

**¿ QUÉ  
CONTENIDOS  
AUDIOVISUALES  
CONSUMEN  
LAS Y LOS  
ADOLESCENTES  
CHILENOS**

**VIDEOJUEGOS**

**BOLETÍN  
INFORMATIVO  
NÚMERO 2**

Proyecto "Radiografía a los referentes audiovisuales de adolescentes chilenos", N° 404434, financiado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio".



**UNIVERSIDAD DE CHILE**  
Instituto de la  
Comunicación e Imagen  
ICEI



Proyecto financiado  
por el Fondo de  
Fomento Audiovisual  
convocatoria 2017



# PRESENTACIÓN



¿Cuáles son los referentes audiovisuales que marcan a una generación?, ¿qué películas, videos musicales, series, videojuegos y otros productos audiovisuales son los que están viendo las y los adolescentes?, ¿cómo usan los distintos dispositivos tecnológicos?, ¿qué imágenes se están instalando como marcos de interpretación del mundo? ●

# TIENES QUE SABERLO

## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN\*

En nuestra investigación, poco más de la mitad de las y los adolescentes afirman jugar videojuegos (262 adolescentes, correspondientes al 53% del total de encuestados).

Entre los géneros de videojuegos más populares están los de acción (32%), seguidos de estrategia (22%), deportes o carreras (15%), rol (12%), rompecabezas (7%) y aventura (5%).

Las y los estudiantes de colegios municipales juegan más a los videojuegos (72%) que los de privados (62%) y los subvencionados (48%).

Un 68% de los hombres juega videojuegos frente a un 40% de las mujeres. El género de videojuego preferido en ambos casos es la acción: un 37% de los hombres y un 29% de las mujeres.

El computador y las consolas de PlayStation (con un 37% y un 29%, respectivamente), son los dispositivos privilegiados para jugar, seguido de los celulares (con un 18%).

Las razones que más escogieron las y los adolescentes para explicar por qué juegan son la historia que aborda (29%), la estética y el lenguaje del juego (21%), los desafíos que plantea (18%) y la emoción provocada (16%). ●



TIENES QUE  
SABERLO

\*Universo de 497 estudiantes, hombres y mujeres, de entre 15 y 18 años de colegios públicos, particular subvencionado y privados de Santiago de Chile.

# ENTREVISTA EN PRIMERA PERSONA

Entrevista a Mark, estudiante de tercero medio del colegio Merryland, creador del canal de YouTube ByMark, en el que sube videos de "gameplay" o de cómo jugar los videojuegos.

## ¿Qué videos te gustan?

Me gustan los videos de juegos, porque aparte de que soy "gamers" y juego mucho, me divierto mucho con ellos. Veo videos sobre juegos de celular como el Call of Duty, como el Fortnite y juegos que se juegan en equipo, con amigos y online.

## ¿Cuánto tiempo al día le dedicas a jugar?

En la semana, cuando estoy en el colegio, no juego mucho, como una o dos horas, los fines de semana juego mucho, como cinco horas.

## ¿Sientes que aprendes a través de ellos?

Sí aprendo. A veces idioma porque tengo algunos juegos en inglés y la reacción cuando uno juega, uno aprende a reaccionar más rápido.

## ¿Sabes si existe algún videojuego chileno?

Sí, pero no juego juegos chilenos.

## ¿Por qué no los juegas?

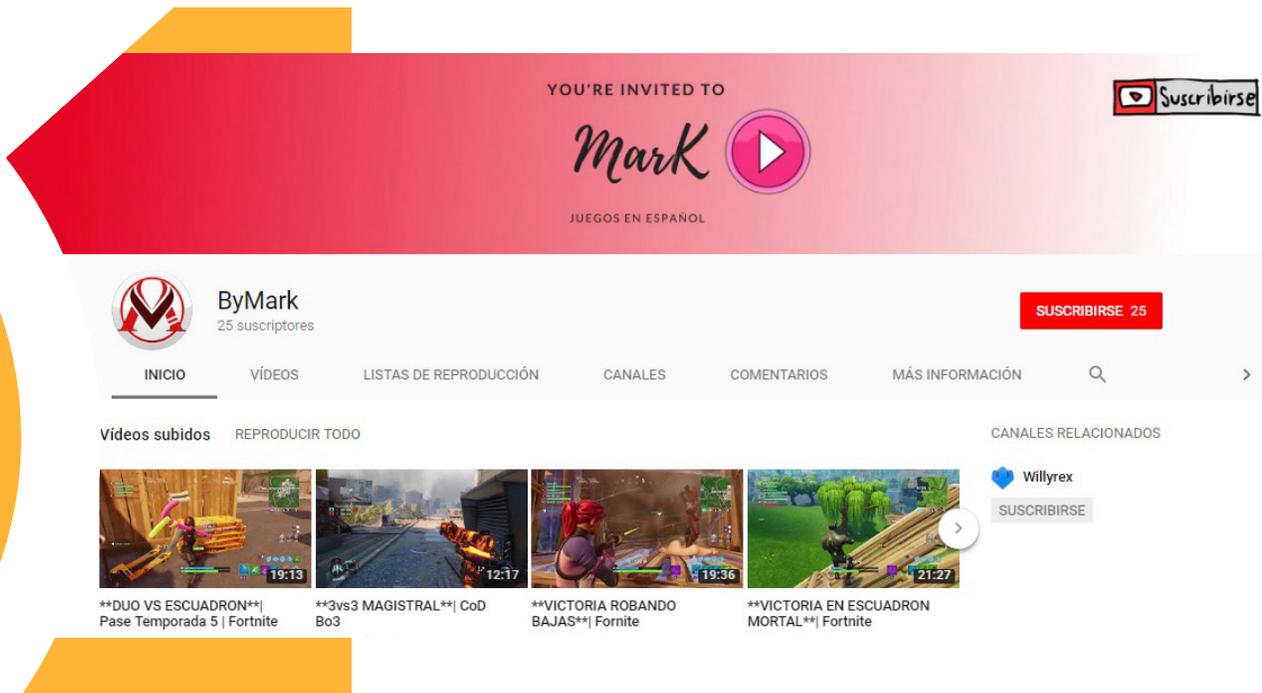
Porque no me llama la atención o porque no juegan mis amigos, como que no siento que sean muy buenos.

## ¿Cómo eliges lo que vas a jugar?

Por lo que dice la gente, por lo que juegan mis amigos y veo si me gusta obviamente, si es de acción sobre todo, son los que más me gustan, o si hay armas.

## ¿Qué haces cuando no estás jugando?

Veó tele, Netflix, veo películas y ya no salgo mucho, así que eso.



### ¿Pensas que esos contenidos están pensados para personas de tu edad?

Sí, bueno, no, algunos son muy violentos, no son para todas las edades, pero cada juego dice para qué edad debe ser el jugador.

### ¿Te gustaría crear tus propios juegos?

No sé, creo que no, prefiero jugarlos que hacerlos.

### ¿Cómo sería el videojuego perfecto para ti?

Online, multiplayer, vicioso, entretenido y con amigos, sobre todo eso.

### ¿Cómo vicioso?

Ser adicto a algo, que tengas que ganar experiencia o jugar mucho para lograr algo en el juego.

### ¿Crees que hay contenidos para hombres y otros para mujeres?

Yo creo que son todos para todos, pero hay algunos juegos que igual... a mí me da lo mismo si juega una mujer o un hombre, pero algunos juegos creo que sí van directo a puros hombres y otros para mujeres.

### ¿Cuáles serían solo para hombres?

Hay unos juegos que no aparecen mujeres simplemente, que son la mayoría de guerra. Ahora en los juegos de Call of Duty se están implementando mujeres. Y en los mismos juegos, por ejemplo de princesas o cosas así, donde tampoco aparecen muchos hombres, entonces se supone que van dirigidos a cada género.

### Si pudieras hablar con las o los creadores de los videojuegos ¿qué les dirías?

Les diría que hagan juegos online sobre todo para poder jugar con amigos, porque eso es lo que más siento que sirve para que ese juego crezca, porque así uno se vuelve además adicto y empieza a jugar más.

### Tú te creaste un canal de YouTube, ¿qué te llevó a crearlo y qué cosas subes?

Me creé un canal porque juego mucho videojuegos y al jugar mucho me expreso ya sea enojándome, feliz, entonces me gusta transmitir eso a los que ven, o si les divierte un poco. Y no pierdo nada en grabar lo que juego. ●

Entrevista a **Lorena Antezana**, Doctora en Información y Comunicación por la Universidad Católica de Lovaina, Magíster en Comunicación Social, Periodista y Licenciada en Comunicación Social de la Universidad de Chile. Académica del Instituto de la Comunicación e Imagen y responsable de la investigación "Radiografía a los referentes audiovisuales de adolescentes chilenos", financiado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.



## **RAZONES Y SABERES**

### **¿Ha aumentado el consumo de videojuegos en el último tiempo?, ¿por qué?**

Sí, ha ido aumentando, de hecho la industria del videojuego es una de las más pujantes en este momento, hay una gran inversión en todo el mundo. Esto porque han aumentado los ingresos en general de la población y por lo tanto pueden acceder con mayor facilidad a las distintas consolas. Y además, son muchos los soportes donde se puede jugar, están los celulares, los computadores, las Xbox, las PlayStation, hay muchas posibilidades de acceso para las diferentes edades.

### **¿Hay diferencias socioeconómicas en el uso de videojuegos?**

Sí las hay, a pesar de que en general todas las y los adolescentes juegan algún tipo de videojuegos, las personas que tienen más capacidad de pago son las que pueden tener las consolas más sofisticadas. También necesitan tener conexión a internet en sus hogares para tener acceso a los juegos en línea. Además, los juegos son caros, y descargar las aplicaciones, los mapas y todas las cosas extras cuestan dinero, deben en algunos casos tener acceso a una tarjeta de crédito. Por ejemplo, hay sitios especializados para hacer joystick o palanca de mando,

algunas personas mandan a comprar a otro país ciertos aparatos adicionales para poder manipular los juegos, todo eso implica una alta inversión.

### **¿Hay diferencias de género en el uso de videojuegos entre adolescentes?**

En el caso de los videojuegos sí se nota una diferencia en el tipo de juegos al que acceden. Por lo que he observado en esta investigación más lo que he leído de otros trabajos, ellas suelen jugar menos tiempo, además es menos especializado su juego, es decir, no necesariamente vinculado a joystick o a plataformas distintas.

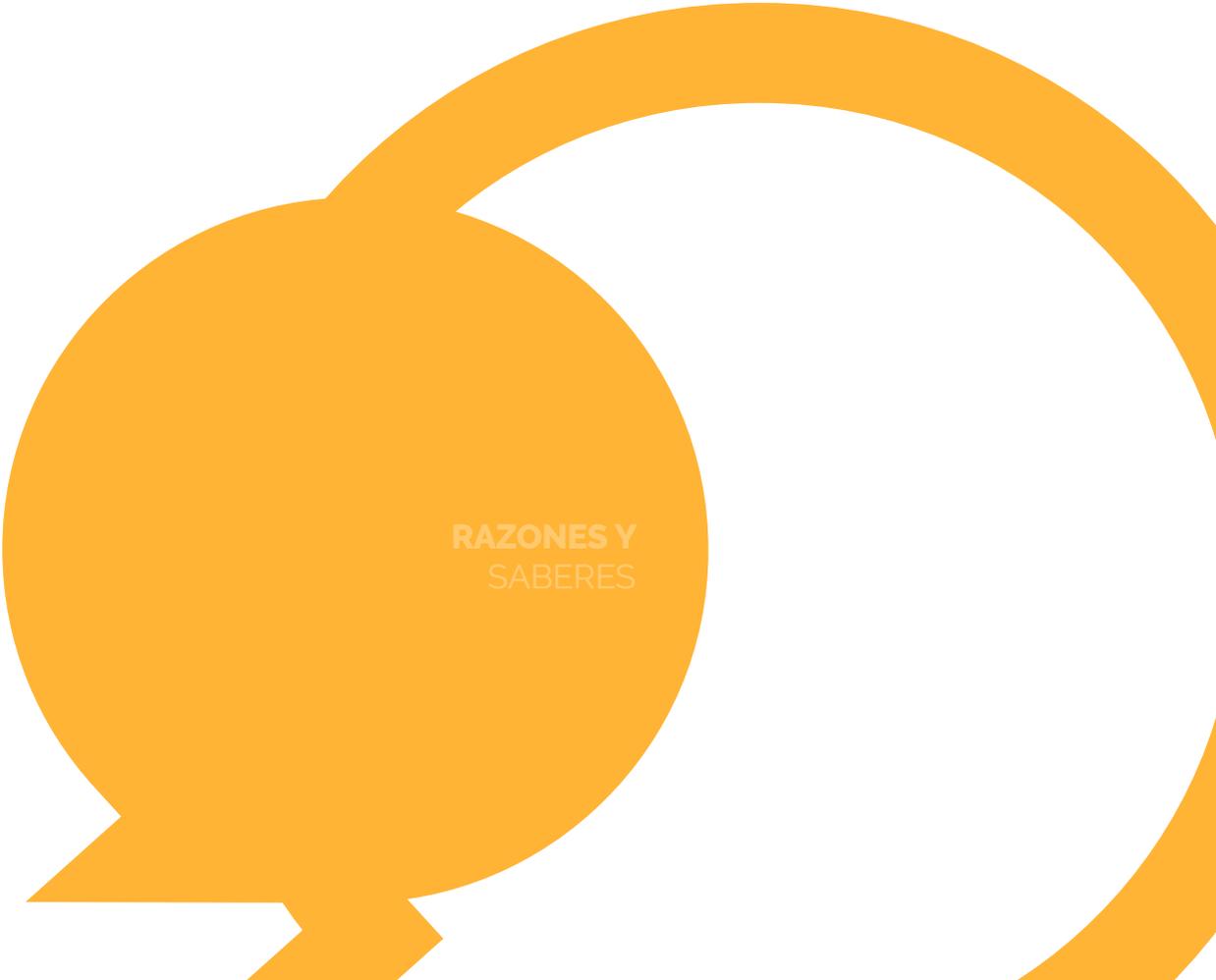
### **¿Cómo ha ido variando la imagen y la estructura visual de los videojuegos con el paso del tiempo?**

Se han ido cada vez mejorando, de hecho ya hay videojuegos que requieren, por ejemplo, una televisión con alta definición y más píxeles para que se noten todas las

potencialidades gráficas. Las historias cada vez son más complejas, con grandes equipos de desarrolladores que permiten mejorar la imagen y el proceso de identificación que puedan hacer los jugadores con ese tipo de escenas.

### **¿Desde qué edad es recomendable permitir el uso de videojuegos?**

Siempre he creído que prohibir es malo y que es mejor acompañar los procesos. En ese sentido, mientras más podamos retardar el acceso a la televisión u otro tipo de plataforma que propicie una conducta más sedentaria, es mejor. Si no es posible, hay que ir acompañando los procesos y dosificándolos. Si los niños y niñas tienen una alternativa diferente, seguramente van a optar por eso, siempre van a preferir salir a jugar con sus amigos o al parque, entonces prefieren los videojuegos cuando no tienen esa opción. El tema es que si se les hace un hábito, es muy difícil cambiarlo. ●



RAZONES Y  
SABERES



## DETRÁS DE CÁMARA

Entrevista a **Sven von Brand Laredo**, Ingeniero Civil Informático de la Universidad Técnica Federico Santa María (UTFTM). Fundador y CEO de Abstract Digital Works, profesor y miembro fundador de USM Games y parte de la directiva de Video Games Chile (VG Chile), el gremio nacional de desarrolladores de videojuegos.

### ¿En qué escenario está la industria de videojuegos chilenos?

Chile está viviendo un crecimiento constante en la creación de empresas de videojuegos que se ve representado principalmente en Santiago y la región de Valparaíso. Actualmente la industria está conformada por más de 60 empresas y ha sido el gremio VG Chile junto al apoyo de ProChile, CORFO y CNCA quienes han ayudado a su crecimiento.

### ¿Cómo ha avanzado en los últimos años y cuáles son sus desafíos?

La industria de los videojuegos chilena se vio golpeada por el cierre de sus dos más grandes estudios el último año, Behavior Santiago y DeNA Santiago, sin embargo estos cierres corresponden a decisiones de las casas matrices extranjeras y han permitido ver con nuevos ojos la realidad de la industria chilena. El desafío para la mayoría de las empresas es el mismo: cómo vendemos nuestros productos o servicios en el extranjero.



DETRÁS DE  
CÁMARA



## DETRÁS DE CÁMARA

### **Se han creado carreras universitarias de desarrollo de videojuegos, ¿cómo las evalúas y qué efecto ha tenido esto en la industria nacional?**

De las carreras formadas a nivel nacional enfocadas a desarrollo de videojuego en general se ha visto poco impacto a nivel industria, siendo varios de los profesionales autodidactas o provenientes de estudios más generales como informática, animación digital o incluso con carreras no afines como psicología, relaciones públicas o arquitectura.

Sin embargo hay universidades que han llevado procesos de diseño de mallas consultando a expertos de la industria, entre las que destaca la Universidad de Talca con la carrera de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual, la cual cabe mencionar, aún no cuenta con alumnos titulados por lo joven de la carrera. Varias empresas son algo escépticas a estas carreras en general, dado que la creación de videojuegos tiene un fuerte componente de oficio.

### **¿Qué aspectos consideran a la hora de hacer un videojuego para adolescentes?**

Esta pregunta es muy amplia al ser el mercado de videojuegos uno de los mercados más grandes y variados de las artes. En general los adolescentes buscan juegos promocionados principalmente para adultos como GTAV y Call of Duty, pero también gran cantidad de adolescentes juegan juegos como Minecraft y Rocket League.

En nuestro caso en Abstract Digital works cuando desarrollamos juegos, pensamos en adolescentes y adultos jóvenes. Nuestra meta es lograr la magia de los juegos más caricaturescos que enganchan por la simpatía y momentos entretenidos, por sobre una actitud "cool". Buscamos un poco la fórmula Nintendo, pero creemos que la mayoría de los adolescentes prefieren juegos de batalla más tradicionales.

### **¿Cómo se aprende a hacer videojuegos de forma autodidacta?**

Lo importante para aprender a hacer videojuegos es principalmente hacer juegos. Hoy con internet y herramientas gratuitas de desarrollo de videojuegos es más fácil que nunca aprender a hacerlos, incluso si no se sabe programar.

### **¿Qué aprendizajes puedes ver que promuevan los videojuegos?**

Los videojuegos generan una mayor motricidad fina y mayor capacidad de manejar herramientas. La ola moderna de juegos competitivos en equipo ha permitido desarrollar fuertemente el trabajo en equipo de los jóvenes. Yo aprendí inglés con los videojuegos y gran parte de la gente de mi edad decidió aprender el idioma para poder enfrentarse adecuadamente a ellos.

Aparte de las habilidades que fomentan los videojuegos, hay muchos aprendizajes culturales y emocionales que se generan alrededor de ellos, desde aprender a identificar elementos de la Primera o Segunda guerra mundial, pasando por aprender historia universal y las naciones, y llegando a juegos que nos presentan enseñanzas o preguntas espirituales o personales.



**Muchos padres y madres le temen al uso excesivo de los videojuegos en sus hijos/as adolescentes, ¿qué opinas al respecto?, ¿qué recomendaciones les darías a ellos para trabajar y controlar esa preocupación?**

El uso excesivo de los videojuegos es un problema, lo difícil es encontrar el punto entre mucho y excesivo. Mi principal recomendación es mantener una conversación adecuada con el hijo de cómo manejar sus tiempos para jugar y enseñarle desde temprano a priorizar sus deberes de manera correcta. En la adolescencia creo ya es un poco tarde para crear el hábito de priorizar y dosificar el consumo de los juegos, debiera enseñarse de manera adecuada en la niñez.

Si el adolescente juega demasiado, recomendaría evaluar si es una adicción y el joven requiere de ayuda o si bien es una actividad intensa, pero que no tiene efectos negativos en la vida del joven. En caso de ser una adicción es recomendable buscar ayuda profesional. ●



# LOS MÁS JUGADOS



## Clash Royale (estrategia) 2016

Juego desarrollado por Supercell, basado en el universo del videojuego Clash of Clans. Combina elementos de los juegos de cartas coleccionables, es decir, defender a la torre y estrategia de acción en tiempo real. Tiene una gran variedad de cartas de las tropas, hechizos y defensas de Clash of Clans y de los personajes nobles, entre los que se encuentran el príncipe, el caballero y el bebé dragón. El objetivo es destruir las torres enemigas del rey y de las princesas para vencer al rival y ganar trofeos, coronas y gloria en la arena.



## League of Legends (estrategia) 2009

Juego en línea desarrollado por Riot Games y dirigido por Tom Cadwell. Competitivo de ritmo frenético, fusiona la velocidad y la intensidad de la estrategia en tiempo real (ETR), con elementos de juegos de rol. Dos equipos de poderosos campeones, cada uno con un diseño y un estilo de juego único, compiten cara a cara a través de diversos campos de batalla y modos de juego. La Liga cuenta con varios arquetipos de campeones, desde malvadas mentes criminales hasta monstruosas y épicas criaturas, pasando por toda clase de personajes imaginables. Los diferentes campeones cubren distintas posiciones y estrategias.



## FIFA (deporte) desde 1993 a la fecha

Serie de videojuegos de fútbol desarrollados por EA Sports y basados en la Copa Mundial. Usualmente surge una nueva versión cada año (ya van 25 al 2018). Su particularidad son las licencias oficiales y la gran cantidad de equipos de fútbol que se encuentran allí representados. Estos juegos fueron evolucionando hasta llegar a un gran nivel gráfico, con mucha definición en los rasgos faciales de los jugadores (aunque solo de los más conocidos), y estadios exactamente iguales a sus contrapartes reales.

● ● ●  
¿SABÍAS QUÉ?

¿SABÍAS  
QUÉ?



**SABÍAS QUE EN CHILE UN 79% DE  
LOS HOGARES DE NIÑOS, NIÑAS  
Y ADOLESCENTES QUE UTILIZAN  
INTERNET CUENTA CON AL MENOS  
UN COMPUTADOR PORTÁTIL, EL 92% CON UN  
CELULAR QUE SE PUEDE CONECTAR A INTERNET (EN  
CUALQUIER MODALIDAD DE CONEXIÓN), Y UN 47%  
CON UNA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS?**

(Informe "Implementación de estudio de usos, oportunidades y riesgos en el uso de TIC por parte de niños, niñas y adolescentes en Chile", UNESCO y Ministerio de Educación, 2017)



### **Videojuego**

Programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla y al igual que cualquier juego, posee reglas además de una recompensa final que es ganar.

### **PlayStation**

Consola de videojuegos desarrollada por Sony Computer Entertainment que apareció en el mercado en 1994.

### **YouTube**

Portal del internet que permite a sus usuarios subir y visualizar videos.

### **Netflix**

Servicio pagado que funciona a través de internet, cuya finalidad es que sus usuarios puedan ver películas, documentales y series de televisión en una pantalla de televisor o celular.

### **VG Chile**

Video Games Chile, asociación que agrupa a 40 estudios creadores de juegos (un 75% de los que existen en el país).

### **USM Game**

Iniciativa estudiantil de la Universidad Técnica Federico Santa María que estudia la creación de video juegos y entretenimiento digital en todas sus áreas, ya sean diseño, desarrollo, arte, o producción.

### **ProChile**

Institución del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile encargada de la promoción de la oferta exportable de bienes y servicios chilenos, y de contribuir a la difusión de la inversión extranjera y al fomento del turismo.

### **CORFO**

Corporación de Fomento de la Producción, agencia del Gobierno de Chile dependiente del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo a cargo de apoyar el emprendimiento, la innovación y la competitividad en el país.

### **CNCA**

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, desde el 2018, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

### **TIC**

Término para referirse a las tecnologías de la información y la comunicación.



## EN CLAVE ADOLESCENTE

REFERENTES, PRÁCTICAS Y HÁBITOS  
DE CONSUMO AUDIOVISUAL

Editores: Lorena Antezana y Pablo Andrada.

ENCUENTRA TODOS LOS  
RESULTADOS DE ESTA  
INVESTIGACIÓN EN EL  
LIBRO DIGITAL EN CLAVE  
ADOLESCENTE. REFERENCIAS,  
PRÁCTICAS Y HÁBITOS DE  
CONSUMO AUDIOVISUAL,  
PRÓXIMAMENTE DISPONIBLE.

Para consultas y mayor información  
dirigirse a:

Lorena Antezana, profesora del  
Instituto de la Comunicación e  
Imagen de la Universidad de Chile y  
académica a cargo de la investigación  
"Radiografía a los referentes  
audiovisuales de adolescentes chilenos"  
2017-2018. Correo: [lorena.antezana@  
gmail.com](mailto:lorena.antezana@gmail.com)

Prensa:  
Marilyn Lizama.  
[marilyn.lizama@gmail.com](mailto:marilyn.lizama@gmail.com)