

ESPECIAL: América Latina y China ven futuro prometedor de industria de videojuegos

Spanish.xinhuanet.com | 2021-10-28 09:56:49

SANTIAGO, 27 oct (Xinhua) -- América Latina y China ven un futuro prometedor de la industria de los videojuegos, concluyeron exponentes este miércoles en el seminario internacional "Diálogo China-América Latina videojuegos: proyecciones hacia el siglo XXI", organizado por la Universidad Andrés Bello de Chile y la Universidad Tsinghua de China.

Un grupo de representantes de la industria y academia relacionada con los videojuegos de América Latina y China participaron por videoconferencia en esta jornada, bajo la premisa de que se debe promover la cooperación de la industria, universidad e investigación para sentar las bases de una posible cooperación internacional en el futuro.

En el seminario, Zhang Chuanjie, subdirector de Tsinghua Shenzhen International Graduate School, señaló en su intervención que, en los últimos años, la industria tecnológica representada por la industria de los medios interactivos se ha desarrollado rápidamente.

"Las universidades de todo el mundo han establecido disciplinas relacionadas con los medios interactivos, lo que supone un avance en la educación interdisciplinaria que combina la educación escolar con el desarrollo industrial", destacó.

Resaltó que en la Escuela Internacional de Posgrados de la Universidad Tsinghua de Shenzhen se ha creado el Centro de Diseño y Tecnología de Medios Interactivos, enfocado en el diseño y la tecnología de medios interactivos, para llevar a cabo conjuntamente investigaciones sobre tecnología punta y aplicaciones sociales para explorar un nuevo modelo de cooperación entre empresas, universidades y Gobiernos de ambas partes, y un nuevo paradigma de educación de grado profesional.

Por su parte, el director del Centro de Estudios Latinoamericanos sobre China de la Universidad Andrés Bello, Fernando Reyes Matta, reflexionó sobre cuál podría llegar a ser la cooperación entre China y los creadores de América latina para pensar en conjunto sobre estos mercados globales que se abren a los videojuegos en el mundo actual y en el mundo futuro.

"Los volúmenes de ventas relacionados con la industria cultural de los videojuegos superó a la industria del cine a nivel global, y eso ya es particularmente significativo", precisó.

Entre los expositores, destacó la charla de la vicepresidenta de Interactive Entertainment Group y decana del Institute of Tencent Games, Xia Lin, que señaló que, según un estudio que han llevado a cabo recientemente, el número total de jugadores mundiales de videojuegos se acercará a los 3.000 millones en 2021 lo que supone un aumento del 5,3 por ciento interanual.

La región de Asia Pacífico acoge a más de la mitad de estos jugadores, "lo que la convierte en el principal motor de crecimiento del mercado mundial de juegos", indicó.

Por su parte, el coordinador académico de Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT de Uruguay, Alejandro Erramún, mostró un videojuego recién lanzado de producción propia sobre la COVID-19 para niños y niñas de educación primaria.

Indicó que en la producción del juego participó el Hospital Británico, que entregó el conocimiento para "llevar a cabo correctamente la comunicación de la precaución enfocada a un público objetivo de chicos entre 9 y 12 años".

En tanto, la representante de la Federación de Videojuegos de Latinoamérica, Lalia Barboza, destacó que su organización fue fundada por las principales asociaciones de desarrolladoras de juegos latinos que representan las empresas en toda la región.

"La federación es una unión económica y política única entre 12 países latinoamericanos que en conjunto cubre casi gran parte del continente. Se formó en 2015 formalmente y los primeros pasos fueron fomentar la cooperación cultural y económica. La idea era que los países que se desarrollaban juntos se fortalecieran y por lo tanto tuvieran más probabilidad de competir internacionalmente", puntualizó.

A su vez, el director de la Escuela de Diseño Interactivo de la Universidad Andrés Bello, Manuel Figueroa, dijo que "todos quienes estamos trabajando en esta disciplina nos encontramos ante el desafío de innovar para acceder a un mercado competitivo, en donde la narrativa y arquetipos vienen dictados de un norte global".

"Creemos firmemente que poseemos ventajas comparativas y narrativas originales que pueden dar vida a nuestras creaciones y (...) generar identidad e innovación", aseveró.



[Volver Arriba](#)

FOTOS



Preestreno de espectáculo de linternas en Dublín, Irlanda



Argentina: Se celebra Día de los Cafés de Buenos Aires



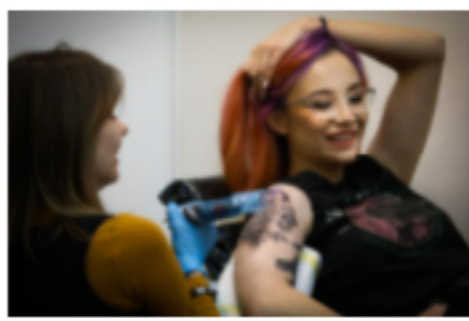
Provincia de Lamphun de Tailandia celebra gran festival de linternas



Potro de cebra de Grévy hace primera aparición pública en zoológico de Singapur



Vida cotidiana en Sao Paulo, Brasil



Octava Convención de Tatuajes de Varsovia en Polonia



Vida cotidiana en Santiago, Chile



Semana de la Moda de Vancouver en Canadá

VIDEOS



Argentina aplicará tercera dosis de vacuna contra COVID-19 a personas con debilitamiento inmunológico



Colectivo familiar crea calaveras monumentales en la Ciudad de México para celebrar el Día de Muertos



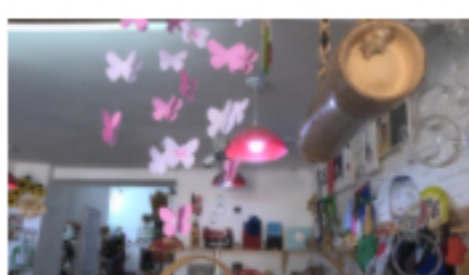
Mujeres hondureñas realizan jornada de baile para hacer conciencia frente al cáncer de mama



Nueva caravana de migrantes continúa avance hacia capital mexicana y EEUU



Familias venezolanas se preparan para el retorno a las clases presenciales



Emprendimiento privado en Cuba rescata tradiciones y genera empleos



La exposición "Frida Cráneos" festeja el tradicional Día de Muertos en México



Cempasúchil, la flor que tiñe el Día de Muertos en México