

Diseñar videojuegos

Por Ernesto Antonio Santos León

Un nuevo mercado profesional y laboral que emerge en América Latina.



[Creado por freepik](#)

Quienes vimos nacer los videojuegos, los que vivimos la aparición de las primeras consolas en los años 80, nos sentimos muy identificados con ellas: son parte de nuestra infancia, de nuestra vida. De alguna manera, aquellos videojuegos han marcado el camino de

quienes formamos parte de esa generación nos hemos dedicado a profesiones ligadas a la imagen y tecnología (como el diseño, el arte, la animación y la programación, entre otras).

En países en los cuales existe una industria del videojuego muy madura, como Estados Unidos y Canadá, en este tiempo se han generado cambios significativos. Se ha forjado mucha investigación, se ha desarrollado la tecnología y la formación académica. Pero en América Latina, donde llevamos pocos años de desarrollo, no estamos en la misma situación. En los últimos 5 años la industria ha tenido un crecimiento significativo en México, Brasil, Argentina, Colombia, Chile y Uruguay, pero ese crecimiento no necesariamente estuvo anclado en modelos de negocio elaborados con frialdad comercial. Muchas veces el motor real de los proyectos es cierta pasión por el videojuego de parte de los desarrolladores, de anhelos de una generación que busca ganarse la vida haciendo «lo que a uno le gusta». No es un mal comienzo, porque, justamente, esa fue motivación que impulsó los primeros juegos de video que aparecieron en el mundo (Diver, Mike. 2016), cuándo no existían ni las grandes corporaciones y ni los editores.

Los productos resultantes de este tipo de emprendimientos son conocidos como videojuegos indie (o independientes): «no nacen con el apoyo económico de una corporación, sino que son el trabajo de grupo pequeño de desarrolladores, y en algunos casos por una sola persona» (Lisanne, Swirsky.2012). Los perfiles profesionales que los conforman, se caracterizan por su carácter generalista: personas que conocen de todo un poco y tienen alta capacidad para autoformarse en diversas áreas. Esta tendencia va a contrapelo de la línea académica y profesional, que empuja hacia la especialización.

Lo cierto es que hoy en día ya no es necesario ser un experto en programación o un gran animador para desarrollar juegos interactivos. Con la aparición de programas como Unity, Unreal Developer Kit, Lumberyard, Construct, entre otros, las brechas de conocimiento se están cerrando, permitiendo a diversos profesionales (diseñadores, animadores y artistas) crear juegos realmente buenos, sin necesariamente contar con títulos académicos. Entre los profesionales latinoamericanos destacan casos como los programadores chilenos fundadores de ACE Team, los animadores e ilustradores argentinos fundadores de Game Ever Studio, los diseñadores gráficos ecuatorianos de Civel Games y los diseñadores bolivianos de Ancestral Gods, entre muchos, muchos otros.

Existen organizaciones que tienen claro el panorama y apoyan estas iniciativas a nivel mundial. Una de ellas es el *Indie Cade*, una organización estadounidense que promueve y apoya a los diversos desarrolladores independientes de videojuegos, en el cual han estado presentes juegos provenientes de Chile y Ecuador.

Este es, a grandes rasgos, el estado actual de la industria del videojuego. Para sortear los obstáculos que tenemos en América Latina, pienso la academia debería dar un paso importante que propicie un cambio significativo. Muchos estarán en desacuerdo, y pensarán que no se puede ofertar contenido profesional sin nichos de mercados establecidos: ¿Cómo dar una materia o crear una carrera de diseño de videojuegos en países en los que «no hay mercado»? Esta típica pregunta incluye el error de asumir que no existe mercado para el videojuego, algo que confirman las cifras de ganancias de la industria por país del año 2017,¹ obtenidas por Newzoo, empresa que diariamente monitorea el mercado en

todo el mundo. Más allá de cuál sea el tamaño del mercado en cada país, esta industria es una oportunidad para innovar, para cambiar la matriz productiva apostando por el mercado global, con nuevas posibilidades de empleo, nuevos mercados a explorar, y un nuevo y fascinante camino por recorrer.

Publicado el 13/06/2018

-
1. Ver artículo [Top 100 Countries by Game Revenues](#), en el sitio de Newzoo.

Bibliografía

- Diver, Mike (2016) *Indie Games: The Complete Introduction to Indie Gaming*, Michael O'Mara, Great Britain.
- Pajot, Lisanne; Swirsky, James (directores)(2012). *Indie Game The Movie* [Cinta cinematográfica]. EU.: BlinkWorks Media.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disenar-videojuegos>

