

ENFOQUE

Febrero 2023

Ecuador está presente en los videojuegos

Los consumidores de videojuegos crecen cada día. Las industrias desarrolladoras buscan atraer nuevas audiencias

Ecuador ha sido referenciado en estos videojuegos

Desarrolladores internacionales incluyeron personajes ecuatorianos dentro de videojuegos deportivos. Chito Vera y la selección de fútbol son grandes ejemplos dentro de la plataforma. En el mundo hay juegos de tipo aventura hasta simuladores de fútbol. Los desarrolladores de videojuegos han encontrado inspiración en la cultura, la historia y la belleza natural de Ecuador. Esta aparición representa una oportunidad única para que el mundo conozca más de acerca la diversidad que ofrece el país sudamericano.



Matt Essom, ilustrador

EA Sports UFC 4 es un videojuego de artes marciales mixtas que fue programado por el estudio EA Vancouver y distribuido por EA Sports para PlayStation 4 y Xbox One. Fue lanzado el 14 de agosto de 2020 a nivel mundial. Marlon Vera publicó en redes sociales que la empresa EA Sports lo contactó para informarle que estará en la UFC 4, videojuego deportivo de EA Sports. Se lo puede adquirir en plataformas virtuales como PlayStation a \$59,99. "Debes ver como se mueve Chito Vera. Es más desprevenido que otros personajes del juego, no son tan activos y agresivos", asegura el gamer y youtuber Pryoxis en uno de sus gameplays. 'Chito' Vera es un peleador peso gallo en la Ultimate Fighting Championship (UFC). Es una de las caras

que representa a Ecuador dentro de este deporte. EA Sport confirmó a Vera como personaje jugable en su edición deluxe. La información se dio a conocer el 11 de agosto del 2022. "El luchador en el que te conviertes está determinado por tu estilo de lucha. No importa cómo o dónde juegues, EA Sports UFC 4 te pone a ti en el centro de cada pelea", dice en la descripción del videojuego. "Ahora sí podrán jugar conmigo. Se sigue haciendo historia Ecuador", comunicó Vera a través de sus redes sociales. "El personaje es muy habilidoso al momento de controlarlo. Él ya se estaba inclinando para contrarrestar con una patada. Es casi idéntico con lo que pasaría en la vida real", asegura Henry Aka, competidor del videojuego EA Sport UFC.



Página oficial de EA Sports Fifa 23

FIFA 23 es un videojuego de simulación de fútbol. Esto es del estudio Electronic Arts de Vancouver y Rumanía. Esta entrega va a ser la última en tener el nombre de FIFA. En futuras entregas, el juego se llamará EA Sports FC. Está disponible para las consolas de PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC, PS4 y Xbox One. Su precio ronda alrededor de \$70,00. Electronic Arts anunció una actualización, que incluirá a la Copa Libertadores y la Sudamericana. Los aficionados de este videojuego podrán disfrutar de los nuevos uniformes, estadios y jugadores de los equipos clasificados a

estos torneos. Los equipos ecuatorianos son el Independiente del Valle, Barcelona, Aucas, Liga de Quito y Emelec. EA decidió que el volante central ecuatoriano integre su equipo exclusivo y sumará una mejora a su modo de juego. Algunos rostros de jugadores ecuatorianos ya aparecieron en versiones pasadas como Luis Antonio Valencia, Enner Valencia, Felipe Caicedo, Cristhian Noboa o Robert Arboleda. Para esta entrega se agregó a otros jugadores. Ellos son futbolistas ecuatorianos. Sus nombres son Piero Hincapié, Carlos Gruezo, Jeremy Sarmiento y Moisés Caicedo.

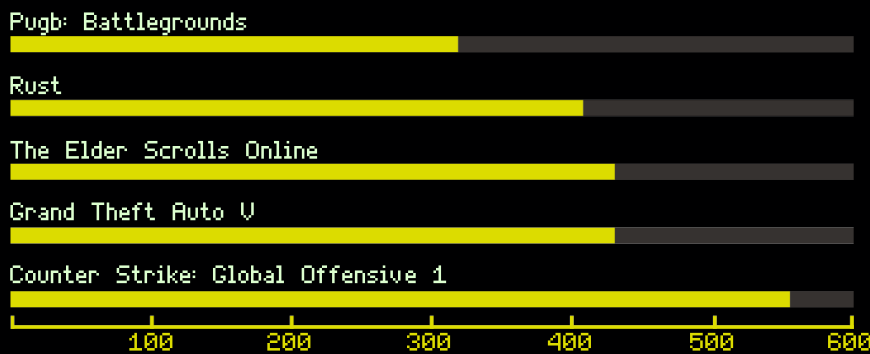


Mahu. Cortesía

Mahu es un niño aprendiz de un shaman de la cultura Manteño-Huancavilca, el videojuego está ambientado en los años 500-1532 d.C. Debe superar los obstáculos para rescatar a comuneros de su aldea. Este videojuego nació como un proyecto en el Instituto de Tecnologías y Producción de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG). El proyecto está en pie desde el 2018. Milton Sancán Lapo dirige un equipo de docentes y estudiantes para el trabajo. "El videojuego es una aventura, tiene tres fases, para ir

contando diferentes aspectos. Cuando recolecta objetos avanza a otras etapas y va descubriendo secretos del bosque seco tropical", explica Jossie Lara, uno de los asistentes. El cóndor, el ocelote y el venado de cola blanca son algunos de los animales que aparecen dentro de la historia. Ellos tienen un rol antagónico. "Se buscó que el juego no fuera muy violento. A los animales no tiene que matarlos, sino que están hechos de vasijas de tal manera que hay que quebrarlas, ningún animal es maltratado", añade Jossie.

Top juegos dentro de los 10 más populares de cada semana



Los usuarios de Steam aumentan exponencialmente

Steam es una plataforma de distribución digital de video juegos desarrollada por Valve Corporation. La función era proveer actualizaciones automáticas a sus juegos, pero ahora cualquier desarrollador independiente puede incluir sus creaciones.

La plataforma estuvo disponible para el público en 2003. La compañía asegura que ha logrado superar la cifra de 33 millones de usuarios conectados al mismo tiempo. Esto significa un crecimiento enorme ya que hace año y medio logró 20 millones de usuarios a la vez. Tras la pandemia del 2020, los jugadores han continuado en la plataforma y otros más han llegado en gran medida a la plataforma. Durante el 2022, se pudo observar un notable aumento en el material. Fueron 44,7 exabytes, un incremento del 36% respecto a su año antecesor. La plataforma decidió aumentar una interfaz donde se puede usar una barra de herramientas acoplable al gusto del usuario. El listado de logros, amigos, chats o capturas aparece como pequeñas islas flotantes por la pantalla principal.

Steam reunió en ese año el 165,69% de lo que representa la población ecuatoriana

A lo largo del 2022, Steam reunió 83mil nuevos compradores por día, agrega la corporación. En 2021 logró una cifra de 38mil millones de horas jugadas y 69 millones de usuarios. Su público aumentó en un 43,91%. En 2022, Steam reunió 30.295.000 nuevos usuarios. Esta cifra

representa más de los 3/2 de la población ecuatoriana. ¿Este es un dato alarmante? No se podría dar una respuesta concreta ya que no hay una base de datos de los usuarios de Steam. El análisis podría variar dependiendo del país de origen, sexo, educación, edad y horas invertidas en la plataforma. Lo que si podemos aseverar es que la plataforma está adaptada para un público infantil, adolescente y adulto.



Patricia Cárdenas y su equipo realizaron un estudio en niños de 10 a 14 años con el fin de analizar su metabolismo. Al terminar su investigación, concluyeron que se debía promocionar la "actividad física como un medio dinámico para garantizar un desarrollo saludable que será proyectado en la adultez en una mejor calidad de vida". Otro problema relacionado al uso de los videojuegos es la adicción. Mónica Rodríguez y María García hicieron una recopilación de material científico de este tema. "Sabemos que el principal predictor para tener adicción al videojuego es *ser varón, hacer un uso excesivo del juego y jugar por la noche, sobre todo, más allá de medianoche*", dicen en su análisis. "Los adolescentes con este problema suelen presentar conflictos familiares o pertenecer a familias monoparentales o mixtas". Hay que aclarar que este patrón de conducta está enfocada a una edad donde los sujetos estudiados estaban enfocados en la *adolescencia*. Todos los sujetos que presentaron una adicción tenían comportamientos agresivos e impulsivos. Por otro lado, Ramiro Moscardi, licenciado en psicología, recuerda los beneficios del uso moderado de videojuegos. "En lo que refiere al área cognitiva se observan múltiples cambios como resultado de la exposición e interacción con videojuegos". Él realizó un análisis desde la perspectiva cognitiva del uso de videojuegos.

"Los videojuegos son ocupados como una herramienta terapéutica"

La finalidad es obtener mejorías clínicas. Hay muchas escuelas que incorporan a los videojuegos como actividad para desarrollar la inteligencia de los estudiantes y el trabajo en equipo. Esto está más presente en Latinoamérica que en años anteriores. "Tanto en los videojuegos como en la escuela se trabaja en equipos para lograr objetivos en común", expone Eduardo Rivera en su análisis de Videojuegos y Habilidades de Pensamiento. "Del mismo modo se trabaja el liderazgo".

El minor de videojuegos es una opción para los estudiantes de la USFQ



La subespecialización en videojuegos del Colegio de Comunicaciones y Artes Contemporáneas "está dirigida a estudiantes de todas las carreras de la USFQ que deseen adquirir el conocimiento, las habilidades y las destrezas básicas para diseñar videojuegos", señalan los directores del minor en la página web de la universidad San Francisco. Mark Bueno es el encargado de dirigir este programa. Cuenta que le han gustado los videojuegos "desde que era chico. Cuando estaba en la universidad, no tenía la oportunidad de hacer eso, así que estudie programación. Por mi cuenta empecé a aprender y hacer cursos de videojuegos". Entró a la USFQ como profesor de

sistemas y se abrió la oportunidad de dirigir éste minor. "Apareció justo para lo que a mí me gusta". El programa se lo puede completar con un total de 18 créditos. La demanda de profesionales aumenta con el pasar de los años, comenta Simon Read en su análisis en World Economic Forum. Mark Bueno opina que el mercado como creador de videojuegos en Ecuador no está tan desarrollado como Estados Unidos, Canadá o Europa. Una buena alternativa es aplicar a un campo laboral en esos países o trabajar

virtualmente desde Ecuador para ellos. "Hay la posibilidad de que los chicos con el tiempo que tienen y con los contactos que tienen entre sus compañeros podrían abrir camino", añade Bueno. "El tiempo para desarrollar algo y también hacer un juego que salga, que sea bueno y que llame la atención es algo difícil. Requiere bastante dinero y bastante tiempo". A lo largo de la subespecialización, los estudiantes

La industria de videojuegos es la industria de entretenimiento con un enorme crecimiento anual



aprenden a programar en Java y en otros programas. Los docentes requieren que los estudiantes traigan ideas, deben saber jugar o cosas de juegos, comenta el dirigente del programa. "Les enseñamos a crear un nivel, un personaje. La lógica entre el personaje, nivel y los enemigos. Lógica es lo que les llega a servir más", añade Mark Bueno.

