro que la motivación sería la respuesta que todo el mundo busca para mejorar la educación y atraer a las personas al conocimiento que ellos elijan aprender. Sin embargo, la relación entre los videojuegos y la educación como el medio perfecto para la enseñanza aún está sostenida como una teoría. Especialistas como desarrolladores y educadores no estiman que simplemente se debe agregar contenido e información a un título y venderlo, porque este experimento todavía se encuentra en sus primeros pasos.

"Aquí hay un problema, en Chile todavía la educación no está tan integrada a los videojuegos", responde Gonzalo Lara, docente de la Universidad del Pacífico acerca la efectividad del estímulo informativo en los videojuegos. *"A nosotros quizá nos dijeron toda la vida que los videojuegos eran una pérdida de tiempo. Pero los que quieren ahora, dentro un porcentaje menor de esta generación y la que hay ahora representa a un porcentaje más grande de la que está metida en los videojuegos. Recién en el 2013 hay una concientización de que los juegos son una herramienta comunicativa. Ya están viendo a los*

[174] Citas desde entrevista con Valentina Serrati. 19 de octubre, 2013.

videojuegos como un modelo educativo, como para enseñar música o para enseñar inglés. Pero esto aún no es óptimo, porque lo que pueden ver en un libro educativo de Santillana lo puedes ver actualmente en un videojuego, investigando y probando formas de ver las características intrínsecas de un videojuegos para enseñarte algo", explicó[175].

Reunión de alumnos en Jigsaw Global, exposición sobre desarrollo de videojuegos (fuente: ohmygeek.cl).

Sería apresurado establecer que los videojuegos son la nueva herramienta para enseñar, y más lo sería si se atrevieran a decir que podrían, de alguna forma reemplazar a los libros, pero lo que sí se puede decir es que, por lo menos, ya se han encontrado un nuevo canal para esto, que es el acto lúdico.

"El gran problema que hay con el concepto de juego educativo, es que la gente lo ve como un medio para enseñarte algo, siendo que el juego debería ser utilizado o se ha probado mejor como un medio para enseñar cosas o como un fin", reclama el estudiante de Diseño de videojuegos y animación digital, Diego Barrera de la Universidad del Pacífico, que hace la diferencia entre el medio para la educación y las consecuencias formativa de jugar un título. *"Un juego como Math Blaster, son juegos educativos, que son hechos para enseñarte cosas, pero la investigación determina al final que tienes que reestructurar el juego para enseñar. El acto lúdico es algo que todos poseen y tienes que aprovechar que*

[175] Cita de Gonzalo Lara, entrevistado el día 19 de noviembre del 2013.

todas las personas que viven o tienen ganas de jugar o experimentar en un acto lúdico. En lugar de ir bombardeando con información en un juego, aprovechas de usar las ganas de jugar para transmitir conocimiento", argumentó[176].

"Se pueden agarrar un par de tablas, les pongo cola fría y me queda una choza habitable, pero no una casa", responde Gonzalo Lara de vuelta complementando la respuesta de su alumno. *"Lo mismo pasa con un juego, puedes tomar una herramienta, agarrar un par de cosas y eso es funcional, pero hay que ver qué hay detrás de esto, quién lo va a usar, de qué es lo que se engancha, qué es lo que vas a enseñar, pero todavía no hay nada de eso, que es lo que está faltando, todavía no hay mucha gente que está al tanto de eso, que pueda usar esos productos para averiguar qué es lo que la gente aprende al jugar un título"*, concluye[177].

La inofensiva terapia de shock

Se dice que los videojuegos son un escapismo, que la gente se concentra tanto al jugar a un título de su agrado que los usuarios se sumergen en el entorno ofrecido por los píxeles y gráficos que invitan a los jugadores a olvidarse temporalmente del mundo real. Pero como toda consecuencia que es considerada como negativa, podría ser utilizada para aprovechar el olvido de la realidad y así dejar de recordar algún momento traumático de nuestra vida, o dejar de lado el dolor físico que un paciente sufre. Es así como diversos médicos y terapeutas lograron sacar ventaja de los videojuegos para usarlos en la terapia ocupacional, los videojuegos como complemento a un tratamiento fisiológico o psicológico para que una persona pueda tener una grata evolución a su problema.

La doctora María José Busto Martínez, médico de atención primaria del Servicio Madrileño de Salud, y Joaquín Pérez Martín, responsable del observatorio del juego y la animación, estudiaron este fenómeno de los videojuegos aplicados al tratamiento del dolor, en el que concluyeron que los juegos pueden motivar a los pacientes para seguir con los

[176] Cita de Diego Barrera, estudiante de la Universidad del Pacífico. Entrevistado el 19 de noviembre del 2013.

[177] Citas obtenidas en entrevista a Gonzalo Lara y Diego Barrera. 19 de noviembre, 2013.

ejercicios aplicados y que los efectos del dolor sean mitigados por el deseo de superación del usuario y su experiencia del juego.

Se usan tecnologías interactivas para tratar pacientes con discapacidades motoras y físicas (fuente: TVN)

Ambos especialistas analizan la historia de los videojuegos encontrando un par de patrones que han caracterizado a su principal uso. Uno de ellos es el ocio, una diversión pasajera que entrega a sus jugadores una experiencia grata para pasar el tiempo. Pero otra es la capacidad de otorgar sentimientos ligados a las grandes historias que la mayoría de ellos, los de la presente generación tienen la capacidad de contar, y con ello se ha aplicado el uso de herramientas para que el usuario pueda quedarse con alguna enseñanza que un videojuego les deja, como moralejas, capacidad de capacitación con herramientas, la difusión de mensajes, la mejora de habilidades personales, la motivación a realizar un actividad externa, que todas estas terminan con el descubrimiento de un nuevo uso: el tratamiento del dolor que se puede aplicar en la medicina moderna.

Sin embargo, los videojuegos en sus primeras generaciones fueron acusadas, como ya se sabe, de promover el sedentarismo, comúnmente las plataformas de juegos eran instaladas en los dormitorios o espacios cerrados. Hasta que llegaron las primeras consolas que demandaban el uso de movimientos a través de periféricos, como los sistemas Wii con

su Wiimote y la Kinect de Xbox 360, que gracias a estas nuevas tecnologías el principal desafío de los médicos logró superarse: derrotar al sedentarismo[178].

Juegos como *Wii Sports*, *Wii Fit* y *Just Dance* son los perfectos ejemplos de que la industria ha cambiado sus paradigmas de mercado, no solo apuntando a un mercado más casual o esporádico, apostaron por integrar el ejercicio físico a algo que se consideraba como la antítesis de la actividad sana. Aunque especialistas dicen que estos productos no prometen al cien por ciento reemplazar la auténtica actividad física, si se han registrado casos de personas que lograron bajar de peso gracias a estos videojuegos.

Uno de los primeros casos reportados por el mundo es el de Mickey DeLorenzo, quien programó una rutina diaria de 60 minutos de Wii Sports diarios, sistema que lo ayudó a bajar 4 kilos y que posteriormente experimentó este misma rutina usando el juego *Wii Fit*, apoyado por el balance board, el periférico principal del producto. Así, manteniendo el mismo estilo de vida, pero incluyendo el *Wii Fit*, logró en 41 días lograr bajar 6,7 kilos, registrando también otros factores como el índice de masa corporal, su ritmo cardiaco y el porcentaje de grasa corporal.

Haciendo entre 30 a 60 minutos de ejercicio diario, terminó bajando su índice de grasa corporal desde un 20,8% hasta un 18,4%. Lo que concluye que a grandes rasgos podrían ser estos videojuegos considerados como actividad física, aunque sólo como complemento de la diversión que estos otorgan[179]. Este ejemplo sirvió para que especialistas de otras ramas de la medicina consideraran utilizar videojuegos para el tratamiento de enfermedades o de traumas físicos, métodos que también son aplicados en clínicas de rehabilitación en Chile, como los tratamientos que se realizan en el Hospital de la Mutual de Santiago, en donde el Dr. Claudio Soto fundó un programa para que pacientes que tienen discapacidades físicas o que se han tenido que someter a la amputación de una de sus extremidades.

[178] Martínez, M. J; Pérez, J (2012) "Uso de videojuegos en el tratamiento contra el dolor". Revista de estudios de juventud. Número 98. Pag. 90 – 94.

[179] "Bajar de peso con Wii Fit, es posible", del sitio El Mercurio Online, publicado el 23 de junio del 2008.

"Este ambiente, enriquecido de estímulos le aporta algo más a la rehabilitación tradicional", comenta el médico sobre su programa que usa videojuegos para ejercitar a sus pacientes. *"Es decir, mejoran el equilibrio, el balance, el control motor. Cómo un paciente puede hacer su deambulación y su funcionalidad. Estos ambientes enriquecidos de estímulos podrían modificar las conexiones neuronales cerebrales, es por eso que este también puede ser utilizado en paciente con lesiones cerebrales"*, explicó[180].

El sistema de Soto introduce al jugador, o en este caso al paciente en una proyección digitalizada de sí mismo en donde debe cumplir labores o ejercicios simples como mover cajas o simular un descenso en ski. La idea de este tratamiento es recurrir a una de las funciones principales del uso de los videojuegos: el sentido de la distracción para evitar que el paciente considere su malestar mientras cumple con las actividades del juego, apelando a la terapia del "escapismo" para que ellos puedan olvidar sus dolencias. Actualmente se estudian diversos casos acerca de cómo los videojuegos pueden tratar la más variadas clases de dolencias, desde las lesiones por quemaduras o síndromes postraumáticos, dependiendo también de la edad del paciente y del componente emocional de estos y cómo el sistema nervioso puede actuar para que pueda distraer la concentración del usuario, usando juegos con mayor o menor complejidad.

Sin embargo, aún es temprano para decretar que los videojuegos sean los principales tratamientos para que los pacientes puedan evolucionar en sus traumatologías o recuperaciones, ya que todos los programas anteriores son considerados como experimentaciones que se estudian para explorar las capacidades selectivas del sistema nervioso humano. Pero lejos de frenar la motivación que hay detrás de estas investigaciones, Mark Griffits de la universidad de Nottingham de Inglaterra señaló en el British Medical Journal que *"los videojuegos sirven para aliviar el dolor y entretener a los pacientes sometidos a quimioterapia y también para mejorar su destreza. Es más, el grado de atención que muestran en los videojuegos les distrae de la sensación de dolor. También*

[180] Cita extraída del reportaje "Cuando el juego se hace verdadero", del programa Informe Especial de TVN. Transmitido el 13 de octubre.

son muy beneficiosos para los pacientes con heridas y traumatismos en los brazos, ya que el uso de los mandos aumenta su fuerza"[181].

Aprendizaje entre líneas

Uno de los casos más llamativos del "edutainment" han sido aquellos juegos que se han comercializado y que han alcanzado una fama reconocida a nivel mundial sin publicitarse o promoverse como educativo. Estos pueden ser tratados o denominados como "serious games", juegos que tienen un propósito que va mucho más allá de la educación. Estos jamás se presentan ante el público como un producto que promete enseñar al jugador algo útil para su vida, están hechos para que las moralejas o aprendizajes puedan ser adquiridas sin que el jugador lo note, desarrollando un cierto interés por la historia o por la ciencia presentada en el ambiente que presenta un cierto videojuego.

Estos juegos enseñan a través de las mecánicas usadas en el juego, un joven que juega estos títulos podrá motivarse a aprender algo más de historia universal o tendrá una destreza mayor sin que el título se lo advierta explícitamente. Aquí se usa la información subliminal que haga reflexionar al usuario sobre un tema controversial o moral.

¿Por qué la franquicia *Assassin's Creed* ha sido un videojuego tan particular en su estilo? Creado y desarrollado por la compañía Ubisoft Montreal un título de ficción histórica involucra la contienda entre dos organizaciones que se han extendido a lo largo de la historia. La orden de los asesinos, un grupo compuesto por personas hábiles vestidas comúnmente de túnicas blancas con capucha que se mueven sigilosamente entre las multitudes o entre los tejados, permanece en la historia universal presentada bajo la visión de Ubisoft y que aparecen cada vez que un conflicto histórico se acentúa en ciertos periodos claves de la historia humana. Ellos se encuentran en una guerra constante contra la orden templaria, retratados como una fuerza social, económica y política que pretende instaurar un régimen mundial que involucre a todo el planeta bajo una misma polítca, moneda y sistema económico.

[181] Martínez, M. J; Pérez, J (2012) "Uso de videojuegos en el tratamiento contra el dolor". Revista de estudios de juventud. Número 98. Pag. 94.

La primera entrega se centra en el secuestro del protagonista, un camarero llamado Desmond Miles que es llevado a un laboratorio para someterse a un sistema de regresión virtual, usando un sistema llamado “Animus”, que lo lleva a vivir la vida de uno de sus antepasados, con la supervisión de dos científicos que lo guían para obtener una información esencial para sus estudios. El subconciente de Desmond lo lleva a vivir el año 1190 bajo su antepasado llamado Altaïr Ibn La’ahad, un miembro del credo de los asesinos (basado bajo el concepto de *hashshasin*, término árabe que derivó en la palabra “asesino” en todos los idiomas), conocido por su carácter irreverente y rebelde, que es degradado para reiniciar su formación como asesino, tanto en sus habilidades como en toda su filosofía. Pero su principal misión se emprende durante la tercera cruzada, en los territorios de la Tierra Santa, donde deberá mantener la paz durante los violentos conflictos que se viven en la invasión de los cruzados.

Imagen promocional de la serie "Assassin's Creed". Ubisoft, desde 2007.

Luego de que la historia de Altaïr termina en la primera entrega, Desmond descubre que el conflicto entre el credo y la orden templaria se extiende hasta nuestros días. Así el protagonista logra escapar con la ayuda de otro personaje quien lo dirige a otro escondite y a otro sistema Animus más avanzado. Miles no tiene otra alternativa que someterse nuevamente a los experimentos con tal de revivir la experiencia de otro de sus antepasados: Ezio Auditore da Firenze, un noble italiano de la época del renacimiento que buscará justicia para vengar el asesinato de sus hermanos y su padre a manos autoridades políticas

que tienen fuertes vínculos con la familia Borgia y los templarios, historia que se extiende en *Assasin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood* y *Assassin's Creed Revelations*. Y en la tercera entrega oficial da otro salto temporal para ponerse en el rol del último antepasado registrado cronológicamente: Ratonhake;ton[182], que más tarde en el desarrollo de la historia es apodado "Connor", miembro de una tribu de nativos norteamericanos que se ve involucrado en la revolución de la independencia de los Estados Unidos.

Lo que más llama la atención de esta saga es el trabajo de investigación que los diseñadores y guionistas de Ubisoft hicieron para dar vida a estos proyectos y desenvolver estas historias. La serie de los asesinos contiene mucha carga de mensajes históricos, filosóficos y religiosos, respaldados y mencionados en el inicio de cada entrada de la saga, advirtiendo al usuario que estos juegos fueron supervisados por un grupo multicultural de distintas religiones. Pero lo que destaca es la mezcla que resulta entre la ficción y los procesos históricos que se viven, como las cruzadas, el renacimiento y la revolución norteamericana, ya mencionados anteriormente.

El juego se toma algunas libertades de incluir también personajes de la historia que interactúan con los personajes o con el entorno. Tenemos menciones a Selad Ad-hin, más conocido como Saladino, uno de los más grandes gobernantes del mundo islámico, quien defendió el islam y combatió a los cruzados cristianos. Y desde las siguientes entregas, tanto en los videojuegos como en comics publicados por la editorial DC Comics, diversas personalidades históricas participan en la historia retratándolos como miembros del credo asesino como Dante Alhigeri, Nicolás Maquiavelo, Aleksander Ulianov y Nikola Tesla, quienes ayudan a la hermandad para cumplir con sus misiones y otorgarles la ayuda necesaria para combatir contra sus eternos enemigos. Pero los caballeros templarios también tienen importantes aliados reales a su lado como el Papa Alejandro VI, Julio César, Henry Ford, Thomas Alba Edison, Adolf Hitler, Joseph Stalin y Margaret Thatcher. Y otros se presentan en el universo de Assassin's Creed como Leonardo DaVinci, Rasputín y

[182] El punto y coma entremedio efectivamente forma parte del nombre oficial del protagonista de Assassin's Creed III, el cual se pronuncia "Ra-dun-ja-guei-dú". De acuerdo a la nota "Here's how to pronounce the name of Assassin's Creed III protagonist", por Jason Schreier para Kotaku.com el 5 de marzo del 2012.

Benjamin Franklin, cumpliendo roles secundarios y que ayudan a dar un trasfondo lógico a la historia para retratar el ambiente, los cuales pueden extenderse a través de la información que el juego da por medio de algunas misiones, que no necesariamente se relata en la saga como tal[183].

Este reparto mezcla la ficción histórica con elementos de ciencia ficción, creando un hilo conductor entre las diversas narraciones del pasado y las del presente, relacionándolas con misterios contemporáneos o mitos que no se han resuelto con claridad. Teorías de conspiración, temores sobre el fin del mundo o el verdadero origen de la raza humana, todo esto se entremezcla en una serie de juegos que terminan motivando a los jugadores a acercarse más al estudio de la historia universal. Separando todos los elementos ficticios en la historia, termina cumpliendo un ejemplo casi perfecto de lo que muchos educadores desean cumplir a través de los videojuegos: la misión de entretener y a la vez educar sin que estas dos acciones puedan opacar a la otra.

La saga de Ubisoft no es la única que ha logrado motivar a videojugadores a entender mejor alguna materia, hay otros casos que se dan gracias a los simuladores que dan una completa libertad creativa a los usuarios o darles la oportunidad de ponerse en los zapatos de una profesión, pueden existir juegos como *Gran Turismo (1998)* de Polyphony Digital, uno de los simuladores de conducción más realistas del mercado, como también *Spore (2009)* de la desarrolladora Maxis, apropiada actualmente por Electronic Arts, este juego les da a los jugadores de convertirse en una clase de dios, creando un microorganismo desde su más ínfima concepción y tratarla hasta convertirse en una criatura que sea capaz de evolucionar, adaptándose a distintos ambientes, ecosistemas hasta el punto de poder explorar otros lugares en los que se incluye el espacio, todo para que este animal sea lo suficientemente inteligente y hábil para interactuar con otras especies.

Pero uno de los mayores logros para el avance de la educación a través del juego es *Sim City (1989)*, de los mismos creadores de *Spore* y creado por la misma compañía, que consiste en tomar el rol de un alcalde tácito para organizar, formar y levantar una ciudad

[183] Martin, G (2012) "Estética de la creación virtual, aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin's Creed". Revista Question, Vol 1, número 36. Buenos Aires, Argentina.

desde un territorio fértil y natural. Aquí el jugador deberá tomar en consideración la arquitectura de la ciudad que se tratará de construir, mantener una calidad de vida óptima para sus habitantes, la urbanización del territorio, la distribución de edificios y servicios, que velen por una buena calidad de salud, educación, parques, áreas verdes y ocio con una cantidad de presupuesto adecuado que se invertirá en expandir la ciudad y obtener ganancias a través de ella para mejorar aún más la urbanización.

Sim City fue uno de los primeros en explorar qué tan creativo puede ser una persona asidua a los videojuegos, así es como lo explica el profesor y director graduado del programa de diseño y tecnología de la Universidad de North Dakota , Rick Van Eck, quien habla de este juego como un medio para entender el sistema de una ciudad.

"Nos ayuda a comprender cómo elementos como los impuestos pueden influenciar en la opinión pública, la política, la seguridad de la población, con la industria y con la economía. Esto les ayuda a comprender cómo esto se relaciona para construir el sistema. Y es la clase de educación que los especialistas buscan pero que no suelen aplicar con regularidad"[184].

Y Chile también tiene su representante en lo que se refiere a "Edutainment", este es el caso del un proyecto ideado por el Programa Eureka de la Fundación Ciencia & Vida en conjunto con la Facultad de Ciencias Biológicas de la Universidad Católica de Chile y la Universidad de Talca, quienes desarrollaron *Xentinelas Xelulares (2013)*, un juego que combina varios géneros para enseñar todo sobre el sistema inmunológico del cuerpo humano.

Este proyecto fue creado para acercar más a los niños al aprendizaje a través del acto lúdico y que tuvo sorprendentes resultados, incluyendo el premio mayor del Festival Internacional Comkids Prix Iberoamericano y del Festival de Cine Médico, Salud y Telemedicina Videomed del 2012, certamen realizado en España.

[184] Informaciones y citas obtenidas del documental "Ted Talks: The Gaming and education technology".

Xentinelas Xelulares es un juego que se basa en la realidad del Sistema inmune, los jugadores deberán crear sus propias bacterias a partir de componentes que el juego les indica. La historia comienza con una herida en un pie, cavidad en donde entra un número importante de organismos nocivos que se multiplican y se dividen invadiendo el cuerpo humano y atacando a otras células del organismo. A partir de esta invasión, los macrófagos, células de la "inmunidad innata" deben combatir esta amenaza que cada vez se coloca más peligrosa. Debido a la rápida reproducción de estas, el jugador deberá llamar a las células dendríticas, o las denominadas "xentinelas xelulares" de la "Inmunidad Adquirida", quienes viajarán por todo el sistema para buscar, capturar y trozar a las bacterias[185].

La orientación de este título fue atraer a estudiantes de enseñanza básica y media para estudiar el cuerpo humano, es así como el director del juego, el biólogo y documentalista, Pablo Rosenblatt, lo define, como un proyecto que presenta cuáles son las fases que tiene una respuesta inmunológica.

"En la medida de que uno va pasando de una fase a otra, que son seis, se van necesitando ciertos conocimientos para poder vencerlos. Uno necesitará recorrer un camino en donde está la herida, hasta donde está un ganglio, recogiendo ciertas moléculas que son las interloquinas para poder activar determinados linfocitos. Si uno no sabe qué interloquinas se van a usar, lo más probable que fracase en la etapa, lo que se puede hacer algo difícil si uno no va a un glosario o si no se investiga un poco. Por ejemplo, en la primera etapa consiste en construir una bacteria, tienes un tiempo determinado y estás luchando contra el tiempo. Tienes un minuto y medio y si se te acaba ese tiempo no podrás armarlo bien y para armar una bacteria se necesitan, por lo menos, veinte cosas que se tienen que elegir y en un orden determinado. El juego está hecho para que tú investigues, los puedes jugar en tu casa, lo puedes bajar de internet, pero nuestro objetivo es que este juego esté dentro de las clases que se imparten en los colegios para que sea una actividad que el profesor desarrolle"[186].

[185] Datos obtenidos desde el sitio web oficial de "Xentinelas Xelulares".

[186] Citas obtenidas de entrevista a Pablo Rosenblatt, realizada el 17 de junio del 2013 por Radio Cooperativa.

"Xentinelas Xelulares". Programa Eureka, 2013.

La creación del juego partió por una necesidad de los programas de educación. Según Rosenblatt, la unidad de inmunología está en el cuarto año de enseñanza media, materia que no se alcanza a pasar debido a los cambios que sufren los calendarios académicos. Así nació esta iniciativa que se esperaba que estas materias no fueran reducidas a pocas semanas en lugar de las ocho o diez que recomienda el Ministerio de Educación, ni que esta información obligue a los estudiantes a leer o memorizar el contenido. Por eso se apeló a lo didáctico para no "espantar" a los estudiantes, con tal de que los alumnos tuvieran el conocimiento general adecuado y poder responder de mejor manera las preguntas que se hacen en la PSU.

La aplicación de este videojuego para aprender fue un éxito de acuerdo al equipo realizador, ya que muchos colegios comenzaron a utilizar a *Xentinelas Xelulares* a partir del último ciclo de la enseñanza básica. Y estos resultados les dieron la oportunidad a los desarrolladores de lanzar el juego en Brasil y traducirlo en inglés para expandir su alcance.

Actualmente se planifica su secuela, que contará con más aplicaciones, contenidos y que probablemente se centre en otra de las capacidades del cuerpo humano. El Programa Eureka también estableció a un equipo de expertos para integrarse a futuros proyectos, que el primero de ellos será acerca de la inmunología y la neurociencia[187].

[187] "Videojuego chileno 'Xentinelas Xelulares' recibe importante premio internacional", del sitio El Mercurio online, publicado el 15 de junio del 2013.

Capítulo 8

El arte inexplorado y el reino de los fanáticos

¿Cuál es el mejor videojuego de la historia? Esta pregunta podría provocar un debate eterno. En el 2013, hubo una contienda en foros, blogs y sitios web en donde dos potenciales juegos, hasta el día de hoy, siguen disputándose cual podría ser mejor que el otro. El primero es *The Last of Us*, desarrollado por la compañía Naughty Dog y el segundo fue *Grand Theft Auto V*, de la famosa desarrolladora Rockstar Games. Los mayores argumentos para decidir cuál era el mejor juego se centraban en la historia contra la jugabilidad, y cada uno de estos juegos respectivamente ponía mejor énfasis en el otro.

El juego de Naughty Dog es un título de supervivencia, sobre un viaje por los Estados Unidos en un mundo post apocalíptico, donde una grave enfermedad que afecta el sistema nervioso acabó con gran parte de la población mundial. Los jugadores encarnan a Joel, un padre que supera los 50 años de edad que lo ha perdido todo en ese mundo devastado, su familia, y su vida entera, y que no le queda nada más que luchar por seguir viviendo cada día en donde todos los sobrevivientes son apresados en zonas de cuarentena. Pero Joel recibe un encargo especial, debe escoltar a Ellie, una adolescente de 14 años a una agrupación paramilitar que se hace llamar “las luciérnagas”. Esta niña se convierte en uno de los ejes centrales de su aventura, pues se dice que puede ser la clave para curar tan aberrante enfermedad.

The Last of Us fue aclamado profundamente por la crítica debido a la perfecta combinación entre lo interactivo y lo cinematográfico, además de su calidad gráfica y su trabajo de producción que llevó a un punto más allá en la industria, que involucró el trabajo de arte, y de la composición musical hecha por el músico argentino ganador de premio de la Academia, Gustavo Santaolalla. La jugabilidad se basa esencialmente en el sigilo, Joel junto con Ellie deben cruzar el país de una forma inadvertida, tratando de evitar toda pelea con guardias o cazadores de personas si son descubiertos, haciendo el menor ruido posible, si el jugador falla, tendrá que pelear usando armas de fuego con un escaso número de balas

o con objetos cortopunzantes hasta matar brutalmente a los enemigos. Los viajeros también deberán escapar de los infectados por la enfermedad, que si bien no pueden ver su sentido de la audición va más allá de lo sobrehumano, cualquier ruido puede llamar su atención y, así, matar a Joel instantáneamente.

Imagen promocional de "The Last of us". Naughty Dog, 2013.

Lo que impresionó a los críticos fue el guión del director del juego Neil Druckmann, quien también se desempeñó en la saga Uncharted de la misma compañía. El juego a primera vista se asimila a cualquier historia sobre zombies y mundos apocalípticos. Pero Druckmann en *The Last of Us* toma tres elementos escenciales para abordar la trama: la violencia, la muerte y la familia. Todo se centra en las emociones que hay entre los protagonistas, que forman una relación similar un concepto de padre e hija en un mundo destruido. Ellie, de 14 años, ya había nacido cuando la catástrofe inició, pero Joel tiene todos los recuerdos frescos de cuando su mundo seguía vivo. Lo demás, según el director, es una inspiración del filme *Los niños del hombre* de Alfonso Cuarón y el libro *The Road*, de Cormac McCarthy, que retratan la desesperación humana y la pérdida de la razón, rebajando a todo humano a ser un animal[188].

[188] "Neil Druckmann y Gustavo Santaolalla conversaron con 17 Bits sobre The Last of Us", escrito por Camilo Farías. Para el sitio 17bits.cl

Los recursos dramáticos del título de Naughty Dog, llevaron a diversos medios a considerar que los videojuegos deberían aceptarse cada vez más como un arte. Y es por ello que consideraron a este juego como el "juego de la generación". Sin embargo, el otro juego que lo amenaza con ese título también acaparaba gran parte de la atención desde el día de su lanzamiento.

Grand Theft Auto V, ya tenía un historial de éxitos gracias a sus anteriores entregas, el número de ventas, la calidad del juego, las cálidas críticas de los medios y sin dejar de lado las polémicas que alguna vez los títulos de la serie causaron. Pero la industria y el público ya habían madurado lo suficiente para separar la realidad de la ficción. GTA V, de Rockstar Games logró superar la cifra de los mil millones de dólares en ventas en su tercer día luego del lanzamiento, superando incluso a cualquier producto de entretenimiento que se haya hecho jamás, abarcando tanto el cine, la música o la misma industria de los videojuegos. Fue la marca de llegada más rápida al umbral de ventas de un producto de entretenimiento de acuerdo al editor de la compañía Take Two interactive, que ayudó a producir el videojuego.

Las críticas positivas no se hicieron esperar, las puntuaciones perfectas o casi perfectas de los sitios abundaban destacando la jugabilidad de este y las infinitas posibilidades de que un jugador podía tener en este juego, considerando que el mundo virtual de *GTA V* es uno de los más grandes que se han desarrollado en la historia. Este título se encuentra en el quinto lugar de los videojuegos mejores calificados de la historia de acuerdo al sitio Metacritic, que promedia los puntajes de diversos sitios del mundo para posicionarlos, superado solamente por *Grand Theft Auto IV (2008), Soul Calibur II (2003), Tony Hawk's Pro Skater 2 (2001)* y *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time (1998).*

Imagen promocional de "Grand Theft Auto V". Rockstar North, 2013.

Más allá de ambientar escenas dramáticas, las temáticas de *Grand Theft Auto V* involucran lo que comúnmente explora su saga: robos con violencia, relaciones con el crimen organizado y otras acciones de dudosa reputación. El título reúne las vidas de Michael, un ex mafioso que sufre la crisis de los 40, que vive en su mansión con pequeños síntomas de alcoholismo, junto a su hijo que considera un bueno-para-nada, su hija de poca inteligencia, su esposa que frecuentemente lo engaña, y su mejor amigo es su psicólogo, pero tanto su familia como su terapeuta lo odian en el fondo. Por otro lado tenemos a Franklin, un ciudadano afroamericano proveniente los barrios de Los Santos que siente pena por el enclaustrado estereotipo del pandillero aún cuando él fue uno de ellos en su juventud. Y finalmente Trevor, un desperdicio de persona, un criminal que vive en el desierto vendiendo drogas y asesinando sureños estadounidenses de bajo estrato social, un psicópata que sólo vive su amor por la sangre debido a sus frecuentes dosis peligrosas de metanfetaminas y una maltratada niñez[189].

La historia entre estos dos juegos fue en un triunfo repartido, ambos obtuvieron todos las menciones de “juegos del año” (popularmente llamados GOTY, por “game of the year”) que cada medio realiza al inicio de cada año. Pero no sólo se resumieron en estos dos

[189] Información obtenida desde el Análisis del sitio IGN para Grand Theft Auto V, en el sitio http://www.ign.com/articles/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review

títulos, ya que según los fanáticos, el año 2013 fue un gran año para la industria, por juegos como *Bioshock Infinite*, *Tomb Raider*, *Super Mario 3D World*, *Gone Home*, *Pokemon X & Y*, *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *The Stanley Parable*, *Tearaway*, entre otros. Además del anuncio y lanzamiento de las nuevas consolas Xbox One y PlayStation 4, que terminan de inaugurar una nueva era que marcó la llegada de la octava generación de videojuegos desde el lanzamiento de WiiU en noviembre del 2012.

Sin embargo, la más grande pregunta aún reside en el ciberespacio y en las mentes de todos los fanáticos de los videojuegos: ¿Será uno de estos el mejor videojuego de la historia? Podría existir uno que lo sea, pero será algo que quizá nunca se sepa. Hay juegos que marcan tendencias, como *Super Mario Bros* (1983), *Street Fighter II* (1991), *Final Fantasy VII* (1997), *Goldeneye 007* (1997), *Half-Life* (1998), *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* (1998) y varios más que dejaron su huella por quedarse en la memoria de todos los jugadores.

Desde el lanzamiento de las primeras consolas que presentaban juegos sin historias y con una cantidad limitada de pixeles, han ido desarrollando una complejidad que va más allá de un diseño o un juego, estos lograron entrar en el territorio de lo cinematográfico, y lo artístico.

El octavo arte

Los videojuegos se disfrutan cada vez más como si fuesen filmes u obras de arte más que simples medios de entretención, cualquier usuario podría pensar en ello al recorrer el mundo de The Last of Us o de Grand Theft Auto V. "¿Puede un videojuego ser declarado un arte?" Esta discusión comenzó desde que los videojuegos lograron reproducir o imitar los aspectos fotográficos propios del cine. No existía mucha ciencia en el concepto de Pong, que sólo consistía en dos líneas gruesas que debían impedir que una bola pasara de largo en los límites laterales de la pantalla. Pero ahora, los videojuegos son capaces de contar historias y plasmar distintas áreas o movimientos artísticos en ello. Han existido estudios sobre los videojuegos y su aceptación para ser considerado a un arte, y afirmaciones de grandes personalidades de la industria, tanto de esta como del cine, que

consideran que estos pueden ser fácilmente una manifestación artística, o de la forma que se le menciona: “un arte del siglo XXI”.

Uno de los principales investigadores acerca de este debate es Grant Tavinor, a través de su libro *The Art of Videogames*, que explica este debate sobre el uso, la producción y el desarrollo de los videojuegos. Tavinor menciona muchos casos que explican una justificación de este medio como un arte; uno de estos, pese a que hoy en día existen muchos más ejemplos que incluso son más elaborados, fue desde el lanzamiento de *Grand Theft Auto IV (2008)*, el primer título de la saga que se caracteriza por tener una ciudad completamente viva. Este juego se desarrolla en la ciudad ficticia de Liberty City, un territorio que es representado con grandes referencias a la ciudad de Nueva York, partiendo por su nombre “Liberty”, como una forma irónica de referirse al “país de las oportunidades”. En este universo, conformado por edificios, hogares e inmensas avenidas, contiene su propia idiosincrasia, como publicidad que también funciona como parodia a la sociedad norteamericana, vicios, agrupaciones sociales ficticias y otros elementos hechos con gran detalle, que más allá de servir como el escenario grande del título funciona como una burla a la sociedad y al hecho de que los extranjeros van a Estados Unidos para ver si pueden tener un mejor futuro, una crítica al concepto del “sueño americano”.

Lo mismo sucede con *Bioshock (2007)*, un juego de disparos que, pese a la simpleza que puede parecer su argumento desde un principio, esta se desprende en su desarrollo a una serie de historias que parten de diarios personales, grabaciones y los conceptos del objetivismo de Ayn Rand, los cuales se unen en una sólida trama, inspirada en la filosofía, la sociedad y la política.

"Bioshock". 2K Boston, 2007.

Pero no sólo Grant Tavinor investiga la relación que tiene este nuevo medio con el arte, él mismo parte definiendo su concepto y que podría ser aplicado seriamente a los videojuegos, porque de acuerdo al autor, la diferencia no debería existir en primer lugar, ya que sus manifestaciones ya están, sea del medio que sea.*"La comparación (entre videojuegos y otras artes) ha sido últimamente favorable"*, escribió Tavinor en su libro sobre el posible octavo arte. *"Por una mayor definición del arte, muchos videojuegos modernos deberían considerarse como un arte. No se distinguen a los videojuegos y al arte de los videojuegos, pensando que establecer esto último como arte es suficiente para demostrar que las definiciones también se califican con tal"*, explicó[190].

No basta con aplicar distintas técnicas artísticas en un videojuego para crear un ambiente en ellos y denominarlo simplemente como "arte", porque las corrientes y demás recursos sólo deben ser usados al servicio de la estética y quizá de la historia. Estas técnicas pueden basarse bien con el simple uso de la tecnología, que pueden también relacionarse directamente con los medios de comunicación y otras tendencias, como la videorecreación, la tele presencia, el cine experimental, etc. que son formas de arte que experimentan las tecnologías de los medios de comunicación en el día de hoy.

[190] Tavinor, G (2009) "The art of videogames". Malden, Massachusets; Estados Unidos: editorial Wiley-Blackwell.

Gracias a todos los aspectos técnicos que se generan por la tecnología usada en el desarrollo de los videojuegos, los mismos artistas usan a los juegos electrónicos como un medio para plasmar su arte. Sin embargo, el debate aún sigue permaneciendo en pie. Aunque esta discusión se mantiene en un continuo proceso, existen juegos que tratan de emular muchos elementos de las distintas corrientes artísticas, como la pintura, el creacionismo y el dibujo. Un ejemplo de esto es *Okami (2006)*, juego desarrollado originalmente por la difunta compañía Clover Studios y publicitado por Capcom, que usa la técnica llamada *cell shading*, que emulan la apariencia de un dibujo animado tridimensional. Los diseñadores se basaron en la leyenda japonesa de la diosa Amaterasu, retratando su figura como un lobo que jamás se especifica su género. El juego está hecho con la técnica mencionada para emular las ilustraciones que comúnmente se hacían en Japón en tiempos medievales, que toman también aspectos mitológicos y religiosos para ser plasmados en esta obra.

"Okami". Clover Studios, 2006.

Esto fue sólo una demostración de lo que se puede representar en los videojuegos. De acuerdo al libro de Tavinor, el apartado gráfico, especialmente a partir de la recién pasada generación de consolas, ha permitido una belleza y trabajo que llega a ser grato para los jugadores, tanto por su apariencia, efectos y sonidos. Como la jungla de *Uncharted: Drake's Fortune (2007)* o los movimientos acrobáticos de *Heavenly Sword (2007)*, que se enlazan todos con una estética sensible, lo cual no se muestran tan exactos como la vida

real, pero lo hace con un atractivo que hace pensar que cada vez más, los videojuegos podrían alcanzar alguna vez a lo verdadero. Aunque no solamente se limita al realismo, sino que también los videojuegos ofrecen distintos tipos de ambientaciones, como el caso de *Team Fortress (2007)*, de la compañía Valve, un juego de disparos con una buena dosis de violencia pero todo con un marco caricaturesco que lo hace divertido, incluso irrisorio para algunos jugadores. Opuesto a títulos como *Counter Strike (2003)*, que es similar al anterior juego pero con tonos más oscuros, simples, más una ambientación cruda, seria y dura.

Los acercamientos al cine tampoco han pasado inadvertidos, porque algunos desarrolladores le han tomado una seriedad a los videojuegos, que parte por el hecho que ya genera más ganancias que cualquier otra industria de entretenimiento, que se han arriesgado a generar premisas y producciones dignas de una mega producción de Hollywood. Así lo hace frecuentemente Hideo Kojima, famoso por ser el creador de la saga Metal Gear, que al estreno de *Metal Gear Solid (1998)* para PlayStation, el autor puso su creatividad y su genio para elaborar un guión complejo, que aprovecha muchos recursos cinematográficos, desde las actuaciones hasta el rompimiento de la cuarta pared, para que los jugadores se sientan mucho más integrados al juego, que puede parecer incómodo pero sorprendente. La saga continuó con esta fórmula, hasta que en el 2008 la serie concretó una vez más su reconocimiento con *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Esta obra resembla totalmente a una producción cinematográfica, gracias a su capacidad gráfica, sus voces, sonidos, y música, que componen, de acuerdo a sus más grandes fanáticos, como la obra maestra del autor.

"Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots". Konami, 2008.

A partir de esto, los videojuegos últimamente tienden a componerse en una historia atractiva para los jugadores, de hecho es uno de los tantos requerimientos que un título debe tener para ser considerado como destacable, ya que estos son usados como otro recurso para justificar sus gráficos y su producción. Las historias resultan un elemento bien utilizado por los productos en serie ya que sostienen la atención del lector o espectador en torno a las diferentes probabilidades en que la historia se desarrollará o continuará. Estos productos narrativos seriales conforman la estructura básica de las entregas periódicas de revistas de historietas, series de televisión o entregas de las diferentes versiones de los juegos electrónicos. Hallamos entonces que esta estrategia, al implicar al lector, convoca a la audiencia tratando su lugar en el 'espectáculo', un lector, una audiencia que es convocada a adoptar una postura activa, componiendo de fragmentos de una historia y concibiendo trayectorias más o menos disímiles entre ellas[191].

Incluso hay autores de videojuegos que llevan esta premisa más allá, que tampoco significa que una elaboración compleja de una historia o de su apartado gráfico sea un producto memorable. David Cage, quien se define a sí mismo como un cineasta frustrado es el creador de títulos como *Indigo Prophecy (2004),* y *Heavy Rain (2010),* uno de los juegos

[191] Esnaola, G; Lewis, D (2008) "La Narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional". Universidad de Salamanca. Revista electrónica Teoría de la Educación, educación y cultura. Volumen 9, número 3. Pag. 56.

más llamativos y originales lanzados en su año. Este título trata de la historia de cuatro personajes envueltos en situaciones que los ponen al límite de su moral, comprometiéndolos muchas veces en peligrosas situaciones en torno a una investigación para perseguir a una asesino en serie. Este título resultó ser uno de los mejores que la consola PlayStation 3 tiene. Más adelante, Cage experimentó lo mismo con *Beyond: two souls (2013),* donde buscó repetir la misma fórmula que su anterior obra, aprovechando las tecnologías para recrear casi a la perfección gráfica los ambientes y escenarios que envuelven al juego, y contando con la participación de actores como Ellen Page y Willem Dafoe, quienes colaboraron con sus rostros, acciones a través de captura de movimiento y voces para protagonizar el juego. Sin embargo, pese a las revelaciones de Cage y sus aportes a la industria al intentar fusionar lo interactivo con los cinematográfico, falla en causar un cambio de paradigma en la industria, como lo hizo *Pac-man,* no podrán envejecer tan bien como el juego de Namco, además que este realismo gráfico de estos dos títulos no aportan tanto a la experiencia como jugador.

"Heavy Rain". Quantic Dream, 2010.

Aunque para no dejar que estos títulos pasen desapercibidos por la industria, esta sea ha encargado de generar otra tendencia más en cuanto a los videojuegos, los títulos “de autor”. Tal como en el séptimo arte se puede hacer referencia al “cine de Scorsese”, o “cine de Tarantino”, los videojuegos, la prensa y sus fanáticos se han encargado de asignar a ciertos títulos a sus autores, a quienes se les puede identificar con elementos recurrentes, insinuaciones a sus mismos juegos o formas de producir o contar una historia. Tal como el mencionado David Cage (*Heavy Rain, Indigo Prophecy, Beyond: two souls*), que trata de

involucrar a los videojuegos fuertemente con un lenguaje cinematográfico, al igual que Hideo Kojima (*Metal Gear, Snatcher*), que apuesta por el cine, las tomas fotográficas combinadas por la interacción. Pero hay otros como Shigeru Miyamoto (*Super Mario Bros, The Legend of Zelda*), Keiji Inafune (*Megaman, Dead Rising*), Goichi Suda (*Killer 7, No more Heroes*), Tim Shaefer (*Grim Fandago, Psychonauts*), Shinji Mikami (*Resident Evil*), entre otros[192].

Es así cómo se desenvuelve el debate por el arte en los videojuegos, pese a que son muchos más autores lo que tratan el tema se puede llegar a la conclusión de que tanto la producción de los juegos electrónicos como el arte llevado a estos se consolida por el ámbito internacional. Esto es porque los agentes que participan en la producción simbólica hacen uso de su experiencia como videojugador y cómo ellos socializan con otras personas que juegan, los cuales pueden integrar el arte a los videojuegos.

Una tecnología seria

Luego de que diversos medios y fuentes abordaran la razón de considerar a los videojuegos como un arte, los sitios web y críticos comenzaron a tomar en cuenta otra arista a la hora de evaluar los más recientes lanzamientos.

En el año 2010, la empresa Tecmo, conocida por la sagas *Ninja Gaiden* y *Dead or Alive*, obtuvieron los derechos de uno de los personajes más "adultos" de Nintendo, con consentimiento de la empresa, Samus Aran, de la saga *Metroid*. Desde la aparición del juego original en 1986 hasta el término de la trilogía de *Metroid Prime* en el 2007, Samus Aran siempre fue representada como una mujer detrás de un enorme traje que rara vez deja ver su verdadero rostro, con una personalidad fuerte, seria y silenciosa, que había recibido entrenamiento gracias a una raza extinta que la acogió en su planeta. Tras una buena cantidad de misiones ni siquiera Nintendo, ni Retro Studios se encargó de darle un trasfondo a su persona. Hasta que Tecmo lanzó *Metroid Other M* (2010) para la consola

[192] Tavinor, G (2009) "The art of videogames". Malden, Massachusets; Estados Unidos: editorial Wiley-Blackwell.

Wii, que traería una nueva versión de la historia y su jugabilidad, el producto final fue mayoritariamente positivo, pero aún así no fue tan bien recibido como se esperaba.

"Metroid: Other M". Tecmo, 2010.

Las críticas a *Other M* apuntaban a la transformación del personaje de Samus, quien una vez fue una mujer de personalidad casi ausente y con temple de acero, en el juego de Tecmo se mostró con una psicología blanda, oscura, profunda, que se cuestiona por asuntos de su pasado, su presente y las razones de su existencia como un camino filosófico que debe recorrer aparte de la misión que debe cumplir. A muchos fanáticos y medios les pareció un cambio negativo, sensibilizar a un personaje que originalmente no lo era les cambió la imagen que tenían de ella, incluso resaltando fuertemente su femenidad. Lejos de ser una crítica machista, no lo hacían por un ánimo discriminatorio, sino porque les desfiguró el concepto que tenían como personaje. Más allá de eso, está la jugabilidad, que a diferencia de la historia les pareció como un buen producto, pero no el mejor.

El trabajo de los gráficos como potencia tecnológica está cada vez más apartado para juzgar a un videojuego por su calidad, y la historia, más el ensamblaje de los personajes, se volvió en un factor. No es extraño que en algunos juegos del pasado, sus razones estaban simplemente porque sí. Pocos saben por qué *Pac-man* debe comer todas las píldoras de un laberinto antes de que los fantasmas de colores lo alcancen, o por qué del rey Bowser siempre secuestra a la princesa Peach en cada juego de *Super Mario*. Las tramas

eran simplistas y muchas veces innecesaria para hacer un videojuego, a diferencia de ahora, especialmente en los juegos de acción, rol, disparos y aventuras[193].

La integración del arte a los videojuegos se da por una razón similar a la ocurrida por otro de los artes más importantes de la historia: el cine. En un inicio, también fue cuestionado, y juzgado de que sólo servían como un medio de entretenimiento, la integración de un nuevo medio que tomó décadas para ser comprendida. Una vez que se dio a entender, los autores cinematográficos comenzaron a filmar y plasmar sus pensamientos y perspectivas visuales para relatar obras en tres actos, tal como la literatura, que llegaron a evolucionar el arte para desafiar y provocar al público, emocionarlo, educarlo, invitarlo a reflexionar, hacerlo reír e incluso perturbarlo, usando técnicas de apoyo como efectos de sonido, las actuaciones, el montaje o los efectos visuales. La industria fue madurando, al igual que las temáticas de los videojuegos.

"La mayoría de los juegos actuales tienen trama que involucra a una figura paterna", comenta Axel Christiansen acerca de la evolución de los videojuegos. *"Hay títulos como Heavy Rain (2010) o Nier (2010), donde el objetivo es ser una figura protectora de algo más pequeño"*, enfatizó[194].

Esto no está lejos de ser una realidad, ya que muchos videojuegos toman el concepto de la responsabilidad ajena como el principal objetivo de los juegos. Esto incluso se explora en juegos como *Yoshi's Island (1995)* en donde un grupo de yoshi's deben proteger a toda cosa a un Mario en sus primeros meses de vida para llevarlo de vuelta a sus padres, hasta el polémico *Resident Evil 4 (2005)*, en que el protagonista debe escoltar a la hija del Presidente de los Estados Unidos por los horrores de una secta religiosa, que puede no ser el mejor ejemplo de "un cuidado paternal", pero sí da a entender que para lograr un objetivo en ellos, el bien personal no es suficiente para lograrlo, se debe pensar más allá de uno.

[193] MrDonZea (2013) Crítico de la Nostalgia Editorial - ¿Los videojuegos son arte? https://www.youtube.com/watch?v=SnuufbDrc0U

[194] Cita de Axel Christiansen, 12 de agosto del 2012.

La responsabilidad y madures de los videojuegos puede presentarse incluso con *Pokemon*, cuya primera generación estrenada en 1996, causó todo un revuelo a nivel mundial gracias a su aparición multimedial ya sea en el cine, en la serie de televisión como toda clase de mercancía relacionada. Sin embargo, fue el videojuego quien puso los puntos sobre las íes, ya que como juego de rol es importante que cada entrenador o el protagonista tenga un cuidado especial sobre cada criatura que lleva entre las seis que puede entrenar a la vez. Hacerlo pelear, hacerlo crecer, y evitar lo más posible que no caiga en combate. La premisa era simple hasta que en la última generación titulada *Pokemon X/Y (2013)*, el cuidado de las bestias llegó a un nuevo nivel. No solo el entrenador debe mantener a su equipo fuerte y ganar batallas con ellos, sino tener una buena relación con ellos, incluso en lo afectivo, tanto como una relación entre amo y mascota (o incluso amigo), a ellos se les debe alimentar y darles un tiempo de recreación.

"Pokemon X/Y", Game Freak , 2013.

El caso de *Pokemón* incluso llegó hasta las autoridades papales, porque cuando se creía que todo lo relacionado al videojuego o a la serie de televisión era altamente nocivo, la señal italiana Sat2000, un canal de televisión satelital dirigida por el Vaticano, en abril del 2000, declaró positivamente que el juego está "lleno de imaginación novedosa" y que *"está inspirado fuertemente en lo lazos de amistad, que promueve a los niños a conquistar desafíos sin necesidad de violencia, ni ningún otro valor negativo"*.[195]

[195] "Pokemon earns popal blessing", de Barret, D. Publicado en el New York Post, el 21 de abril del 2000.

Tanto los videojuegos como el cine ya comparten las características que los hacen atractivos para el público general, la identificación con las historias, las situaciones y personajes. Sin embargo, se dice que los videojuegos no serían más que un medio en donde se imita las capacidades del cine, y también podría ser visto más como un "medio", porque es la plataforma en donde las artes se mezclan para dar vida a un título y a un mundo imaginario completo. La evolución de las temáticas está presente, pero podría aplicarse de igual forma como un nuevo arte. La pintura, la literatura, la música y el cine tienen elementos que los distinguen del otro, pero los juegos electrónicos poseen una motivación que las artes tradicionales no tienen: la interactividad, la elección y la libertad.

Una pintura le otorga el protagonismo al observador o espectador para que pueda interpretarlo, en las películas puede suceder cualquier cosa, pero uno jamás podrá cambiar nada de lo que está filmado, los videojuegos tienen a la interacción como el eje central. Muchos títulos tienen finales distintos dependiendo de las acciones que haga el jugador o las elecciones que el usuario haga en la historia. Los diseñadores esperan que quienes juegan puedan tomar elecciones extremas o experimentar toda clase de cosas dentro de un mundo con su avatar, atreverse a realizar algo sólo para saber qué es lo que pasará. Estos pueden variar entre el "aprieta el botón o morirás", hasta la libertad completa de ser quien desees en un mundo abierto. Incluso, usuarios de PC han encontrado la forma de modificar algunos juegos para agregarle sus propios toques, los que se llaman popularmente "mods"[196], lo que forma una nueva dimensión en la relación entre desarrollador y usuario.

También se encuentra los típicos conceptos básicos como la lucha entre el bien y el mal o la celebración de la humanidad, que se han usado hasta el cansancio. Pueden existir tanto videojuegos malos como películas malas, pero estas no tienen por qué ser las representantes de todo un arte. Y no solamente el cine y los videojuegos han sido víctimas de los prejuicios a la hora de sus concepciones, anteriormente se le criticaba a la música, al hip hop, nacido en los barrios con letras que apuntaban duramente a las críticas sociales, e incluso a los comics y viñetas, que se creían que sólo había cabida para las historias de

[196] Mods: modificaciones realizadas por los usuarios para alterar la configuración de un videojuego, con tal de cambiar su modelo, reglas y estructura escénica por motivos de entretenimiento.

superhéroes o personajes chistosos hasta que artistas como Alan Moore y Frank Miller se tomaron en serio este arte creando argumentos profundos y cargados de emociones que invitan a la reflexión[197].

"Podría ser visto como una escultura a medio hacer", compara Diego Barrera, estudiante de la Universidad del Pacífico. *"Se tiene el mármol, va el autor y hace la mitad de la estatua, pero viene el jugador y completa los detalles. Ahí se tiene un producto por ambos lados, ahí tienes a un artista transversal"*, explicó[198].

"Se pueden sacar muchos subtextos de los videojuegos, especialmente en los que tienen historias complejas", comenta Christiansen al abordar la maduración que los juegos han tenido para los adultos que crecieron jugando con consolas. *"Todo lo que hay en las películas te afectan de una forma, esta aptitud es lo que los videojuegos están adoptando y el tema de la figuras paternas, es porque el jugador está creciendo. La industria también crece. Un juego con una profundidad de Bioshock (2007) era imposible que saliera en la época de la PlayStation, porque en esos años, el nivel de los jugadores no estaba tan preparado"*, argumentó.

Serie "Mass Effect". Bioware, 2007 – 2012.

[197] MrDonZea (2013) Crítico de la Nostalgia Editorial - ¿Los videojuegos son arte? https://www.youtube.com/watch?v=SnuufbDrc0U

[198] Cita de Diego Barrera, extraída el día 19 de noviembre del 2013.

"Los mismos creadores de los videojuegos no estaban listos para crear un juego así, como también los que tienen opciones morales, que tienen que ver mucho con el planteamiento del título. Yo por ejemplo, suelo ver en un título, donde el personaje principal no tiene tantas motivaciones, como Fallout (1997) lo trato de jugar como yo lo haría si estuviese en tal situación, porque el personaje no tiene mucho de sí mismo. Pero en Catherine (2011), las opciones que tomé eran las que yo pensé que el personaje haría en su situación. Hay otros que te separan del personaje como en Heavy Rain, yo no tengo hijos, por eso yo jamás lo jugué con desesperación de tratar de rescatar a un hijo, lo experimente pensando '¿Qué haría si yo fuera esta persona?', es distinto, depende de cada juego. Pero en general hago como lo que yo haría en la vida real, salvo que sea previamente planteado, como en InFamous (2009), el objetivo es demasiado irreal 'quizá si voy por este lado tendré poderes más bacanes para destruir. En cambio si tomo esta decisión tendré poderes más constructivos para salvar a la gente"[199].

"La invasión casual"

Durante la historia, el cine, la música, la pintura, la literatura y demás formas de entretenimiento llegaron a cautivar las expresiones humanas de las personas, que apela a un sentimiento artístico que lo hace como tal. Sin embargo, los videojuegos en sus inicios no fueron pensados para llegar a este punto, a menos eso era lo que se pensó en los primeros años luego de su invención. El mundo siempre vive transformaciones socioculturales, que afecta también al contenido de la televisión y también los comics que abordan una percepción sociológica e incluso psicológica que ayuda al lector o espectador a insertarse e identificarse con el proceso de sociabilización personal y los modelos de comportamiento, y eso es lo que cada vez más ocurre con los videojuegos. Los desarrolladores se están atreviendo a abordar y experimentar con elementos más transgresores, más representativos de la realidad y de configurar una percepción de la historia gracias a los avances que han permitido que temas más maduros lleguen al inconsciente colectivo[200].

[199] Palabras de Axel Christiansen, 12 de agosto del 2012.

[200] Lewis, D. (2002) "Videojuegos: cambios y permanencias". Revista Comunicación y pedagogía. Barcelona.

Aquel producto que se masifica o que se globaliza termina siendo un elemento que constituirá la cultura popular, sin importar qué tan informal sea este fenómeno o estas definiciones. De hecho, los videojuegos hoy en día han sido incluso objetos de material para otros trabajos audiovisuales, como los documentales *Indie Game: the movie* (2012) y *Chile Game* (2013), y no sólo se reducen al trabajo audiovisual.

Uno de autores que indaga sobre la cultura de los videojuegos y su relación con la popularidad social es James Newman, cuya investigación, que se titula simplemente *Videogames*, comprueba y desmiente mitos sobre la cultura de la industria. Lo más seguro para cualquier persona que le es mencionado a un fanático de los videojuegos, pensará probablemente en la imagen de un "gamer solitario". De acuerdo al autor, esto se da porque la mayoría de los títulos más populares, durante sus inicios fueron pensados para que sólo los juegue una persona, juegos individuales en donde no daban la oportunidad de que otro jugador se pueda unir para jugar simultáneamente con el que posea el primer control. Hay casos en donde esto se explica esto y establece la gran diferencia, uno de los ejemplos es *Super Mario Bros (1983)*, en donde bien se puede jugar con otra persona más, pero no de forma simultánea, uno debe esperar su turno para poder participar activamente, o como *Tomb Raider (1996)* y la saga *Metal Gear (1987)* que simplemente un segundo jugador no puede entrar a compartir en el juego[201].

Sin embargo, las políticas que han tomado la mayoría de las empresas de videojuego han tomado la decisión de expandir su público y mercado a uno casual, que pueda incluir a personas externas e integrarlas al entretenimiento electrónico. Uno de los precursores de esta iniciativa fue Nintendo a partir del año 2006. Mientras la séptima generación de videojuegos llegaba a las estanterías con máquinas poderosas como la PlayStation 3 de Sony y la Xbox 360 de Microsoft, que llegó un año antes, Nintendo pasó de apostar por la tecnología gráfica proporcionada por los gráficos y las imágenes de alta definición, decidiendo que se quedarían con la tecnología que muchos pudieron considerar "obsoleta", pero tomaron un camino que resultó igual de importante: los controles.

[201] Newman, J (2004) "Videogames". Londres, Inglaterra: Routledge Taylor & Francis Group.

En lugar del tradicional control que se agarra con las dos manos, con dos palancas análogas y botones direccionales, Wii integró un puntero en su *Wiimote*, nombre con que se conoce al mando de la consola, que es detectado gracias a un sensor infrarrojo que puede colocarse cerca de la pantalla. Esto le abrió la posibilidad a la industria de desarrollar juegos para una población no entusiasta, expandiendo el mercado para que estos adquirieran popularidad entre todas las edades y grupos etarios. Además, el sistema permitió el desarrollo de otros periféricos para que jugar sea más cómodo para este público nuevo, como manubrios para juegos de carreras y la plataforma Balance Board para juegos como *Wii Fit*, donde se requiere jugar usando el peso del cuerpo y moverse encima de este.

Imagen promocional de "Wii Fit". Nintendo, 2008.

Más adelante, las otras consolas siguieron esta tendencia implementando sistemas similares como el PlayStation Move, similar a la Wiimote, pero usando principalmente el sistema Eye Toy, implementado por primera vez con la PlayStation 2, y por su parte Microsoft, creó el sistema Kinect, una cámara que detecta el movimiento total del cuerpo de los jugadores. Con estos tres sistemas, la industria, más que tomar un rumbo distinto, creó otro nuevo, una alternativa que permite que las interacciones sociales puedan abrirse y expandirse a través de estos.

Esta expansión también es apoyada por la masificación del internet, que permitió que las consolas puedan conectarse fácilmente en comparación a otras de generaciones pesadas. Esto también motivó a la interacción por acciones de compartir información, como

datos, logros, o mensajes que pueden servir para concretar reuniones para un juego, o de otros servicios que pueden ser ampliamente aprovechados. Las consolas tomaron estas tecnologías que fueron aplicadas tanto como los computadores, que por su temprana conexión permitieron las interconexiones entre usuarios mucho antes que las compañías actuales y que actualmente se siguen utilizando incluso para regalar o compartir títulos enteros gracias a sus servicios como la plataforma Steam.

Por mucho tiempo se cuestionó estas iniciativas, en especial por el número considerable de periféricos que aparecían para las consolas. Muchos se preguntaban qué sucedería con los entusiastas que ya estuvieron allí ¿Se sintieron amenazados? ¿Se dejarán de hacer videojuegos para los que prefieren jugar solos y enfrentarse a retos difíciles que sólo los más perseverantes pueden lograr o juegos hechos para que sólo el público adulto disfrute? No hay nada más lejos que eso.

Eso lo explica el escritor mexicano Ruy Xoconostle, en un artículo escrito para la revista de salud Men's Health, donde si bien criticaba a la Balance Board de Wii Fit por no ser un producto que vele completamente por la salud de los usuarios, apuntaba más la supuesta "invasión" del mercado casual en la industria, que no era un cambio que afectaría completamente al escenario de los videojuegos.

"Los juegos hardcore siguen siendo los que mantienen a flote la industria, los grandes lanzamientos como Halo 3, Grand Theft Auto IV, Gears of War 2. Sin embargo, es un aviso fuerte de que los tiempos están cambiando, o al menos que los horizontes se han ampliado. Hace unos años era impensable creer que un videojuego fuera algo realmente masivo. Y no me refiero a los títulos de consola, sino a las aplicaciones móviles cómo la 'viborita' de los celulares Nokia, las que democratizaron, en las filas de banco y salas de espera, el uso de videojuegos. Ahora hordas de gente que jamás ha tocado un control con joysticks y botones se los han saltado olímpicamente para acceder a los periféricos que Nintendo ha introducido en el mercado, como el Wiimote y el Balance Board del Wii Fit. Controles que se agitan como maracas y salen volando por los aires. Gente que se lesiona con la tabla, borracheras eternas de Guitar Hero y Rock Band. Creo que los nerds no deberían (deberíamos) sentirse invadidos, el mercado simplemente está en expansión. Para

aquellos que quieran disfrutar una aventura en mundos de fantasía, estarán los viejos videojuegos de antaño"[202].

Años después de que los periféricos y el primer auge de los juegos casuales el escenario de la industria de los videojuegos se ha ido manteniendo en un perfecto equilibrio, entre juegos dedicados a los fanáticos tanto como para los que desean integrarse.

Y ahora que los videojuegos lograron establecer un camino propio para diferenciar a los juegos hechos para fanáticos duros de los casuales, demostrando que estos sí pueden ser para toda clase de público. Existe otro debate que se mantiene hasta hoy, hay críticos que establecen que los videojuegos no podrían relacionarse directamente con el arte mientras que los mismos trabajadores de la industria, en su mayoría, dice que todo el proceso de desarrollo incluye e involucra una visión artística que aún busca ser reconocida y que sus usuarios se lo están tomando cada vez más en serio como para dejarlo de lado a la hora de influenciar en la cultura y en los negocios.

La poderosa voz del usuario

Mientras el ex Presidente Sebastián Piñera otorgaba su último discurso del 21 de mayo, la gran mayoría del público asiduo a la industria de los videojuegos estaba pendiente de Microsoft, debido a que pasado el mediodía, la compañía anunciaría finalmente, luego de muchas especulaciones sobre su poder y también su nombre, daría a conocer su nueva consola, el sistema que los abanderará durante la generación que recientemente ha llegado. Conocido como varios nombres de proyecto como "Durango", "Xbox 720" o "Xbox Infinity", el que en ese momento aún era el presidente de Negocios de entretenimiento interactivo de la compañía dio a conocer finalmente a la Xbox One.

Muchos de los juegos de PlayStation 3 y Xbox 360 tuvieron la inusual característica de contar con DRM ("Gestión digital de derechos", por sus siglas en inglés), que regula las tecnologías de control de acceso usadas por editoriales y titulares de derechos de autor para limitar el uso de medios y dispositivos digitales. Entre estos se incluía los contenidos

[202] Xoconostle, R (2008) "La invasión de los casuales". Revista Men's Health. Editorial Televisa. Año 15, número 9. Pag. 44 – 45.

descargables como complementos de juegos que salían a la venta, que podían ser tanto material extra no esencial para disfrutar completamente un título como también ser partes importantes que ya vienen incluidos en el formato en que se disponía el producto, en donde se compra un controlador para desbloquearlo y tener acceso a él. Y otro ejemplo es el acceso a los servicios en línea, al comprar un juego nuevo se disponía de un código para entrar a ellos, que sólo se podía usar una vez, limitando al usuario que obtenía el mismo juego por venta de segunda mano. El problema es que muchas de las compañías abusaron de estas medidas, transformándose en una clase de injusticia para el videojugador. Incluso se corría el rumor por las constantes quejas de desarrolladores en donde denuncian que las ventas de segunda mano están matando a la industria.

Afiche publicitario sobre los contenidos adicionales de pago para "Call of Duty: Ghosts". Infinity Ward, 2013.

Se temía que esto fuese una realidad, pero cuando la Xbox One fue anunciada y dada a conocer sus características, el sistema causó impresiones encontradas, una de estas fue porque la transmisión estaba dedicada más a los servicios que ofrecía el sistema operativo de la consola, que muchas de ellas sólo están disponibles para los Estados Unidos. Sin embargo, la peor impresión fue que el uso obligatorio del sistema Kinect, que observaría al jugador junto con su perfil, característica que encendió algunas alarmas paranoicas pensando en que los servidores de Microsoft podría vigilar a sus usuarios como tal Gran Hermano, y que los juegos usados estaría completamente bloqueado, los juegos sólo podrían ser usados por un perfil, el sistema requerirá estar conectado a internet para ser usado y esta misma conexión sería revisada cada 24 horas, de lo contrario, no funcionará.[203]

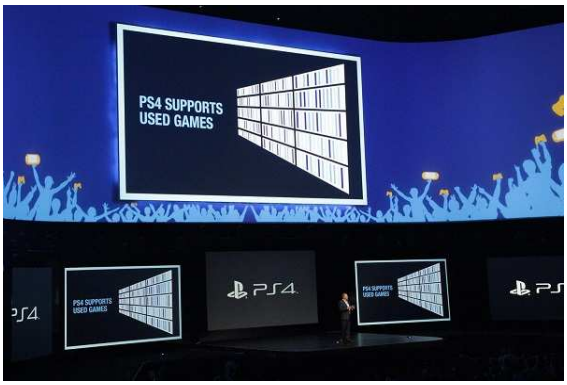
[203] Anuncios hechos en conferencia de Microsoft para presentar a Xbox One el día 21 de mayo del 2013.

Las medidas fueron catalogadas como un abuso y se esperaba que Sony impusiera estas mismas medidas al mostrar finalmente la consola PlayStation 4 en su conferencia que daría en el E3 de ese mismo año. Ese día, el 10 de junio llegó para que Microsoft inaugurara el evento con su conferencia, donde mostró más de su nuevo sistema, y juegos que lo acompañarían en el lanzamiento como *Ryse*, *Dead Rising 3* y una nueva versión de *Killer Instinct*, que impresionó a los asistentes luego de 15 años de ausencia en la industria. Esto no logró alivianar la presión de las restricciones que el DRM exigía, y añadiendo más leña al fuego hubo algo que terminó preocupando más a los fanáticos chilenos que veían el evento: la consola y su sistema en línea (que se requiere para el funcionamiento de esta) estaría disponible durante los primeros meses en sólo 21 países alrededor del mundo, y Brasil era el único país sudamericano presente en ellos, su extensión sería anunciada posteriormente, durante el 2014.

Imagen de muestra durante el anuncio de Xbox One, 2013 (fuente: wikipedia).

El show debía continuar, el E3 continuó con las conferencias de Ubisoft, Activision, y a las 21 horas le tocaba el turno a Sony. Tras presentar avances de títulos como *The Last of Us*, la empresa finalmente reveló la forma de su consola y todas sus características. Pero Jack Tretton, presidente de Sony Computer Entertainment of America, quien se dirigía al público dio paso a desarrolladores y otras compañías para presentar juegos como *The Order 1886*, *Infamous: Second Son*, *Final Fantasy XV* y *Watch_Dogs*. Sony aún no daba informaciones respecto del DRM y todo siguió con un importante anuncio. No se sabe con certeza si Sony tomaría los mismos pasos de Microsoft o no, pero como ventaja corporativa o una sucia pero justa iniciativa Tretton destacó que no pondría restricciones para los juegos usados, que estos podrían ser revendidos, arrendados, ser prestados a algún amigo, o

quedárselo para siempre y no demandaría conexión a internet. El público aplaudió las buenas nuevas, entre risas, gritos de alegría y gritos varios para halagar a Sony como si fuese una competencia deportiva en un estadio olímpico. Se detectó más encima malicia cuando, entre risas, destacó por sobre todas las cosas ya dichas que la nueva plataforma "no revisará diariamente que esté conectada a internet" como un golpe bajo a su contraparte.[204]



Conferencia de Sony en E3 2013. La compañía anunció que en PlayStation 4 podrá reproducir juegos de segunda mano.

Tras el término de las conferencias, más la transmisión de la ausente Nintendo a través de los mensuales ediciones de Nintendo Direct y de la feria, la prensa dio por ganadora inmediatamente a Sony por negarse a abusar de las restricciones del DRM. Esto puso a Microsoft en aprietos luego de que mantuvieran su política nueva que se implementará para su nuevo sistema, y pese al difícil momento provocado por la indirecta de su competencia, los representantes de Xbox One se mantuvieron confiados.

Más adelante, y para profundizar en lo que se vendría para la nueva Xbox, el equipo del sitio Gametrailers entrevistó a Don Mattrick para ahondar en las decisiones y nuevos juegos de Microsoft, tras las conferencias. Pero las críticas fueron el tema obligado. Mattrick estaba bien enterado de las constantes quejas sobre usar sólo juegos nuevos y sobre estar siempre conectado internet, realidad que no todos viven. Tal fue la sorpresa de los lectores y visitantes del sitio que, al momento de hablar sobre la internet, el disgusto fue enorme, debido a las extremas palabras del presidente de negocios: *"Tenemos un producto para la gente que no está en condiciones de tener algún tipo de conectividad: se llama*

[204] Anuncios hechos en la conferencia de Sony para el E3, el día 10 de junio del 2013.

Xbox 360. Si no tienes conexión a internet, este es el dispositivo off-line", agregó Mattrick espantando a los posible usuarios de su nueva plataforma[205].

Se dice casi en unanimidad que los usuarios son quienes determinan si algo es un buen producto o no. Y los fanáticos de los videojuegos, que comúnmente pasan muchos tiempo dedicando a informarse o a disfrutar de sus juegos de sus compañías favoritas, estaban presenciando por rara vez un escenario en donde, como consumidores debían hacerse respetar.

Nicolás Montalvo, redactor de 17bits, cita a Tom Bramwell del medio Eurogamer sobre las cuestionables decisiones de Microsoft, quien declara que "los medios digitales deben abrir posibilidades, no restringirlas, y mucho menos si tus consumidores se oponen a ello". Pero en propias palabras de Nicolás, aprecia que Microsoft optó por asegurar su mercado a través de la última idea planteada por Bramwell, dejando a la Xbox One en la situación de lanzamiento muy adversa, situación que ni siquiera a Nintendo o a Sony se les podría pasar por la cabeza, un escenario que aunque todas las ganancias por las futuras ventas de la nueva consola de Microsoft fueran hacia ellos, beneficiaría económicamente más a la competencia.

La contraposición de políticas que se vio en el E3 del 2013 marca una tendencia histórica positiva de acuerdo a Montalvo, ya que despeja la duda de la existencia de un público preocupado por el futuro de los videojuegos y atento a lo que sucede en la industria. Se demostró que los fanáticos y usuarios definitivamente pueden influir en el camino que tomen las compañías de videojuegos, gracias al compromiso que tienen con uno de sus más grandes pasatiempos y cómo ellos se hacen respetar como usuarios[206].

Estas manifestaciones por el público no son simplemente para molestar a una cierta compañía, fue una protesta provocada por el rechazo y una celebración que puede ser

[205] Desde la entrevista realizada por Geoff Keighley a Don Mattrick para el sitio Gametrailers, publicada el 11 de junio del 2013.

[206] "Con los gamers… ¡no se juega!", escrita por "Overclock" (Nicolás Montalvo) para 17bits.cl publicado el 13 de junio del 2013.

tomado como un mensaje para ellos, cada una de las compañías que hacen juegos. Y finalmente, Microsoft debió escuchar la voz del público, tras muchas críticas y burlas de usuarios que iban desde los distintos medios de prensa, blogs y tableros de imágenes, dio paso atrás con todas las políticas que intentó implantar, terminando en que no se requerirá estar conectado para internet para jugar, la consola sólo revisará la conexión en línea una vez que se haya encendido por primera vez, todos los discos funcionarán sean nuevos o usados, los juegos descargados funcionarán aunque no haya conexión, no se aplicarán restricciones para discos usados, y tampoco habrá restricciones regionales para sus servicios en línea[207].

"Mis gustos son mejores que los tuyos"

"Todas sus consolas son para niños, porque el PC es la raza maestra", o frases similares que apunten al mismo propósito es uno de los frecuentes y similares gritos de batalla que se puede leer en más de una ocasión en foros de internet, aunque ocurra de forma muy rara en la vida cotidiana lejos de una pantalla. Se habla mucho sobre el abanderamiento en el fútbol, la sociedad tiñe sus colores de azul o blanco para identificarse con la Universidad de Chile o Colo-Colo respectivamente, y las rivalidades son generalmente fuertes. Puede que esto se dé también entre los futbolistas, pero hay más de un caso en donde un delantero o volante no le toma el peso a las camisetas sin tener problema de cargos de conciencia.

La industria de los videojuegos está lejos de llegar al nivel de la rivalidad entre compañías. Sin embargo, se había vivido fuertemente durante la generación que se disputó entre la Super Nintendo y la Sega Génesis, ya que esta última se defendía con su procesador que garantizaba la afectividad del "blast processing" que permitía la generar pixeles a gran velocidad, y la competencia entre ellas dos llegaba hasta su publicidad. *"Sega does what Nintendon't"*[208], juego de palabra del slogan hecha para provocar a

[207] "Microsoft to pull complete reversal on Xbox One DRM policies", escrita por Klepek, P. para el sitio Giant Bomb, publicado el 19 de junio, 2013.

[208] "Sega does what Nintendon't" (Sega hace lo que Nintendo no), campaña publicitaria cuando Sega entró a competir directamente con Nintendo desde el año 1987.

Nintendo frente a su actual consola que era la NES, hasta que la compañía de Mario lanzó la SNES, donde esta reyerta alcanzó un nuevo nivel.

Afiche publicitario de SEGA en referencia a su competidora Nintendo.

No fue hasta la siguiente generación en donde los bandos tomaron un rumbo más serio, porque toda la historia de Sony con su PlayStation dividió a la industria entre el uso de cartuchos y el formato óptico soportada por CDs, una total diferencia de sistemas que terminó con un cambio profundo en el paradigma del mercado de los videojuegos y su producción.

Esto incluye también a otros factores que entran en esta guerra, los títulos exclusivos, que resultan ser los grandes peones de las plataformas. *The Legend of Zelda*, *Pokemon*, *Super Smash Bros* por el lado de Nintendo, Sony con *God of War*, *Uncharted* y *Little Big Planet,* y Microsoft con *Halo, Gears of War* y *Alan Wake,* más otros títulos multiplataforma que pueden presentarse en cada una de las consolas de la compañía, pero que pueden tener muchas mejoras en sus versiones de PC.

Los principales factores mencionados configuran todo un escenario para que una buena parte de los videojugadores puedan integrarse también a esta rivalidad, en un escenario llamado "guerra de consolas", en donde defienden con argumentos, bromas, conversaciones y lamentablemente, con insultos en casos más extremos. Normalmente al término "fanboy" con los que se les conoce popularmente, se les puede asociar tanto al cine, los comics, o quizá otras artes populares masivas, sin embargo la empatía va mucho más allá porque se abanderan tal como un equipo de fútbol, aunque tengan preferencia por

más de una compañía, defienden también sus intereses por ciertas franquicias, considerándolas como superiores a otras sólo por el hecho de ser las preferidas de ellos.

El psicólogo Pablo Pecchinenda, define con cierta caricaturización a los "fanboys" de los videojuegos como sujetos que corren sueltos en las playas de su Normandía virtual, que componen foros, blogs y videos de Youtube, protagonistas de una guerra falsa, aún cuando los grandes buques de traen "las buenas nuevas" tardan en desembarcar, con anticipación y precisión de francotirador, hacen los mejor por derribar sospechas y acusaciones, acribillando con palabras y levantando defensas pobremente articuladas frente a quien ose de dudar de su marca favorita[209].

El origen de este fanatismo no nace simplemente por una configuración previa, sino por una identificación de imagen y de semejanza ante un fenómeno, Pecchinenda continúa en su análisis del fanático tomando como referencia a la teoría de la identidad social, que plantea que todos los seres humanos se dividen en roles y por grupo de pertenencia, el cual puede ser dividido por tribu urbana, estilo musical, club deportivo, o pensamiento político. Por medio de estos los seres humanos desarrollan habilidades sociales, incrementando su empatía, y cuidando la autoestima propia gracias a la identificación con estos pares con preferencias similares.

Y esto se da por que las personas, de acuerdo al artículo "La psicología de las cosas" escrito por el Dr. Christian Jarret para la revista científica The Psychologyst, que desde edades tempranas los niños desarrollan un apego emocional a los objetos una vez que se dan cuenta que son de propiedad de ellos. Sin embargo, el ser humano cuando crece y alcanza la adolescencia le otorga una importancia mayor. Mucho de esto es consecuencia del materialismo, se le da tanto valor a las cosas que estos objetos o conceptos se vuelven parte de uno mismo, forma parte de la identificación del ser, que representa también un devenir, un avatar sobre lo que uno quiere ser y a dónde se desea pertenecer. Termina

[209] "Un fanboy no nace, se hace", por Pablo Pecchinenda. Para el sitio 17bits.cl publicado el 5 de diciembre del 2013.

siendo una reflexión de nuestras cosas, las cuales pensamos que pueden ser elementos que nos ayudan a regenerar el ego.[210]

Incluso hay casos en donde tanto la obtención y defensa de los objetos pueden ser perjudiciales tanto como una fijación sana que puede utilizarse como documento personal. Así lo define Álvaro Alvarado que hace la diferencia entre el consumismo y el coleccionismo como actividad. *"Por un lado tenemos la psicocompra, que tiene un impacto en la gente que consume lo que lo hace feliz, como los zapatos para las mujeres"*, explica Alvarado otorgando un estereotipado ejemplo. *"Y también está el consumo de colección que raya en un parámetro que se divide en los que los usan o los que los conservan en sus envases para mantener su valor"*[211].

Mientras que los coleccionistas o fanáticos comienzan a defender su adquisición, surge otro detalle que proviene desde la misma fuente de sus aficiones. Lo que algunos termina preocupando porque una guerra que fue declarada entre las compañías pasan a afectar también a los consumidores. Pecchinenda mantiene la teoría de que uno, a través de esta afición y afecto al producto obtenido, que comúnmente tiene un valor considerable para los ingresos del comprador, lo obliga de una forma a defender su decisión. Esto se dirige a dos consecuencias que pueden beneficiar o perjudicar al dueño del producto. Uno de estos es que el comprador termine viendo su consola de videojuegos como una buena inversión, que le podrá traer cientos de horas de diversión repartidos por un lapso de cinco a seis años, pero la otra posibilidad es que el usuario vea que la consola obtenida no sea lo que esperaba, sabe que lo mejor sería cambiar la plataforma o comprar otra, que resulta en una difícil acción debido a su alto costo. Cambiar la consola es posible, pero sería una tarea tan grande y comprometedora que obliga al consumidor a defenderla y tratar de hacerse entender a sí mismo que tomó la decisión correcta.

A veces las compañías juegan con esto, un ejemplo que estalló en la industria durante el 2012 fue el anuncio de *Bayonetta 2*, de Platinum Games y producido por Sega,

[210] Ibid.

[211] Cita de Álvaro Alvarado. 12 de noviembre, 2013.

como un título exclusivo de la consola WiiU, que hasta a principios del 2014 es considerada como la consola menos exitosa de Nintendo desde la Nintendo Gamecube.

"Bayonetta 2". Platinum Games.

El antecesor juego de Platinum fue lanzado en los inicios del 2010 para PlayStation 3 y Xbox 360, recibiendo excelentes críticas gracias a un perfil apoyado por Hideki Kamiya, el diseñador y director de *Devil May Cry (2001)* y *Okami (2006)*. Sin embargo y pese a tener todas las de ganar, Bayonetta no logró vender lo suficiente como para que Platinum Games sintiera que esta nueva franquicia tendría un verdadero apoyo, su secuela estaba en sus trabajos pero terminó cancelada, para no caer en la misma historia que el original. Hasta que Nintendo, tiempo después decidió otorgar su apoyo al proyecto dando parte del financiamiento de este, reviviendo el juego pero con la condición de que sólo sea para WiiU. La noticia llegó como un anuncio inesperado, haciendo estallar las redes sociales con mensajes de alegría, pero gran parte de comentarios negativos por sólo el hecho de que sería exclusivo de Nintendo, el disgusto fue tan grande que Kamiya terminó amenazado de muerte, atentado que felizmente jamás se concretó.

El caso de *Bayonetta 2* es un movimiento que las compañías realizan para asegurar ganancias en base a sus juegos exclusivos, que resulta válida para las empresas para darles un catálogo más atractivo que la competencia. Pero por el lado de los usuarios termina

siendo una estrategia que obliga a los consumidores a tener otra consola debido a que en la que tienen no estará disponible, siempre y cuando el título en cuestión sea de su interés.

Es común que para los negocios, se deba crear un conflicto que algunos periodistas consideran como ficticio, porque el hecho de formar seguidores puede ser una práctica efectiva, pero su lado oscuro surge cuando se abusa de estas prácticas obligando a un usuario a obtener otro producto u odiar al ajeno. Este "fanboysmo" termina siendo un fenómeno que se justifica sólo para poder hacer más interesante la diferencia entre gustos, lo que no lo hace positivo.

"Al conocer estas estrategias podemos intentar superarnos a nosotros mismos y comprender que todas las caras de la moneda tienen su razón de ser. Tal vez incluso podamos tomar nuestra autoestima y cuidarla mejor, sin dejar de disfrutar de los videojuegos y todas sus bondades, siguiendo con fervor las actualizaciones tecnológicas, y por qué no, las campañas de marketing millonarias y sumamente divertidas a las que nos tienen acostumbrados estos gigantes, pero sabiendo que el 'odio entre fanboys' y las 'guerras de consolas' son simplemente productos prefabricados del marketing moderno", reflexiona Pecchinenda [212].

Incluso hasta las grandes compañías lo saben, es un asunto de autoestima que, en más de una ocasión, las campañas publicitarias de videojuegos intentan refregar sus paños fríos. Y una demostración de ellos fue cuando el actor Jerry Lambert, quien personificaba a Kevin Butler, presidente que tenía un cargo distinto cada vez que hacía una aparición pública, se dirigió a los asistentes de la conferencia de Sony en el E3 del 2010. Pese a que el personaje hacía referencias burlescas a Nintendo y Microsoft en los comerciales de PlayStation, Butler se manifestó en el certamen con una profunda verdad.

"Mirémoslo de esta forma: si tienes una buena polola, y luego otra persona tiene también una buena polola ¿saben quién gana? Todos". Se manifestó Butler en el escenario del E3 alzando cada vez más su voz. *"Porque cada jugador es un verdadero jugador, los*

[212] "Un fanboy no nace, se hace", por Pablo Pecchinenda. Para el sitio 17bits.cl publicado el 5 de diciembre del 2013.

casuales, los más fanáticos. Todos y cada uno le rinde pleitesía a distintas banderas porque en el fondo de todos nosotros servimos a un único amo, un rey, y su nombre son LOS VIDEOJUEGOS. ¡LARGA VIDA A ELLOS!"[213].

[213] Discurso de Jerry Lambert como Kevin Butler en la conferencia de Sony para el E3 2010.

“New Game +”

Normalmente cuando leemos un libro o terminamos de ver un filme tenemos esa extraña sensación de que toda la realidad presenciada se acaba, la nostalgia y los anhelos de pertenecer a ese universo toman más fuerza para terminar en un golpe que nos proporciona nuestro propio mundo, porque tenemos cosas que hacer y responsabilidades a la cual debemos atender y afrontar. Ningún sentimiento es más certero para describir el momento cuando un jugador llega al final de la historia. Después de derrotar a ese abominable jefe final, el relato presentado llega a su fin, el libro o el filme ya no tiene más que contar a menos que haya una segunda parte. Sin embargo, el videojuego tendrá siempre algo más que ofrecer partiendo por la interactividad ¿Qué tal si las cosas terminan de otra forma porque tomamos nosotros una decisión importante? ¿Qué pasaría si nos enteramos que dejamos algo sin resolver en el camino? ¿Realmente logramos acabar con todo el juego?

Por más pesimista que sea el escenario de la industria de los videojuegos, siempre habrá algo que rescatar o puede que los usuarios estén tomando las decisiones que jamás se enterarán si son las correctas o no. Sospechamos que siempre quedó algo en el tintero, algo por descubrir y que todas las cosas que debimos cumplir no fueron del todo cubiertas. Hay muchas personas que saben de videojuegos en este país, aunque al decir “mucho” sería quedarse corto. Un simple jugador puede saber más que un periodista, o más de historia que un docente o de un diseñador de videojuegos. Pero no importa a qué se dediquen estos, si son músicos, estudiantes, emprendedores, profesores, cesantes, etc. Lo que importa es que ellos siempre han sido fanáticos o aficionados que mantienen un fuerte interés en ellos y quizá que otras historias no descubiertas tienen para contar, seguramente nunca acabarían de relatarse todas.

Aunque la gran realidad de esto es que la historia siempre sigue, para todo el mundo. La octava generación de consolas recientemente llegó a nuestro país y aún faltan invitados por pronunciarse como para emitir una opinión definitiva sobre ellas. Cómo estas se desenvolverán con el paso del tiempo, si podrán hacerle un peso definitivo a plataformas

como *Steam* u *Origin*. O cómo cambiarán las tendencias de los jugadores y usuarios interesados en los videojuegos en los próximos seis años. Es un cuento de nunca acabar.

Y la historia que sigue vigente y atenta a todo cambio o evento que sea realice se lleva a cabo en Chile. Puede que *Zeno Clash II* no haya sido bien recibido por la prensa, pero seguramente ACE Team sabrá levantarse con *Abyss Oddysey*, sin olvidar tampoco a todos los desarrolladores nacionales que buscarán siempre renovarse y acentuarse más en el campo del entretenimiento electrónico mundial, y lo han logrado por las grandes referencias, derechos y distinciones que han obtenido desde el 2009. Square-Enix pudo no haber elegido a este territorio para poner alguna sede suya, pero todos esperan que en el futuro otra empresa conocida por todo el mundo llegue a instalarse aquí. Y no estamos lejos de eso, Festigame desde el 2012 se ha presentado como una señal de que el mundo de los videojuegos ya forma parte de Chile de una forma innegable. Sony ya tiene instalado publicidad para PlayStation y acogió a IguanaBee para desarrollar juegos en sus nuevas plataformas. Pero hay que darle tiempo al tiempo, para algunos no ha pasado mucho tiempo desde que los locales periféricos con máquinas arcade eran el punto de reunión de varios fanáticos, muchos de esos lugares ya han desaparecido pero afortunadamente ese espíritu se mantiene en ciertos sectores en donde jugadores siguen reuniéndose y varios, incluso, se han hecho famosos en su entorno.

Todo fue divertido, especialmente cuando luego de casi diez años al país se le dio la oportunidad de recibir a la World Cyber Games. Las redes y las comunidades que se han formado y que se formarán gracias a los juegos en línea son el verdadero regalo que los videojuegos les han dejado. Sin embargo, tanto la WCG como la Liga Samsung han dejado de funcionar para la recepción del público, pero de ninguna forma implicó que los lazos sociales dejarán de formarse, porque el espectáculo seguirá, sea como sea y los juegos que sean. Organizaciones aún esperan que buenos jugadores chilenos salgan a la luz, como en la Copa Competitiva Latinoamericana de *League of Legends* efectuada en abril del 2014 y muchos clanes saben que hay muchos jugadores que esperan lucirse en *Counter Strike*, tal como Víctor Valdivieso dejó a todos con la boca abierta en el EVO 2012. Pero mientras tanto, el show sigue de pie porque hay mucho por qué continuar.

Programas como ReJugados de ETC-TV y Game 40 de la radio Los 40 Principales siguen siendo las puertas de información de los videojuegos que más se siguen, tanto como los diversos blogs de videojuegos, que a diferencia de programas como Nintendomania o Smack Games, gozan de la inmediatez del internet. Cualquier cosa que suceda o anuncio grande que se haga no quedará pospuesto debido a los recursos, porque la información está allí mismo y todo aquel interesado en saber qué es lo que está ocurriendo y cuáles serán las nuevas tendencias podrá averiguarlo sin problema.

Aunque en asuntos de comprensión, pese a que los videojuegos siguen alcanzando una masificación gracias a la accesibilidad que han adquirido a diferencia de hace dos décadas atrás, los desarrolladores, blogs y asociaciones siguen luchando para que finalmente se vuelvan aceptados y comprendidos. Se teme lo peor desde que el Senado aprobó la ley de regulación de videojuegos aún cuando habían argumentos y herramientas de sobra para que esta no se aplicara. Lo que sigue será la respuesta del Presidente de la República, que decidirá definitivamente el futuro de esta ley, frente a eso especialistas en videojuegos han estimado desde su inicio que la venta del formato físico ya está en declive, y que su "satanización" lo convierte en una imagen absurda que fue ganada gracias a la falta de responsabilidad y de investigación previa de los compradores.

Están lejos de ser algo malo, aunque los videojuegos no son la realidad, la vida permite aceptar los valores positivos que se pueden obtener de ellos. Pocas veces tenernos la oportunidad de ser alguien genial, y por un momento al día nos logramos meter en el cuerpo de un aguerrido soldado sin miedo a morir, un romántico gasfíter dispuesto a rescatar a su princesa cada vez que está en apuros, un enfadado y poderoso dios de la guerra o descargar nuestra ira arrojando aves furiosas contra unos cerdos verdes.

Será un escape de nuestra realidad ¿pero estamos seguros que no nos deja nada? ¿Nos enseña a ser más valientes? ¿Nos deja ver qué sucede cuando finalmente podemos contraatacar el peso de la ley en un mundo ficticio? Todo lo que se puede aprender de los videojuegos puede tomarse en serio o no, nos pueden inspirar, nos enseñan a imaginar, a precisar nuestros sentidos, a tener una mente más abierta y a introducirnos en la historia interactuando en ella más que sólo presenciarla, los videojuegos pueden enseñar mucho

más cosas. Y Chile ya le dio la bienvenida hace muchos años atrás. Aún no se han contado todas las historias y muchas de estas faltaron en este reportaje. Si lo pensamos, la vida es tal como un videojuego, tenemos solo una vida, no somos poderosos pero siempre habrá algo que hacer con ella y depende de nosotros motivarnos a buscar la forma de cómo hacerlas.

Shigueru Miyamoto siempre ha pensado qué es lo que sucedería si todo lo que vemos es más de lo que realmente vemos. ¿Si la persona que está a nuestro lado es un guerrero y el espacio que parece vacío es una puerta secreta a otro mundo? ¿Qué sucede si aparece algo que no debería haber parecido? Uno puede no prestarle atención o puedes aceptar que en el mundo hay cosas que uno ni siquiera se imaginan. Tal vez, la puerta sea real, si la atravesamos y entramos, podemos encontrar muchas cosas inesperadas. Y es por eso que la vida es una historia que aunque termine nos invita a tener algo nuevo qué experimentar y contar. Siempre.

Bibliografía

Libros

- Amrich, Dan (2012) “Critical Path: how to review videogames for a living”. Editorial Triple Torch. Estados Unidos.
- Kent, Stephen L. (2001) “The ultimate history of videogames”. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Random House, Three Rivers Press.
- Newman, James (2004) “Videogames”. Londres, Inglaterra. Routledge Taylor & Francis Group.
- Tavinor, Grant (2009) “The art of videogames”. Malden, Massachusets, Estados Unidos. Editorial Wiley-Blackwell.
- Thomas, David; Orland, Kyle; Steinberg, Scott. (2007) “The videogame style guide and reference manual. Power Play Publishing.

Artículos y notas de prensa

- Anónimo. “Bajar de peso con Wii Fit, es posible”. El Mercurio. 23 de junio, 2008.
- Anónimo. “Videojuego chileno ‘Xentinelas Xelulares’ recibe importante premio internacional”. El Mercurio Online. 15 de junio, 2013. Web.
- Barret, Devlin. “Pokemon earns popal blessing”. New York Post. 21 de abril 2000.
- Barrientos. J. L. “Expertos recomiendan tomar el Pikachu con guantes de goma”. La Cuarta. 20 de enero, 2013.
- Belmar, Daniel. “La extraña teoría del Senador Tuma para apoyar proyecto que prohíbe ‘videojuegos violentos’”. The Clinic Online. 12 de abril, 2012. Web
- Benedetti, Winda. “Playing the blame game”. NBC News. 18 de febrero, 2008. Web.
- Breslau, Rod. “World Cyber Games (WCG) to cease operating all tournaments and events in 2014”. On Gamers. 5 de febrero, 2014. Web.
- Cárdenas, Víctor. “Samsung se retira de la escena eSports en Chile”. Tarreo. 12 de marzo, 2014. Web.

- Caroll, Russel (2005) “Good Enough: Why graphics aren’t number one”. Gametunnel. 5 de noviembre 2005. Web.
- Dunham, Jeremy. “Grand Theft Auto: San Andreas special edition review”. IGN. 18 de noviembre, 2005. Web.
- Editorial. “Insert Coin: el primer bar temático de videojuegos en Chile”. Kiss my bit. 2 de octubre, 2013. Web.
- Estrada, Raúl. “Los eSports, o la práctica de videojuegos como una profesión”. Fayerwayer. 19 de julio, 2013. Web.
- Farías, Camilo. “Una tarde con el presidente de Square-Enix”. 17bits. 20 de abril, 2012. Web
- Farías, Camilo (2012) “Conversación con Charles Martinet en el Hospital Exequiel Gonzáles”. 17bits. 16 de agosto, 2012. Web.
- Farías, Camilo. “Las cosas que aprendemos gracias a los videojuegos”. 17bits. 19 de mayo, 2013. Web.
- Farías, Camilo. “Neil Druckmann y Gustavo Santaolalla conversaron con 17 Bits sobre The Last of Us”. 17bits. 29 de mayo, 2013. Web.
- Farías, Camilo. “Octeto Studios presenta Lucho Rey, su primer trabajo para el mercado chileno”. 17bits. 20 de agosto, 2013. Web.
- Klepek, Patick. “Microsoft to pull complete reversal on Xbox One DRM policies”. Giant Bomb. 19 de junio, 2013. Web.
- MacDonal, Keza. “Grand Theft Auto V review”. IGN. 16 de septiembre, 2013. Web.
- “Mech” (Adolfo Salles). “Team Femenino de Counter Strike fuera de la ESCW”. Gamercafé. 10 de julio, 2007. Web.
- Mérida, Gabriel. “Sanguinarias del videojuego lloran porque les faltó plata para ir al mundial”. Las últimas noticias. 9 de julio, 2007.
- Miglacio, Michael. “A fight for the ages: The history of EVO”. US Gamer. Julio 2013. Web.
- Navarrete, Camila. “Insert Coin: primer bar gamer de Chile abre sus puertas este jueves”. Radio Biobio. 25 de septiembre, 2013. Web.

- “Oberthclock” (Nicolás Montalvo). “Videogames Live: una experiencia única que esperamos que se repita pronto”. 17btis. 14 de octubre, 2012. Web.
- “Oberthclock” (Nicolás Montalvo). “Con los gamers… ¡no se juega!”. 17bits. 13 de junio, 2013. Web.
- Pecchinenda, Pablo. “Un fanboy no nace, se hace”. 17bits. 5 de diciembre, 2013. Web.
- Senado, departamento de prensa. “Atención ‘Gamers’: a (sic) ley proyecto que regula la venta y arriendo de videojuegos violentos a menores de 18 años”. Senado. 9 de abril, 2014. Web.
- Schreier, Jason. “Here’s how to pronounce the name of Assassin’s Creed III protagonist”. Kotaku. 5 de marzo, 2012. Web.
- Stanton, Rick. “Zeno Clash 2 review”. Eurogamer. 8 de mayo, 2013. Web.

Revistas

- Griffits, Mark. “The educational benefits of videogames”. Education and Health. Vol 20, número 3. Páginas 47 – 50. Web.
- Jewell, Catherine. “Los Videojuegos: el arte del siglo XXI”. Revista OMPI. Número 4, agosto 2012. Página 12.
- Martin, G. “Estética de la creación virtual, aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin’s Creed”. Revista Question. Volumen 1, número 36. Buenos Aires, Argentina.
- Martínez, María José Busto; Martín, Joaquín Pérez. “Uso de videojuegos en el tratamiento contra el dolor”. Revista de estudios de juventud. Septiembre 2012, número 98. Páginas 90 – 100.
- Xoconostle, Ray. “La invasión de los casuales”. Revista Men’s Health. Editorial Televisa. Año 15, número 9. Pagínas 44 – 45.

Tesis y Trabajos

- Arab, Elías. “Recursos tecnológicos y sus múltiples efectos”. Documento de Educarchile. Web.
- Belli, Simone; Raventós, Cristian López. “Breve historia de los videojuegos”. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. 2008.

- Esnaola, Graciela Alicia; Lewis, Diego. “La Narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional”. Universidad de Salamanca. Revista electrónica Teoría de la educación. Volumen 9, número 3. Páginas 56 – 68. 2008.

- Entertainment Software Association. “Essential facts about the computer and videogame industry”. Ipsos MediaCT. 2013.

- Lewis, Diego. “Videojuegos: cambios y permanencias”. Revista Comunicación y pedagogía. Barcelona. 2008.

Documentales y videos

- “Chile Game: una mirada a los videojuegos del país”. Dir: Daniel Madrid & Jonathan Valenzuela. Shulks producciones. 2013.

- “The Complete History of the PlayStation”. Productor: Charmaine Murillo. PlayStation Museum. 2005.

- “Cuando el juego se hace verdadero”. Informe Especial. TVN. 13 de octubre, 2013.

- “The Final Fantasy Retrospective Part I”. Gametrailers.com.

- Keighley, Geoff. “E3 2013: The Xbox One Strategy”. Gametrailers. 11 de junio, 2013. Web.

Fuentes de Youtube

- CNN Chile. “Gonzalo Lara abordó el proyecto de rotulado de videojuegos”. 11 de abril, 2014.
  http://www.youtube.com/watch?v=pixhd-6mEuE

- Franco Rivas. “Entrevista CHV Noticias, Labor de los Casters en Chile”. 6 de agosto, 2013.
  http://www.youtube.com/watch?v=OkUN3uUIuO8

- IGN. “Kevin Butler Owns E3 2010”. 25 de junio, 2010.
  http://www.youtube.com/watch?v=LwPWN3Ul6U8

- MrDonZea. “Crítico de la Nostalgia Editorial - ¿Los videojuegos son arte?”. 2013.
  https://www.youtube.com/watch?v=SnuufbDrc0U

- PlayStation. “PlayStation E3 Press Conference 2013”. 10 de junio, 2013.
  http://www.youtube.com/watch?v=DmoZAPDV3ew

- TEDx Talks. “TEDxManitoba – Rick Van Eck – The gaming of educational transformation”. 2011. http://www.youtube.com/watch?v=khJDLo0oMX4

- Sf3lp. “Evo momento #37”. 21 de marzo. 2013. http://www.youtube.com/watch?v=KS7hkwbKmBM

- SHOTz. “Xbox reveal (Xbox One) complete event presentation”. 22 de mayo. 2013 http://www.youtube.com/watch?v=1OGMGghhP78

Archivos de audio

- GPS. 17 de junio, 2013. “Conoce el videojuego chileno que enseña inmunología a los escolares”. Entrevista a Pablo Rossenblatt. Radio Cooperativa.

- “Hayama” (Roberto Bravo). 17 de octubre, 2013. “Especial de PlayStation parte 1”. Gamercafé Podcast. Temporada 6, episodio 12.

- “Hayama” (Roberto Bravo). 5 de octubre, 2012. “Especial Revistas – Recordando a Club Nintendo”. Gamercafé Podcast. Temporada 5, episodio 10.

Eventos, charlas y seminarios

- Reunión de prensa: “Square-Enix Latinamerican game contest 2012”. Lanzamiento del concurso de desarrolladores latinoamericanos. Santiago Maker Place, Providencia, Stgo. 16 de abril, 2012.

- Foro: “Festigame 2012: prensa de videojuegos y contenidos”. Estación Mapocho. 12 de agosto, 2012.

- Conferencia: “Primer Laboratorio de videojuegos científicos”. Videogames Chile. Auditorio del centro cultural del Palacio de la Moneda. 15 de marzo, 2013.

- Presentación: Revelación de jugador de selección Chilena para la portada de FIFA 14. Restaurant Emilio, Vitacura, Stgo. 6 de julio, 2013.

- Muestra de prensa: Presentación del videojuego “Lucho Rey”. Octeto Games. Hotel Paraguay. Santiago Centro, Stgo. 13 de agosto, 2013.

- Seminario: “Chapterhouse Games”. Academia Syneraica. Manuel Barros Borgoño 417, Providencia, Stgo. 30 de noviembre, 2013.

Fuentes vivas

- Axel Christiansen, periodista de tendencias y tecnología, diario La Tercera. 12 de agosto, 2012.
- Juan Pablo Lastra, presidente de la asociación Videogames Chile y Behaivoir. 3 de octubre, 2013.
- Adolfo Salles (Mech), ex colaborador de Revista Club Nintendo y editor general de Gamercafe.cl. 19 de octubre, 2013.
- Valentina Serrati, coordinadora del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. 18 de octubre, 2013.
- Cristian Escobar (Psycho Crusher). Músico, editor general de contenidos de Poptagono.cl
- Álvaro Alvarado, Psicólogo de Universidad de Santiago de Chile. 13 de noviembre, 2013.
- Gonzalo Lara, docente de la carrera de diseño de videojuegos de la Universidad del Pacífico y editor de Revista Gamer. 19 de noviembre, 2013.
- Diego Barrera, estudiante de diseño de videojuegos, Universidad del Pacífico. 19 de noviembre, 2013.
- Alejandro Alaluf, periodista de La Red y revista Qué Pasa, director de consultora Alaluf, Matamoros & Necochea. 25 de noviembre, 2013.
- Germán Rojas, jefe de tienda New Game Store y ex coordinador general de World Cyber Games Chile. 29 de noviembre, 2013.
- José Manuel Muñiz, secretario general de Videogames Chile. 28 de enero, 2014.

Videojuegos citados

- “Resident Evil 4”, Capcom. 2005. Gamecube.

Documentos legales

- Artículo 2 de la Ley 20423 del Ministerio de Educación. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.
- Boletín No 5579-03. Regula la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas.

- Documento de la Corte Suprema de Florida No. SC07-08, redactada en marzo del 2008.

- Legislatura 361 de la Cámara de Diputados, Sesión 113° Pag. 124-125.

Otros sitios web

- Cámara de Diputados de Chile. Proyectos de ley. Regulación de videojuegos. http://www.camara.cl/pley/pley_detalle.aspx?prmID=5985&prmBL=5579-03

- Entertaiment Software Rating Board. Calificaciones de la organización. http://www.esrb.org/about/index.jsp

- Facebook oficial de la WCG. 5 de febrero del 2014. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151940867172219&set=a.10151032951412219.432129.90033607218&type=3&theater

- Facebook oficial de Live Up Gamer's Bar, 26 de septiembre del 2013. (Fuente no existente en la actualidad)

- GiantBomb. Concepto de "password". http://www.giantbomb.com/password/3015-38/

- Sitio web oficial de "Xentinelas Xelulares" www.xentinelas.cl

- Zmart. Guía para padres. http://www.zmart.cl/Scripts/preguntas.asp?op=padres

Anexos

Anexo 1: Generaciones de videojuegos, sistemas y sus avances

	Periodo	**N° de bits**	**Principales avances**	**Consolas representativas**
Primera generación	1972- 1977	2	Primeros aparatos caseros en donde se podían jugar varios títulos en un solo sistema. Aprovechaban los televisores para proyectarse.	Magnabox Odyssey Magnabox Odyssey 100 Magnabox Odyssey 200 Atari Pong Coleco Telestar
Segunda generación	1978 – 1984	4	Estas consolas podían almacenar "programas" que se hacían parte de los datos del sistema.	Fairchild Channel F Game & Watch. Atari 2600 Videopac G7000 Intellivision Atari 5200 Vectrex Arcadia 2001 Colecovision TV-Game 6 Sega SG-1000
Tercera generación	1985 – 1992	8	Gracias a Nintendo, se integraron los primeros controles que permitían jugar cada juego bajo su propia configuración. Las primeras franquicias reconocidas hoy en día se reconocen desde esta generación, como Mario, Zelda, Megaman y Metal Gear.	Atari7800 Nintendo Entertainment System (NES) Gameboy Sega Master System Sega Game Gear PV-1000 Epoch Casette Vision Supergame VG3000.
Cuarta generación	1993 – 1995	16	Se exploran los primeros procesadores para gráficos como el "blast proccesing" de Sega, el "Chip FX" de Nintendo y los primeros modelos tridimensionales se generan en estos sistemas, como en Virtua Racing y Star Fox.	Sega Megadrive (Sega Genesis) Neo-Geo Super Nintendo Entertainment System (SNES) Turbografx-16/PC Engine, CD-TV CD-I.

Quinta generación	1996 – 2000	32 y 64	La definición de los gráficos tridimensionales. Los títulos aprovechan al máximo los 3 ejes que permitieron, de igual forma, la definición de los juegos de hoy. Como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Goldeneye 007 y Final Fantasy VII.	3DO Gameboy Color Amiga CD32 Atari Jaguar Sega Saturn Virtual Boy Playstation Nintendo 64 Apple Pippin Casio Loopy Neo Geo DC PC-FX Playdia FM Towns Marty.
Sexta generación	2001 – 2004	128	Se agudiza el uso de gráficos en tres dimensiones, los juegos pasan completamente a ser producidos en discos (DVDs en su mayoría) y se introducen nuevas artes y campañas publicitarias en los videojuegos.	Sega Dreamcast Playstation 2 Xbox Nintendo Gamecube Gameboy Advance.
Séptima generación	2005 – 2010	No registrado	Introducción de los gráficos en alta definición, que permite gran realismo en los videojuegos y sus servicios en línea. Por otro lado, se inició otro camino más en la industria, la introducción de los juegos con mandos de movimiento, que promoviendo el uso a un público más casual.	Wii Xbox 360 Playstation 3 Nintendo DS Playstation Portable (PSP) Gizmondo Gp2x.
Octava generación	2011 - Actualidad	No registrado	Las redes sociales comienzan a formar parte de la industria mientras se exploran diversas formas alternativas de juegos más allá del apartado gráfico.	Nintendo 3DS Playstation Vita Ouya WiiU Playstation 4 Xbox One.

*Cuadro n° 1 “Generaciones y consolas de videojuegos”. Tabla creada por el autor de esta tesis.

Anexo 2: Géneros de videojuegos

Género	Descripción	Ejemplos
Lucha	Es tal como lo indica el nombre, estos juegos se basan en un combate entre un personaje controlado por jugadores o por la computadora. La gran mayoría de estos juegos, son vistos por medio de una perspectiva lateral y otros en tercera persona en un plano general o medio. Estos se enfocan esencialmente en todo tipo de artes marciales o métodos de defensa, ya sean realistas, fantásticas o deportivas.	*Street Fighter* *Mortal Kombat* *The King of Fighters* *Tekken* *Soul Calibur* *Killer Instinct*
Beat 'em up	Siguiendo en una línea similar a los juegos de lucha, pero estos se diferencian en ser de progresión, el jugador debe acabar con un número determinado de enemigos para avanzar en un escenario. Este género tuvo un gran auge durante la tercera y cuarta generación, aunque todavía existen títulos en que la temática de estos han evolucionado en juegos con temáticas más fantásticas. Complementando esta descripción, aquí los personajes cuentan con armas de largo alcance que deben enfrentarse a un número casi exagerado de enemigos, donde la acción frenética obliga, en la mayoría de las veces al jugador a actuar rápido. Así este género se deriva al Hack n' Slash.	Beat 'em up: *Double Dragon* *Battletoads* *Final Fight* *Viewtiful Joe* *Streets of Rage* Hack n' Slash: *Devil May Cry* *Dynasty Warriors* *God of War* *Bayonetta*
Plataformas	Se le reconoce como una sub-géneros de un juego de acción. Estos juegos consisten en atravesar escenarios entre plataformas, de cualquier forma posible, ya sea corriendo, saltando, agachándose, escalando o colgándose de alguna estructura. Muchos de estos títulos toman elementos de otros géneros, porque se puede contraatacar peleando o disparando. En el inicio del género, los juegos de plataformas sólo permitían escenarios de dos dimensiones, pero al consolidarse la quinta generación, muchos de estos títulos pasaron a ser tridimensionales, los cuales aprovecharon esta capacidad de generar o representar mejor espacios con más detalles y complejidad.	*Super Mario* *Sonic the Heghegog* *Megaman* *Donkey Kong Country* *Rayman* *Crash Bandicoot*

Disparos y aventura en primera persona	Los juegos de disparos son parte del género más masificado de esta presente generación, estos consisten en que un jugador adopta la perspectiva misma del personaje a través de sus ojos. Desde allí, puede realizar movimientos básicos como caminar, correr, agacharse, saltar y disparar. En los escenarios tridimensionales que presenta cada uno de ellos se requiere bastante de reflejos rápidos, especialmente al momento de jugar en línea o en los niveles más difíciles. Dentro de este género, los más populares son los de disparos, que son los más recurrentes en el mercado hoy en día. Muchos de ellos se denominan como "aventura de primera persona" en donde disparar no es lo esencial, sino es de encontrar una forma de avanzar, ya sea revisando documentos, hablando con otros personajes en escenarios laberínticos diseñados para otorgar un mayor desafío al título	Disparo: *Doom* *Resistance* *Quake* *Half-Life* *Killzone* *Halo* Aventura: *Metroid Prime* *Bioshock* *Deus Ex* *Zeno Clash*
Disparos y aventura en tercera persona	Estos juegos tienen una estructura similar a los de primera persona, pero como su nombre lo dice, todo es visto desde una tercera persona, la cámara se sitúa a una distancia determinada del personaje que el jugador controla. Aquí, la jugabilidad intercambia precisión en el disparo para otorgarle más libertad de movimiento al personaje. Sin embargo, la acción de disparar no deja de ser importante para defenderse, aunque los cambios acá se centran en cubrirse, rodar, saltar, para esquivar disparos y avanzar. Estos también integran otros elementos, como acertijos y plataformas que el jugador debe resolver para avanzar".	*Gears of War* *Uncharted* *Tomb Raider* *Ratchet & Clank* *Max Payne* *Dead Space* *Resident Evil*
Infiltración	Pese a ser un género que se popularizó sólo hace pocas generaciones, los juegos de infiltración han captado muchas popularidad a juegos como Metal Gear Solid. Son casi lo opuesto a los títulos de disparo, puesto que lo importante es avanzar sin ser detectado por los enemigos, evitando en lo posible, todo enfrentamiento con ellos. Se suele considerar como un sub-genero, puesto que los juegos de sigilo presentan frecuentemente elementos de otras clasificaciones.	*Metal Gear* *Splinter Cell* *Commandos* *Tenchu* *Dishonored* *Assassins Creed*

Rol	Es uno de los géneros más vastos que se conocen en la industria, los juegos de rol tienen a poner una gran capacidad de personalización del personaje a cargo del jugador. No sólo de sus habilidades, sino de sus decisiones que los ayudan y lo guían hacia un destino hecho por todas las acciones efectuadas con anterioridad. En cuanto a los personajes, estos pueden desarrollarse dependiendo de cómo el jugador los utilice. Existen diversos tipos de rol, como los de acción, cuyas batallas e historia el jugador tendrá un total control del personaje, o los de rol táctico. Sin embargo, durante los últimos años, se ha hecho una división bastante popular entre los juegos de rol dependiendo de su continente de procedencia, pueden ser "WRPJ" (Western Role Playing Game) o "JRPG" (Japanese Role Playing Game). Pero esta separación define de igual forma, la estructura de un juego, en el primer caso, se tratan de títulos con un mundo abierto, personalizable, y con una línea no tan definida en cuanto a su historia. Los personajes pueden tener diversos cambios dependiendo de cómo se juegue y eso afectará principalmente a la historia. En cuanto a los japoneses, se centran más en la historia, generalmente las batallas se organizan en turnos o con un indicador de tiempo que hace que el jugador tenga una mejor reacción. Los personajes están ya predefinidos con su propia historia y función.	Rol occidental: *The Elder Scrolls* *Fallout* *Mass Effect* *Baldur's Gate* *The Witcher* Rol japonés: *Dragon Quest* *Final Fantasy* *Persona* *Chrono Trigger* *Xenosaga* Rol táctico: *Fire Emblem* *Final Fantasy Tactics* *Advance Wars* *Disgaea* *Ogre Battle*
Deportes	Gran parte de estos juegos simulan gran parte un campo real deportivo (con algunas excepciones). Cuentan con una gran popularidad debido a la cercanía con los escenarios deportivos. Algunos resaltan el realismo de las canchas y de los modelados faciales de atletas actuales. La mayoría destacan por los nombres y características de equipos reales, adaptando sus capacidades actuales basadas en su desempeño real.	*FIFA* *Pro Evolution Soccer* *NBA Jam* *Fight Night* *Tony Hawk's Pro Skater* *Top Spin Tennis*

Carreras	Muchos videojuegos de este género imitan lo más posible a vehículos y pistas reales, lo que los hace simuladores de carreras. En estos se trabaja en su física, como la suspensión, el motor, la fricción de los vehículos y el estado de la pista. Muchos de ellos provienen o poseen licencias de competiciones verdaderas junto con las marcas que las patrocinan. Sin embargo, parte de este género se toma la libertad de dejar de lado detalles realísticos para enfatizar más la competencia y la forma de juego. Y el otro extremo son las denominadas carreras arcade, que dejan de lado todo el realismo para concentrarse en la entretención de competir. En estos se puede participar en carreras en donde los accidentes y los choques predominan, ya sea en ambientes o elementos fantásticos o irreales.	Simuladores realísticos: *Gran Turismo* *GTR Evolution* *Driveclub* *F-1 Challenge* Semisimuladores: *Forza Motorsport* *Need for Speed* *Proyect Gotham Racing* *Colin McRae Rally* Arcade: *Mario Kart* *Midnight club: Los Angeles* *Burnout* *F-Zero*
Estrategia	Inspirado principalmente en los juegos de mesa, en donde el jugador mide sus capacidades de pensamiento, proyección y tácticas para conseguir una victoria. En estos se le concede al usuario una vista global del entorno para observar el terreno con tal de organizar y planificar el avance de los personajes que están bajo su control. Estos se dividen principalmente en una estrategia por turno, en donde se le permite al jugador formular una estrategia con un tiempo ilimitado, o por tiempo real, que centra la acción en el control de la situación en determinados momentos. Pueden consistir en artillería, construcción de imperios o de guerra.	Estrategia por turnos: *Civilization* *Fire Emblem* *Front Mission* Estrategia en tiempo real: *Command & Conquer* *Warcraft* *Age of Empires* *Starcraft* *League of Legends* *DOTA (Defence of the Ancients)*

Cuadro n° 2 “Géneros de videojuegos”. Tabla creada por el autor de esta tesis. Complementada por Belly & Raventós, 2008.

Anexo 3: Desarrolladores de videojuegos en Chile y títulos representativos (integrantes de la asociación Videogames Chile*).

- **ACE Team**

Representante: Carlos Bordieu

Plataformas: PC, Xbox 360, PS3, Mac, iOS

Perfil: Desarrolladora ubicada en Santiago, Chile. Comprometidos a crear juegos que destaquen por su originalidad y calidad. Trabajan con sistemas gráficos Unreal Engine 3, distinguidos como líderes de Latinoamérica en juegos descargables.

Títulos representativos: *Zeno Clash, Rock of Ages, Abyss Odyssey*.

- **AHB Games**

Representante: Carlos Ayala

Plataformas: iOS

Perfil: Empresa independiente de Coquimbo, sus videojuegos buscan influir en las conductas humanas que apoyen el desarrollo y la capacidad del aprendizaje del los usuarios. Crean videojuegos como una entretención útil para la recreación y distención. Especializados en juegos para mercado casual y social.

Títulos representativos: *Bomba Drink, Mimi-K, Like the first date*.

- **Amnesia Games**

Representante: Alejandro Woywood

Plataformas: iOS, Android, Windows Phone, Blackberry

Perfil: Compañía fundada a través del curso de creación de videojuegos de la Universidad Católica. Sus inicios fueron juegos para empresas publicitarias y operadores móviles. Los proyectos propios comenzaron luego de ganar un concurso organizado por Nokia, que les permitió hacer sus creaciones como juegos y anuncios de publicidad.

Títulos representativos: *31 Minutos, Ninja Joe, World of Doodles*.

- **Armament Games/Traak**

Representante: Juan Pablo Barrios

Plataformas: iOS, Android

Perfil: Fundada en marzo del 2012 y establecidos en Santiago, Chile. Buscan constantemente la innovación en el diseño, desarrollo y el trabajo de ingeniería para dar con distintas soluciones.

Títulos representativos: *Sidereus*.

- **Behaviour Chile**

Representante: Cristian Acuña

Plataformas: PC, Mac, OUYA, Android, iOS, Windows 8, Xbox 360, PS3, Wii, Web

Perfil: Conocidos anteriormente como Wanako Games, que posteriormente, en el 2010 fueron adquiridos por la compañía canadiense del nombre referenciado. Es el estudio independiente más grande de Canadá, con un personal de 375 empleados que se reparten entre Montreal, Quebec y Santiago de Chile. Su trayectora, la cual se extiende desde 1992 se caracteriza por trabajar en cada una de las plataformas principales.

Títulos representativos: *Wet*, *Doritos Crash Course*, *Naughty Bear*.

- **Bekho Team**

Representante: Marcelo Serres

Plataformas: Facebook, Web, iOS, Android

Perfil: Dedicados a la creación de videojuegos para el mercado casual, agrupados como un grupo de desarrolladores independientes cuya motivación es su pasión por los videojuegos. Trabajan principalmente con los programas Adobe Flash y Unity 3D, en donde crean títulos para portales de internet y proyectos por encargo.

Títulos representativos: *Santa Rockstar*, *Jungle Bubbles*.

- **Cangrejo Ideas**

Representante: Alejandro Aránguiz

Plataformas: iOS

Perfil: Conformados por Mauricio Martis y Alejandro Aránguiz, ambos se reparten las labores entre los códigos de los videojuegos, conceptos artísticos, el diseño y la música de sus títulos.

Títulos representativos: *Adagio, Oh my cats!*

- **Cerebral Games**

Representante: Israel Lazo

Plataformas: PC, Mac, Android, iOS

Perfil: Con más de ocho años de experiencia en el rubro, esta compañía situada en la capital han desarrollado videojuegos para web, smart TVs y otras plataformas. Se centran más en la diversión y en la difusión de sus productos.

Títulos representativos: *Little Red Riding Hood Twisted adventures, Asami: the furry samurai*, *Cosmorunners*.

- **DeNA Santiago**

Representante: Juan Pablo Rodriguez

Plataformas: Android, iOS, Web

Perfil: Originarios de Japón, se ha asociado con la empresa Atakamalabs, para mejorar la sinergia y el desarrollo de sus juegos. Su casa matriz establece que se destacan en producir contenido juegos gratuitos para dispositivos móviles. Sus pares santiaguinos de Atakamalabs son liderados por Tiburcio de la Carcova, su liderazgo los llevó a ser considerados como una de las mejores empresas para trabajar de acuerdo a la iniciativa Great places to work.

Títulos representativos: *Cave Hero*.

- **ePig Games**

Representante: Nicolás Palacios

Plataformas: iOS, Android, Windows Phone, Blackberry

Perfil: Compañía concentrada en el desarrollo de videojuegos para smartphones y tablets. Todos sus títulos se centran en su mascota, Eddie, la cual crearon una franquicia. Su sitio define sus proyectos como confecciones con ideas originales, junto con gráficos y música de su misma autoría.

Títulos representativos: *ePig Adventure*

- **Gamaga**

Representante: Fernanda Contreras

Plataformas: Flash, iOS, Android

Perfil: Fundada en el 2009 han sido reconocidos por sus servicios en desarrollo de videojuegos para diversos clientes que incluye a la marca Nickelodeon hasta Spil Games. Sus creaciones han logrado distinciones tanto por la industria como por autoridades internacionales.

Títulos representativos: *Banana Kong*, *Follow the Rabbit*, *Undeadrun*.

- **Global Pixel Studios**

Representante: Christopher Carrasco

Plataformas: iOS, Android, Web

Perfil: Desarrolladora independiente ubicada en Santiago de Chile, con una reciente integración al gremio de desarrolladores de videojuegos, buscan posicionarse en el mapa a través de creaciones audiovisuales para marcas como Savory, Teletón y Cencosud, y videojuegos que van desde disparos hasta educativos.

Títulos representativos: *Wild Heroes*, *Kills*, *Gum Gum Math.*

- **Good-Factory**

Representante: Francisco Karmy

Plataformas: Mac, Android, iOS, Web

Perfil: Especialistas en creación de juegos propios y juegos publicitarios. Se centran principalmente en la confección de productos de marketing, que van más allá del juego y de la marca, una atención captada hacia los usuarios.

Títulos representativos: *Monkeys love Bananas*, *Going Home*, *Axe Apollo*.

- **IguanaBee**

Representante: Daniel Winkler

Plataformas: PC, Mac, Android, iOS, Blackberry, Vita, Web, PS3, PS4

Perfil: Desarrolladora de juegos que apunta a convertirse en un foco para que especialistas jóvenes puedan contribuir y pulir sus conocimientos, de esta forma poder contribuir al desarrollo profesional. Es la primera empresa que fue apadrinada por Sony Computer Entertainment, otorgándoles paso para el desarrollo de juegos para PlayStation Vita y PlayStation 4.

Títulos representativos: *Guns n' Gunners*, *Whacky Scape*, *Breachers*.

- **Learning Shift**

Representante: María Paz Zúñiga

Plataformas: iOS, Android, Web

Perfil: Productora de juegos para la educación y para la publicidad, promueven la creatividad por medio de la colaboración y la interacción. Sus departamentos se distribuyen entre San Francisco, California y Santiago de Chile, todas sus creaciones son supervisadas tanto por publicistas como educadores.

Títulos representativos: *Adventures in the Andes*, *Caramba*, *Can we have a word?*

- **Loading Play**

Representante: Julián Larrea

Plataformas: Web, iOS

Perfil: Compañía encargada de desarrollar editores de niveles para videojuegos, aplicaciones para smartphones y videojuegos para dispositivos móviles.

Títulos representativos: *Kamikaze*, *Osom Memo*, *Oh my Cat!*

- **Octeto Studios**

Representante: Julio Marambio

Plataformas: web, HTML5, Android, iOS, Windows Phone

Perfil: Agrupados en el 2011 y fundado en el 2012, es un estudio independiente de Santiago de Chile. Su proyecto como empresa en llegar a crear enormes conceptos y grandes juegos. Por el momento están concentrados en posicionarse entre las compañías más reconocidas entre la industria, objetivo que han logrado gracias a su publicidad y marketing.

Títulos representativos: *Lucho Rey*.

- **Octupus**

Representante: Mauricio Lavín

Plataformas: iOS, Android

Perfil: Compañía de diseño y desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Entre sus trabajos incluyen creaciones para programas, simuladores, proyectores de realidad aumentada y juegos en 2D y 3D. Trabajan con clientes que van entre supermercados y automotoras.

Títulos representativos: *Conghelado*.

- **PowerUp Music**

Representante: Ronny Antares

Plataformas: Composición musical para todas las plataformas.

Perfil: Estudio enfocado a la creación de música y efectos de sonido para videojuegos que se realicen en Chile, otras áreas en que se desarrollan son la producción de voces y arreglos musicales. Entre su equipo hay músicos especializados en cada estilo musical, lo cual permite adaptarse con facilidad a las necesidades de cada proyecto en que se requiera.

Títulos representativos: *Dragon Rescue*.

- **SER Juegos**

Representante: Pablo Gorigoitía

Plataformas: Android, Windows Phone, HTML5, Web, PC

Perfil: Diseñadores de videojuegos y compañía consultora que apunta al desarrollo más la producción y apoyo de títulos que puedan ser importantes para la industria. Trabaja en conjunto con un amplio grupo de compañías y otras organizaciones para la publicación de juegos, ya sea con fines de entretención como para la educación de sus usuarios.

Títulos representativos: *Arabian Knights, Rival Siblings, Street Madness*.

- **Studio Pangea**

Representante: Fernando Rojas

Plataformas: iOS, Android, Windows Phone, HTML5, Web, PC

Perfil: Estudio encargado de diseño de videojuegos que apuntan a la educación y a la inspiración de nuevos conceptos. Ellos reciben ideas de clientes para la creación de videojuegos basados en las ideas otorgadas por terceros para la confección de títulos virales.

Títulos representativos: *Big Bang*, *Kokoros*, *Pewen Collector*.

- **Sumersion Studios**

Representante: Sebastián Matus

Plataformas: Web, PC

Perfil: Dedicados al desarrollo de títulos para PC con la capacidad de ser llevados a aplicaciones móviles. Su diferenciación es otorgar un enfoque social a través de sus juegos y así generar integración a través de medios digitales. Expertos en el área de diseño digital como en la programación.

Títulos representativos: *Vota x mi*, *Steel Salvation*, *Super Rockstar creatures.*

- **Trako Games**

Representante: Victor Riquelme

Plataformas: PC

Perfil: Surge desde la Sociedad de Educacional Edutec Limitada para la necesidad de mejorar los resultados académicos que la sociedad administra. Y a través de la red de Colegios Alma Mater Studiorum apunta al uso de estrategias tecnológicamente apropiadas para que el videojuego se convierta en un elemento de conocimiento educativo.

Títulos representativos: *Trako* (en desarrollo).

*Listado obtenido de folleto publicado por IGDA Chile y VG Chile, edición enero 2014. La asociación cuenta con aún más empresas, cuyo número se encuentra constantemente en expansión.