



Facultad de Ingeniería
Universidad de Concepción



Departamento de Ingeniería Informática
y Ciencias de la Computación
Universidad de Concepción

UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

2024 - 1

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

LOS VIDEOJUEGOS Y SU IMPACTO EN LA SOCIEDAD

Integrantes: Jaime Ignacio Ansorena Carrasco

Oliver Diego Antonio Brito Alarcón

Esteban Andres Chandía Cifuentes

Diego Alejandro Oporto Valenzuelas

Dayan Antonio Sáez Cubillos

Profesor: Eduardo Esteban Mendez Ortiz

Fecha: 01-04-2024

Índice

Introducción.....	2
Evolución en el tiempo.....	3
Importancia para la sociedad.....	5
Características y Proyecciones.....	7
El negocio de los videojuegos.....	9
Videojuegos como servicios y microtransacciones.....	11
Fuentes y linkografía.....	13

Introducción

Los videojuegos, nacidos en la década de 1950, han experimentado una metamorfosis asombrosa, transformándose en una industria colosal que impregna nuestra cultura actual. Las nuevas generaciones los adoptan como parte natural de su vida, modificando de manera significativa la forma en que se divierten.

Su impacto va más allá del simple entretenimiento, generando empleos, inversiones e impulsando la innovación. A su vez, se convierten en vehículos de valores, creencias y estereotipos. En el ámbito educativo, incluso, pueden convertirse en herramientas valiosas para desarrollar habilidades como la rapidez mental, el trabajo en equipo y el manejo de la tecnología.

Los videojuegos de hoy en día ostentan historias más complejas, desafíos más estimulantes y una mayor conexión social. Incluso, pueden contribuir al aprendizaje de idiomas, al desarrollo del pensamiento estratégico y al trabajo colaborativo.

Sin embargo, no todo es color de rosa en este panorama. El modelo de negocio "videojuegos como servicio" (GaaS) puede ser especialmente peligroso para los jóvenes, ya que puede generar presión social, adicción, sentimientos de incompletitud y problemas financieros. La ludopatía o adicción al juego es una enfermedad que no debe ser subestimada. Se caracteriza por la pérdida de control y la búsqueda compulsiva de la recompensa que proporciona el juego.

La complejidad de estos productos exige un análisis exhaustivo de sus beneficios y riesgos. Esta necesidad ha impulsado la elaboración de este informe, que se propone abordar la temática de manera integral, enfocándose en la creciente importancia y presencia de los videojuegos en la cultura contemporánea, la economía global y el entretenimiento digital. Se abordará la historia de los videojuegos, cómo se definen y el impacto tanto positivo como negativo que tiene en la sociedad pasada y actual.

Evolución en el tiempo

Los videojuegos tienen su origen al comienzo de la década de 1950, cuando académicos comenzaron a diseñar juegos y programas simples, tales como *Bertie the Brain* en 1950, que permitía jugar gato contra una inteligencia artificial, y *Tennis for Two*, un juego de tenis para dos jugadores. Sin embargo, no fue hasta la década de 1970 que comenzó a surgir la industria moderna de los videojuegos, con el lanzamiento de clásicos arcade como *Pong* y la introducción de la primera consola, la *Magnavox Odyssey*.

A finales de la década de 1970 y principios de 1980 surgieron otras consolas de videojuegos domésticas, como la *Atari 2600*, *Intellivision* y *ColecoVision*. Estos sistemas llevaron los videojuegos a los hogares de las personas y dieron lugar para una mayor innovación en la industria. Juegos como *Space Invaders*, *Pac-Man* y *Donkey Kong* se convirtieron en títulos icónicos de esta época.

Luego, en la década de 1980 se vio el auge de las computadoras personales, que abrieron nuevas posibilidades para los juegos. Los primeros juegos de PC como *Zork* y *Adventure* introdujeron a los jugadores a la ficción interactiva basada en texto, mientras que títulos como *Ultima* y *Wizardry* sentaron las bases para el género de los juegos de rol.

Los noventa representaron una década transformadora para los videojuegos. Con la llegada de consolas de 16 bits como la *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* y *Sega Genesis*, surgió una nueva era de gráficos mejorados y jugabilidad. Títulos como *Super Mario World*, *Mortal Kombat* y *Sonic the Hedgehog* rápidamente se convirtieron en clásicos muy queridos.

Luego, a mediados de la década de 1990, se produjo el auge de la tecnología de gráficos 3D, con el lanzamiento de consolas como la *Sony PlayStation* y *Nintendo 64*. Juegos como *Super Mario 64*, *Final Fantasy VII* y *Quake* demostraron el potencial de los juegos 3D y ayudó a popularizar aún más el medio.

La década de 2000 vio la evolución continua de los videojuegos, con avances en gráficos, mecánicas de juego y conectividad en línea. El lanzamiento de consolas como la *PlayStation 2*, *Xbox* y *GameCube* generó una nueva generación de experiencias de juego, con títulos como *Halo: Combat Evolved*, *Grand Theft Auto III* y *The Elder Scrolls III: Morrowind*.

En la década de 2010, la industria de los videojuegos experimentó un crecimiento exponencial, impulsada por la proliferación de teléfonos inteligentes, tablets y plataformas de distribución digital. Los juegos móviles como *Angry Birds* y *Candy Crush Saga* alcanzaron niveles de popularidad sin precedentes, mientras que los juegos de consola y PC continuaron prosperando con títulos como *The Last of Us* y *Fortnite*.

Hoy en día, los videojuegos son una industria multimillonaria que disfrutan millones de personas en todo el mundo (Bogost, 2007), llegando incluso a sobrepasar a la industria del cine (Arora, 2023). Los videojuegos como servicio (GaaS) han ganado popularidad, con títulos como *Fortnite* y *Apex Legends* que se actualizan constantemente con nuevo contenido y eventos. Los eSports (deportes electrónicos) también han experimentado un crecimiento exponencial, con millones de jugadores compitiendo por premios millonarios en torneos internacionales.

Importancia para la sociedad

Es un hecho el impacto de los videojuegos en la vida de los jugadores y no jugadores, se ven involucrados en las innovaciones de esta industria de manera directa y/o indirecta. Desde sus inicios han sido propulsores de diferentes innovaciones y perfeccionamientos tecnológicos, como desarrollo de gráficos y controladores. La innovación continua que requieren solventar los desarrolladores de videojuegos por la constante competencia impulsó el desarrollo de diversas ramas que no solo se aplican a este mundo como gráficos 3D, conectividad online y realidad virtual aumentada.

El interés por los videojuegos llevó a la creación de nuevas consolas como Atari o Nintendo, con ello, la popularidad de los videojuegos alcanzó el nivel global lo que generó una nueva industria con impacto en la economía, generando nuevos empleos con diversos enfoques.

Los videojuegos son también una expresión artística y cultural en donde se desarrollan títulos con temáticas sociales y políticas, como “This War of Mine”, “Papers, Please”, lo que lleva a distintos debates en torno al contenido que se entrega y su influencia en las masas.

La industria de los videojuegos es una de las más lucrativas mundialmente (Arora, 2023). En la actualidad el fenómeno global de los eSports mantienen a millones de fanáticos y deportistas profesionales que compiten por grandes premios, equivalentes y superiores a varios deportes tradicionales. Esto repercute en nuevos intereses de desarrollo para las nuevas generaciones y un nuevo enfoque de éxito al que aspirar.

La masificación que lograron los videojuegos también ha repercutido en las familias y cómo los padres han de hacerse cargo por el adecuado desarrollo de sus hijos considerando el uso idóneo y restringido por los videojuegos dependiendo de la personalidad del infante, evitando así la adicción y dependencia.

Algunos impactos que son apreciables al día de hoy son:

Impactos positivos

- Desarrollo cognitivo: pueden desarrollar la coordinación visomotora, la atención, memoria y capacidad de resolución de problemas.
- Habilidades sociales: los juegos multijugador fomentan el trabajo en equipo, comunicación y cooperación.
- Beneficios para la salud: ayudan a mejorar la salud mental, reducir el estrés e incluso promover la actividad física.

Impactos negativos

- Adicción: el uso excesivo de videojuegos puede generar problemas mentales y físicos, como la adicción, sedentarismo y la falta de sueño.
- Violencia: el contenido violento presentado en algunos títulos se ha asociado al comportamiento agresivo de algunos jugadores.
- Estereotipos: la representación de personajes, grupos sociales, ambientes pueden llegar a generar estereotipos negativos y discriminatorios.

Características y Proyecciones

En este capítulo se abordará una visión completa y actualizada de los videojuegos, destacando sus características principales y las tendencias que lo guiarán hacia el futuro. Algunos puntos que se tratarán:

Narrativa: Los videojuegos pueden ofrecer narrativas complejas, con historias bien desarrolladas y temas significativos. Algunos exploran temáticas éticas y morales, desafiando a los jugadores a reflexionar sobre sus decisiones y acciones dentro del juego. Esta característica proporciona una experiencia inmersiva que puede generar empatía, comprensión y debate sobre temas relevantes para la sociedad.

Mecánicas: Las mecánicas de los videojuegos abarcan una variedad de aspectos que influyen en la experiencia del jugador, desde la jugabilidad básica hasta el diseño de niveles y la dificultad del juego. Estos elementos no solo afectan la diversión y el compromiso del jugador, sino que también pueden tener un impacto significativo en la conducta y las habilidades cognitivas.

Conexión Social: A medida que los juegos se han vuelto más accesibles en línea, han surgido numerosas formas en las que los jugadores pueden conectarse, colaborar y competir con otros jugadores de todo el mundo. Esta interacción social puede tener beneficios significativos para la salud mental y emocional de los jugadores. *(Coelho & Zyda, 2021)*.

Desarrollo de habilidades: Los videojuegos están vinculados a una amplia gama de habilidades cognitivas tales como: resolución de problemas, toma de decisiones, coordinación física, pensamiento estratégico, trabajo en equipo, entre otros. *(Video Game Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, 2013)*.

Proyecciones: La industria global de los videojuegos se estimó en USD 177.8 mil millones en 2020 y se espera que aumente a una tasa compuesta anual del 8.6% desde 2021 hasta 2030. La creciente popularidad de los juegos móviles y los deportes electrónicos, así como el surgimiento de plataformas de transmisión, ha impulsado el crecimiento de la industria de los videojuegos en los últimos años. Con los continuos avances en tecnología y la creciente aceptación de los videojuegos como una forma legítima de entretenimiento, se espera que la industria de los videojuegos continúe creciendo en el futuro. *(Market Research Future, 2017)*.

La industria del videojuego está experimentando una transformación significativa en términos de inclusión y diversidad, marcando un cambio importante en la representación de personajes y en las narrativas exploradas. Este cambio hacia una mayor diversidad no solo es una cuestión de equidad y representación; también tiene implicaciones comerciales significativas. Al incluir personajes de diferentes géneros, etnias, orientaciones sexuales y capacidades, los videojuegos se vuelven accesibles y atractivos para una audiencia más amplia. (*Stewart, J., & Misuraca, G., 2013*).

Los videojuegos, con millones de usuarios en todo el mundo, son la principal industria del entretenimiento, pero suelen pasar desapercibidos los riesgos que representan para la privacidad de los consumidores. Los reguladores y las organizaciones de la industria han comenzado a prestar más atención a la privacidad de los datos en los videojuegos, promulgando leyes y estándares de privacidad más estrictos y fomentando prácticas de recopilación y uso de datos más transparentes y responsables por parte de los desarrolladores y las plataformas de juegos. (*American Psychological Association, 2013*).

El negocio de los videojuegos

El negocio de los videojuegos es un universo en constante expansión, con un mercado en auge que experimenta un crecimiento sin precedentes, superando incluso a la industria del cine y la música. Se proyecta que para 2026, los ingresos alcancen los 321 mil millones de dólares, siendo la diversificación de modelos de negocio uno de los pilares de este éxito (PWC.,2023).

La industria se segmenta de diversas formas, desde las plataformas en las que se juega, como PC, consolas y dispositivos móviles, hasta los diferentes géneros de juegos disponibles. Además, se destacan modelos de negocio como la venta de videojuegos, los videojuegos como servicio, las microtransacciones y los eSports, que atraen a un amplio espectro de público, desde niños hasta jugadores más enfocados a la competencia.

Los principales actores en este universo son los desarrolladores, editores, plataformas y fabricantes de hardware, cada uno desempeñando un papel crucial en la creación, distribución y soporte de los juegos.

Entre las tendencias clave se encuentran el crecimiento del mercado móvil, la popularidad en aumento de los eSports, la adopción de nuevos modelos de negocio y el impacto disruptivo de la tecnología, incluyendo la realidad virtual, aumentada, inteligencia artificial y blockchain.

Sin embargo, la industria también enfrenta retos y desafíos, como la piratería, las preocupaciones sobre la violencia en los videojuegos y la adicción. La privacidad y seguridad en línea también son temas críticos que requieren atención.

A pesar de estos desafíos, existen numerosas oportunidades de negocio, desde el desarrollo de juegos móviles hasta la expansión en el ámbito de los eSports, pasando por la innovación en tecnologías, así como el desarrollo de juegos educativos.

eSports: Los eSports, o deportes electrónicos, han experimentado un crecimiento extraordinario en los últimos años, convirtiéndose en un fenómeno global con un impacto cultural y económico significativo. En este sector, los actores principales incluyen jugadores

profesionales, equipos, organizadores de eventos y empresas de apuestas. Los modelos de negocio más comunes en los eSports son los patrocinios, los derechos de transmisión, las ventas de entradas para eventos y la comercialización de merchandising relacionado con equipos y torneos.

Desde el punto de vista social, los eSports pueden tener un impacto positivo al fomentar la actividad física entre los jóvenes, así como al desarrollar habilidades como la coordinación, la estrategia y el trabajo en equipo. Además se considera una comunidad inclusiva que celebra la diversidad y el talento individual.

Sin embargo, los eSports enfrentan desafíos importantes, como estereotipos negativos que los relacionan con la inactividad y la falta de salud, así como la falta de regulación y preocupaciones sobre el dopaje en la competición.

A pesar de estos desafíos, se espera que la industria de los eSports continúe creciendo en los próximos años, con nuevas oportunidades impulsadas por la profesionalización del sector, la expansión a nuevos mercados y el desarrollo de tecnologías emergentes.

Videojuegos como servicios y microtransacciones

La industria de los videojuegos ha experimentado un cambio significativo en los últimos años, con el auge de los juegos como servicio (GaaS). Este modelo se basa en ofrecer acceso continuo al juego a cambio de una suscripción o microtransacciones, en lugar de una compra única.

Las microtransacciones son compras de bajo costo que se pueden realizar dentro del juego para obtener ventajas, objetos cosméticos o personajes adicionales. La idea tras estos pagos es que todos puedan disfrutar del videojuego sin la necesidad de gastar dinero en el mismo, pero esto no siempre es así en la práctica, cosa que las empresas tras estos servicios saben y explotan para el bien de su propia ganancia. Algunos de los impactos que provocan estas formas de pago son:

Presión social: Los jugadores pueden sentirse presionados por sus amigos o por la comunidad online para realizar microtransacciones, y así obtener objetos o personajes exclusivos. Existen algunas instancias de bullying documentadas con respecto a estas temáticas. (Hernandez, 2019).

Adicción: Muchas de estas microtransacciones no son para comprar directamente el objeto que deseas dentro del videojuego, si no que te permite únicamente comprar una “caja de botín” con posibilidades de adquirir distintos objetos, todos con una rareza o posibilidad distinta. Esto lleva a que se descarten todos aquellos objetos no considerados exclusivos, y una sensación de recompensa al obtener objetos de alto valor. Todo esto en combinación produce sensaciones similares a las apuestas convencionales, llevando a varios individuos a una adicción a comprar estas cajas.

Sentimiento de incompletitud: El diseño de algunos juegos puede crear la sensación de que el jugador no puede disfrutar por completo del juego sin realizar microtransacciones, lo cual puede ser cierto en muchas ocasiones, ya que los videojuegos se recortan para explotar al máximo el gasto de los jugadores.

Problemas financieros: Los usuarios más jóvenes pueden gastar dinero sin el consentimiento de sus padres, y aquellos con un ingreso pueden endeudarse o dejar de lado necesidades más importantes por la compra de objetos dentro del juego.

Fuentes y linkografía

1. Arora, K. (2023, November 17). *The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach*. Forbes. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach>

En esta fuente se encontró que la industria de los videojuegos ha sobrepasado a la industria del cine, en cuanto a ganancias.

2. Coelho, A. F., & Zyda, M. (2021, June 30). *Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review*. NCBI. Retrieved March 30, 2024, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8277937/>

Esta fuente fue usada para detallar la Conexión Social en el apartado de Proyecciones y características.

3. Hernandez, P. (2019, May 7). Fortnite is free, but kids are getting bullied into spending money. Polygon. Retrieved March 30, 2024, from <https://www.polygon.com/2019/5/7/18534431/fortnite-rare-default-skins-bullying-harassment>

En esta fuente se encontró información acerca de la presión social existente asociada a las microtransacciones en los videojuegos, específicamente Fortnite.

4. Stewart, J., & Misuraca, G. (2013). *The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification*. Joint Research Centre of the European Commission (JRC). <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC77656.pdf>

En esta fuente se encontró que al integrar personajes con diversos géneros, etnias, orientaciones sexuales y capacidades, los videojuegos se vuelven más accesibles y atractivos para un público más amplio.

5. European Parliament. (2022, December 19). *REPORT on consumer protection in online video games: a European single market approach | A9-0300/2022 | European Parliament*. European Parliament. Retrieved March 28, 2024, from https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0300_EN.html

6. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames
7. El videojuego en el Mundo. (n.d.). Asociación Española de Videojuegos. Retrieved March 28, 2024, from <https://www.aevi.org.es/web/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>
8. INDISA. (2017, November 9). *EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA VIDA DE LOS NIÑOS*. INDISA. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.indisa.cl/blog/el-impacto-de-los-videojuegos-en-la-vida-de-los-ninos/>
9. Jimenez, R. (2023, December 15). *Gaming superará 530 mil millones de dólares en 2027, según informe*. Cointelegraph. Retrieved March 28, 2024, from <https://es.cointelegraph.com/news/gaming-to-surpass-530-billion-by-2027-report-says>
10. Kröger, J. L., Raschke, P., Percy Campbell, J., & Ullrich, S. (2023). Surveilling the gamers: Privacy impacts of the video game industry. *Entertainment Computing*, 44, 100537. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100537>
11. Market Research Future. (2017, November 9). *Gaming Market Research Report Information by Device Type*. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.marketresearchfuture.com/reports/gaming-market/toc>
12. Meneses, C. (2020, February 27). *Influencia e impacto de los videojuegos en la sociedad*. Interempresas. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/337244-Influencia-e-impacto-de-los-videojuegos-en-la-sociedad.html>
13. Mordor Intelligence. (n.d.). *Mercado de esports - Crecimiento, tamaño y participación*. Mordor Intelligence. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.mordorintelligence.com/es/industry-reports/esports-market>

14. Pwc. (2023, June 21). *Insights: Global Entertainment and Media Outlook 2023–2027*. PwC. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html>
15. Reyes de Jesus, E. (n.d.). *Historia de los Videojuegos*. Scribd. <https://es.scribd.com/document/577874982/Reto-04-Edwin-Reyes-de-Jesus>
16. American Psychological Association (APA). (2013, November 25). Video game play may provide learning, health, social benefits. ScienceDaily. Retrieved April 1, 2024 from www.sciencedaily.com/releases/2013/11/131125121152.htm