



Facultad de Ingeniería  
Universidad de Concepción



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

# 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



# **Tabla de contenidos**

---

- 1. Introducción**
  - 2. Evolución**
  - 3. Importancia para la sociedad**
  - 4. Características**
  - 5. Proyecciones**
  - 6. El negocio de los videojuegos**
  - 7. Videojuegos como servicios y microtransacciones**
-

# Introducción

---

## Motivos:

- Gustos
- Intereses personales

## Conocimientos previos:

- Conocimiento general de videojuegos actuales
- Historia
- Impacto de la industria de los videojuegos



# Evolución

Juegos simples como Bertie the Brain y Tennis for Two



1970s

Juegos icónicos como Space Invaders, Pac-Man y Donkey Kong.

Auge de las computadoras personales y juegos de PC como Zork, Adventure, Ultima y Wizardry.



1990s

Evolución de gráficos, mecánicas y conectividad online.

PlayStation 2, Xbox y GameCube ofrecen nuevas experiencias.



2010s

Industria multimillonaria que supera al cine.

Popularidad de los juegos como servicio (GaaS) y eSports.

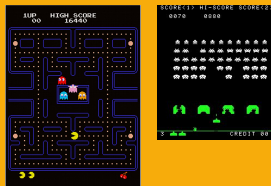
1950s

Lanzamiento de Pong y la Magnavox Odyssey.

Atari 2600, Intellivision y ColecoVision llevan los videojuegos a los hogares.



1980s



Consolas de 16 bits como SNES y Sega Genesis.

Surgimiento del 3D con PlayStation y Nintendo 64.

Super Mario 64, Final Fantasy VII y Quake popularizan el 3D.



2000s



Crecimiento exponencial con smartphones, tablets y plataformas digitales.

Juegos móviles como Angry Birds y Candy Crush Saga alcanzan gran popularidad.

Hoy

**FORTNITE**



# Importancia para la Sociedad

---

## Motores de innovación

Gráficos 2D, 3D,  
realidad aumentada,  
conectividad



## Industria

Empleos  
eSports

## Expansión Temática

Política  
Temas sociales  
Debates



## Nuevas generaciones

Nuevos intereses  
Crianza

# Características

---

1

## Narrativa

Narrativas complejas, con historias desarrolladas y temas significativos. Algunos exploran temáticas éticas y morales.

3

## Conexión Social

Numerosas formas en las que los jugadores pueden conectarse, colaborar y competir.

2

## Mecánicas

Variedad de aspectos que influyen en la experiencia del jugador.

4

## Desarrollo de habilidades

Vinculados a una amplia gama de habilidades cognitivas



# Proyecciones

---

1

## **Crecimiento económico**

Aumento en la industria global

2

## **Inclusión y diversidad**

Transformación significativa en términos de inclusión y diversidad

3

## **Privacidad y regulaciones**

Riesgos que representan para la privacidad de los consumidores.

# El negocio de los videojuegos

---

1

## Industria en crecimiento

- > Mercado en expansión
- > Proyección de 321 mil millones USD 2026

2

## Segmentación del mercado

- > Plataformas de juegos
- > Géneros de juegos
- > Modelos de negocios: venta, servicios, micro transacciones, eSports

3

## Tendencias clave

- > Crecimiento del mercado móvil
- > Popularidad creciente de los eSports

4

## Retos y desafíos

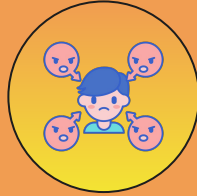
- > Piratería
- > Preocupación sobre
- > violencia
- > Privacidad y seguridad



# Videojuegos como servicios y microtransacciones

## Presión social

-Presión para comprar objetos o personajes exclusivos.



## Sentimiento de incompletitud

-Videojuegos recortados para explotar el gasto de los jugadores.

## Adicción

-Sensación de recompensa similar a las apuestas.

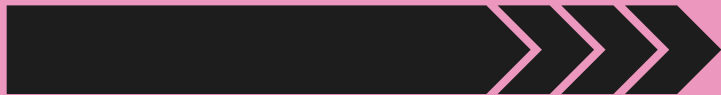


## Problemas financieros

-Niños gastan dinero sin consentimiento de sus padres.

-Posible adicción a la compra de cajas.

# ¡Gracias!



# Referencias

---

- **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>  
-> La industria de los videojuegos superó en ganancias a la industria del cine.
  - **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/>  
-> Se usó esta fuente para detallar la conexión social en videojuegos.
  - **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>  
-> Se encontró información sobre la presión social por las microtransacciones en Fortnite.
  - **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>  
-> La inclusión de personajes diversos aumenta el atractivo de los videojuegos para un público más amplio.
-



# **Consulta**

---

**¿Cómo podemos cohesionar los subtemas dentro de cada aspecto?**