LITORALPRESS

Fecha: 29-08-2025
Medio: La Estrella de Concepción
Supl. : La Estrella de Concepción
Tipo: Noticia general
Título: "Gamers" avanzados llevan los videojuegos al siguiente nivel

Pág. : 6
Cm2: 969,2

Tiraje: 11.200
Lectoría: 46.615
Favorabilidad: No Definida

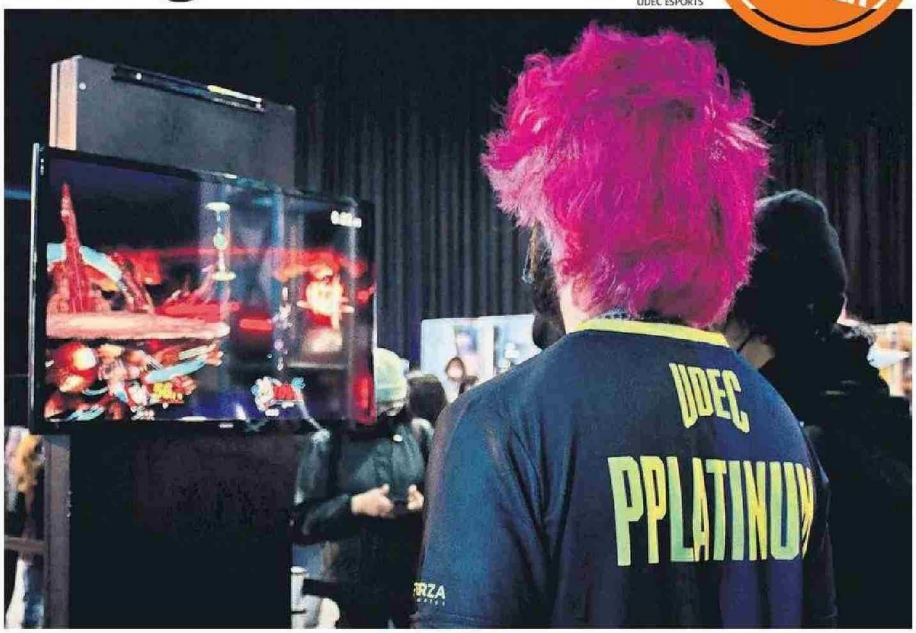
"Gamers" avanzados llevan los videojuegos al siguiente nivel

LA HISTORIA ESTRELLA

En la Universidad de Concepción tienen su propio equipo de Esports, donde compiten en diversos juegos a nivel regional y nacional.

LOS JOVENES UNIVERSITARIOS DEL EQUIPO DE UDEC ESPORTS.

UDEC ESPORTS



MUCHOS JUGADORES HAN DEJADO DE LADO LA FACETA RECREATIVA POR LO COMPETITIVO CREANDO UNA COMUNIDAD GAMER POTENTE.

Cristian Aguayo Venegas

Este 29 de agosto se celebra el Día Mundial del Videojuego, una fecha que reconoce una de las actividades recreativas más populares en todo el mundo. Pero los videojuegos ya no son solo una forma de entretenimiento; en los últimos años han dado paso a un fenómeno competitivo y profesional conocido como esports.

Los esports, o deportes electrónicos, son competencias organizadas en las que jugadores y equipos se enfrentan en distintos títulos, desarrollando habilidades estratégicas, técnicas y de trabajo en equipo similares a las de los deportes convencionales.

En el Biobío, uno de los referentes en este ámbito es el equipo de la Universidad de Concepción, que cuenta con divisiones en distintos juegos y ha conseguido importantes logros en torneos nacionales. La Estrella conversó con Cristhian Henríquez, coordinador de UDEC Esports, quien detalló un poco más sobre esta actividad.

> "Los videojuegos son un aspecto de la vida que muchas veces es incomprendido".
>
> Cristhian Henríquez, coordinador UDEC Esports

"El equipo surge en septiembre de 2019 para participar de la Liga Universitaria WUCG Latam de League of Legends (LoL) (videojuego). Dado el buen rendimiento y el entusiasmo de los mismos estudiantes, el proyecto se ha mantenido y hoy permite la incorporación de especialistas de los esports", señaló.

"Si bien inicialmente las motivaciones principales era generar un equipo que demostrara nivel frente a otros equipos y universidades, hoy tenemos motivaciones más profundas, como la profesionalización de la escena de esports a nivel regional y nacional; desmitificar los paradigmas negativos sobre los videojuegos y enseñar, educar y prevenir sobre el uso indebido y excesivo de los mismos fomentando un uso positivo", agregó.

"Durante estos años hemos tenido diversos equipos de varios videojuegos como League of Legends, Valorant, Fifa, Pokemón, Rocket League y Super Smash Bros, entre otros", detalló.

Sobre la captación de los jugadores, Henríquez indicó que "depende del juego. La mayoría de las veces son por convocatorias abiertas o por scouting en torneos internos. No todos son profesionales. En general buscamos generar un espacio profesional y aspirar a algo mejor. Si bien hemos obtenido grandes victorias, personalmente creo que la visibilidad que adquirimos es por el trabajo en general que hacemos, buscamos generar espacios sociales, torneos para la comunidad y otras actividades de aspecto comunitario para la comunidad gamer", dijo.

"Algunos de los hitos son ser Top 12 a nivel latinoamericano en Pokemon VGC, un primer lugar a nivel nacional del Campus League 2024, campeones en Copa Élite EFA, SuperCopa EFA y de la Primera División en Fifa, entre otros", detalló.

Cristhian concluyó que "para nosotros, los videojuegos son un aspecto de la vida muchas veces incomprendido y malinterpretado. Muchas personas lo ven como una pérdida de tiempo, pero hay cosas que se pasan por alto. Se generan lazos sociales, mejoras de habilidades, soluciones creativas y muchas cosas más".

JUGADORES

Uno de ellos es Cristóbal Henríquez, de 22 años de edad y que pertenece al equipo de LOL. "Desde muy pequeño juego League of Legends y otros videojuegos como hobby. En el LoL llegué a un nivel de habilidad bastante decente, pero siempre lo tomé como recreación. Todo cambió cuando ingresé a la UdeC y, de casualidad, vi un anuncio de tryouts para el equipo. Me dio curiosidad saber si podría quedar como titular o suplente", dijo.

"Más que una motivación específica, fue la curiosidad de probar mis límites, experimentar el juego en equipo y competitivo, y darle un sentido más interesante al tiempo que le he dedicado al juego", agregó.

"Actualmente, no estamos entrenando tan seguido por problemas de horarios, pero cuando estamos activos practicamos unas tres veces por semana. Cada sesión dura entre una y dos horas y media, incluyendo partidas y análisis", comentó.

"No recibimos sueldo, ya que esto es parte de la universidad y el presupuesto no lo permite. Jugamos por diversión y por el desafío de mejorar. Eso sí, cuando ganamos algún torneo, el premio se divide entre los miembros del equipo", finalizó.

Por su parte, Tomás Vargas, de 27 años, es un gran jugador de Pokémon VGC. "Me interesé en Pokémon por un amigo que me lo recomendó y me dijo que no era difícil de aprender. Me compré el juego y empecé a ver videos que hicieron que me enganchara aún más", indicó.

"Descubrí que el competitivo de Pokémon no era solo algo internacional, sino que también existían comunidades locales y Concepción tiene la suya. Eso me motivó a no solo jugar online, sino también involucrarme en un nivel más competitivo", señaló. "En cuanto a entrenamientos, hay días y días, y depende de si hay competencias cerca. En general, diría que son unas 7 horas a la semana. Aproximadamente una hora por día", añadió.

"En Pokémon actualmente no existe un sueldo fijo, a menos que tengas un equipo o un sponsor que te lo dé. Lo que sí hay son premios en dinero en las competencias, así que todo depende de tus resultados. Sin embargo, he ganado premios altos; el mayor fue de 750 dólares. Fue una satisfacción increíble, ya que siempre me gustó este juego y ahora empezaba a dar frutos monetarios", finalizó.