

Fecha: 19-10-2024
Medio: El Mercurio
Supl.: El Mercurio - Cuerpo B
Tipo: Noticia general
Título: “Game On”: Los crecientes ingresos y las innovaciones de la ascendente industria de videojuegos en Chile

Pág.: 4
Cm2: 598,0
VPE: \$ 7.855.701

Tiraje: 126.654
Lectoría: 320.543
Favorabilidad: ☐ No Definida

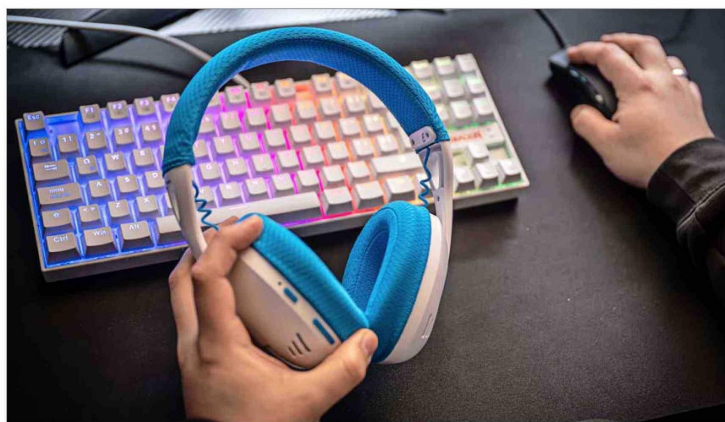
SOFÍA MALUENDA

ENTRE ENERO Y SEPTIEMBRE SE EXPORTARON CASI US\$ 6 MILLONES EN SERVICIOS:

“Game On”: Los crecientes ingresos y las innovaciones de la ascendente industria de videojuegos en Chile

La Asociación Gremial de Empresas de Desarrollo de Videojuegos indica que de los US\$ 16 millones de ingresos que se estimaban en 2023, este año las cifras superarán los US\$ 20 millones. Concepción estaría emergiendo como un nuevo polo de desarrollo.

Existen también diversos programas de estudios para formar profesionales del área.



ma gestora de experiencia al cliente—, relata que “la región alberga *startups* innovadoras en diversos sectores, desde salud, *software* como servicio (SaaS), hasta fábricas de videojuegos, evidenciando el abundante talento local”. Además, Riquelme comenta que “este ecosistema en desarrollo tiene un futuro prometedor para la exportación de tecnologías construidas en Concepción”.

El brinco hacia las exportaciones

Según datos de ProChile, las exportaciones de servicios relacionados con videojuegos anotaron en 2023 un crecimiento de 50,4% respecto a 2022. Ese alto incremento se suavizó este año. En lo que va de 2024, ProChile señala que en el período acumulado de enero-septiembre los envíos muestran una disminución del 15,9% en comparación al mismo lapso del año anterior. La entidad pública precisa que ya se han exportado US\$ 5.841.221, cifra que se aproxima al total de 2022, lo que, a juicio de ProChile, refleja “la fortaleza del sector”.

“Aunque las exportaciones de videojuegos chilenos en 2024 han comenzado más lentas que en 2023, vemos en positivo que las cifras en general se estén manteniendo y existe la posibilidad de alcanzar e incluso superar esas cifras hacia fin de año, especialmente si surgen nuevos lanzamientos, como por ejemplo ‘Sky Oceans: Wings for Hire’, de la empresa Octeto Studios, lanzado el pasado 10 de octubre; sumando además que haya una demanda global favorable”, analiza Raúl Vilches, jefe del departamento de Industrias Creativas de ProChile.

“A largo plazo, la industria tiene un gran potencial de crecimiento, siempre que continúe innovando y diversificando sus mercados”, agrega.

Para muchos puede sonar como el *hobby* de un conocido. Podría ser, pero es un pasatiempo lucrativo. La industria de videojuegos mueve millones de dólares a nivel mundial. Según cifras de Statista, solo en 2023 generó más de US\$ 180 mil millones. Al 2028 llegará a US\$ 257 mil millones, proyecta la firma Bain & Company.

A nivel local, Sven von Brand, presidente de la Asociación Gremial Chilena de Empresas de Desarrollo de Videojuegos (VGChile), indica que la última estimación de facturación correspondía a unos US\$ 16 millones. Para este año proyectan que la cifra superará los US\$ 20 millones gracias a los éxitos de títulos nacionales.

Von Brand explica que un *hit* puede atraer inversionistas hasta Chile. “El mejor ejemplo” en el último tiempo ocurrió con “Tormented Souls”, videojuego creado por chilenos cuyo éxito llevó a la empresa inglesa PQube a invertir en una secuela.

“Actualmente la industria chilena salió del estado incipiente”, asegura Von Brand. Agrega que hay una “sana combinación” entre nuevos emprendedores, empresas emergentes y firmas consolidadas.

Detalla que los nuevos creadores provienen principalmente de las 12 carreras académicas de videojuegos que se imparten en Chile. También hay quienes se cambiaron a esta industria.

Formación profesional

La Universidad Andrés Bello, por ejemplo, ofrece desde 2013 la carrera de Diseño de Juegos Digitales. Dicen ser la licenciatura relacionada con el diseño y producción de juegos de video “más antigua y con mayor cantidad de estudiantes en Chile”, instalados en dos sedes: Santiago y Concepción. Pablo Ortúzar, director de Carrera Diseño de Juegos Digitales Campus Creativo UNAB, señala que la idea es que sus egresados puedan emprender con sus propios proyectos. Otros siguen un camino más “tradicional”, como modeladores y animadores 3D. Alguien se especializa en docencia.

Otro ejemplo es Duoc UC, que tiene la carrera de Animación Digital. Sobre su motivación para ofrecer formación en esta área, Andrea Valle, subdirectora de la Escuela de Comunicación, indica que “los videojuegos se han convertido en uno de los sectores más di-

námicos y con mayor proyección dentro de la economía creativa, tanto en Chile como a nivel global”.

La corriente llega a nuevas orillas. El Hub Providencia inauguró hace dos meses un laboratorio de videojuegos público, buscando ofrecer un espacio de encuentro para jóvenes y profesionales de la industria. En su marcha blanca ya ha recibido a más de 300 personas. “Queremos ser un referente en la región, potenciando el talento emergente y contribuyendo al crecimiento de la industria al conectar la innovación con el entretenimiento en el desarrollo de videojuegos”, dice Mauricio Brito, director del Hub Providencia, sobre sus motivaciones.

¿Un nuevo hub en Concepción?

El decano de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Concepción (UdeC), Pablo Catalán, adelantó que como facultad se está haciendo un esfuerzo de “plantar una semilla” para identificar a los videojuegos como una opción para estudiantes y futuros ingenieros. “Valoramos los videojuegos en el desarrollo profesional y en lo que es la construcción de una industria y esperamos ser un aporte”, indicó.

“Yo diría que sí se está formando un *hub* de videojuegos y desarrollo en Concepción. Está en proceso de crea-

ción actualmente”, indica Felipe Quezada. Es el director creativo de Bitplay, una empresa de diseño y desarrollo de servicios digitales y nuevas tecnologías, que nació en Concepción, y que entre su oferta cuenta con diseño y desarrollo de videojuegos. El foco puede ser educativo, de marketing, para entrenamientos e incluso para capacitaciones, menciona Quezada. “El sector de videojuego sí se está fortaleciendo en comparación con años anteriores”, dice, aunque hace hincapié en que para ellos como empresa, los años de pandemia fueron un buen momento.

Paula Riquelme, emprendedora de la zona y cofundadora de woku —fir-

HUB PROVIDENCIA