

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN**  
**EN ARTES MULTIMEDIA**

**TÍTULO:**

Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años  
en la ciudad de Guayaquil en el año 2017.

**AUTORES:**

Bravo Sandoval José Eduardo  
Gordon Chavarría José Manuel

Previo a la obtención del título de:

**INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**MULTIMEDIA**

**TUTOR:**

Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador**  
**2017**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
MULTIMEDIA**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Bravo Sandoval, José Eduardo y Gordon Chavarría, José Manuel**, como requerimiento para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

### **TUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.**

**Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**MULTIMEDIA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Bravo Sandoval, José Eduardo**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017** previo a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017**

### **EL AUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Bravo Sandoval, José Eduardo**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**MULTIMEDIA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Gordon Chavarría, José Manuel**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017** previo a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017**

### **EL AUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Gordon Chavarría, José Manuel**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**MULTIMEDIA**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, **Bravo Sandoval, José Eduardo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Bravo Sandoval, José Eduardo**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**MULTIMEDIA**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, **Gordon Chavarría, José Manuel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Gordon Chavarría, José Manuel**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a mis padres Eduardo Bravo y Ana Sandoval, mis hermanos: Alejandro, Francisco y Daniela; y a mi familia quienes con su constante apoyo durante toda la etapa de mi carrera universitaria pude concluir con el desarrollo de este proyecto, a las personas que me ayudaron durante este mismo periodo, a los amigos que conocí en la Universidad y me dieron siempre su ayuda.

Un agradecimiento muy especial a la Ingeniera Vicky Choez y la Ingeniera Gabriela Merino quienes durante el periodo de prácticas pre profesionales que desarrollé en UCSG Televisión fueron un gran apoyo y me brindaron toda su experiencia y ayuda durante el transcurso de las mismas. Mi agradecimiento también para las Ingenieras Karen Mora y Daniela Reyes, amigas que siempre me motivaron desde que las conocí hasta la culminación de este proyecto.

Para finalizar también quiero agradecer a la CPA Norma Bohórquez, Secretaria de la Carrera en Artes Multimedia, quien siempre fue de gran ayuda durante cada consulta o trámite de la Facultad que tuve en mi etapa como estudiante universitario.

**José Bravo**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Jehová primeramente por haberme dado la inteligencia, sabiduría, salud física y espiritual en toda esta etapa de estudios universitarios, a mi familia por haberme dado la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa universidad, a mis amigos y compañeros. Agradezco de manera especial a los psicotrópicos que me han ayudado en parte a mantenerme estable y sobrio en estos último años de estudio.

**Manuel Gordon**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a todas las personas que me ayudaron durante todo este largo trayecto, siempre hubo personas que me motivaron, impulsaron y ayudaron a ser mejor, fue un camino muy difícil lleno de pruebas pero que al final pude culminar esta etapa y todo el esfuerzo realizado durante estos años está reflejado en este proyecto de titulación que me permitirá concluir con una etapa más de mi vida.

**José Bravo**

Dedico este proyecto a una persona muy especial que ya no está conmigo, a mi abuela Leonor que siempre me inspiró y me motivó con sus palabras de amor y aliento para seguir adelante y acabar mis estudios universitarios. A mi abuelo por sus consejos, a mis padres José Joaquín Gordon Viera y Celia Chavarría Blanco por haberme dado su apoyo desde principio hasta el final de este largo viaje.

**Manuel Gordon**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
MULTIMEDIA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. YAMIL LAMBERT SARANGO, Mgs.**

OPONENTE

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. VICTOR HUGO MORENO DÍAZ, Mgs.**

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. MILTON SANCAN LAPO, Mgs.**

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

# ÍNDICE GENERAL

Introducción .....	15
Capítulo I: Presentación del objeto de estudio .....	16
1.1. Planteamiento del problema .....	16
1.2. Formulación del problema .....	19
1.3. Objetivo General.....	20
1.4. Objetivos Específicos .....	20
1.5. Justificación.....	21
Capítulo II.- Marco Teórico .....	24
2.1. Marco teórico.....	24
Capítulo III: Diseño de la Investigación .....	44
3.1. Planteamiento de la metodología .....	44
3.2. Población y Muestra .....	45
3.3. Instrumentos de investigación .....	46
3.4. Resultados de las herramientas de investigación .....	53
Capítulo IV: Análisis de los resultados de la investigación .....	54
4.1. Análisis de la encuesta .....	54
4.2. Tendencias de consumo de videojuegos en Guayaquil .....	104
4.3. Análisis de las entrevistas .....	106
4.4. Planteamiento de una propuesta de intervención .....	112
4.5. Conclusiones.....	115
4.6. Recomendaciones.....	117
Referencias .....	118
Anexos .....	122

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1: La Evolución de las consolas de Videojuegos .....	31
Gráfica 2: Géneros de Videojuegos .....	35
Gráfica 3 Género de los Encuestados. ....	54
Gráfica 4: Edad de los Encuestados. ....	55
Gráfica 5: Nivel Académico de los Encuestados. ....	56
Gráfica 6: Utilización de videojuegos .....	56
Gráfica 7: Lugar donde usan videojuegos en 12 a 16 años de edad.....	58
Gráfica 8: Horas a la semana de uso videojuegos en 12 a 16 años.....	59
Gráfica 9: Plataformas preferidas para jugar en 12 a 16 años .....	60
Gráfica 10: Género de videojuegos favoritos en 12 a 16 años .....	61
Gráfica 11: Modo de juego favorito en 12 a 16 años.....	62
Gráfica 12: Motivo del uso de videojuegos en 12 a 16 años. ....	63
Gráfica 13: Preferencia en el género del protagonista en 12 a 16 años .....	65
Gráfica 14: Aspectos de videojuegos en 12 a 16 años. ....	66
Gráfica 15: Aspectos de personaje de videojuegos en 12 a 16 años .....	67
Gráfica 16: Aspectos de videojuegos en 12 a 16 años .....	68
Gráfica 17: Lugar donde usan videojuegos en 17 a 21 años de edad.....	70
Gráfica 18: Horas a la semana en jugar videojuegos en 17 a 21 años .....	71
Gráfica 19: Plataformas preferidas para jugar en 17 a 21 años. ....	73
Gráfica 20: Género de videojuegos favoritos en 17 a 21 años .....	74
Gráfica 21: Modo de juego favorito en 17 a 21 años.....	75
Gráfica 22: Razón de uso de videojuegos en 17 a 21 años .....	76
Gráfica 23: Preferencia en el género del protagonista en 17 a 21 años .....	78
Gráfica 24: Aspectos de videojuegos en 17 a 21 años. ....	79
Gráfica 25: Aspectos de personaje de videojuegos en 17 a 21 años .....	80
Gráfica 26: Aspectos de videojuegos en 17 a 21 años .....	81
Gráfica 27: Lugar donde usan videojuegos en 22 a 26 años de edad.....	82
Gráfica 28: Horas a la semana de uso videojuegos en 22 a 26 años.....	83
Gráfica 29: Plataformas preferidas para jugar en 22 a 26 años .....	85
Gráfica 30: Género de videojuegos favoritos 22 a 26 años.....	86
Gráfica 31: Modo de juego favorito 22 a 26 años.....	86

Gráfica 32: Motivo del uso de videojuegos en 22 a 26 años .....	87
Gráfica 33: Preferencia en el género del protagonista 22 a 26. ....	89
Gráfica 34: Aspectos de videojuegos en 22 a 26 años .....	90
Gráfica 35: Aspectos de personaje de videojuegos en 22 a 26 a.....	91
Gráfica 36: Aspectos de videojuegos en 22 a 26 años .....	92
Gráfica 37: Lugar donde usan videojuegos en 27 a 30 años de edad.....	94
Gráfica 38: Horas a la semana de uso videojuegos en 27 a 30 .....	95
Gráfica 39: Plataformas preferidas para jugar en 27 a 30 años .....	96
Gráfica 40: Género de videojuegos favoritos en 27 a 30 años .....	97
Gráfica 41: Modo de juego favorito en 27 a 30 años.....	98
Gráfica 42: Motivo del uso de videojuegos en 27 a 30 años .....	98
Gráfica 43: Preferencia de género de personaje protagonista. ....	100
Gráfica 44: Aspectos de videojuegos en 27 a 30 años. ....	101
Gráfica 45: Aspectos de personaje de videojuegos en 27 a 30 años .....	102
Gráfica 46: Aspectos de videojuegos en 27 a 30 años de edad.....	103
Gráfica 47: Tendencias de consumo de videojuegos en Guayaquil. ....	105
Gráfica 48: Portada de la propuesta. ....	113
Gráfica 49: Videojuegos favoritos en la ciudad de Guayaquil. ....	117

## RESUMEN

Los videojuegos es un área que tiene poco estudio en el país, la cual genera nuevas profesiones y ha generado una industria nueva donde se generan nuevos campos ocupacionales por eso razón es necesario conocer varios aspectos de los consumidores para mejorar el desarrollo de esta nueva industria. En la actualidad no se encuentran referencias estadísticas sobre el consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil, por ese motivo este proyecto está destinado a mostrar información de manera general y específica según los rangos de edad acerca de las preferencias de los jugadores de la ciudad. Con este proyecto se pretende establecer indicadores claves que brinden información sobre las últimas tendencias en videojuegos y además que sirva como guía a los desarrolladores de videojuegos de Guayaquil, en la etapa de pre producción de un videojuego. Entre los aspectos que se conocieron durante este estudio son: el género del jugador, frecuencia de uso, plataforma o consola más utilizada, genero de videojuego, características del personaje y videojuego.

**Palabras Claves:** videojuegos, preferencias, consumo, tendencias, desarrollo, indicadores

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años de edad en la ciudad de Guayaquil en el año 2017. Los datos se obtuvieron gracias a la utilización de herramientas de investigación como las encuestas en línea y en físico, las cuales fueron realizadas a estudiantes y a profesionales en Guayaquil, también se obtuvo datos a través de entrevistas a profundidad a personas vinculadas en el campo de desarrollo, enseñanza u organización de videojuegos a nivel local y nacional.

Este trabajo de investigación se orienta a examinar el consumo de videojuegos tales como: las preferencias de los géneros de videojuegos, plataformas, género del jugador, frecuencia de uso, modo de juego que priorizan los jugadores al momento de usarlos.

Se debe mencionar que esta investigación podrá contribuir tanto como a los desarrolladores de la ciudad de Guayaquil como a los estudiantes de la carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil con mejores directrices al momento de empezar proyectos de corte académico o proyectos independientes

## **Capítulo I: Presentación del objeto de estudio**

### **1.1. Planteamiento del problema**

Guayaquil es la ciudad más poblada y la más grande de la República del Ecuador; con una población en su área metropolitana cercana a los 3.113.500 habitantes haciéndola una de las ciudades y puerto más importante del país. Guayaquil es la capital de la provincia del Guayas. El área urbana de Guayaquil pertenece a las ciudades más grandes de América Latina. Es además un importante centro de comercio en el ámbito comercial, de finanzas, político, cultural, tecnológico y de entretenimiento, “Cuando Ecuador se convierte en República, en 1830, se expide la primera Constitución y con ella la Ley de Extranjería. Así, el país abre sus puertas a grupos de extranjeros que ayudan al progreso y desarrollo de Guayaquil.” (Murillo, 2016)

Dentro del campo tecnológico se encuentra los videojuegos. Estos son aplicaciones multimedia creadas para el entretenimiento en general y que con el paso del tiempo ha ido evolucionando hasta convertirse en una industria tales como la cinematográfica y musical (Lambert, 2010). Con la evolución de la tecnología, los videojuegos fueron avanzando creando profesiones e involucrando otros ámbitos donde el entretenimiento digital fue consolidándose como una industria rentable y con futuro.

Se pueden citar empresas del campo de videojuegos como: Electronics Arts (US\$ 4.143 millones en ingresos en el 2012), Ubisoft (€972 millones en ingresos en el 2010), Activision (US\$ 2.900 millones en ingresos en el 2008), Nintendo (Más de US\$ 300 millones en enero de 2013). (Carrión Orozco & Hernández Intriago, 2014).

Para el correcto desarrollo de esta industria se necesita de profesionales como ilustradores, modeladores, programadores, animadores, entre otros. Lo cual demuestra que la industria de los videojuegos tiene mucho campo ocupacional y que abre camino a nuevos profesionales.

Con una población cercana a los tres millones y medio de habitantes Guayaquil se posiciona como una ciudad con gran participación de la industria de entretenimiento digital, ya sea con desarrolladores indie o estudios de videojuegos y con los usuarios finales de estos softwares que son los jugadores.

Una muestra de la participación de Guayaquil en la industria de los videojuegos es el desarrollo de estos productos tomando como ejemplo a títulos de juegos desarrollados localmente como son “Corsarios del Pacifico” y “To Leave” desarrollado por la Escuela Superior Politécnica del Litoral – (ESPOL) y Freaky Creations respectivamente, además de la asistencia de los habitantes de la ciudad a eventos de este tipo tales como el GuayasTech y GameFest.

El GuayasTech 2014, evento tecnológico más grande realizado en Guayaquil, se lanzó el 15 de Agosto con un participación de más de 100 estudiantes y apasionados por proyectos de innovación tecnológica. En este evento se contó con un espacio dedicado a los videojuegos gracias a la participación de Ecuador Gamer Leagues donde se realizó un torneo relámpago de PES, FIFA 14 y Super Smash Bros. (Telégrafo, 2014)

El GameFest 2016 se desarrolló por segundo año desde el sábado 5 y domingo 6 de noviembre, las 10:00 hasta las 20:00. El costo de la entrada fue de \$8. Este evento se realiza por segundo año consecutivo en Guayaquil. Hill, organizador del evento señaló que el año pasado tuvieron la visita de 4.000 personas. (Telégrafo, 2016).

Otro caso es “To Leave” considerado como el primer videojuego guayaquileño desarrollado por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) mediante un convenio con Sony para incentivar el desarrollo de videojuegos en la ciudad. To Leave salió a la venta en la tienda oficial de PlayStation, PlayStation Store para la consola PS4 y el estudio responsable de esta

producción es Freaky Creations. Emanuel Ayala indica que “To Leave es un videojuego del género plataforma 2D. Narra la historia de Harm, quién lucha por escapar de la agobiante ciudad y de su sofocante vida a través de su puerta que le permite surcar los cielos”. (Ayala, 2014)

Se puede hablar de Corsarios del Pacífico un videojuego histórico hecho en Guayaquil por un esfuerzo de jóvenes estudiantes y profesores para la posible carrera de Ingeniería en videojuegos de la ESPOL. Corsarios del Pacífico narra las aventuras de Santiago quien tendrá que recorrer 4 momentos históricos de Guayaquil en busca de su amada. (Carrión Orozco et al. 2014).

Las investigaciones locales sobre el consumo de videojuegos en la que se obtiene información sobre las preferencias de los videojugadores en la ciudad en Guayaquil aportan información escasa y generalizada sobre esta área, dificultando elegir una idea adecuada sobre qué videojuego se debe desarrollar y producir. Debido a la ausencia de bases sólidas de información relevante sobre consumo de videojuegos se ha decidido empezar esta investigación, donde se obtendrá información específica sobre el género, plataformas, entre otras características que aporte a la planificación y pre-producción de videojuegos.

Existen diferentes plataformas en las que se pueden publicar los videojuegos. En Ecuador en el 2014, el 86,4% de los hogares poseían al menos un teléfono celular y de este porcentaje 16.9% tenían un teléfono inteligente, esta cifra ha crecido en 8,5 puntos desde el año 2011, esto se considera en la actualidad demuestra el acceso a teléfonos inteligentes es de gran crecimiento y que gran parte de la población puede tener acceso a uno. Por lo tanto una plataforma útil en Ecuador podrían ser los teléfonos inteligentes. (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2014)

Como se ha mencionado anteriormente el fin de los videojuegos es entretener pero en ciertas ocasiones también se pueden desarrollar este tipo de aplicaciones con fines educativos y/o publicitarios (advergames). Es decir el objetivo de los videojuegos puede variar dependiendo de la función que se le quiere dar.

Los videojuegos son herramientas preferidas por los niños debido a su entretenimiento; por los profesionales, también a la integración que tienen con aspectos educativos, aunque la mayoría de juegos comerciales no lo demuestran de forma directa. Existen estudios que demuestran que los juegos, aunque no tengan contenido educativo a primera vista ayudan a los niños a mejorar su habilidad de resolver problemas, su inteligencia espacial, aumenta su creatividad, entre muchos otros puntos que son mejorados en los juegos que tienen fines completamente educativos (Granic, Lobel, & Engels, 2014).

## **1.2. Formulación del problema**

En la actualidad no se encuentran referencias estadísticas sobre el consumo de videojuegos donde se podría encontrar información acerca de: el género, edad, frecuencia de uso, modo de juego, tipo de juego, plataforma, consola, con las que cuenta el jugador a la hora de recrearse con un videojuego.

El problema de la siguiente investigación se basa en las interrogantes:

- a) ¿Existen referencias estadísticas que proporcione datos específicos sobre el consumo de los jugadores en relación a su edad en la ciudad de Guayaquil?
- b) ¿En que se basan los desarrolladores de videojuegos de la ciudad de Guayaquil al iniciar un proyecto?

- c) ¿Los desarrolladores en la ciudad Guayaquil pueden desarrollar videojuegos adecuados conociendo el consumo de videojuegos de los jugadores?
- d) ¿Cuáles son las ventajas al conocer el consumo de los videojugadores de la ciudad de Guayaquil?
- e) ¿Se conoce el mercado sobre el consumo y otros aspectos de los videojugadores en la ciudad de Guayaquil?

## **Objetivos**

### **1.3. Objetivo General**

Analizar el consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil, para lo obtención de referentes estadísticos poblacionales, a través de la medición técnica de la muestra seleccionada.

### **1.4. Objetivos Específicos**

- Definir los indicadores de consumo principales utilizados en el desarrollo de videojuegos en Guayaquil mediante encuestas y entrevistas para el levantamiento de información.
- Analizar la información obtenida, determinando las tendencias en videojuegos, para la publicación de datos estadísticos.
- Mostrar la estandarización de los resultados obtenidos en el análisis de los estudios de la muestra a través de las estadísticas para conocimiento general.

## 1.5. Justificación

Según León (2015) los videojuegos en la actualidad siguen siendo considerados como productos de ocio, pero con el paso de los años se ha demostrado que estos programas informáticos fomentan el desarrollo de habilidades genéricas en el jugador como indica el Ing. Juan José León, en el evento realizado por el Ministerio de Telecomunicaciones y la sociedad en el 2015:

El gaming permite conseguir mejores resultados en el desempeño de tareas. Es entender mejor los conocimientos, mejorar habilidades y recompensar acciones concretar. Existen principios en los juegos que aportan a la sociedad de los cuales se pueden aplicar en el área de docencia a dar clases o en el área de salud o en el área económica, es algo genérico. (León, 2015)

Se debe mencionar que este proyecto de investigación cumple con los lineamientos del Objetivo 10 del Plan Nacional del Buen Vivir el cual hace mención a Impulsar la transformación de la matriz productiva donde acoplar la investigación científica, tecnológica y la educación superior con el sector productivo, para un desarrollo constante de la productividad y competitividad sistémica, en el marco de las necesidades actuales y futuras del sector productivo y el desarrollo de nuevos conocimientos.

Algunas de las actividades que se desarrolla con el uso de videojuegos son: orientar objetivos, competencia, retroalimentación inmediata, razonamiento inductivo y prácticas libres de penalización donde se motiva a las personas que puedan jugar libremente sin presión.

La sociedad desde sus orígenes tiende a agrupar a las personas entre individuos que poseen los mismos gustos o costumbres logrando identificarse con personas que comparten las mismas características. Los videojuegos

tienen su propia comunidad llamada “gamers”, según Peralta (2014) en la cual no hay límite de edad, ni género específico que pueda pertenecer a esta agrupación. Las relaciones que mantiene la sociedad como hablar de política, deportes, noticias y otros temas en general se han integrado en las nuevas tecnologías de la información en donde las redes sociales han congregado a miembros de la comunidad “gamer”, páginas en Facebook como “Gamers and Anime Ecuador – Guayaquil”, “City Gamers” y Twitter “Gamers Volt” donde los involucrados comparten imágenes, videos, foros, opiniones y críticas de videojuegos.

Antes del año 2000 las consolas solo permitían jugar pero la única forma de compartir opiniones sobre lo que se jugaba era de manera presencial, es decir las personas se encontraban en escuelas, colegios o reuniones con amigos y en ese momento compartían ideas sobre lo que estaban jugando. Con el avance de la tecnología y los nuevos canales de comunicación, las consolas en la actualidad permiten jugar e interactuar en tiempo en real u online con personas que se encuentran en la misma localidad o incluso en otro país, conformando grupos o clanes para entretenerse en este mundo digital.

Los videojuegos como fenómeno social, según García (2007) han dado paso a otro tipo de deportes los famosos “e-sports” por su definición en inglés. En los cuales grupos de jugadores profesionales practican muchas horas a la semana preparándose para torneos locales como un deportista tradicional que se entrena para mejorar sus destrezas y habilidades.

“Los e-Sports son una industria con un crecimiento abismal en los últimos años. Cada vez tienen más espectadores enganchados a este tipo de eventos y siguen las competiciones diariamente. Además grandes compañías han empezado a involucrarse en este mundo.” (Alejandro Pérez, 2016)

Este trabajo de investigación se orienta a examinar el consumo de videojuegos tales como: las preferencias de los géneros de videojuegos, plataformas, género del jugador, frecuencia de uso, modo de juego que priorizan los jugadores al momento de adquirir los mismos.

Existen encuestas de páginas en internet como la de [ecuagamers.com](http://ecuagamers.com) donde se realizó una encuesta exploratoria a nivel de Ecuador para conocer algunos aspectos de los videojugadores como su edad, género, consola, proveedor de internet, entre otros. Con una muestra de 1011 participantes en Ecuador los resultados fueron los siguientes: la edad de los jugadores se ubicó en tres rangos donde el 41% de los participantes son menores de 18 años, 58% se encuentran entre los 18 y 35 años y el 1% es mayor de 36 años. La relación al género de los jugadores el 97% de los jugadores encuestados pertenece al género masculino mientras el 3% al género femenino. La consola más usada por los videojugadores corresponde a la Play Station 3 con un porcentaje del 39% mientras que la menos usada es la XBox One con un 3% del total de participantes. En cuanto a los géneros de videojuegos los de tipo “Disparador en primera persona” corresponde al 27% de los participantes, le sigue los de tipo “estrategia de acción en tiempo real” con un 21 %, luego se encuentra el género de “rol multijugador masivos en línea” con un 15% y un 11% prefiere los videojuegos de “deportes”. El proveedor de internet más usado por los encuestados es CNT con un 47.38%, le sigue TV Cable con un 14,5%, Netlife con un 14% mientras que el menos usado por los jugadores es Univisa con un porcentaje de 0,90%. (Ecuagamers, 2014).

Cabe mencionar que esta investigación podrá contribuir tanto como a los desarrolladores de la ciudad de Guayaquil como a los estudiantes de la carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil con mejores directrices al momento de empezar proyectos de corte académico o proyectos independientes.

## **Capítulo II.- Marco Teórico**

### **2.1. Marco teórico**

Existe en Europa una publicación impulsada por la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV), quienes publicaron el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. Este material va dirigido a los estudios desarrolladores, a profesionales y demás que están vinculados con los videojuegos donde se muestra y se explica en profundidad el ecosistema de los videojuegos en España y la situación actual de dicho mercado como por ejemplo los videojuegos más consumidos y las plataformas más utilizadas.

Otro trabajo de investigación que se ha realizado en España sobre el consumo de videojuegos es el documento La Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos, impulsado por el CIDE/Instituto de la Mujer, en esta investigación se analiza los contenidos de los videojuegos, los relatos o narraciones en que ellos se producen, los tipos de consolas y personajes preferidos.

Los trabajos de investigación mencionados anteriormente tienen relación con este proyecto debido a que ofrece, de igual manera, información importante sobre el consumo y las preferencias de los videojugadores, tomando como referencia los trabajos anteriores se desea realizar una investigación para conocer la situación de la industria de los videojuegos en la ciudad de Guayaquil, dentro del rango de 12 a 30 años de edad.

Andrés Calatayud, Licenciado en Administración y Dirección de empresas, Experto en Marketing aplicado a la industria del videojuego y Diseñador de Videojuegos, publicó en su libro "8º Arte, los Videojuegos"(2012) que según el libro "Guinness World Records" el primer videojuego surgió en el año de 1912 en la parte sur de Europa (España) cuando Leonardo Torres Quevedo crea el

primer ordenador en soportar un juego, este ordenador mecánico se llama El ajedrecista, y el único juego capaz de ejecutar era obviamente El Ajedrez, por lo tanto en España nace el primer juego desarrollado para un ordenador.

Sin embargo, el término videojuego hace referencia al uso de un dispositivo capaz de dar soporte visual al usuario mediante secuencias de imagen de video, esto llegó en Estados Unidos con el juego Tennis for Two (Tenis para dos) creado por William Higginbotham en 1958, por lo tanto, este es el primer videojuego de la historia. A partir de estos dos grandes eventos para la historia de la humanidad, el videojuego se cristaliza como la industria lúdico-cultural-artística más grande de todos los tiempos, generando más porcentaje de ganancia en ventas que el cine, literatura y música.

Profundizando la búsqueda en páginas de la historia sobre los primeros pasos de los videojuegos, en 1961 un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts llamado Steve Russell diseñó un juego llamado Space War, hecho para dos jugadores que controlaban la dirección de dos tipos de naves que lanzaban misiles y cuya misión del juego era simplemente destruirse uno al otro, un juego interactivo que le llevó alrededor de seis meses terminar solo la primera versión.

Tiempo después, basándose en la misma arquitectura del juego, otros estudiantes del mismo instituto añadieron elementos secundarios como fondo de estrellas y detalles más reales como la gravedad. Space War fue el primer juego interactivo que unía una primitiva computadora personal a un monitor de tubo de rayos catódicos.

En 1966, el padre de los videojuegos Ralph H. Baer diseñó un prototipo de la primera consola de juego para ser utilizada con un televisor doméstico. En 1971 Magnavox obtiene la tecnología del proyecto de Baer y se comienza a comercializar el primer sistema de videojuego casero bajo el nombre de Odyssey, que consistía en un sencillo juego de Ping Pong (dos puntos

cuadrados para representar dos personas, una pelota y una línea central). A comienzos de los años 70, el padre de la industria del video Nolan Bushnell desarrolla Computer Space, una versión destinada para una sola persona. Con alianza con Ted Dabney fundan la compañía Atari cuyo objetivo principal es de desarrollar juegos electrónicos.

Poco tiempo después, el 29 de mayo de 1972 Bushnell desarrolla Pong, el primer juego de monedas de Arcade que tuvo bastante éxito revolucionando los juegos de las salas recreativas y que convirtió a Atari en la compañía de crecimiento económico más grande de América. Pong gráficamente era muy simple, consistía en dos rectángulos que emulaban a los jugadores y un pequeño cuadrado que representaba la pelota de Ping Pong. Los controles eran dos ruedas que ajustaban la posición del jugador en función del eje vertical de la pantalla, y además introducía un concepto nuevo para esa época: la puntuación, que convertía una partida en algo más emocionante; un duelo entre dos personas para ver quién conseguía el mayor puntaje.

Posteriormente Atari, en 1973 lanza el primer juego de arcade de laberintos llamado Gotcha y en 1974 el primer videojuego de conducción llamado Gran Trak 10, estos fueron los dos primeros juegos que se convirtieron populares. A mediados de los 70 crean Tank en 1974 y en 1975 Gun Fight, un juego tipo viejo oeste.

En 1976 lanzan el primer juegos de carreras con perspectiva en primera persona: Night Driver y Breakout programados por los empleados de Atari Steve Jobs y Steve Wozniak, quienes fundaron Apple Computer ese mismo año junto a Ron Wayne. También en los 70, la compañía Mattel crea la primera consola portátil del mercado llamado Football. A finales de los 70 se produce el auge de los videojuegos con el clásico Space Invaders de Taito (Japón) y Asteroids de Atari. En 1979 se crea Activision por desarrolladores de Atari, la cual produjo gran cantidad de videojuegos en los 80.

El famoso juego Pac-Man de Namco destacó en los comienzos de los 80, este era un personaje que tenía que comer puntos en la pantalla, también Battle Zone de Atari y Defender de Williams, el primero en tener un mundo artificial donde se disparaba a alienígenas y se salvaba a personas abducidas antes de que se conviertan en mutantes dispuestos a atacar la nave donde estaban los astronautas.

En 1981 nace Donkey Kong de la gigante Nintendo creada por Shigeru Miyamoto, donde un gorila secuestra a la novia de su amo y este tiene que perseguir al gorila a través de diferentes escenas para rescatar a su chica. De este juego surge el personaje más icónico de toda la historia de los videojuegos, Mario.

Alrededor del año 1983 debido a los juegos de baja calidad, Mattel y Atari empiezan a perder dinero y el mercado de los videojuegos comienzan a venirse abajo, no obstante se vendió mucho la Commodore 64 que es una computadora casera y además se comercializó el videojuego Dragon's Lair publicado por Cinematronics, el cual contenía buenas animaciones y sonido gracias al gran potencial de almacenamiento del láser disk (CIDE/Instituto de la Mujer, 2004).

En 1985 apareció Nintendo con el Nintendo Entertainment System (NES), donde incorporaba el juego Super Mario Bros siendo un éxito en ventas. Desde su lanzamiento se ha convertido en un juego emblemático para Nintendo, aquí el personaje principal es Mario, un fontanero con descendencia italiana que daba atisbo de ser un personaje amigable para todos, siempre acompañado de su hermano Luigi, con las mismas características. Super Mario Bros popularizó el uso de laberintos en los juegos informáticos teniendo el primer gran récord de ventas después de la crisis de la industria de los videojuegos en 1983, alcanzando más de 10 millones de cartuchos vendidos.

En 1986 se desarrollan más consolas caseras como la conocida Sega con Sega Master System, Commodore con Amiga y Atari con 7800. En 1987 Electronic Arts (EA) lanza su primer juego doméstico Skate or Die. Y a finales del 1989 aparece Game Boy diseñado por Gunpei Yokoi. Este tuvo gran éxito debido a sus dimensiones, podría entrar fácilmente en el bolsillo de un pantalón y era fácil de llevar. La popularidad de esta consola introdujo a los más pequeños al mundo de los videojuegos y a los adultos también a través del juego Tetris que venía incorporada en el GameBoy.

En los 90 los videojuegos se convierte en forma definitiva en un fenómeno social, según Provenzo (1991) los videojuegos son algo más que un producto de entretenimiento, son también un negocio para quienes lo manufacturan y los venden, son instrumentos de información que cumplen funciones hegemónicas en la perpetuación de muchos estereotipos, además agrega que puede servir como un campo de investigación en las que se puede plantear cuestiones relacionadas con el sentido de nuestra propia cultura.

El CD-ROM y la tecnología 3D también cambiaron el panorama del diseño y desarrollo del mismo, los ordenadores evolucionan con las tarjetas gráficas a color, el ratón que popularizó Windows, la velocidad y capacidad de almacenamiento de las computadoras; de esta manera los videojuegos se extendieron en el campo de las ordenadores personales (CIDE/Instituto de la Mujer, 2004).

A mediados de los 90 aparecen clásicos de los videojuegos: Mortal Kombat donde la sangre salpicaba en la pantalla de los jugadores en cada golpe que daba los personajes, Duke Nukem 3D, donde el mundo es invadido por alienígenas que quieren secuestrar a todas las mujeres del planeta, escenas donde abundan clubes nocturnos y bailarinas de Striptease y Diablo con temas de fantasía oscura y terror demoníaco , también el mercado se divide en consolas de videojuegos y juegos para computadoras y además algunos juegos comenzaron a utilizar escenarios en tres dimensiones y técnicas de

realidad virtual. En 1995 aparece Sega Saturn de 32 bits con un lector de CD y Playstation de Sony, luego en 1999 aparece Sega DreamCast de 128 bits. Más adelante en el 2000 se lanza PlayStation 2. Tiempo después se comienza a jugar a través del internet y esto es debido a la fama que ganó Battle.net de Diablo que fue lanzado por Blizzard Entertainment.

En Battle.net se permitía a los jugadores de ciertos videojuegos comunicarse por chat y jugar partidas de juegos que tenían capacidad de conectarse a este servicio. Actualmente se puede disfrutar de juegos pertinentes online integrando Realidad Aumentada y juegos de Realidad Virtual donde se mezcla la fantasía con la vida real rompiendo los límites del tiempo y espacio. Cabe recalcar que las primera máquinas inmersivas de Realidad Virtual se instalaron en Estados Unidos e Inglaterra en 1991 y que esta tecnología todavía le falta mucho por desarrollar (CIDE/Instituto de la Mujer, 2004).

Los videojuegos se pueden encontrar en diferentes soportes o plataformas donde las características de cada tipo de soporte pueden ser por su arquitectura, lenguaje de programación, sistema operativo o interfaz de usuario compatible. Los soporte más conocidos son las PC, Videoconsola, Máquina Recreativa, Máquina de Bolsillo y Teléfono Móvil. Las PCs son unas de las plataformas más utilizadas en videojuegos, la mayoría de los juegos se encuentran en formato de CD-ROM, DVD o Blue Ray. Además en estos ordenadores se pueden instalar emuladores de videoconsolas.

Las videoconsolas son las que necesitan estar conectadas al televisor y tiene la característica de alojar cartuchos para ejecutar los videojuegos. Hay mucha variedad de videoconsolas y videojuegos para cada una de ellas. Las máquinas recreativas fueron los primeros juegos informáticos, en los años 80 y 90 alcanzando un gran nivel de popularidad al ser el tipo de plataforma más avanzado de esa época. Este tipo de plataformas dominaban los juegos Arcade. Las máquinas de bolsillos son las consolas portátiles como el GameBoy o el Nintendo 3DS, estas no necesitan estar conectadas a otro

dispositivo para poder visualizar el videojuego ya que la misma consola posee su propia pantalla de visualización. La ventaja de esta videoconsola es que se puede llevar a todos lados.



Gráfica 1: La Evolución de las consolas de Videojuegos

Fuente: Somos Xbox, comunidad exclusiva de Xbox One y Xbox 360

Igual que las personas, los videojuegos están divididos en géneros, aunque como los seres humanos, su clasificación es dificultosa debido que, a veces, dos géneros comparten características comunes. Según Levis (2013) en su libro "Los videojuegos, un fenómeno de masas" indica que los videojuegos se dividen en géneros como juegos de lucha, juegos de combate, juegos de plataforma, juegos de estrategia, juegos de tiro, simuladores, deportes, juegos de sociedad, ludo-educativos y porno-eróticos.

Los juegos de lucha como Mortal Kombat o Street Fighter, que consisten en luchas de cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlados por el usuario. En la opción de una persona, el jugador tendrá que ir venciendo a cada uno de los personajes del juego que le asigna el programa. Los personajes pueden ser humanos o híbridos y en estos juegos incluyen por lo menos un personaje femenino que es siempre de menor estatura y menos fuerte que sus rivales masculinos, un factor que influye de gran manera al momento de elegir videojuegos de este género (Levis, 2013). Estos videojuegos fueron considerados los más polémicos del género debido a las escenas explícitas de sangre y violencia que poseen.

Los juegos de combate son confundidos siempre con los juegos de lucha debido a que comparten características iguales como la violencia extrema. De igual manera el jugador asume la identidad de un personaje que tiene que pasar niveles utilizando la fuerza como la solución principal para eliminar a todos los adversarios y sobrevivir en el juego como por ejemplo Contra y Vendetta. Este género ha pasado a segundo plano debido a la gran demanda que posee los juegos de lucha y también por la actitud remisa a renovar propuestas (Levis, 2013).

Levis (2013) indica que los juegos de plataformas es el género que más popularidad posee entre hombres y mujeres de cualquier edad, juegos tales como Super Mario Bros y Sonic son íconos importantes en este género. Los atributos que comparte con otros géneros son como pasar por ciertos niveles

y enfrentarse a enemigos que se tornan más hostiles a medida que se avanza de misión. La característica principal en este género es la estilización del héroe y de los enemigos que lo hacen ver menos agresivo y hostil, con rasgos inocentes y aceptables para cualquier persona.

El género de videojuego donde se tiene que reflexionar y analizar con profundidad para pasar a la siguiente misión durante largos periodos de tiempo es llamado juego de estrategia, aquí se pone a prueba la velocidad y la destreza mental del jugador cuya características principales de este género son el desarrollo argumental y las soluciones complejas mediante diversas opciones.

Los juegos de disparo, igual que los juegos de lucha y de combate, son los videojuegos más violentos por antonomasia. El único objetivo de estos juegos es disparar lo que sea que aparezca en la pantalla. Comenzado con el famoso "Space Invaders" que es el arquetipo de este género hasta llegar a uno de los videojuegos más violentos originalmente creado para PC: "Doom". Los juegos de simulación son los que encontramos en las salas de recreaciones de los centros comerciales. El realismo de las imágenes y la respuesta rápida del programa a la acción ha convertido a estos juegos de simulación en el foco de atracción de los locales en lo que están instalados. Los más populares son los simuladores de conducción (Levis, 2013).

Los juegos de deportes también son uno de los más populares, "tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con amigos. Todo lo cual termina por convertirlos en uno de los géneros más versátiles y menos polémicos" (Levis, 2013, p.176). Las adaptaciones de los juegos clásicos como ajedrez, tres en raya, solitario son los llamados juegos de sociedad, un género casi exclusivo de ordenador personal. Pueden asimilarse a los juegos de estrategias (Levis, 2013).

Los juegos Ludo-educativo o también conocidos como Edutainment son programas que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. Según Levis (2013), muchas empresas consideran que el ludo-educativo se puede convertir en una de las claves para el futuro comercial del multimedia.

Existen juegos basados en erotismo y la pornografías como Beat 'Em & Eat 'Em, Custer's Revenge o Lady in Wading, estos son los juegos Porno-erótico, un género que tiene tiempo en el mercado, incluso durante la segunda mitad de los años ochenta una empresa japonesa producía juegos de este género pero sin licencia para la consola Nintendo (Levis, 2013).



**Gráfica 2:** Géneros de Videojuegos

**Fuente:** Elaboración propia

En estos últimos años han aparecido nuevas consolas con alta tecnología y juegos más espectaculares y más complicados que son dignos de analizarlos profundamente debido a su gran diseño tecnológico pero sobretodo, lo principal de este caso de estudio, por la inmensa influencia que ha sembrado en ciertos sectores sociales dividiendo gustos, tendencias entre hombres y mujeres de diferentes edades, religiones, etnias.

Existe la creencia que los videojuegos son diseñados, desarrollados y dirigidos exclusivamente para el público infantil y adultos jóvenes, en su mayoría del sexo masculino, aunque todos los estudios sociológicos confirman que los videojuegos atraen más a los varones, también demuestran que las mujeres, de menor manera, prefieren a los videojuegos como su entretenimiento favorito (Levis, 2013).

Existen factores del por qué la mayoría de las mujeres no les atrae demasiado el mundo de los videojuegos, uno de estos factores es que el cerebro del hombre es totalmente diferente a la de una mujer, no tiene nada que ver con la inteligencia sino a la manera que la parte frontal del cerebro se comunica de manera rápida con la parte trasera y esto depende de la cantidad de materia gris que posee (Calatayud, 2012).

La actividad cerebral funciona al 100% al momento de jugar un videojuego porque se ve implicado las habilidades cognitivas que incluyen la buena memoria, coordinación, reflejos, agilidad mental en tomas de decisiones y uso del lenguaje cuando se comunica con un compañero en juegos online, todo esto tiene mucho que ver con la cantidad de materia gris en el cerebro, mientras más materia gris hay en el cerebro, más rápida será la comunicación entre la parte frontal y posterior del mismo.

Estudios científicos indican que el hombre posee más materia gris que las mujeres aunque por otro lado estudios recientes en la Universidad de Pennsylvania indican que “las mujeres tienen un mayor porcentaje de materia gris, y los hombres tienen un mayor porcentaje de materia blanca, además de una mayor cantidad de líquido cefalorraquídeo” (Méndez, 2015).

Otro equipo de investigadores de la misma universidad llegaron a la conclusión, después de realizar 1.000 exploraciones en los circuitos cerebrales, que “los cerebros de las mujeres tenían más conexiones entre los hemisferios izquierdo y derecho, a diferencia de los hombres, los cuales mostraron más conexiones entre las regiones frontal y posterior” (Méndez, 2015). Esto quiere decir que los cerebros masculinos están estructurados para conectividad entre la percepción y la acción coordinada, mientras que los de la mujeres estarían diseñados para la facilidad de comunicación entre los modos de procesamiento analítico e intuitivo (Méndez, 2015).

Debido a esta razón es porque el 95% de jugadores de Call of Duty, Halo, God of War son hombres y porque en varias ocasiones cuando las mujeres se atreven a jugar a este tipos de género de videojuegos se marean solo tratando de aprender a mover la cámara, sin embargo hay excepciones en donde existen mujeres con buena visión espacial, buenos reflejos y coordinación para jugar a este género de videojuego de igual manera o superior a un hombre (Calatayud, 2012).

Calatayud (2012) añade también que existen más factores por las cuales las mujeres no son atraídas por los videojuegos, uno de ellos son las temáticas elaboradas y dirigidas al público masculino como los ejemplos tocados anteriormente, sin embargo existe un videojuego considerado del género de estrategia donde las mujeres tienen más afinidad gracias a su temática, Los Sims, aquí las mujeres se puede desenvolver muy bien en este juego igual que los hombres.

Los videojuegos no tienen que satisfacer 100% al mercado, simplemente cada videojuego tiene su mercado objetivo, es como apreciar una obra de arte, que en sí lo es, no tienen que agradar a todos y pueden ser interpretados de manera subjetiva, sin embargo, una cosa que hay en común entre los jugadores es que acuden a los videojuegos debido a que están hartos de la realidad, unos se escapan durante pocas horas, otros todo el fin de semana, prefieren vivir en entornos simulados que en la vida real, dedican todo su potencial y tiempo de manera positiva en planificar y coordinar estrategias y misiones en videojuegos que desperdiciarlos en vicios que el mundo rodea.

En pocas palabras, el mundo real no se abre a ellos con tanta facilidad como los excitantes desafíos, los placeres cuidadosamente diseñados y los poderosos vínculos sociales posibilitados por entornos virtuales. La realidad no logra motivarlos de manera tan efectiva. La realidad no fue creada para maximizar su potencial. La realidad no fue diseñada de pies a cabeza para hacerlos felices. (McGonigal, 2015, p.25)

Jane McGonigal en su libro "¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?" añade también que "en la sociedad de hoy, los videojuegos y juegos de computadoras satisfacen necesidades humanas genuinas a las que el mundo real parece incapaz de dar respuesta" (McGonigal, 2015, p.30). No obstante los videojugadores no se escapan de completo de la realidad debido a que tienen que cumplir con las responsabilidades de la vida real como trabajar, deberes escolares, familias, compromisos.

Electronic Arts, empresa dedicada a la elaboración y distribución de softwares de entretenimiento, indica que los videojuegos gustan por su carácter tecnológico, por el argumento en que se basan, por las relaciones que se establecen con las comunidades de juego estableciendo un sentido de pertenencia, reto y retroalimentación inmediata (Marcano, 2014).

Pero para que un videojuego esté completo es necesario que tenga jugabilidad, que es el pilar básico para su éxito, además existen elementos artísticos y culturales que influyen en la preferencia de los jugadores al momento de adquirir uno.

Según Calatayud indica que “el videojuego se ha consolidado desde finales del siglo XX como la mayor expresión artística jamás creada por el ser humano. Y esto sólo acaba de empezar” (Calatayud, 2012, p.2). El videojuego es el arte que combina las siete artes clásicas: Música, Danza, Poesía/Literatura, Pintura/Dibujo, Escultura, Arquitectura, Cine/Teatro; además le agrega otro elemento más que es su distintivo artístico que es la interactividad que hay entre el usuario y la obra. Permite una interacción tan profunda y diversa, algo que lo convierte en una obra de arte viva, interactúa a través de sonidos, personajes, argumentos, jugabilidad, sensaciones únicas que la realidad no puede ofrecer al jugador.

Se puede encontrar que el arte de la música en las bandas sonoras de videojuegos son semejantes o mucho mejor que las bandas sonoras del cine, además los estudios, orquestas y músicos que componen para cine, también componen para proyectos de videojuegos a la par, decenas de horas de música de ambiente ayuda a sumergir al jugador en el trama del videojuego, alejándose de la realidad.

La danza es otro elemento artístico que se encuentra en el videojuego, esto se lo puede apreciar en videojuegos como Duke Nukem cuando el videojugador entra a un nightclub y la striptease comienza a bailar frente al jugador o en Fallout: New Vegas donde las bailarinas realizan coreografías de danza realistas gracias a la tecnología del motion capture. La danza en los videojuegos no se aprecia solo en el baile, también se lo puede apreciar en coreografías de lucha que son tan complejas como una de baile.

El arte de la literatura también se encuentra en los videojuegos, uno de los mejores ejemplos es el videojuego The Elder Scroll:

Encontramos literalmente, cientos de libros repartidos por todo el mundo del juego. Libros que el jugador puede coger, leer, tirarlos en cualquier parte o bien guardarlos para abrirlos más tarde, en otro momento y lugar, y continuar leyendo. Muchos de ellos ni siquiera tienen absolutamente nada que ver con la trama argumental del juego, otros sí. Relatos, poesía, diarios personales, pequeñas novelas, etc. Encontramos todo tipo de libros a lo largo de nuestra aventura. (Calatayud, 2012, p.17)

La pintura es el arte clásico donde tiene más cabida en los videojuegos, es el origen de todo. Para el desarrollo de un videojuego se necesita miles de diseños, storyboards, bocetos de cómo serán los personaje, los paisajes, las armas, los colores que se van a usar, texturas, luces, sombras. Todo comienza en un papel, mucho antes de ponerse a modelar en el ordenador. El videojugador reconoce la importancia de este proceso lo cual le genera un gran aprecio a este arte.

Se puede encontrar el arte de la escultura en los modelados de los objetos en los videojuegos, esto se puede realizar a través de softwares como Zbrush, Maya, Cinema 4D, etc. Este etapa de elaboración demanda mucho tiempo debido que todo se crea desde cero, indiferente del objeto que sea (una silla, mesa por ejemplo). Y cuando se habla de crear objetos en un videojuego, se habla de esculpir utilizando herramientas virtuales que brindan los softwares de modelado.

Gracias a estas herramientas se puede realizar hermosas construcciones virtuales para los escenarios en los videojuegos, aquí es donde entra el arte de la arquitectura. Estas edificaciones son detalladamente diseñadas tanto por dentro como por fuera para cautivar a los jugadores brindando una mejor

experiencia, mucho mejor que la vida real, todo esto apoyado por una buena historia mediante escenas cinemáticas, más complejas que realizar un película convencional, es aquí es donde se encuentra el arte del cine/teatro.

En países como Francia, Alemania, España, Canadá, Japón y Corea al videojuego se le concede el estatus de industria cultural y forma de expresión artística, “incluso la Unión Europea reconoce el l8ado artístico y cultural de determinados juegos” (Calatayud, 2012, p.42). Además la UE admite el gran beneficio de los videojuegos en el desarrollo de los niños, así como muchas universidades de todo el mundo, en cambio en Ecuador son considerados como simple juguetes para niños que no contribuyen para nada a la sociedad.

Esto es producto de la falta de apoyo que existe en la industria pública o privada dedicada al desarrollo de videojuegos, la ausencia de espacios dedicados a videojugadores como congresos, foros, falta de auspicios, financiamiento de ideas originales por parte de los desarrolladores de videojuegos en Ecuador, todo esto es necesario para dar a entender a la nación que la industria de los videojuegos es una industria real.

Sin embargo en la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Guayaquil se han desarrollado propuestas de videojuegos como: audio juegos “Desarrollo de un audio juego para plataforma móvil dirigido a la inclusión de personas con diferentes tipos de discapacidad visual en la ciudad de Guayaquil.” (Espín y Romo, 2015), audio libros, entre otros “Videojuego para el aprendizaje de emociones en niños con Síndrome de Asperger” (Reyes, 2016) que aportan en diversas áreas como inclusión, educativos y cultural.

Debido a las ideas negativas preconcebidas por falta de madurez del medio y la falta de información del público en general, la industria de los videojuegos en Ecuador no puede alzarse y establecerse como una verdadera industria, o fuente de ingresos para el país. El desarrollo de los videojuegos va dirigido

solamente para activar marcas vía redes sociales, juegos de Facebook y Twitter o en comunidades empresariales, todo esto es conocido como Advergaming. Por otro lado, en el streaming realizado por el Observatorio TIC de Ecuador sobre la Industria de los Videojuegos en el Ecuador realizado el 9 de abril del 2015 indica:

En Ecuador la industria de los videojuegos está creciendo y que ese desarrollo tiene que basarse en la creatividad, esfuerzo y la constancia. Esta industria se puede dar para diferentes enfoques sociales y fomentar oportunidades de desarrollo no solamente como una empresa de Marketing, sino para estimular el desarrollo de nuevas creaciones. (Chavez, 2015)

Chavez (2015) pionero de artes digitales en Ecuador, fundador de Blue Lizard Games, una de las empresas más importantes de videojuegos en Latinoamérica, actualmente reside en Montreal, Canadá, añade que existen muchas oportunidades para que la industria tome fuerza en el Ecuador tales como el talento humano en bruto y refinado, una cultura rica en tradiciones como tradiciones gráficas, musicales, orales, que forjan una identidad propia similar a USA o en Europa, sin embargo existen riesgos como la falta de flexibilidad laboral y empresarial, falta de esfuerzo y constancia debido a la cultura novelera de los ecuatorianos, la falta de formación especializada por parte de la educación tradicional en escuelas, colegios y universidades.

En este último punto el problema es que no haya carreras especializadas en videojuegos, el problema es que la industria del Ecuador no pide gente especializada en este campo y ese es el inconveniente al momento de contratar personal para trabajar con un cliente exigente como Majesco, Disney Interactive, LucasArts, hay que capacitarlos porque son gente sumamente inteligente y capaz, pero tiene cero experiencia en realizar videojuegos directamente. El inicio al mundo de la programación en videojuegos debe comenzar antes de la universidad (Chavez, 2015).

Existen herramientas fáciles que un niño de 10 años con una buena mente lógica y analítica pueda hacer mecánicas básicas de videojuegos como Construct 2, Game Maker, herramientas gratuitas que le permita pensar y cambiar de paradigmas en cómo interactúa con la tecnología y dejar de ser un consumidor a ser un creador. La tecnología debe ser uno de los juguetes que deben poseer los niños y que tienen que desarrollar como capacidades lo más rápido posible.

Para terminar, las preferencias de un jugador y otro nunca será igual, siendo radicalmente diferentes en muchos casos. La interactividad, realismo y la jugabilidad convierten al videojuego en la mejor opción al momento de transmitir experiencias positivas lo más cercana posible a la realidad.

## Capítulo III: Diseño de la Investigación

### 3.1. Planteamiento de la metodología

El siguiente proyecto de investigación reúne las características metodológicas de una investigación aplicada, utilizando conocimientos sobre ciencias sociales y tecnología. El tipo de investigación que se llevará a cabo será de tipo exploratorio, la que nos indicará las preferencias de los jugadores al momento de escoger y adquirir un videojuego.

“La investigación exploratoria tiene por objeto familiarizarnos con el tema de estudio y seleccionar, adecuar o perfeccionar los recursos y los procedimientos disponibles para una investigación anterior” (Garza, 2007). (Garza, 2007), en el artículo citado sobre “Metodología de la investigación social” del Diccionario de Ciencias sociales y políticas, restringe su propósito al de “indagar acerca de un problema sobre el cual no hay estudios previos y sentar las bases para la formulación de hipótesis”.

El enfoque del presente proyecto tendrá características de una investigación cualitativa y cuantitativa es decir un enfoque mixto. El enfoque mixto ofrece varias ventajas: se logra una perspectiva más precisa del fenómeno; ayuda a clarificar y a formular el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación; la multiplicidad de observaciones produce datos más ricos y variados, ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis; se potencia la creatividad teórica con suficientes procedimientos críticos de valoración. (Gómez, 2006)

Por tal razón el presente trabajo de investigación tiene carácter exploratorio debido a que representa un acercamiento sociocultural al grupo de personas relacionadas al mundo de los videojuegos. Mediante este proyecto se intenta

generar referencias para futuros proyectos de investigación en el campo de la tecnología y sobre este caso de estudio.

### **3.2. Población y Muestra**

Guayaquil, con una población de 2.350.915 habitantes en la ciudad, de acuerdo a estadísticas del último Censo de Población y Vivienda realizado en el año 2010 por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) la fórmula que se va a utilizar es la de población infinita con un porcentaje de confianza del 95% y un margen de error de +/- 5%, por lo tanto el tamaño de la muestra es igual a 386 personas, la cual se decidió redondear a 400 personas para tener una muestra uniforme de encuestados, que se dividirán en 4 rangos de 100 personas de acuerdo según su edad que se definió de la siguiente forma:

- 1.) 12 – 16 años de edad.
- 2.) 17 – 21 años de edad.
- 3.) 22 – 26 años de edad.
- 4.) 27 – 30 años de edad.

### **3.3. Instrumentos de investigación**

Los instrumentos de investigación que se utilizarán para la recolección de información sobre las preferencias en los videojuegos en Guayaquil son entrevistas a profundidad y encuestas. Las entrevistas se realizarán a personas que se encuentran relacionadas en el ámbito del desarrollo, enseñanza y organización de eventos sobre videojuegos que dará un acercamiento a la parte sociocultural de los videojugadores en la ciudad.

Según Bernal (2010) en su libro "Metodología de la Investigación" informa que toda herramienta de recolección de datos debe reunir dos características especiales que son la confiabilidad y la validez. Estas herramientas servirán para obtener resultados cualitativos y cuantitativos de gran utilidad y serán beneficiosos para la investigación debido a que se obtendrán resultados que cumplirán con los objetivos establecidos.

#### **3.3.1 Aplicación de entrevistas**

La entrevista a profundidad es una herramienta importante para el desarrollo de este proyecto de investigación, con la cual se pretende obtener opiniones, conocimientos y consejos de profesionales en el área del desarrollo de videojuegos, por lo que tendrá varios beneficios al momento de generar información más detallada con el que se pueda definir bien las ideas, tener una referencia estadística que oriente al desarrollador en la etapa de pre producción de un videojuego.

Según César Bernal (2010) indica que la entrevista es: Técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información. A diferencia de la encuesta, que se ciñe a un cuestionario, la entrevista, si bien puede soportarse en un cuestionario muy flexible, tiene como propósito obtener información más espontánea y abierta. Durante la

misma, puede profundizarse la información de interés para el estudio. (Bernal, 2010, p.194)

La entrevista se considera una conversación formal y fluida, con la intencionalidad de cumplir los objetivos establecidos en por este proyecto de investigación. Para la utilización de esta herramienta se seleccionaron a cuatro personas importantes relacionadas con el mundo de los videojuegos a nivel nacional.

**Entrevista realizada a Gabriel Martínez, Organizador de eventos como “Budokan”. Torneos y ligas a nivel nacional e internacional de E-sports en Ecuador.**

La pregunta (1) trata de obtener experiencias personales por parte del entrevistado que lo llevó a involucrarse en la cultura de los videojuegos.

La pregunta (2) tiene por objetivo conocer los motivos para organizar eventos masivos que reúnan a videojugadores en la ciudad de Guayaquil.

La pregunta (3) tiene la finalidad de ver la acogida que le da la comunidad gamer en la ciudad.

La pregunta (4) tiene como objetivo saber si existe o no una comunidad gamer consolidada en Guayaquil.

La pregunta (5) tiene como función obtener información sobre las preferencias que tienen los janes en videojuegos.

La pregunta (6) tiene como finalidad obtener consejos claves para el crecimiento del desarrollo de videojuegos.

La pregunta (7) tiene como intención conocer si los e-sports tendrán acogida entre los habitantes de Guayaquil.

**Entrevista realizada a David Fernando Chang, Cofundador de ArcadeMe. ArcadeMe es el representante evangelista de Epic Games (Unreal Engine 4) en Latinoamérica. Mobile Marketing Manager en Red Hat. Trabajó también en Inventio-ESPOL, una empresa de transferencia tecnológica.**

La pregunta (1) tiene por objetivo conocer el año de creación de la empresa ArcadeMe en Guayaquil, la cual da capacitación sobre Unreal Engine 4 que es un motor de videojuegos.

La pregunta (2) determinar el motivo por el cual se decide empezar este curso sobre videojuegos en Guayaquil.

La pregunta (3) tiene por fin conocer la aceptación que tuvo el curso que ofrecía ArcadeMe en Guayaquil.

La pregunta (4) tiene como objetivo determinar en base a la opinión del entrevistado si Guayaquil cuenta con el talento humano para el desarrollo de videojuegos.

La pregunta (5) tiene como fin conocer la opinión del entrevistado sobre la poca oferta académica que ofrecen las universidades en carreras con temáticas en desarrollo de videojuegos en Guayaquil.

La pregunta (6) tiene como objetivo determinar si una de las soluciones para que el desarrollo de videojuegos local progrese es crear empresas que cumplan con la misma función de ArcadeMe.

La pregunta (7) tiene por fin conocer la opinión del entrevistado sobre la futura participación de Ecuador dentro de la industria de los videojuegos.

**Entrevista realizada a Milton Sancan desarrollador de AdverGames para marcas como Marlboro, Fanta, Nike. Trabajó para empresas como AWA, Mate, CII y Polygon Farm. Conferencista de Campus Party. Docente de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.**

La pregunta (1) tiene por objetivo conocer como el entrevistado se involucró en el desarrollo de videojuegos.

La pregunta (2) determinar los pasos que se siguen en el proceso creativo de un videojuego.

La pregunta (3) tiene por fin conocer cómo se escoge el género de un videojuego que se pretende desarrollar.

La pregunta (4) tiene como objetivo conocer si al momento de la pre-producción de un videojuego se toman en cuentas las preferencias de los jugadores.

La pregunta (5) tiene como fin determinar si conociendo las preferencias de los jugadores se obtiene alguna ventaja.

La pregunta (6) tiene como objetivo conocer cuál es el proceso siguiente una vez que se ha terminado el proceso creativo.

La pregunta (7) tiene por fin saber cuáles son las habilidades y conocimientos que debe tener la persona que decida desarrollar un videojuego.

La pregunta (8) tiene por objetivo entender cuál es o son los factores que influyen en el éxito de un videojuego.

La pregunta (9) tiene como intención conocer la opinión del entrevistado sobre la participación de Guayaquil en el desarrollo de videojuegos.

La pregunta (10) tiene como fin conocer la rentabilidad de la industria de videojuegos en la ciudad de Guayaquil.

### **Entrevista realizada a Henry Hill organizador del GameFest.**

La pregunta (1) trata de obtener experiencias personales por parte del entrevistado que lo llevó a involucrarse en la cultura de los videojuegos.

La pregunta (2) tiene por objetivo conocer los motivos para organizar eventos masivos que reúnan a videojugadores en la ciudad de Guayaquil.

La pregunta (3) tiene la finalidad de ver la acogida que le da la comunidad gamer en la ciudad.

La pregunta (4) tiene como objetivo saber si existe o no una comunidad gamer sólida, robusta, consolidada en Guayaquil.

La pregunta (5) tiene como función obtener información sobre las preferencias que tienen los gamers en videojuegos.

La pregunta (6) tiene como finalidad obtener consejos claves para el crecimiento del desarrollo de videojuegos.

La pregunta (7) tiene como interés conocer si los e-sports tendrán acogida entre los habitantes de Guayaquil.

### **3.3.2. Aplicación de encuesta**

Una de las herramientas de investigación que se va a aplicar en el presente proyecto de investigación es la técnica de la encuesta a los ciudadanos de la ciudad de Guayaquil. Los indicadores que se medirán en la encuesta son los siguientes: el uso de videojuegos, lugar de uso, tiempo de uso, plataforma, género de videojuegos, modo de juego, necesidades/satisfacción, indicador de consumo, motivo por el cual usa videojuegos, características del personaje principal y características del videojuego óptimo.

Según César Bernal (2010) menciona que: La encuesta es una de las técnicas de recolección de información más usadas, a pesar de que cada vez pierde mayor credibilidad por el sesgo de las personas encuestadas. La encuesta se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas. (Bernal, 2010, p.194)

La encuesta es la herramienta más utilizada en la investigación de ciencias sociales para conseguir información sobre lo que piensan, hacen, opinan las personas encuestadas sobre un tema en particular.

Unos de los datos principales para esta encuesta son la edad exacta y sexo de cada encuestado.

La pregunta uno (1) se quiere obtener qué nivel de educación está cursando actualmente el encuestado.

La pregunta dos (2) se quiere saber si practica alguna actividad relacionada con los videojuegos.

La pregunta tres (3) se quiere obtener a qué edad comenzó la afinidad por los videojuegos.

La pregunta cuatro (4) se quiere saber en qué lugar habitualmente juega videojuegos.

La pregunta cinco (5) trata de mostrar con qué frecuencia realiza la actividad de jugar videojuegos.

La pregunta seis (6) se pretende determinar la(s) consola(s) que usa habitualmente el jugador.

La pregunta siete (7) se quiere categorizar los géneros de videojuegos que prefiere el encuestado.

La pregunta ocho (8) tiene por fin conocer el modo de juego que prefiere el encuestado.

La pregunta nueve (9) trata de mostrar el motivo del porque el encuestado practica videojuegos.

La pregunta diez (10) tiene por finalidad determinar qué género entre los videojugadores es mejor usando videojuegos.

La pregunta once (11) busca saber quién es mejor jugando videojuegos.

La pregunta doce (12) trata de obtener la opinión del encuestado sobre si existen videojuegos para cada género.

La pregunta trece (13) muestra la preferencia del encuestado sobre el sexo del personaje principal de un videojuego.

La pregunta catorce (14) se quiere evidenciar lo que le atrae el encuestado en un videojuego.

La pregunta quince (15) se intenta conocer las características que le gustaría ver el encuestado en un personaje principal de videojuego.

La pregunta dieciséis (16) se intenta saber qué aspectos le gustaría ver el encuestado dentro de un videojuego.

La pregunta diecisiete (17) se quiere saber el videojuego favorito del encuestado.

La pregunta dieciocho (18) tiene por finalidad si el encuestado tiene conocimiento de la existencia de un videojuego desarrollado en Ecuador.

### **3.4. Resultados de las herramientas de investigación**

La encuesta se ha realizado a 400 personas de la ciudad de Guayaquil entre los meses de Diciembre del 2016 y Enero del 2017, de los cuales algunos son estudiantes de primaria, secundaria y universidad. Además de profesionales y personas con títulos de Maestría de las siguientes instituciones educativas: Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Universidad de las Artes, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Universidad de Guayaquil, Colegio Santiago Mayor y la Académica Naval Guayaquil.

La colaboración de los encuestados fue parte importante del proyecto de investigación porque demuestra que la población de Guayaquil tiene una amplia participación en el mercado del consumo de videojuegos y que forma parte de los factores socioculturales de la sociedad, corroborando que existe una cultura de videojugadores.

Con respecto a las entrevistas a profundidad realizadas a diferentes profesionales del campo de los videojuegos como organizadores de eventos, desarrolladores locales, capacitadores de videojuegos, todos mostraron apoyo al proyecto en el cual expusieron sus observaciones, puntos de vista y recomendaciones al momento de tomar en cuenta las preferencias de los videojugadores de la ciudad de Guayaquil al momento de iniciar el desarrollo de videojuegos.

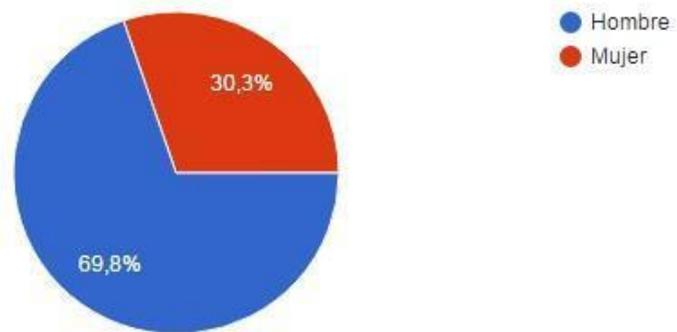
## Capítulo IV: Análisis de los resultados de la investigación

### 4.1. ANÁLISIS DE LA ENCUESTA

Para el análisis de la encuesta se procedió a examinar las tres primeras preguntas de forma general entre los 400 participantes, ya que al ser información particular no influye en el estudio planteado en la investigación.

#### Género

En la encuesta realizada a la muestra que se planificó se observa un alto porcentaje de participación por parte del género masculino con 69.8%, porque se conoce en el contexto social que los hombres hacen mayor uso de videojuegos en su vida diaria.

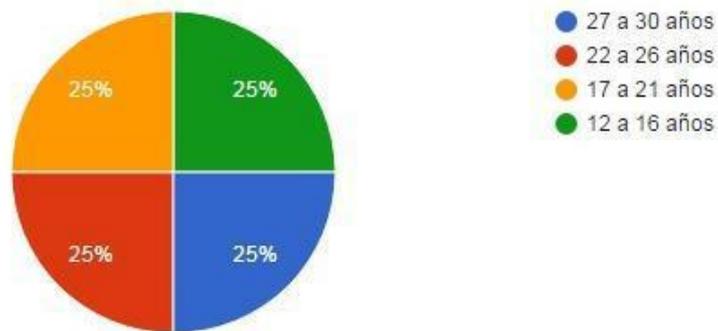


**Gráfica 3** Género de los Encuestados.

**Fuente:** Elaboración propia.

## Edad

Para la muestra seleccionada se dividió la muestra en cuatro rangos de 100 personas, rangos que fueron distribuidos de la siguiente manera:



**Gráfica 4:** Edad de los Encuestados.

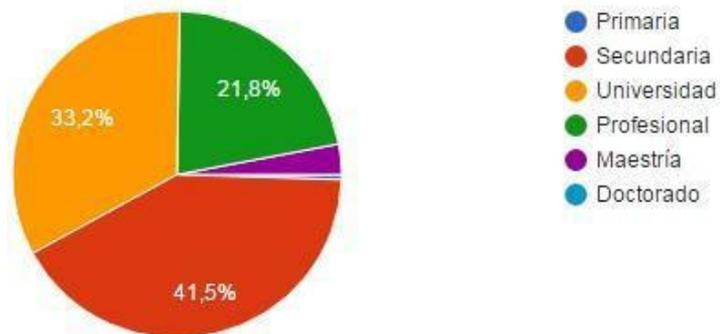
**Fuente:** Elaboración propia.

## Nivel académico actual, primera pregunta.

Entre los participantes de la encuesta se encuentran estudiantes de primaria que cuentan con 0,5% de participación el porcentaje más bajo debido a que el enfoque de la encuesta era en adolescentes y adultos jóvenes. Gran parte de los encuestados es de nivel de secundaria con una participación del 41.5% esto debido al tiempo que le dedican los jóvenes de colegio a los videojuegos y las pocas actividades que llevan en su vida cotidiana.

Otro de los porcentajes importantes que se expone en la encuesta es el de estudiantes universitarios con el 33.2% de participación del total de encuestados, un porcentaje menor al de los estudiantes de secundaria por la diferencia de actividades y responsabilidades, pero con gran participación de los universitarios que se dan tiempo para usar estos programas de entretenimiento. Al nivel profesional se obtiene una participación del 21.8% debido al tiempo ocupado en otras actividades es difícil que una persona que se encuentre trabajando pueda resolver una encuesta sobre videojuegos.

Luego sigue el nivel de “Maestría” el cual también nos muestra una baja participación de este sector debido al bajo uso de estos programas.

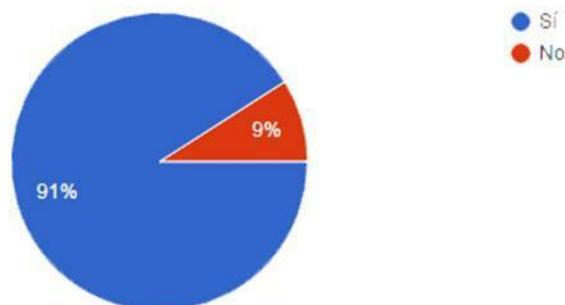


**Gráfica 5:** Nivel Académico de los Encuestados.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Utilizas videojuegos?, segunda pregunta.

Los resultados obtenidos en esta pregunta se aprecia que la gran mayoría de los encuestados utilizan videojuegos, independiente de la plataforma o el género. Esto se dio debido a que una parte de la encuesta fue hecha vía online (45%) y la otra parte fue de manera presencial (55%).



**Gráfica 6:** Utilización de videojuegos

**Fuente:** Elaboración propia.

Con respecto a las siguientes preguntas se procedió a analizar según los respectivos rangos de edad ya que las siguientes consultas influyen en la información que se desea obtener para definir los indicadores de acuerdo a este mismo criterio.

#### **4.1.1. ANÁLISIS RANGO 12 A 16 AÑOS**

##### **¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?, tercera pregunta.**

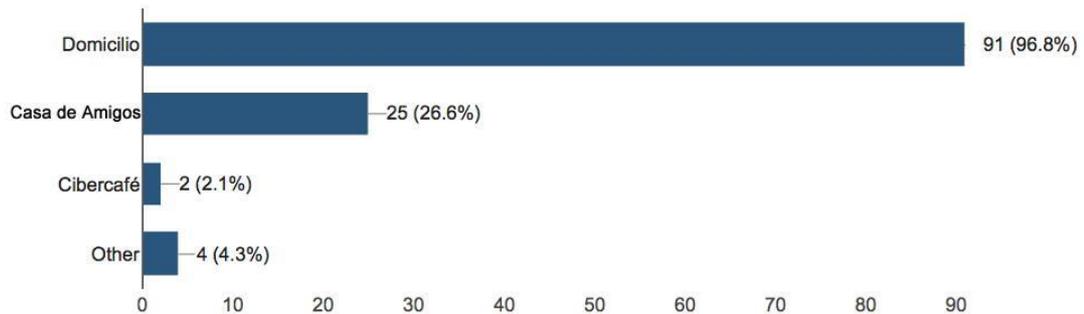
En este rango se puede observar que la mayoría de videojugadores empieza a usar videojuegos a los cinco años de edad con un 16%, seguido se encuentran los de siete años de edad con un 13%. Después se observa un ligero decrecimiento del 12 % conformado por encuestados de ocho años de edad, 11% conformado por encuestados de 12 años de edad y 10% por encuestados de 10 años de edad.

Por otro lado se puede apreciar que existe un bajo porcentaje de encuestados que comenzaron a jugar videojuegos a los 6 y 11 años de edad (7%), seguido con encuestados de 13 años de edad (5%), y de 9 y 14 años de edad, ambos representados con un 2%.

##### **¿Dónde los usas?, cuarta pregunta.**

En esta pregunta de la encuesta se puede observar que la mayoría de los encuestados utilizan videojuegos en su domicilio (96.8%) indiferente de la plataforma que sea. Después se encuentran encuestados que utilizan videojuegos en casas de amigos (26.6%). Este porcentaje de encuestados está dividido por personas que no poseen su propia consola de videojuegos en su casa y por los que utilizan los videojuegos como una buena excusa para recrearse entre amigos. Por otro lado un pequeño porcentaje de encuestados (4.3%) utilizan videojuegos en diferentes lugares como establecimientos educativos, locales de juegos, etc. Para finalizar el 2.1% utilizan videojuegos

en cibercafés, específicamente para jugar juegos online League of Legends o Counter Strike.



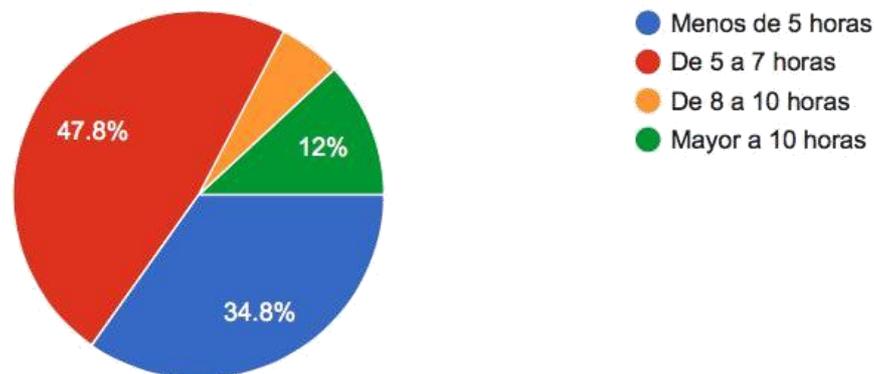
**Gráfica 7:** Lugar donde usan videojuegos en 12 a 16 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia

### **¿Cuántas horas juegas a la semana?, quinta pregunta.**

La encuesta indica que 44 encuestados utilizan semanalmente videojuegos entre 5 a 7 horas, lo cual representa un 47.8%. Según el análisis realizado, este porcentaje tiene una inclinación hacia los juegos de lucha como Street Fighter o Mortal Kombat, a su vez también prefieren juegos de Deporte como FIFA, NBA 2k 16. Después se encuentran a 32 encuestados que juegan semanalmente menos de 5 horas, lo cual representa un 34.8%. En este porcentaje los jugadores tienen una alta preferencia en juegos de lucha, además tienen una inclinación por juegos de plataformas como Mario Bros y juegos de estrategia como Warcraft y Call of Duty.

Por otro lado se observa en este rango de edad a 11 encuestados los cuales juegan más de 10 horas por semana, lo que equivale a un 12%. Dentro de este porcentaje se pudo observar que los jugadores prefieren los juegos de aventuras como The Legend of Zelda, Assassin's Creed y juegos de estrategia como Warcraft y Call of Duty. Por último se aprecia a 5 encuestados que juegan de 8 a 10 horas, los cuales representan un 5.4%. Este porcentaje prefieren en su mayoría juegos de deportes y de lucha.



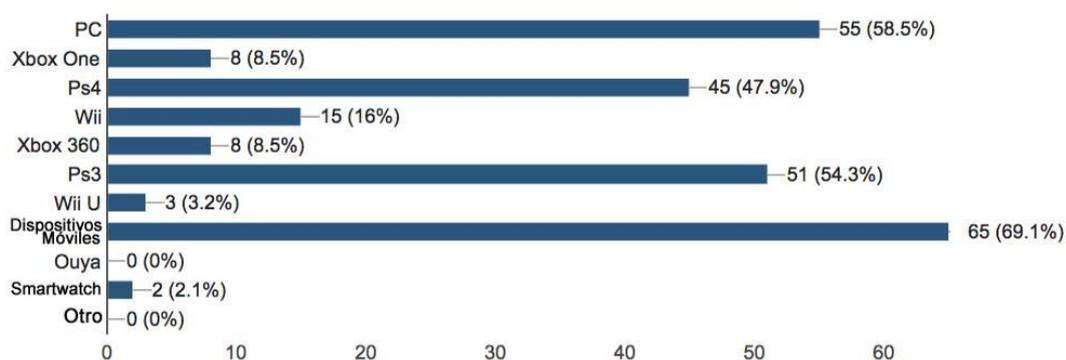
**Gráfica 8:** Horas a la semana de uso videojuegos en 12 a 16 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia

**¿En qué plataforma sueles jugar con mayor frecuencia?, sexta pregunta.**

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varias plataformas para jugar videojuegos, según el análisis se llegó a la conclusión que 65 de los encuestados prefieren jugar en dispositivos móviles, lo cuales representan un 69.1%. Esto se debe a que existen una infinidad de aplicaciones de juegos para cualquier dispositivo móvil, ya sea para la plataforma Android como para la plataforma de iOS; no ocupan mucha memoria y tienen muy buena jugabilidad, tales como el famoso Pokemon GO, Injustice o FIFA. En segundo lugar, 55 de los encuestados prefieren de igual manera jugar en Pc, los cuales representan un 58.5%. En la actualidad los videojugadores están emigrando a la PC por muchas razones, como el precio, la variedad de videojuegos para esta plataforma, también cabe recalcar que existen PC diseñadas exclusivamente para videojuegos como la Alienware, éstas poseen hardwares con mejor tecnología que una Playstation o un Xbox brindando una buena calidad a nivel de gráfico y de sonido, satisfaciendo las necesidades de los video jugadores más exigentes.

Por otro lado se aprecia a 51 encuestados que prefieren jugar videojuegos en Ps3, los cuales representan un 54.3%. La Ps3 es una consola de videojuegos que tiene 10 años en el mercado por ende posee un amplio catálogo de videojuegos a elegir, de primera y segunda mano, sin necesidad de suscribirse a PlayStation Now. Otro grupo de encuestados prefieren jugar en Ps4, los cuales representan un 47.9%. A diferencia a la Ps3, la PlayStation 4 tiene un hardware más potente que su antecesora, tiene un diseño más pequeño y se calienta menos, además es más barata comparado con otras plataformas como la Xbox One. Existe otro grupo de encuestados que prefieren también jugar en Xbox One y Xbox 360, los cuales ambos representan un 8.5% y un 2.1% prefieren jugar en smartwatch.



**Gráfica 9:** Plataformas preferidas para jugar videojuegos en 12 a 16 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

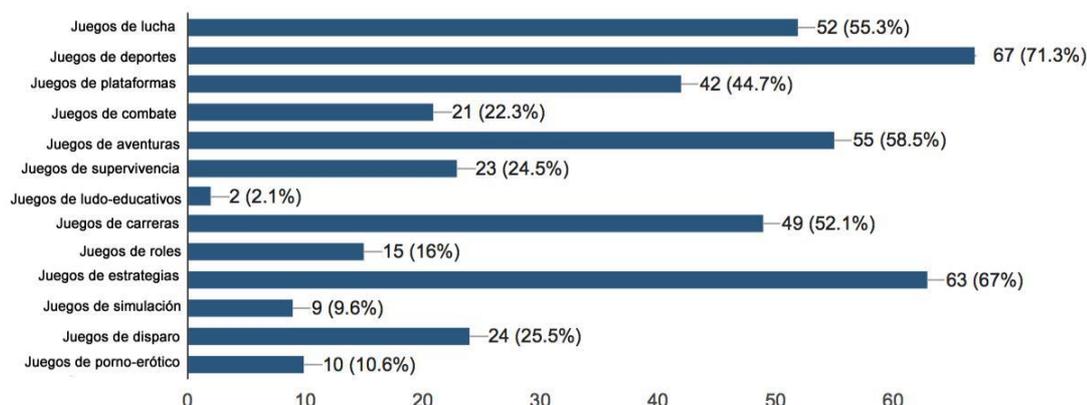
### **¿Cuál es tu género de videojuego favorito?, séptima pregunta.**

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varios géneros de videojuegos, según el análisis se llegó a la conclusión que la mayoría de los encuestados prefieren los juegos de deportes, los cuales representan un 71.3%. Esto es debido al entorno que los rodea, los guayaquileños son personas que disfrutan del deporte como por ejemplo el fútbol o el básquet. Otro grupo de encuestados también prefieren los juegos de estrategias, los cuales representan un 67%. Estos tipos de videojuegos tienen mucha aceptación entre los jóvenes debido a la opción de multijugador, donde se

puede jugar con amigos vía online y con otras personas alrededor del mundo. Un dato adicional sobre estos tipos de juegos es que proveen ciertos beneficios al jugarlo, como el desarrollo de la agudeza visual, aumento de la capacidad de concentración y mejora en toma de decisiones.

Otros géneros favoritos entre los encuestados son los juegos de lucha y de aventura, con un 55.3% y 58.5% respectivamente. Este último es atractivo por los encuestados debido a que se caracteriza por la investigación, exploración, solución de rompecabezas, y sobre todo por su fuerte énfasis por la historia y el personaje. Siguiendo con el análisis de la pregunta los juegos de carreras poseen un 52.1% de aceptación por la mayoría de los encuestados, seguido por los juegos de plataformas con un 44.7%. Juegos como Super Mario Bros, Sonic siguen siendo aún populares, inclusive en jugadores jóvenes debido a que estos videojuegos continúan adaptándose a las consolas actuales.

En los últimos lugares los encuestados han elegido los juegos de disparos con un porcentaje de 25.5%, videojuegos tales como Doom, Duke Nukem o Quake han dejado de ser populares por los videojugadores contemporáneos, de igual forma los juegos de supervivencia (24.5%), de combate (22.3%), de contenido erótico (10.6%) y ludo - educativos (2.1%). Este último no es popular entre los encuestados por su falta de creatividad y de jugabilidad.

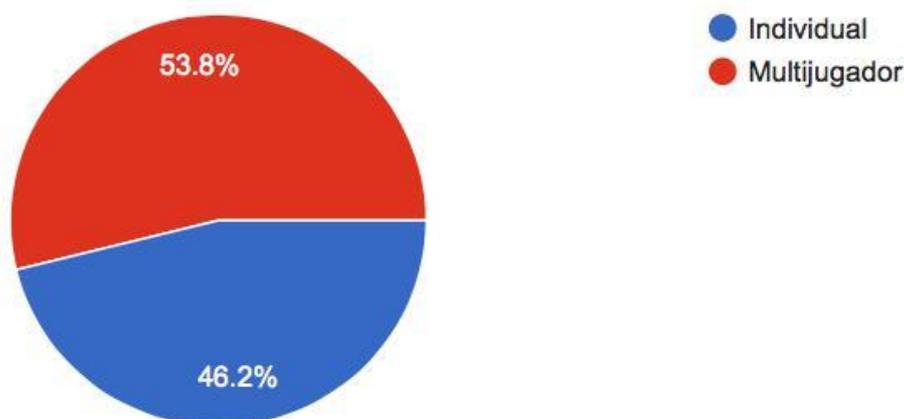


**Gráfica 10:** Género de videojuegos favoritos en 12 a 16 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### Modo de juego favorito, octava pregunta

Según el análisis del resultado de esta pregunta, el 53.8% de los encuestados prefieren el modo de videojuego individual y el 46.2% prefieren el modo de videojuego multijugador. Este resultado da a entender que la mayoría de los encuestados prefieren jugar videojuegos de un solo personaje como The Legend of Zelda o Assassin's Creed en vez de jugar videojuegos donde interviene dos o más personajes como por ejemplo Call of Duty o Warcraft. Se podría decir que en este rango de edad los videojugadores se sienten más cómodos jugando a su antojo de manera individual en vez de seguir estrategias de equipos.



Gráfica 11: Modo de juego favorito en 12 a 16 años de edad.

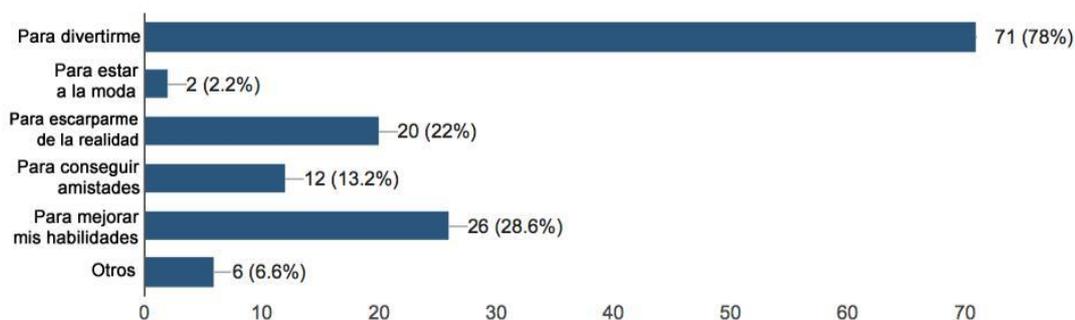
Fuente: Elaboración propia.

### ¿Para qué juegas?, novena pregunta.

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varias opciones las cuales el 78% de los encuestados utilizan videojuegos solamente para divertirse sanamente. El 28.6 % de los encuestados utilizan los videojuegos para mejorar su inteligencia y habilidades. Como ha sido explicado anteriormente, el uso de los videojuegos tiene efectos positivos para los que

lo utilizan tales como el aumento de las habilidades motoras, aumento de la materia gris e incluso puede retardar el envejecimiento.

El 22% de los encuestados eligen los videojuegos para escaparse de la realidad. Por alguna razón la realidad no los ayuda a motivarlos de manera efectiva. El 13.2% de los encuestados utilizan videojuegos para conseguir amigos mediante juegos online. La tecnología ha influido bastante en la vida de las personas, incluso a la hora de hacer nuevas amistades. Existe otro grupo de encuestados (6.6%) que brinda otras razones del por qué juegan videojuegos como por ejemplo desestresarse, relajarse, interactuar con amigos sin salir de casa, por la producción artísticas de los videojuegos y por último el 2.2% de los encuestados utilizan videojuegos solo para estar a la moda.



**Gráfica 12:** Motivo del uso de videojuegos en 12 a 16 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### **¿Quiénes juegan más videojuegos?, pregunta 10.**

En análisis de esta respuesta arroja que el 97.8% de los encuestados opinan que los hombres juegan más a los videojuegos y que el 2.2% opinan que las mujeres. No hay una explicación específica del porque los encuestados han respondido de esta manera a esta interrogante pero está comprobado científicamente que los hombres juegan y disfrutan más de los videojuego que la mujeres debido a que una parte del cerebro masculino relacionada con el

mecanismo de adicción y recompensa se activa en mayor medida que en las mujeres.

### **¿Quiénes son mejores jugando videojuegos?, pregunta 11.**

El resultado de esta pregunta arroja varias opiniones entre los encuestados. Existe un gran porcentaje del 62% que opinan que los hombres son mejores jugando videojuegos que las mujeres. Como ya ha sido explicado anteriormente en el marco teórico, esto es debido a que el hombre tiene más conexiones entre las regiones frontal y posterior del cerebro, lo que quiere decir que el cerebro del hombre tiene más desarrollado la percepción y la acción coordinada, elementos muy indispensables al momento de jugar videojuegos, en especial juegos de estrategias. Hay otro grupo de encuestados (26%) opinan que le parece indiferente quienes son mejores jugando videojuegos. Este grupo de personas opinan que los dos géneros pueden ser buenos jugando videojuegos, tienen las mismas capacidades y habilidades.

### **¿Consideras que existen videojuegos para chicos y otros para chicas?, pregunta 12.**

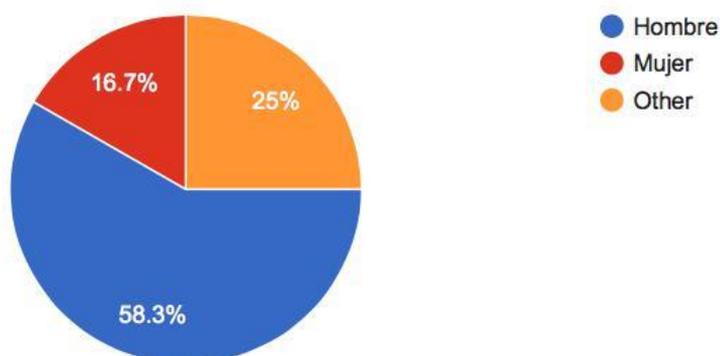
El objetivo de esta pregunta es saber que opinan los encuestados sobre si existen en el mercado videojuegos para hombres y videojuegos para mujeres. Según el resultado obtenido el 71.7% de los encuestados opinan que si existen videojuegos para cada género mientras el 28.3% opinan que los videojuegos no son desarrollados para un género en específico.

Aunque este sea un grupo reducido, su opinión va mucho más allá del sexismo o machismo, para ellos no hay videojuegos que sean masculinos o femeninos así como en la música y en la pintura porque existe una equidad de género, cada videojuego tiene su audiencia enorme tanto de hombres como de mujeres y no excluyen a nadie en particular.

### ¿Quién prefiere que sea el o la protagonista de un videojuego? Pregunta 13.

En esta pregunta se quiere obtener información de los encuestados sobre las preferencias del jugador respecto al género del protagonista de un videojuego que podría ser hombre o mujer. Según los datos obtenidos de esta interrogante se puede decir que el 58.3% de los encuestados prefieren que el protagonista sea hombre. Todo esto surgió después de la crisis de la industria en los ochenta, el mercado siempre ha segmentado las audiencias de videojugadores en hombres y mujeres. En esa época los que jugaban más videojuegos eran los hombres y por eso desde esa época hasta la actualidad la industria realiza, en su mayoría, videojuegos donde el personaje principal sea de sexo masculino.

Por otro lado el 25% le es indiferente si el protagonista sea de sexo masculino o femenino y el 16.7 % prefieren que el protagonista sea mujer. En la actualidad existen videojuegos donde existe la opción de jugar con una mujer como personaje principal brindando al jugador más libertad al elegir un personaje. El mercado de los videojuegos ha evolucionado los últimos años dejando a un lado los viejos estereotipos y adaptándose a los cambios para captar nuevos clientes.



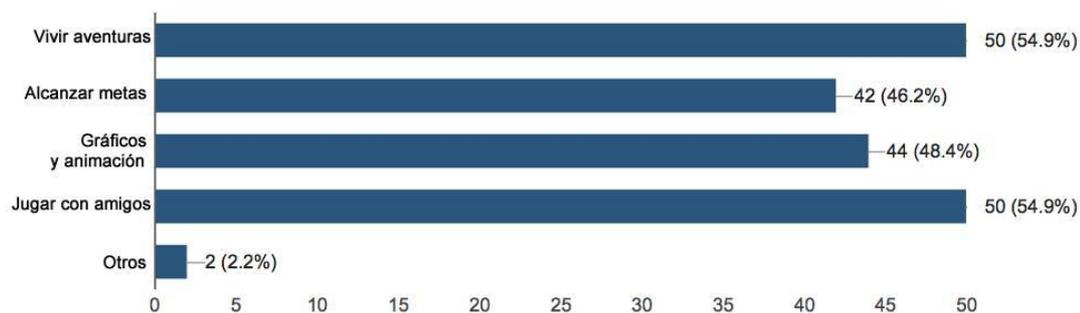
**Gráfica 13:** Preferencia en el género del protagonista en 12 a 16 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué te gusta más de los videojuegos?, pregunta 14.

Según el análisis del resultado de esta pregunta se pudo obtener que los detalles más importantes que le gustan a los encuestados en los videojuegos son vivir aventuras y jugar con amigos (54.9%). Como se ha explicado anteriormente, una de las importantes ventajas de los videojuegos es que se puede socializar de una manera sana, se crea conexiones de amistad más profundas, incluso se rompe barreras geográficas cuando se juega vía online con amigos fuera del país, no existen nacionalidades, los usuarios hablan en un mismo idioma, se vive nuevas aventuras no solo en el campo de los videojuegos sino también en lo social.

En segundo lugar con un 48.4% los encuestados le llaman más la atención los gráficos y las animaciones. Los entornos virtuales cuidadosamente diseñados, las animaciones perfectamente realizadas, aquí es donde se aprecia la inclusión de las artes clásicas en los videojuegos. En tercer lugar con un 46.2 % los encuestados le gusta alcanzar metas. Aquí los videojugadores dedican toda su potencial y energía en desarrollar estrategias para alcanzar metas como por ejemplo pasar una misión en Call of Duty. Por último con un 2.2 % los encuestados les atrae otros elementos de los videojuegos como la historia, acción, soundtracks.

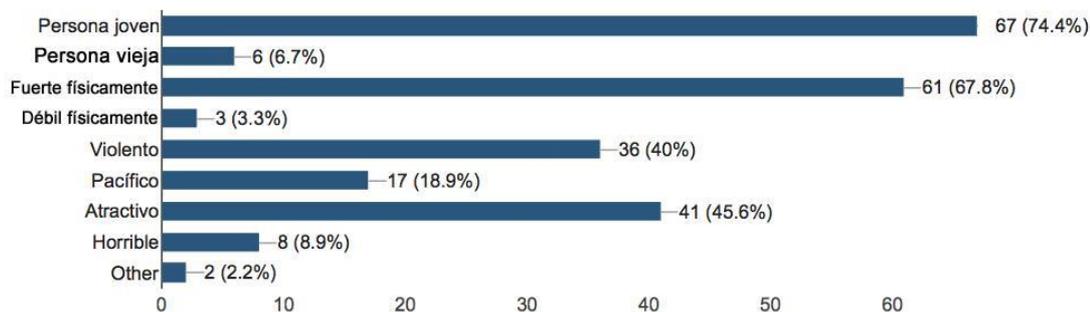


**Gráfica 14:** Aspectos de videojuegos en 12 a 16 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga el personaje principal de un videojuego?, pregunta 15.

En esta pregunta se desea obtener información sobre las características principales que debería tener un personaje principal de un videojuego. Según el análisis de la respuesta de esta pregunta expone que los encuestados prefieren a una persona joven como personaje principal en un videojuego (74.4%), que sea fuerte físicamente (67.8%), que tenga un carácter violento (40%), y que se atractivo (45.6%), a diferencia del otro grupo de encuestados que prefieren una persona de avanzada edad (6.7%), débil físicamente (3.3%), que sea de carácter pacífico (18.9%) y de aspecto horrible (8.9%). Como conclusión, en este rango de edad, los videojugadores quieren un personaje que esté lleno de vitalidad, energía, fuerza, que sea ágil y que sea agradable visualmente, en otras palabras, los encuestados quieren verse reflejados en el personaje principal, como su álteer ego en otra realidad.



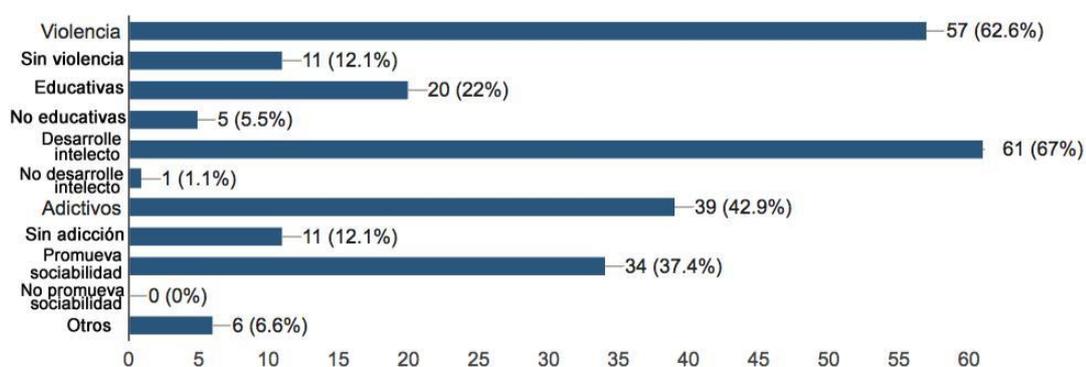
**Gráfica 15:** Aspectos de personaje de videojuegos en 12 a 16 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

## ¿Qué aspecto te gustaría que tenga un videojuego?, pregunta 16.

En esta pregunta se pretende obtener información sobre los aspectos que le gustaría que tenga un videojuego. Según el análisis de la respuesta de esta pregunta expone que los encuestados le gustaría los videojuegos en los que se desarrolle la inteligencia (67%), que tenga violencia (62.6%), que sean adictivos (42.9%), que promuevan la sociabilidad (37.4%) y que sean educativos (22%), a diferencia del otro grupo de encuestados que le gustaría un videojuego que no desarrollase inteligencia (1.1%), que no tenga violencia (12.1%), que no sean adictivos (12.1%), que no promuevan la sociabilidad (0%) y que no sean educativos (5.5%).

Aquí cabe agregar que existe un porcentaje de encuestados (6.6%) que le gustaría que los videojuegos no tuvieran narrativas sexistas, que sean mundo libres, que posean originalidad, jugabilidad y de gran alcance. En conclusión los encuestados le gustaría que un videojuego desarrollase la inteligencia mediante la resolución de desafíos, enigmas, que tenga un cierto nivel de sana adicción, que no sean aburridos, que tenga la opción de multijugador para jugar con amigos y que puedan aprender algo diferente a través de la historia del juego.



**Gráfica 16:** Aspectos de videojuegos en 12 a 16 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### **¿Cuál es el nombre de tu videojuego favorito?, pregunta 17.**

El resultado arrojado en esta pregunta se observa que la mayoría de los encuestados han elegido como su juego favorito a FIFA, que está dentro de la categoría de juegos de deportes seguido por Call of Duty que es esta dentro de la categoría de juegos de estrategias. También están como los preferidos los juegos de aventura como God of War y GTA 5. Esta pregunta re afirma una vez más que dentro de este rango de edad, los encuestados prefieren los juegos de deportes, estrategias y de aventuras debido a su jugabilidad y excelentes gráficos.

### **¿Conoces un videojuego hecho en Ecuador?, pregunta 18.**

El resultado arrojado en esta pregunta indica que dentro de este rango edad se posee un total desconocimiento sobre videojuegos realizados en Ecuador. Esto puede ser debido a la falta de publicidad que se le dan a los desarrolladores de videojuegos en medio tradicionales y digitales.

## **4.1.2. ANÁLISIS RANGO 17 A 21 AÑOS**

### **¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?, tercera pregunta.**

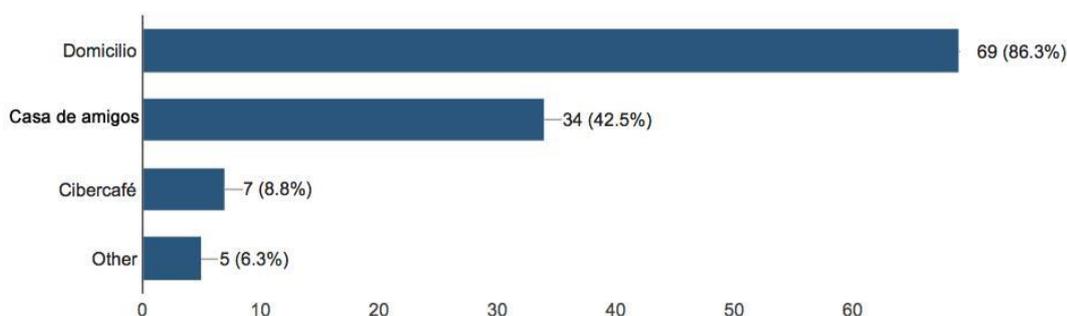
En este rango se puede observar que la mayoría que comienzan con la utilización de videojuegos a los ocho años de edad con un 20%, seguido se encuentran los de siete años de edad con un 12%, un 10% conformado por encuestados de seis años de edad. Después se observa un ligero decrecimiento del 9% conformado por encuestados de 10 años de edad, 7% por encuestados de 12 años de edad y 5% de encuestados por 11 años de edad.

Por otro lado se puede apreciar que existe un bajo porcentaje de encuestados que comenzaron a jugar videojuegos a los 13 y 5 años de edad (4%), seguido con encuestados de 14 y 4 años de edad (3%), de 16 y 9 años de edad, ambos representados con un 2% y de 18 años con 1%.

### ¿Dónde los usas?, cuarta pregunta.

En esta pregunta de la encuesta se puede observar que la mayoría de los encuestados utilizan videojuegos en su domicilio (86.3%) indiferente de la plataforma que sea. Después tenemos a encuestados que utilizan videojuegos en casas de amigos (42.5%). Este porcentaje de encuestados está segmentado por encuestados que no poseen consola de videojuegos en su casa y los que utilizan los videojuegos como una buena excusa para reunirse con amigos.

Por otro lado un 8.8% utilizan videojuegos en cibercafés, específicamente para jugar juegos online como Counter Strike o League of Legends, y por último un grupo de encuestados (6.3%) utilizan videojuegos en diferentes lugares como establecimientos educativos, locales de juegos.



**Gráfica 17:** Lugar donde usan videojuegos en 17 a 21 años de edad

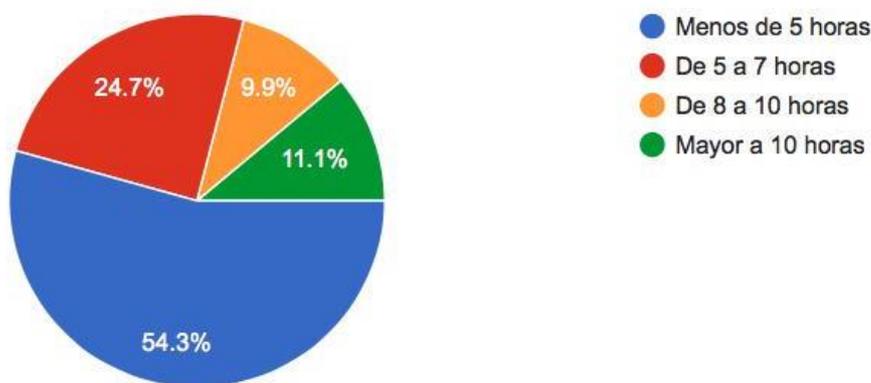
**Fuente:** Elaboración propia

### ¿Cuántas horas juegas a la semana?, quinta pregunta.

En esta pregunta de la encuesta indica que 44 encuestados utilizan videojuegos menos de 5 horas por semana, lo cual representa un 54.3%. Según el análisis realizado, este porcentaje tiene una inclinación hacia los juegos de lucha como Street Fighter o Mortal Kombat, a su vez también prefieren juegos de plataforma siguiendo la línea de los legendarios Super

Mario Bros o Sonic. Después se observa a 20 encuestados que juegan semanalmente de 5 a 7 horas, lo cual representa un 24.7%. En este porcentaje los jugadores de igual forma tienen una alta preferencia en juegos de lucha, además tienen una inclinación por juegos de deportes y de estrategia como FIFA y Call of Duty respectivamente.

Por otro lado se aprecia en este rango de edad a 9 encuestados los cuales juegan más de 10 horas por semana, lo que equivale a un 11.1%. Dentro de este porcentaje se pudo observar que los jugadores tienen una ligera inclinación hacia los juegos de aventuras como The Legend of Zelda, Assissin´s Creed. Por último se puede observar a 8 encuestados que juegan de 8 a 10 horas, los cuales representan un 5.4%. Este porcentaje prefieren en su mayoría juegos de lucha y de deporte.



**Gráfica 18:** Horas a la semana en jugar videojuegos en 17 a 21 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia

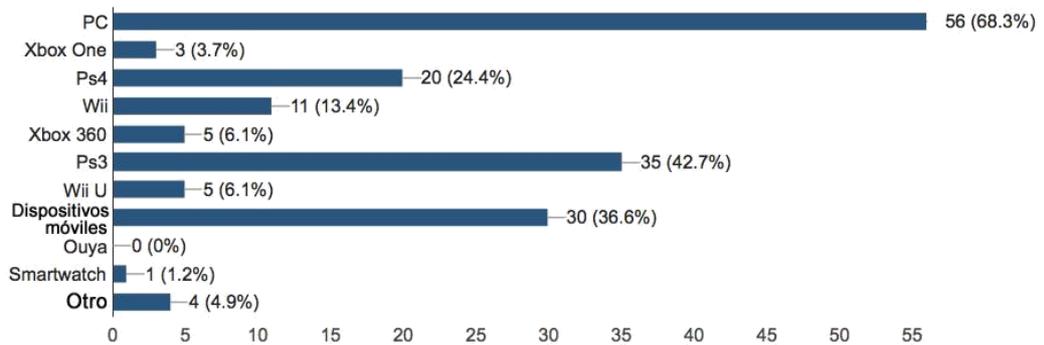
### **¿En qué plataforma sueles jugar con mayor frecuencia?, sexta pregunta.**

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varias plataformas para jugar videojuegos, según el análisis se llegó a la conclusión que 56 de los encuestados prefieren jugar en PC, los cuales representan un 68.3%. Actualmente los videojugadores están emigrando a la PC por diversos motivos como el precio, la variedad de videojuegos para esta plataforma,

también existen PC diseñadas exclusivamente para videojuegos como la Alienware, éstas poseen hardwares con una mayor tecnología que una Playstation o un Xbox brindando una excelente calidad a nivel de gráfico y de sonido, satisfaciendo las necesidades de los videojugadores.

En segundo lugar, 35 de los encuestados prefieren de igual manera jugar en Ps3, los cuales representan un 42.7%. Como ya ha sido explicado anteriormente, La Ps3 es una consola de videojuegos que tiene varios años en el mercado por ende posee un amplio catálogo de videojuegos a elegir, ya sea de primera y segunda mano.

Por otro lado se observa a 30 encuestados que también prefieren jugar videojuegos en dispositivos móviles, los cuales representan un 36.6%. Esto es debido que existen una amplia gama de aplicaciones de juegos para cualquier dispositivo móvil, ya sea en la tienda de iTunes o en la tienda de Google Play, además ocupan poca memoria y poseen buena jugabilidad, tales como el famoso Pokemon GO, Injustice o FIFA. Otro grupo de encuestados prefieren jugar en Ps4, los cuales representan un 24.4%. La PlayStation 4 posee un hardware más robusta y consistente que su antecesora, su estructura está diseñada para que ocupe menos espacio físico, además es más barata comparado con otras plataformas como la Xbox One. Existe otros grupos de encuestados que prefieren también jugar en Wii y Wii U, los cuales ambos representan un 13.4% y un 6.1% respectivamente, el 4.9% que utilizan videoconsolas menos populares como la Nintendo 3DS y el 1.2% que juegan en relojes inteligentes.



**Gráfica 19:** Plataformas preferidas para jugar videojuegos en 17 a 21 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Cuál es tu género de videojuego favorito?, séptima pregunta.

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varios géneros de videojuegos, según el análisis se llegó a la conclusión que la mayoría de los encuestados prefieren los juegos de estrategia, los cuales representan un 57.1%. Estos tipos de videojuegos son populares entre los jóvenes debido a la opción de multijugador, donde puedes interactuar con tus amigos vía online y con personas de otros países. Como ya ha sido explicado anteriormente, estos tipos de juegos brindan ciertos beneficios al utilizarlo como el desarrollo de aumento de la capacidad de concentración y agudeza visual.

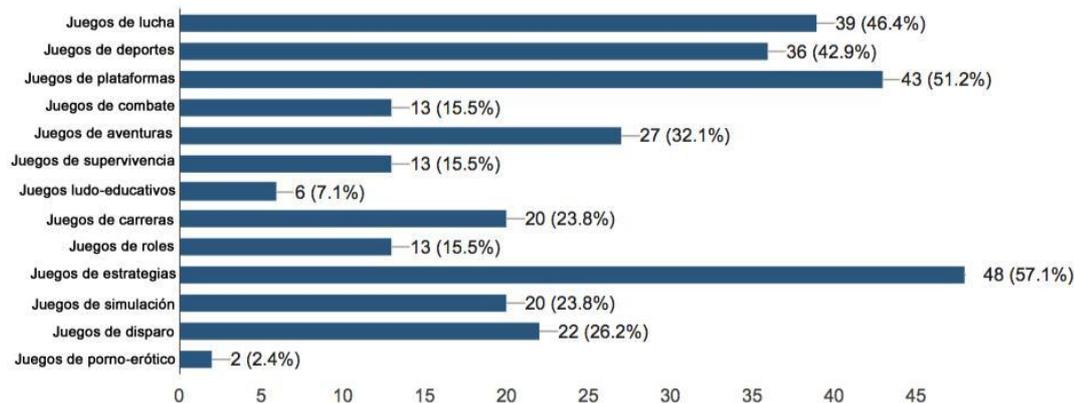
Otro grupo de encuestados también prefieren los juegos de plataforma, los cuales representan un 51.2%. Juegos como Super Mario Bros, Sonic siguen siendo aún populares, inclusive en jugadores jóvenes debido a que estos videojuegos continúan adaptándose a las consolas actuales.

Otros géneros favoritos entre los encuestados son los juegos de lucha y de deporte, con un 46.4% y 42.9% respectivamente. Este último es atractivo debido al entorno que los rodea, los habitantes de Guayaquil son personas que disfrutan del deporte como por ejemplo el fútbol o el básquet.

Siguiendo con el análisis de la pregunta los juegos de aventura poseen un 32.1% de aceptación por la mayoría de los encuestados, seguido por los juegos de disparos con un 26.2%. Videojuegos que proponen misiones como

Doom, Duke Nukem o Quake todavía siguen siendo populares por los videojugadores de este rango de edad.

En los últimos lugares los encuestados han elegido los juegos de simulación y de carreras, ambos con un porcentaje de 23.8%, videojuegos tales como los Sims o Grand Turismo no tienen mucho impacto en este rango de edad debido que han quedado obsoletos comparados con videojuegos que brindan un alto nivel de jugabilidad y de gráficos, de igual forma los juegos de supervivencia, de combate y de rol, ambos con un 15.5% de aceptación, estos han quedado en el olvido, por mencionar un claro ejemplo, Pokemon Go, su popularidad ha caído drásticamente a partir de Agosto del 2016 debido a la falta de actualizaciones como nuevas funciones, características y criaturas para atraer a nuevos usuarios; los de contenido erótico (10.6%) y ludo - educativos (2.1%) de igual manera. Este último no es popular entre los encuestados por su falta de creatividad y de jugabilidad.

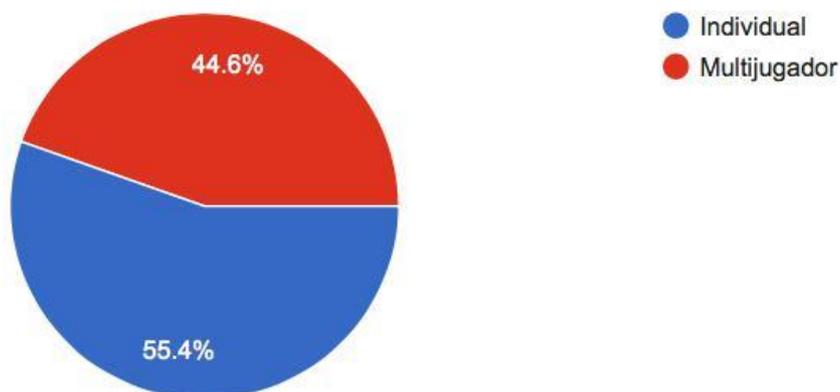


**Gráfica 20:** Género de videojuegos favoritos en 17 a 21 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### **Modo de juego favorito, octava pregunta.**

Según el análisis del resultado de esta pregunta, el 55.4% de los encuestados prefieren el modo de videojuego individual y el 44.6% prefieren el modo de videojuego multijugador. Este resultado da a entender que la mayoría de los encuestados prefieren utilizar videojuegos de un solo personaje como The Legend of Zelda o Assassin's Creed en vez de jugar videojuegos donde interviene dos o más personajes como por ejemplo Call of Duty o League of Legends. Se puede decir que dentro de este rango de edad los encuestados se sienten con más libertad jugando de manera individual en vez de seguir estrategias de equipos.



**Gráfica 21:** Modo de juego favorito en 17 a 21 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

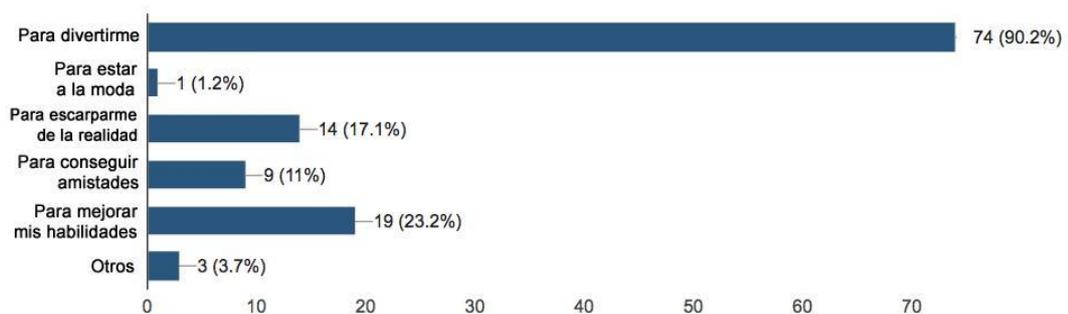
### **¿Para qué juegas?, novena pregunta.**

En esta pregunta los encuestados han podido elegir entre varias opciones las cuales el 90.2% de los encuestados utilizan videojuegos solamente para divertirse de manera sana. El 23.2 % de los encuestados utilizan los videojuegos para mejorar su inteligencia y habilidades. Como ha sido explicado anteriormente, el uso de los videojuegos brindan efectos positivos para los que lo utilizan tales como el aumento de las habilidades en la toma

de decisiones, la reducción del dolor causado por enfermedades crónicas y retardan el envejecimiento.

El 17.1% de los encuestados eligen los videojuegos para escaparse de la realidad. Esto da a entender que en este rango de edad, el mundo real no fue diseñado para ellos, prefieren zambullirse en excitantes mundos virtuales de los videojuegos donde puede ser todo lo que no son en el mundo natural. Por alguna razón la realidad no los ayuda a motivarlos de manera efectiva.

El 11% de los encuestados utilizan videojuegos para conseguir amigos mediante juegos online. La tecnología ha influido bastante en la vida de las personas, incluso a la hora de hacer nuevas amistades. Existe otro grupo de encuestados (3.7%) que brinda otras razones del por qué juegan videojuegos como por ejemplo relajarse, interactuar, por la producción artísticas de los videojuegos y por último el 1.2% de los encuestados utilizan videojuegos solo para estar a la moda.



**Gráfica 22:** Razón de uso de videojuegos en 17 a 21 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Quiénes juegan más videojuegos?, pregunta 10

En análisis de esta respuesta expone que el 96.3% de los encuestados piensan que los hombres juegan más a los videojuegos y que el 3.7% opinan que las mujeres. No hay una explicación específica del porque los encuestados han respondido de esta manera a esta interrogante pero está comprobado científicamente que los hombres juegan y disfrutan más de los

videojuegos que la mujeres debido a que una parte del cerebro masculino relacionada con el mecanismo de adicción y recompensa se activa en mayor medida que en las mujeres.

### **¿Quiénes son mejores jugando videojuegos?, pregunta 11.**

El resultado de esta pregunta expone varias opiniones entre los encuestados. Existe un gran porcentaje del 42% que opinan que los hombres son mejores jugando videojuegos que las mujeres. Esto es debido a que el hombre tiene más conexiones entre las regiones frontal y posterior del cerebro, lo que quiere decir que el cerebro del hombre tiene más desarrollado la percepción y la acción coordinada.

Hay otro grupo de encuestados (31%) que opinan que le es indiferente quienes son mejores jugando videojuegos. Este grupo de personas opinan que los dos géneros pueden ser buenos jugando videojuegos, tienen las mismas capacidades y habilidades. Un ejemplo son los e-Sports, esta actividad ya no es exclusivo de los hombres porque ahora las mujeres están más involucradas, cada año su participación es más elevada que será siendo normal ver mujeres en estos tipos de eventos masivos. Por último existe un grupo de 4% que piensa que las mujeres son mucho mejores que los hombres.

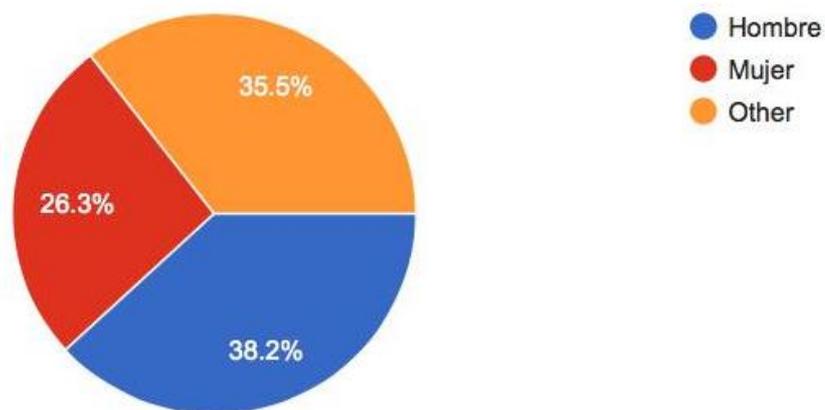
### **¿Consideras que existen videojuegos para chicos y otros para chicas?, pregunta 12.**

El objetivo de esta pregunta es saber que opinan los encuestados sobre si existen en el mercado videojuegos para hombres y videojuegos para mujeres. Según el resultado obtenido el 65.1% de los encuestados opinan que si existen videojuegos para cada género mientras el 34.9% opinan que los videojuegos no son desarrollados para un género en específico. Este último grupo piensa que no hay videojuegos enfocados para hombres y otros para mujeres, existe una equidad de género y cada videojuego tiene su audiencia enorme tanto de hombres como de mujeres, no excluyen a nadie en particular.

### ¿Quién prefiere que sea el o la protagonista de un videojuego?, pregunta 13.

En esta pregunta se quiere obtener información de los encuestados sobre si le gustaría que el protagonista de un videojuego sea hombre o mujer. Según los datos obtenidos de esta interrogante se puede decir que el 38.2% de los encuestados prefieren que el protagonista sea hombre en contra del 35.5% que prefieren que el personaje principal del videojuego sea mujer. No hay mucha diferencia entre estos dos grupos de encuestados lo que confirma una vez más que las mujeres están tomando una posición muy importante en el mundo de los videojuegos desde momento de entrar a la etapa de la juventud.

Por otro lado el 26.3% le es indiferente si el protagonista sea de sexo masculino o femenino. En la actualidad existen videojuegos donde existe la opción de jugar con una mujer como personaje principal brindando al jugador más libertad al elegir un personaje.



**Gráfica 23:** Preferencia en el género del protagonista en 17 a 21 años de edad

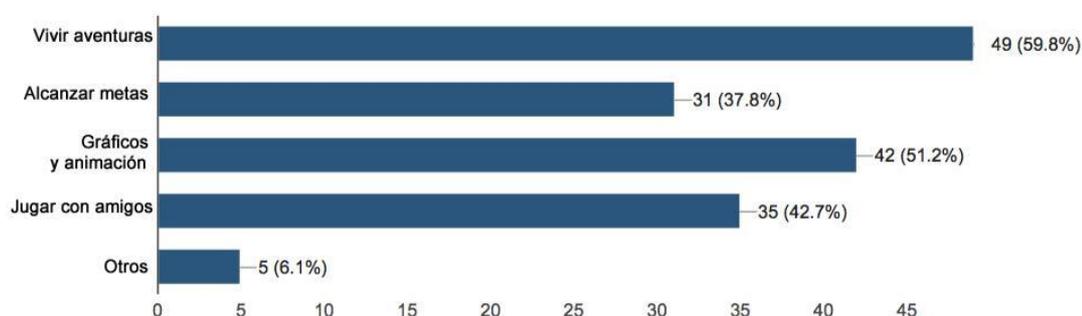
**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué te gusta más de los videojuegos?, pregunta 14.

Según el análisis del resultado de esta pregunta se pudo obtener que los detalles más importantes que le gustan a los encuestados en los videojuegos son vivir aventuras (59.8%) y los gráficos y la animaciones (51.2%). En este último porcentaje da a entender algo importante a diferencia del rango de 12

a 16 años de edad, este grupo aprecia el lado artístico reflejado en los gráficos y en las animaciones debido a los conocimientos que ellos han adquirido al pasar de los años. Este rango de edad le da el reconocimiento que se merece al videojuego: una obra de arte viva.

En tercer lugar con un 42.7% los encuestados le llaman más la atención jugar con amigos. En cuarto lugar con un 37.8 % los encuestados le gusta alcanzar metas. Aquí los videojugadores dedican toda su potencial y energía en desarrollar estrategias para alcanzar metas como por ejemplo pasar una misión en Call of Duty. Por último con un 6.1 % los encuestados les atrae otros elementos de los videojuegos como la historia del videojuego.



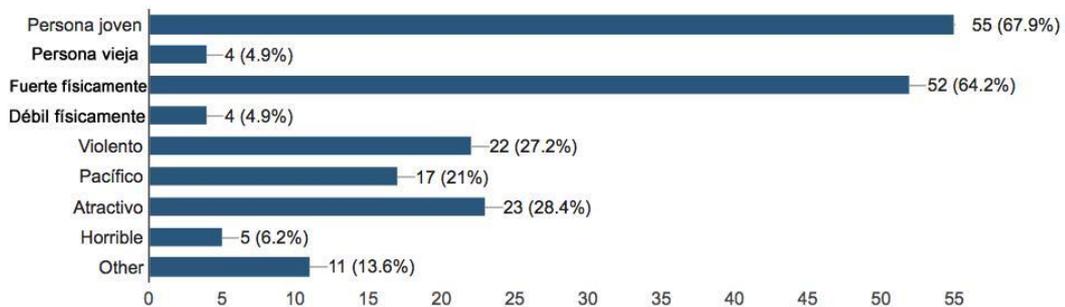
**Gráfica 24:** Aspectos de videojuegos en 17 a 21 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### **¿Qué aspecto te gustaría que tenga el personaje principal de un videojuego?, pregunta 15.**

En esta pregunta se quiere obtener información sobre las características principales que debería tener un personaje principal de un videojuego. Según el análisis de la respuesta de esta pregunta expone que los encuestados prefieren a una persona joven como personaje principal en un videojuego (67.9%), que sea fuerte físicamente (64.2%), que sea atractivo (28.4%), y que tenga un carácter violento (27.2%), a diferencia del otro grupo de encuestados que prefieren una persona de avanzada edad (4.9%), débil físicamente (4.9%), que sea de carácter pacífico (21%) y de aspecto horrible (6.2%). Como

conclusión, igual que el rango de 12 a 16 años de edad, los videojugadores quieren un personaje que posea vitalidad, fuerza, ágil y que sea agradable a la vista, en otras palabras, para sentirse identificados con el personaje.



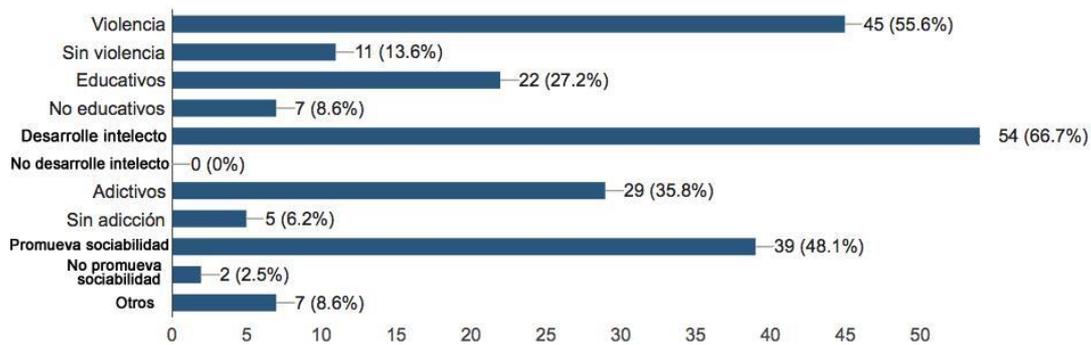
**Gráfica 25:** Aspectos de personaje de videojuegos en 17 a 21 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga un videojuego?, pregunta 16.

En esta pregunta se quiere obtener información sobre los aspectos que le gustaría que tenga un videojuego. Según el análisis de la respuesta de esta pregunta expone que los encuestados le gustarían los videojuegos que desarrollasen la inteligencia (66.7%), que tenga violencia (55.6%), que promuevan la sociabilidad (37.4%), que sean adictivos (35.8%), y que sean educativos (27.2%), a diferencia del otro grupo de encuestados que le gustarían un videojuego que no tenga violencia (13.6%), que no sean adictivos (6.2%), que no promuevan la sociabilidad (2.5%) y que no sean educativos (8.6%).

Aquí cabe agregar que existe un porcentaje de encuestados (8.6%) que le gustarían que los videojuegos sean de mundo libre, que tenga un buen argumento en cuanto a la historia, que los beneficios al cumplir un objetivo sean atractivos.



**Gráfica 26:** Aspectos de videojuegos en 17 a 21 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Cuál es el nombre de tu videojuego favorito?, pregunta 17.

El resultado obtenido en esta pregunta se observa que la mayoría de los encuestados han elegido como su juego favorito a los juegos de aventura como God of War, Assassin's Creed, GTA y Resident Evil, seguido por los juegos de estrategia como Call of Duty y muy por debajo este grupo han elegido los juegos de plataforma, de combate, de disparo y de deporte como Mario Bros, Mortal Kombat, Doom y FIFA respectivamente.

### ¿Conoces un videojuego hecho en Ecuador?, pregunta 18.

El resultado arrojado en esta pregunta indica que dentro de este rango de edad se posee un total desconocimiento sobre videojuegos realizados en Ecuador. Esto puede ser debido al poco espacio publicitario que se le dan y al casi nulo reconocimiento a los desarrolladores de videojuegos en medios tradicionales y digitales.

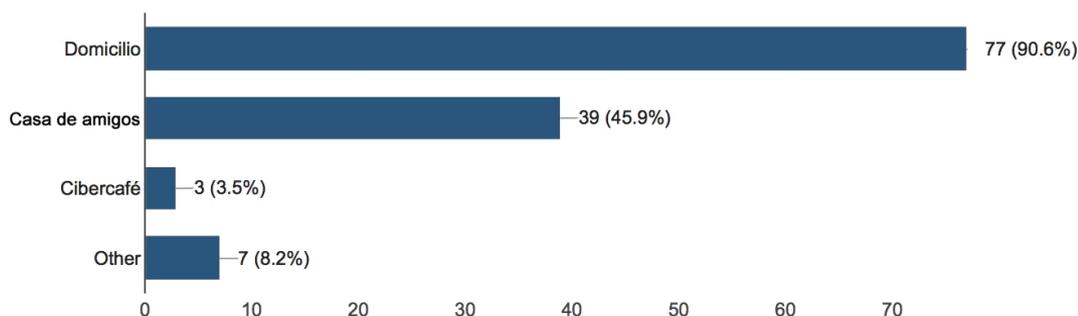
### 4.1.3. ANÁLISIS RANGO 22 A 26 AÑOS

#### ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?, tercera pregunta.

Dentro de este rango de edad se puede conocer que más de la mitad de participantes empezaron a usar videojuegos en su infancia temprana es decir hasta los 9 años de edad con un 60% y en el porcentaje restante se observa que se ha empezado a jugar en edades avanzadas incluso algunos han empezado a usar estos programas durante la adolescencia.

#### ¿Dónde los usas?, cuarta pregunta.

En el lugar de uso de los videojuegos el domicilio ocupa el 90.6% de preferencia debido a que hoy en día los juegos pueden conectarse a la red y ofrecen partidas en tiempo real para jugar con amigos. El 45.9% de participantes utiliza videojuegos en casa de amigos, se puede orientar a reuniones sociales o eventos entre jugadores conocidos. Con un porcentaje del 3.5% de encuestados hacen uso de estos programas en Cibercafés que ofrecen el alquiler de computadoras para distintas actividades. Y en un porcentaje menor de 8.2% donde los usuarios de esta edad usan su consola portátil o dispositivo portátil en cualquier situación que ellos crean conveniente.



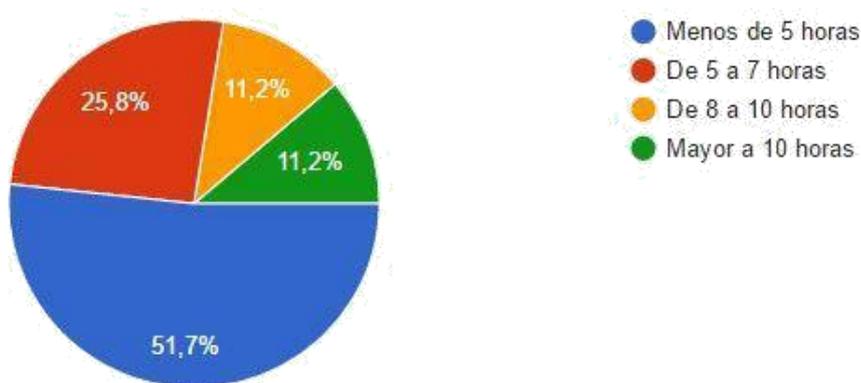
**Gráfica 27:** Lugar donde usan videojuegos en 22 a 26 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Cuántas horas juegas a la semana?, quinta pregunta.

Para medir la frecuencia de uso de videojuegos se elaboró un rango de horas de uso semanal para conocer el grado de dedicación que le dan los jugadores a los videojuegos. Los participantes de esta encuesta indican que el 51.7% de ellos usan videojuegos menos de 5 horas, recordando que en su mayoría los participantes de este rango son estudiantes universitarios, mientras que el 25.8% de los encuestados le dedica de 5 a 7 horas semanales al uso de estos programas.

El 11.2% indica que le dedica mayor tiempo a los videojuegos en un rango de 8 a 10 horas y un porcentaje parecido 11.2% mayor a 10 horas a la semana, esto podría ser por los videojuegos de estrategias en tiempo real el cual ofrecen modos de juegos y partidas donde el jugador puede pasar mucho tiempo jugando.



**Gráfica 28:** Horas a la semana de uso videojuegos en 22 a 26 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿En qué plataforma sueles jugar con mayor frecuencia?, sexta pregunta.

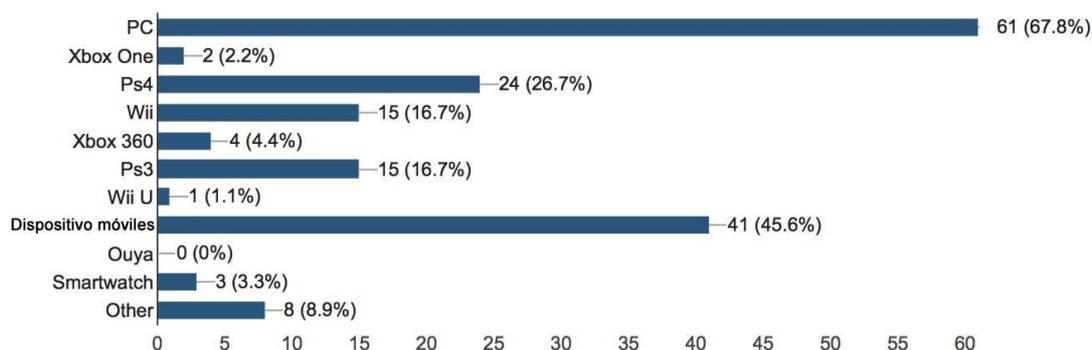
Los participantes de esta edad indican que PC es la plataforma más usada al momento de utilizar un videojuego, con un extenso catálogo de juegos, varias tiendas en la red como Steam en la que se permite la descarga o compra de estos programas además de páginas en internet donde se puede jugar en línea el 67.8% de los participantes usan esta plataforma.

El 45.6% de los encuestados usan dispositivos móviles esto se debe al incremento en el acceso de Smartphones que se tiene en la ciudad, los usuarios pueden escoger dentro de las tiendas de aplicaciones entre un catálogo de juegos de todos los géneros lo que ha generado un mayor consumo de estos dispositivos y el masivo desarrollo de estas aplicaciones.

En consecuencia sigue el PS4 que con 26.7% de los participantes de esta encuesta indican que prefieren la consola de videojuegos de Sony que hoy en día también permite la compra de juegos digitales y principalmente la venta de videojuegos que se comercializaban para consolas anteriores es decir ahora se puede jugar juegos de PS1 en un PS4 lo que la hace una de las más usadas por los videojugadores de la ciudad. En menor porcentaje se encuentra la PS3 16.7% que aún es poco usada por los jugadores en este rango de edad.

La Nintendo Wii con 16.7% de participación dentro de la encuesta indica que es una de menor uso que las consolas antes mencionada, se debe tener en cuenta que fueron pocos los videojuegos desarrollados para esta consola lo que limitaba su uso y hacía que los usuarios de esta marca la usen por las re ediciones de algunos de sus títulos clásicos como el Mario Kart o el Smash Bros.

Dentro de la categorías otros, el 8.9% de los usuarios de esta edad usan consolas portátiles como: Nintendo 3DS, PSP, PSP Vita que les permiten jugar donde ellos se encuentren. Con porcentajes de menos del 5% se encuentran consolas como el Xbox, Wii U, consolas que no son de preferencia al mercado debido a las marcadas preferencias por parte de las consolas mencionadas anteriormente además de su poca comercialización dentro de la ciudad.



**Gráfica 29:** Plataformas preferidas para jugar videojuegos en 22 a 26 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

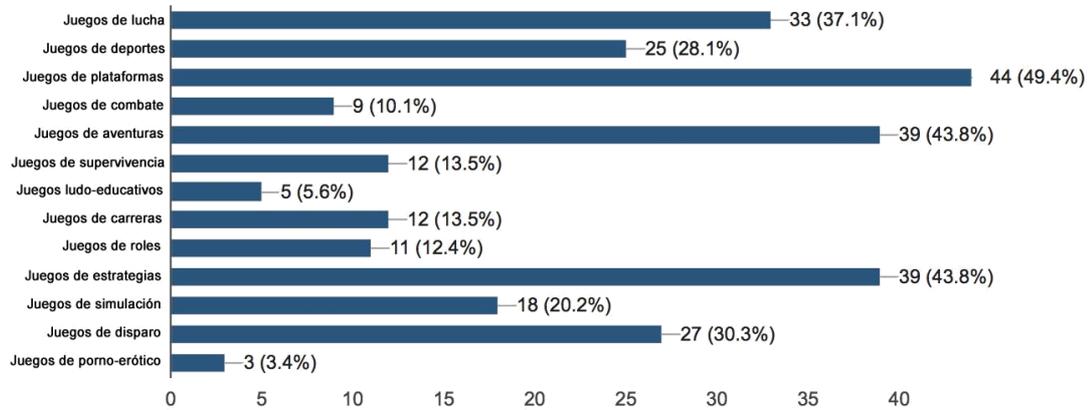
### ¿Cuál es tu género de videojuego favorito?, séptima pregunta.

Los juegos de Plataforma con 49.4% de preferencia de los participantes cabe mencionar que este rango de edad se encuentran jugadores que talvez usaron las primeras consolas y deben tener a Super Mario Bros como el juego de plataforma jugado y preferido por los participantes. Con el 43.8% de preferencia dentro de este rango de usuarios el género de Aventura es otro de los preferidos por los videojugadores de este rango de edad. Con el mismo porcentaje 43.8% los videojuegos de estrategias ocupan un lugar importante dentro de las preferencias de los jugadores.

Los videojuegos de Lucha con un 37.1% de participación los encuestados ubican a este género dentro de sus preferidos, a su vez mucha gente crecio con videojuegos como Street Figther o Mortal Kombat y que son los emblemas de este género.

Con un 30.3% de participación se encuentran los videojuegos de disparo, género que se encuentra en crecimiento debido a la cantidad de videojuegos que se desarrollan para esta temática. Luego le sigue el género de Deporte con un 28.1% dentro de los encuestados. Con un 20.2% los videojuegos de simulación se ubican entre los pocos preferidos por los jugadores de esta edad. Con porcentajes de 13.5% los juegos de Supervivencia y de Carreas

ocupan los últimos lugares de preferencia, le sigue los juegos de rol con 12.4% a su vez los juegos de Combate con un 10.1% mientras que el género de Porno – Erótico cuenta con un 3.4% de preferencia.

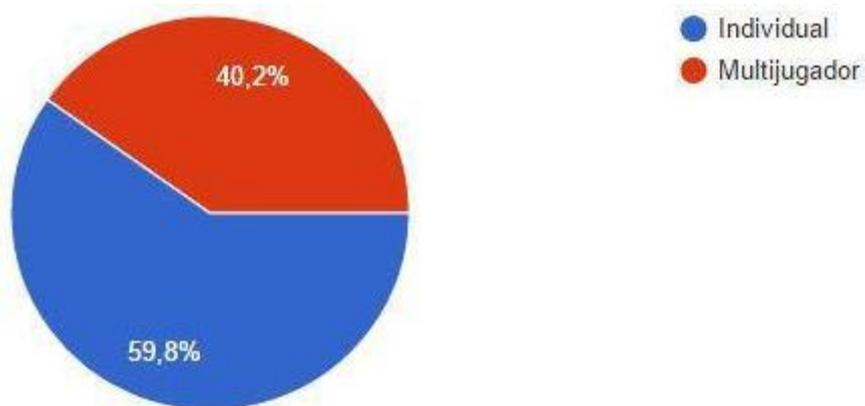


**Gráfica 30:** Género de videojuegos favoritos en 22 a 26 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### Modo de juego preferido, octava pregunta.

El modo habitual de juego de los participantes de este rango de edad se determina de la siguiente forma el 59.8% de los participantes prefieren el modo de juego individual, tener libertad dentro de una partida, des estresarse, admirar la historia o detalles de videojuegos contra el 40.2% que prefieren el modo multijugador, jugar en tiempo real con amigos ya sea partidas de estrategias u otras misiones que proponen los videojuegos de hoy.

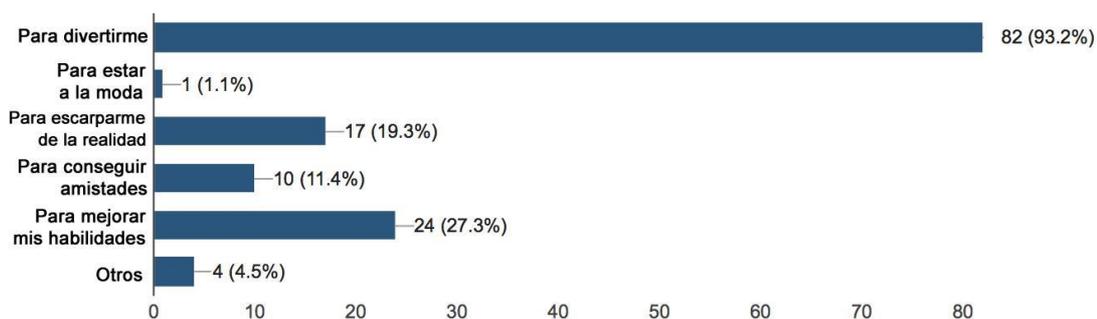


**Gráfica 31:** Modo de juego favorito en 22 a 26 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Para qué juegas?, novena pregunta.

El 93.2% de los participantes indica que usa videojuegos con el fin de entretenerse, pasar un momento de distracción que le permita desestresarse. Con un 27.3% usa videojuegos para mejorar su inteligencia y mejorar habilidades, este porcentaje de jugadores considera que al usar videojuegos pueden mejorar sus habilidades e inteligencia ya sea resolviendo enigmas dentro del juego o mejorando razonamientos que se plantean dentro del juego. Mientras que el 19.3% usa los videojuegos como un escape de la realidad, se esto se puede asociar a los videojuegos como herramientas para eliminar el estrés, una persona que necesita despejar su mente de los problemas usa videojuegos para relajarse para pensar mejor en la manera de resolver estos problemas. El 11.4% de los participantes indica que usa videojuegos para conseguir nuevas amistades y es que los nuevos canales de comunicación permiten acercar a las comunidades de jugadores y empezar nuevos grupos de juegos.



**Gráfica 32:** Motivo del uso de videojuegos en 22 a 26 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia

### ¿Quiénes juegan más videojuegos?, pregunta 10.

Con una mayoría absoluta los jugadores de este rango indican que los hombres en un 98.9% son los que hacen mayor uso de estos programas que sirven para entretenerse.

### **¿Quiénes son mejores jugando videojuegos?, pregunta 11.**

El objetivo de esta pregunta es conocer desde el punto de vista de los jugadores cual es el género que según ellos consideran se desempeña de mejor manera en respecto al uso de los videojuegos. En la mayoría de respuestas que consiste en el 37.5% por parte de los jugadores se obtiene una respuesta común y es que los “Hombres” son según los jugadores el género que hace mejor uso de estos programas, una de las razones que pueda apoyar esta idea es que los hombres empiezan a usar videojuegos desde temprana edad, hace mayor tiempo de uso, le dedica más horas de práctica y en su mayoría la percepción de la sociedad con la idea de que solo los hombres “pueden jugar videojuegos”.

En menor porcentaje con el 20% se obtuvo respuestas donde se elegía a las “Mujeres” como el género que hace mejor uso de los videojuegos, argumentando que las mujeres piensan mejor al momento de resolver un enigma, de armar una estrategia y son más rápidas para pensar que los hombres. Y el 42.5% cantidad aún se obtuvieron respuestas de carácter indiferente ya que cierta parte de los jugadores opina que conocen de mujeres que juegan al mismo nivel que los hombres y que indistintamente del género del jugador, la persona que le dedique tiempo en practicar, mejorando así sus habilidades tiene la posibilidad de ser el mejor jugando un videojuego.

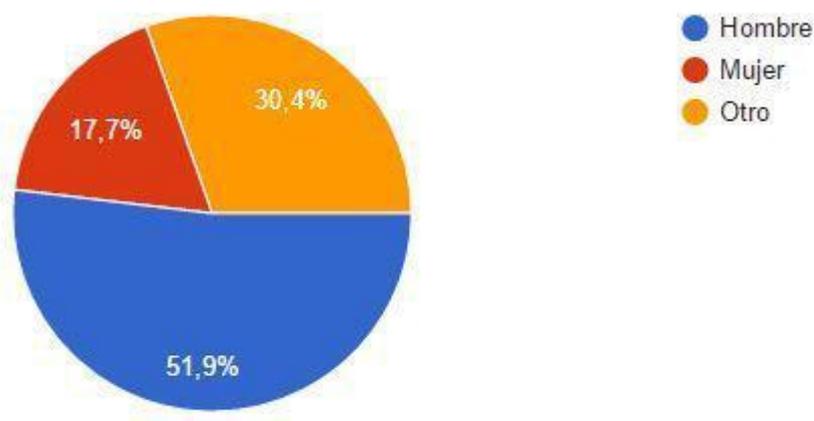
### **¿Consideras que existen videojuegos para chicos y otros para chicas?, pregunta 12.**

Los resultados obtenidos en esta pregunta exponen que gran parte de los encuestados dentro de este rango consideran que sí existen videojuegos que están enfocados en gustos para el género masculino y otros para el género femenino 67.4% mientras que el 32.6% desde su punto de vista considera que no existe videojuegos enfocados para un género en específico y más bien se piensa que hombres y mujeres pueden jugar el videojuego que deseen.

### ¿Quién prefiere que sea el o la protagonista de un videojuego?, pregunta 13.

Con la intención de conocer el género del personaje protagonista de un videojuego el 51,9% de los participantes de la encuesta prefieren un personaje de género masculino porque: comúnmente la mayoría de personajes de videojuegos pertenecen a este género además se considera que el juego tendrá más acción por el género de personaje. Un 17.7% de los participantes prefiere un personaje principal de género femenino ya que según su experiencia videojuegos como “Tomb Raider”, “Bayonetta”, “Resident Evil”, “Metroid” “Beyond Two Souls” tienen como protagonista a una mujer como personaje principal en la historia del videojuego, haciendo que el juego se llamativo ya que no es muy común encontrar un personaje femenino siendo la protagonista, además que muchos jugadores afirmaron sentirse representadas con un personaje de este género.

Y con un porcentaje del 30.4% de participantes dentro de la encuesta consideran indiferente al género del personaje principal ya que si la historia, la jugabilidad, los modos de juego, el argumento del juego en general es bueno si es hombre o mujer pasará desapercibido por los jugadores que no dudaran de dedicarle a este videojuego.



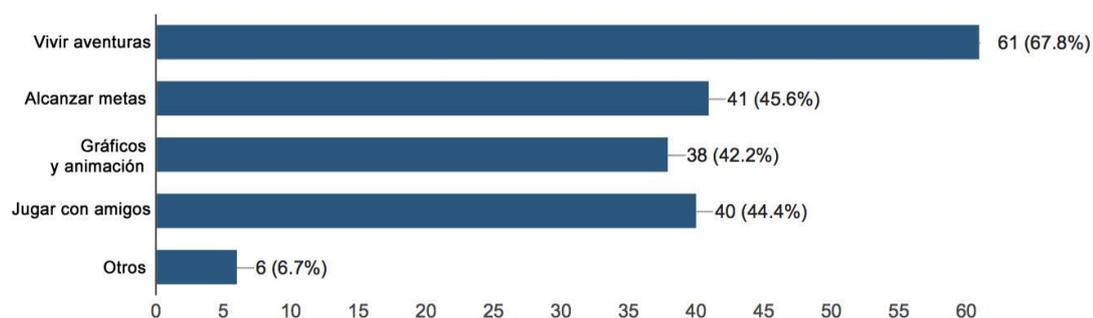
**Gráfica 33:** Preferencia en el género del protagonista en 22 a 26 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué te gusta más de los videojuegos?, pregunta 14.

Por los resultados obtenidos en esta pregunta se determina que el 67.8% de los encuestados utilizan videojuegos para vivir aventuras que por diferentes motivos no las pueden experimentar en la vida real. Por otra parte, el 44.4% de los encuestados dedican tiempo al uso de videojuegos porque ven en estos programas informáticos como una oportunidad de reunirse, mantener sociabilidad y divertirse con amigos.

Además el 42.2% de los encuestados opinan que los gráficos y las animaciones son factores que inciden en el gusto por un videojuego. Por último el 45.6% de los encuestados encuentra de manera satisfactoria el hecho de que un videojuego les permite alcanzar ciertas metas u objetivos dentro de la historia del mismo.



**Gráfica 34:** Aspectos de videojuegos en 22 a 26 años de edad

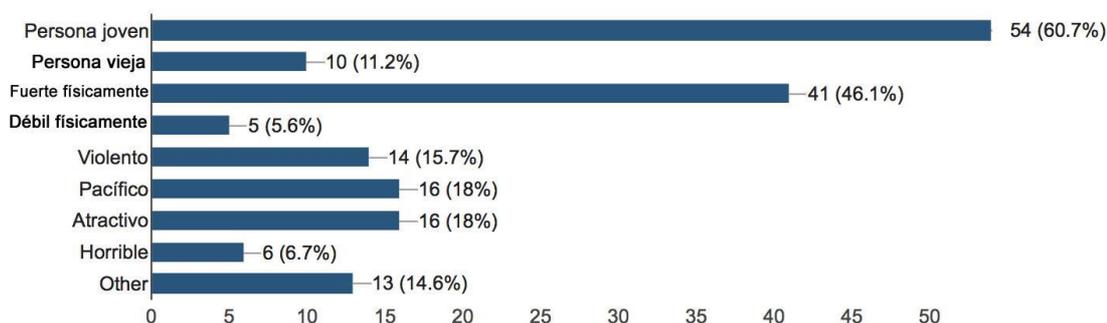
Fuente: Elaboración propia.

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga el personaje principal de un videojuego?, pregunta 15.

Para conocer los aspectos que debería tener un personaje de videojuegos según las preferencias los jugadores el 60.7% ha optado por que el personaje sea una persona joven, sintiéndose representados por él. Contra el 11.2% que eligió que el personaje sea de edad avanzada. Con un 46.1% de aprobación los encuestados prefieren un personaje “Fuerte Físicamente como se han acostumbrado a ver un personaje que transmita poder como ejemplos se puede citar a “Kratos” personaje principal de la saga de videojuegos “God of

war”, contra un 5.6% que prefiere a un personaje débil pero con otras características que compensen esta. Con un 15.7% la opción de “Violento” es otra de las opciones que los jugadores consideran es importante, contra un 18% que prefieren al personaje tenga un carácter “pacífico”. Con un 18% los jugadores consideran que el aspecto “Atractivo” en relación al juego es considerable, versus un 6.7% que prefiere un personaje “Horrible” y es que recordando que en ciertos videojuegos no se utilizan “personas” como personajes sino más bien “personajes humanizados” como el World of Warcraft donde se busca que el protagonista trate de imponerse ya sea con su actitud o apariencia grotesca entonces dan a escoger al usuario varios de estos personajes con diferentes características en su apariencia física.

En el punto otro es donde se pudo aceptar que además de estas opciones los jugadores preferían un personaje “inteligente” que “tenga rapidez para resolver acertijos” y es que los participantes de esta encuesta consideran que se le da poco atención a este aspecto del personaje. ¿Por qué un personaje tiene que ser exageradamente fuerte pero no inteligente? Es una de las interrogantes que plantean los videojugadores locales.

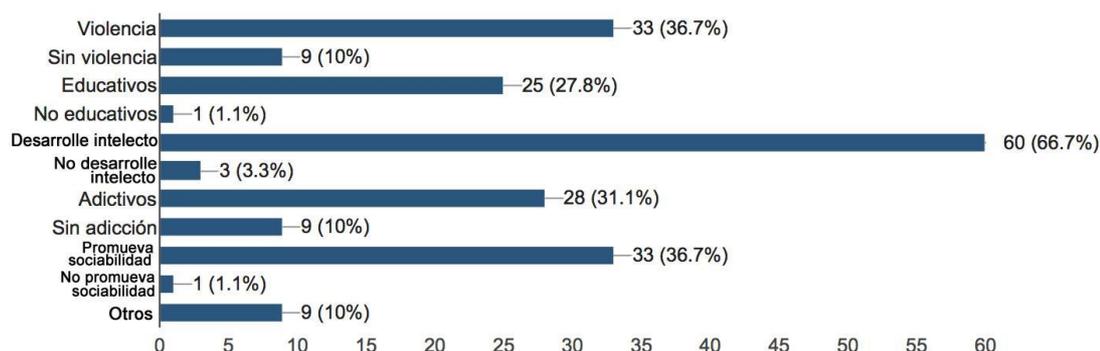


**Gráfica 35:** Aspectos de personaje de videojuegos en 22 a 26 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga un videojuego?, pregunta 16.

Los resultados obtenidos en esta pregunta da a conocer que la mayoría de los encuestados prefieren los videojuegos que desarrollen el intelecto (60.9%), también prefieren los videojuegos que tengan violencia (48.3%) debido a que son más entretenidos y aquellos que promuevan la sociabilidad (39.1%). Además los encuestados prefieren los juegos de video que sean adictivos (25.3%) y que sean educativos (48.3%).



**Gráfica 36:** Aspectos de videojuegos en 22 a 26 años de edad

Fuente: Elaboración propia.

### ¿Cuál es el nombre de tu videojuego favorito?, pregunta 17.

Acorde a la información que se obtuvo en la pregunta número siete de esta encuesta los videojuegos que se repiten de forma común son tres videojuegos conocidos como lo son: “Call of Duty”, y “FIFA”. De acuerdo a la pregunta siete los juegos de Estrategia y Plataforma son los preferidos por parte de los videojugadores de este rango de edad. Luego en menos cantidad se puede apreciar títulos como “DOTA 2”, “God of War”, “Grand Theft Auto”, “Resident Evil”, “Pokemon”, “The Legend of Zelda”, “Pro Evolution Soccer”, “Super Mario Bros” todo estos concuerda con las preferencias de género que ya se ha mencionado antes y que deja más que claro los videojuegos que son más usados por parte de los jugadores de esta edad.

### **¿Conoces un videojuego hecho en Ecuador?, pregunta 18.**

Con la intención de conocer si los encuestados tienen conocimientos sobre videojuegos desarrollados en Ecuador los resultados de esta pregunta muestra que una gran parte de los participantes 78% de la presente encuesta desconoce de algún videojuego que ha sido realizado en Ecuador. Se puede argumentar aquí que los medios de comunicación no han ayudado lo suficiente como para dar a conocer a la población de Guayaquil y ecuatoriana en general que Ecuador es exportador de software y que el desarrollo de videojuegos es una carrera profesional como cualquier otra.

Solo un bajo porcentaje de encuestados 22% en su mayoría que pertenecen a instituciones educativas como la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que cuenta con carreras en Artes Digitales donde se han desarrollado proyectos de titulación en base a esta temática sobre videojuegos o la Escuela Superior Politécnica del Litoral que han firmado convenios con empresas como PlayStation y se encuentran próximos a publicar el videojuego "To Leave" que saldrá para todas las plataformas de PlayStation, es decir los estudiantes universitarios conocen más acerca de este tema porque aparte de consumirlos ellos ven el desarrollo de videojuegos una nueva oportunidad de poner en práctica sus conocimientos y ser profesionales que se dediquen a tiempo completo en esta industria de videojuegos que empieza a formarse en Ecuador y sus ciudades importantes Guayaquil en mención.

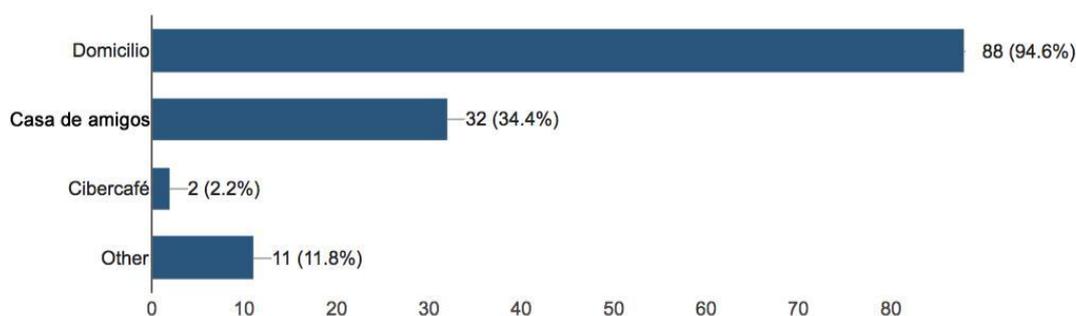
#### 4.1.4. ANÁLISIS RANGO 27 A 30 AÑOS

##### ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?, tercera pregunta.

En los resultados obtenidos en esta encuesta se puede apreciar que a diferencia del rango de edad de 22 a 26 años esta vez la mayoría de participantes es decir el 69% de los encuestados empezaron a usar videojuegos en edades de 10 años en adelante, se debe recordar que en este rango de edad se encuentran usuarios contemporáneos a las primeras consolas de videojuegos. Mientras que el 31% restante lo empezó usando en edades tempranas.

##### ¿Dónde los usas?, cuarta pregunta.

En los resultados de esta pregunta se puede apreciar que el 94.6% de los usuarios de este rango de edad prefieren usar videojuegos en su domicilio. El 34.4% de los encuestados indicó que le gusta hacer uso de estos programas informáticos en casas de sus amigos, se pueden considerar reuniones o pequeños eventos que se realicen entre amigos. El 11.8% de encuestados indican que usan videojuegos en lugares como el trabajo, y donde lleven su teléfono para distraerse de situaciones aburridas. Y en un bajo porcentaje del 2.2% indican que usan videojuegos en cibercafés.

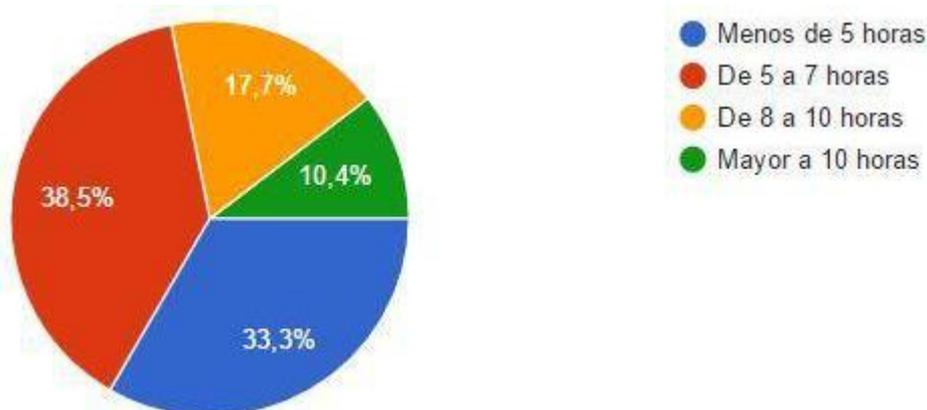


**Gráfica 37:** Lugar donde usan videojuegos en 27 a 30 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Cuántas horas juegas a la semana?, quinta pregunta.

Para conocer cuál es el grado de dedicación que los jugadores de este rango de edad le dan al uso de videojuegos se obtuvieron los siguientes resultados. El 33.3% de los participantes indicaron que le dedican menos de 5 horas al uso de videojuegos mientras que un 38.5% usa de 5 a 7 horas eso quiere decir que le dedica al menos una hora diaria entre la semana, esto podría ser al grado de responsabilidades que se tiene a esta edad donde el trabajo y la vida cotidiana permiten el poco uso de estos programas informáticos. Un 17.7% de los encuestados indican que juegan de 8 a 10 horas a la semana y un 10.4% de los encuestados afirma dar un uso mayor a las 10 horas semanales es decir jugadores que le dedican gran parte de su tiempo al uso de videojuegos.



**Gráfica 38:** Horas a la semana de uso videojuegos en 27 a 30 años de edad

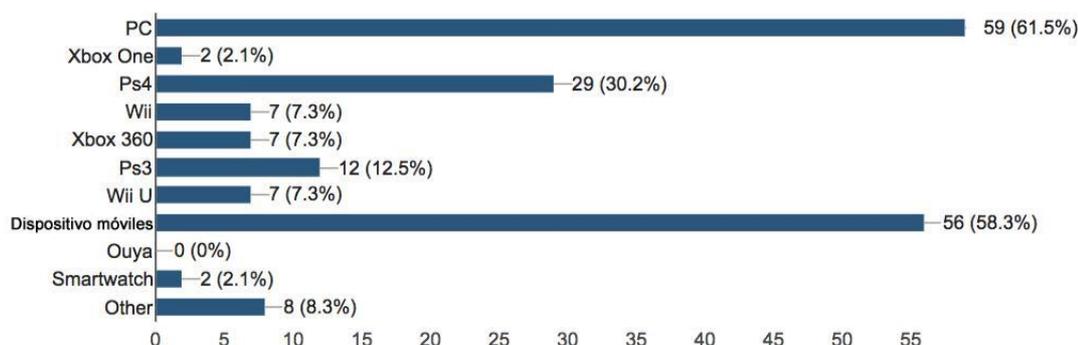
**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿En qué plataforma sueles jugar con mayor frecuencia?, sexta pregunta.

Con el 61.5% de participación PC es la plataforma preferida por los jugadores de este rango de edad, cabe recordar que una parte de estos videojugadores pudo haber disfrutado de juegos clásicos para PC como el Doom o Duke Nukem. Luego con un 58.3% de preferencia entre los jugadores de esta edad, los videojugadores ocupan dispositivos móviles para jugar y es que Android e

iOS tienen dominado el mercado de los teléfonos inteligentes y a través de sus tiendas de aplicaciones ofrecen este tipo de aplicaciones que divierten a sus usuarios.

Con un 30.2% los jugadores de este rango de edad ubican a la PS4 y con 12.5% la PS3 entre las que siguen en preferencia, los jugadores de este rango de edad han vivido prácticamente el nacimiento y evolución de esta consola que forma parte de las más usadas por los videojugadores de la ciudad. En igual porcentaje se encuentran la Nintendo Wii, Xbox360, y Wii U con 7.3% esto se debería a los pocos videojuegos que se desarrollaron para estas consolas y las claras preferencias de los jugadores. Por último los jugadores que se encuentran en este rango de edad indicaron que usan consolas portátiles como el Nintendo DS, 3DS, Play Station Portable y PSP Vita.



**Gráfica 39:** Plataformas preferidas para jugar videojuegos en 27 a 30 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

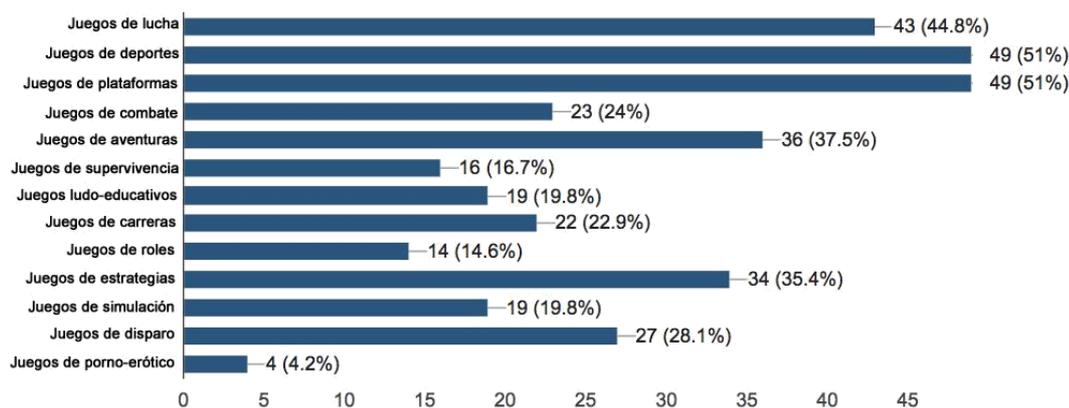
### ¿Cuál es tu género de videojuego favorito?, séptima pregunta

Los juegos de Plataforma con 49% de preferencia de los participantes cabe mencionar que este tipo de videojuegos se han ido adaptando a las nuevas consolas y que ahora se desarrollan juegos de plataforma multijugador con varias mecánicas para hacer del juego más entretenido. Con el 49% de preferencia dentro de este rango de usuarios el género de Deporte es otro de los preferidos por los videojugadores, se debe recordar que los primeros juegos que se desarrollaron fueron deportivos como fútbol, básquet y otros

deportes olímpicos. Con el 44.8% los videojuegos de lucha se convierte en preferidos por los jugadores de esta edad y es que en tiempos anteriores juegos como Street Figther o Mortal Kombat eran popularmente usados por los videojugadores.

Los videojuegos de Aventura con un 37.5% de participación los encuestados ubican a este género dentro de sus preferidos porque estos videojuegos permitían explorar y resolver enigmas dentro del juego que mantienen enganchando al videojugador.

Con un 35.4% de participación se encuentran los videojuegos de estrategias, género que se encuentra en crecimiento debido a la cantidad de videojuegos que se desarrollan para esta temática. Luego le sigue el género de Disparo con un 28.1% dentro de los encuestados. Con el 22.9% de preferencia los videojuegos de carreras es otro de los géneros preferidos por los jugadores de esta edad y es que los jugadores de este rango de edad vivieron casi todas las experiencias que podrías tener en la vida real llevada a los videojuegos.



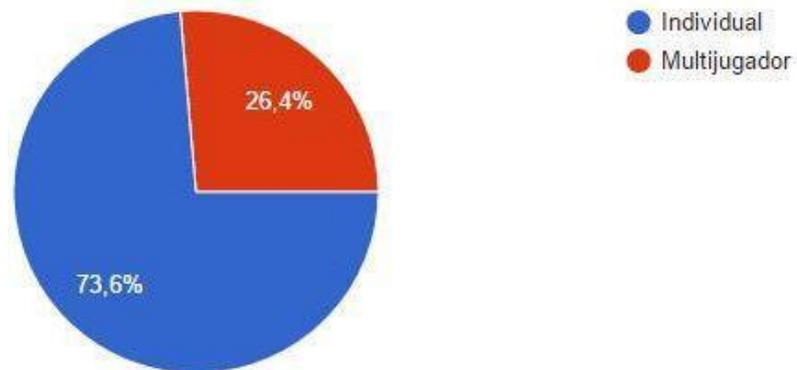
**Gráfica 40:** Género de videojuegos favoritos en 27 a 30 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### **Modo de juego preferido, octava pregunta.**

Con 73.6% de preferencia dentro de los encuestados se puede observar que el modo de juego individual es el preferido por los jugadores de este rango de edad, esto se debe a que el modo multijugador se lo implementa en las nuevas generaciones de consolas y la mayoría de jugadores de esta edad está

acostumbrado a jugar de manera individual. Mientras se observa que el 26.4% de los encuestados de esta edad prefieren del modo multijugador eso quiere decir que hay algunos que se han ido adaptando al modo de juego que te presentan los videojuegos de ahora.

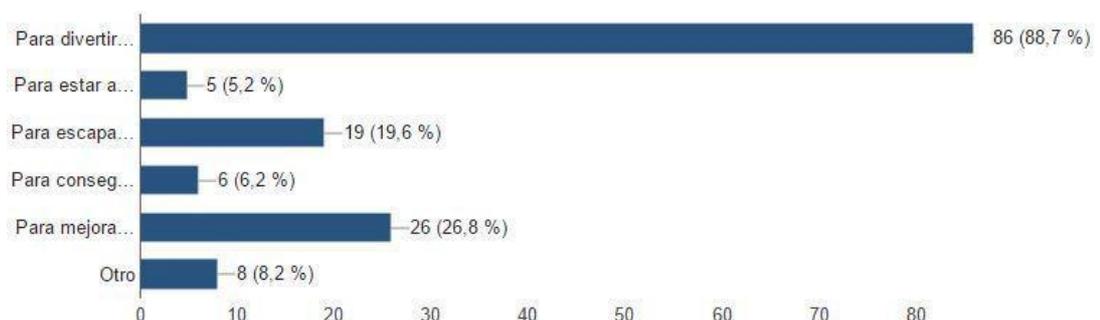


**Gráfica 41:** Modo de juego favorito en 27 a 30 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Para qué juegas?, novena pregunta.

Con el fin de conocer los motivos por lo cual los jugadores utilizan videojuegos se obtuvo un 88.7% lo usa para motivos de entretenimiento, luego un 26.6% de los jugadores indican que utilizan videojuegos para mejorar su inteligencia y habilidades, un 19.6% busca escapar de la realidad y se desestresa con el uso de estos programas. En menores porcentajes indican que el 5.2% de los video jugadores busca estar a la moda y un 6.2% los utiliza para conseguir nuevas amistades



**Gráfica 42:** Motivo del uso de videojuegos en 27 a 30 años de edad

**Fuente:** Elaboración propia.

### **¿Quiénes juegan más videojuegos?, pregunta 10.**

Con el fin de conocer la opinión sobre el género de jugadores que hacen mayor uso de videojuego los jugadores de este rango indican que los hombres en un 91.7% son los que hacen mayor uso de estos programas que sirven para entretenerse contra un 8.3% que considera que las mujeres hacen mayor uso de los videojuegos.

### **¿Quiénes son mejores jugando videojuegos?, pregunta 11.**

El objetivo de esta pregunta es conocer desde el punto de vista de los jugadores cual es el género que según ellos consideran se desempeña de mejor manera en respecto al uso de los videojuegos. Por su experiencia con los videojuegos el 71% de los encuestados manifestaron que los Hombres son mejores jugando videojuegos, ya que en sus tiempos jugar videojuegos era cosa de niños y las mujeres les prestaban poca atención por tal motivo los hombres tienen mejor desempeño que las mujeres. Mientras que otra parte de los encuestados 26% opinan que en tiempos actuales las cosas se han equiparado y que hay mujeres con igual habilidades que los hombres. Mientras que el 3% restante consideran que las mujeres son mejores jugando videojuegos.

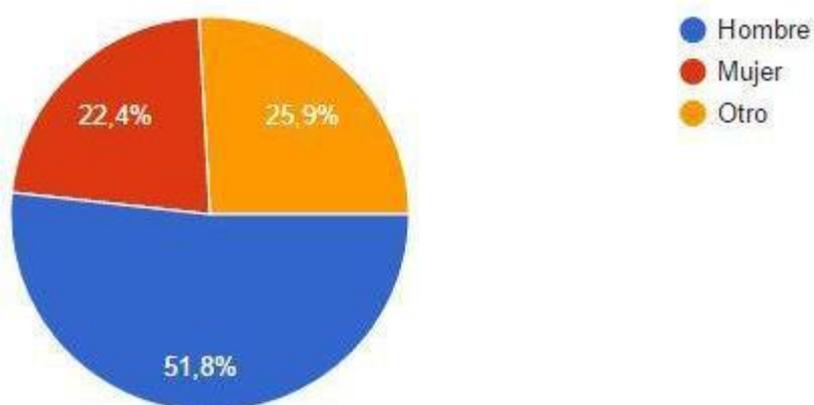
### **¿Consideras que existen videojuegos para chicos y otros para chicas?, pregunta 12.**

Los resultados obtenidos en esta pregunta exponen que gran parte de los encuestados dentro de este rango consideran que sí existen videojuegos que están enfocados en gustos para el género masculino y otros para el género femenino 67.7% mientras que el 32.3% desde su punto de vista considera que no existe videojuegos enfocados para un género en específico y más bien se piensa que hombres y mujeres pueden jugar el videojuego que deseen.

**¿Quién prefiere que sea el o la protagonista de un videojuego?,  
pregunta 13.**

Con la intención de conocer el género del personaje protagonista de un videojuego el 51,8% de los participantes de la encuesta prefieren un personaje de género masculino porque: comúnmente la mayoría de personajes de videojuegos pertenecen a este género además se considera que el juego tendrá más acción por el género de personaje. Un 22.4% de los participantes prefiere un personaje principal de género femenino ya que según su experiencia videojuegos como “Tomb Raider”, “Bayonetta”, “Resident Evil”, “Metroid” “Beyond Two Souls” tienen como protagonista a una mujer como personaje principal en la historia del videojuego, haciendo que el juego se llame llamativo ya que no es muy común encontrar un personaje femenino siendo la protagonista, además que muchos jugadores afirmaron sentirse representados con un personaje de este género.

Y con un porcentaje del 25.9% de participantes dentro de la encuesta consideran indiferente al género del personaje principal ya que si la historia, la jugabilidad, los modos de juego, el argumento del juego en general es bueno si es hombre o mujer pasará desapercibido por los jugadores que no dudaran de dedicarle a este videojuego.



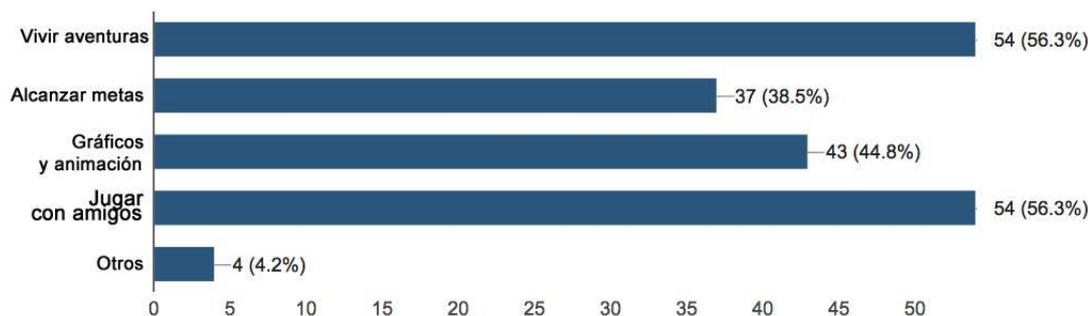
**Gráfica 43:** Preferencia de género de personaje protagonista de videojuego.

**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué te gusta más de los videojuegos?, pregunta 14.

Por los resultados obtenidos en esta pregunta se determina que el 56.3% de los encuestados utilizan videojuegos para vivir aventuras que por diferentes motivos no las pueden experimentar en la vida real. Por otra parte, el 56.3% de los encuestados dedican tiempo al uso de videojuegos porque ven en estos programas informáticos como una oportunidad de reunirse, mantener sociabilidad y divertirse con amigos.

Además el 44.8% de los encuestados opinan que los gráficos y las animaciones son factores que inciden en el gusto por un videojuego. Por último el 38.5% de los encuestados encuentra de manera satisfactoria el hecho de que un videojuego les permite alcanzar ciertas metas u objetivos dentro de la historia del mismo.



**Gráfica 44:** Aspectos de videojuegos en 27 a 30 años de edad.

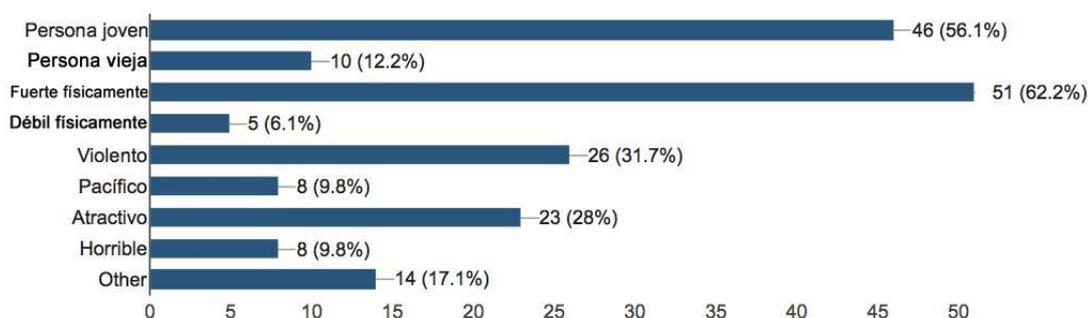
**Fuente:** Elaboración propia.

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga el personaje principal de un videojuego?, pregunta 15.

Para conocer los aspectos que debería tener un personaje de videojuegos según las preferencias los jugadores el 56.1% ha optado por que el personaje sea una persona joven, sintiéndose representados por él. Contra el 12.2% que eligió que el personaje sea de edad avanzada. Con un 62.2% de aprobación los encuestados prefieren un personaje “Fuerte Físicamente” como se han acostumbrado a ver un personaje que transmita poder como ejemplos se

puede citar a “Kratos” personaje principal de la saga de videojuegos “God of war”, contra un 6.1% que prefiere a un personaje débil pero con otras características que compensen esta. Con un 31.7% la opción de “Violento” es otra de las opciones que los jugadores consideran es importante, contra un 9.8% que prefieren al personaje tenga un carácter “pacífico”. Con un 28% los jugadores consideran que el aspecto “Atractivo” en relación al juego es considerable, versus un 9.8% que prefiere un personaje “Horrible”.

En la opción “otro” es donde se pudo aceptar que además de estas opciones los jugadores preferían un personaje “inteligente”, “que tenga súper poderes”, “que evolucione durante el juego”, “que “tenga rapidez para resolver acertijos” y es que los participantes de esta encuesta consideran que se le da poco atención a este aspecto del personaje. ¿Por qué un personaje tiene que ser exageradamente fuerte pero no inteligente? Es una de las interrogantes que plantean los videojugadores locales.

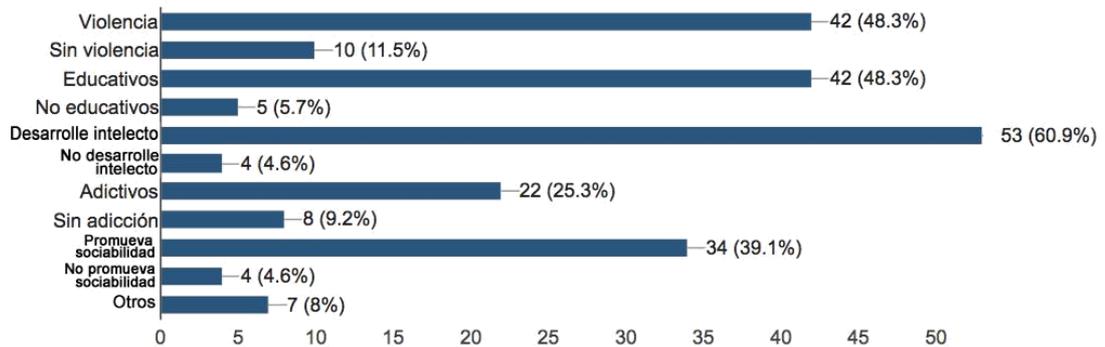


**Gráfica 45:** Aspectos de personaje de videojuegos en 27 a 30 años de edad.

**Fuente:** Elaboración propia

### ¿Qué aspecto te gustaría que tenga un videojuego?, pregunta 16.

Los resultados obtenidos en esta pregunta da a conocer que la mayoría de los encuestados prefieren los videojuegos que desarrollen el intelecto (66.7%), también prefieren que contengan violencia (36.7%) debido a que son más entretenidos y aquellos que promuevan la sociabilidad (36.7%). Además los encuestados prefieren los juegos de video que sean adictivos (31.1%) y que sean educativos (27.8%).



**Gráfica 46:** Aspectos de videojuegos en 27 a 30 años de edad.

Fuente: Elaboración propia.

### 17.- ¿Cuál es el nombre de tu videojuego favorito?

Acorde a la información que se obtuvo en la pregunta número siete de esta encuesta los videojuegos que se repiten de forma común son tres videojuegos conocidos como lo son: “Call of Duty”, “League of Legends” y “FIFA”. De acuerdo a la pregunta siete los juegos de Deporte y Plataforma son los preferidos por parte de los videojugadores de este rango de edad.

Luego en menos cantidad se puede apreciar títulos como “DOTA 2”, “God of War”, “Grand Theft Auto”, “Resident Evil”, “Pokemon”, “The Legend of Zelda”, “Pro Evolution Soccer”, “Super Mario Bros” todo esto concuerda con las preferencias de género que ya se ha mencionado antes y que deja claro los videojuegos que son más usados por parte de los jugadores de esta edad.

### 18.- ¿Conoces un videojuego hecho en Ecuador?

Con la intención de conocer si los encuestados tienen conocimientos sobre videojuegos desarrollados en Ecuador los resultados de esta pregunta muestra que una gran parte de los participantes de la presente encuesta que corresponde al 83% desconoce de algún videojuego que ha sido realizado en Ecuador. Se puede argumentar aquí que los medios de comunicación no han ayudado lo suficiente como para dar a conocer a la población de Guayaquil y ecuatoriana en general que Ecuador es exportador de software y que el

desarrollo de videojuegos es una carrera profesional como cualquier otra, que Guayaquil cuenta con carreras afines al desarrollo de videojuegos y que se puede formar una industria que genere nuevos empleos para el desarrollo de la población.

#### **4.2. Tendencias de consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil**

Luego del análisis individual de cada rango, se observa las siguientes tendencias en el consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil. En este cuadro se expone las tendencias de consumo de videojuegos entre los rangos de edad de 12 a 30 años, las cuales el 91% de los encuestados SI utilizan videojuegos; el 47% utilizan videojuegos menos de 5 horas a la semana; el 66% utilizan Pc como su plataforma preferida; como género de videojuegos favorito son los juegos de estrategias con un 52%.

El modo de juego favorito entre todos los encuestados es el modo individual con un 60%; con un 87% los encuestados en general usan videojuegos para divertirse solamente; también el gráfico indica que los hombres (95%) utilizan más videojuegos que las mujeres. Esto se ve reflejado también en el protagonista de videojuegos favorito, que es de sexo masculino (49%). El elemento de videojuego que más resalta los entre los encuestados es de vivir aventuras (60%).

Para finalizar los encuestados de manera general prefieren que el personaje principal de un videojuego sea joven (65%) y que dicho videojuegos desarrolle la inteligencia (64%).

	12 a 16 años	17 a 21 años	22 a 26 años	27 a 30 años	PROMEDIO
<b>USO DE VIDEOJUEGOS</b>	94%	84%	90%	97%	<b>91%</b>
<b>RANGO DE USO</b>	DOMICILIO 96%	DOMICILIO 86%	DOMICILIO 90%	DOMICILIO 94%	<b>Domicilio 91%</b>
<b>HORAS DE USO A LA SEMANA</b>	5 a 7 horas 47%	Menos de 5 horas 54%	Menos de 5 horas 51%	5 a 7 horas 38%	<b>Menos de 5 horas 47%</b>
<b>PLATAFORMA FAVORITA</b>	Dispositivos móviles 69%	PC 68%	PC 67%	PC 61%	<b>PC 66%</b>
<b>GENERO FAVORITO</b>	JUEGOS DE DEPORTE 71%	JUEGOS DE ESTRATEGIA 57%	JUEGOS DE PLATAFORMA 49%	JUEGOS DE PLATAFORMA JUEGOS DE DEPORTE 51%	<b>JUEGOS DE ESTRATEGIA 52%</b>
<b>MODO DE JUEGO FAVORITO</b>	MULTIJUGADOR 53%	INDIVIDUAL 55%	INDIVIDUAL 59%	INDIVIDUAL 73%	<b>Individual 60%</b>
<b>MOTIVO PARA JUGAR</b>	Para divertirme 78%	Para divertirme 90%	Para divertirme 93%	Para divertirme 88%	<b>Para divertirme 87%</b>
<b>USO DE VIDEOJUEGOS POR SEXO</b>	HOMBRES 97%	HOMBRES 96%	HOMBRES 98%	HOMBRES 91%	<b>Hombres 95%</b>
<b>PROTAGONISTA DE VIDEOJUEGO FAVORITO</b>	HOMBRE 58%	HOMBRE 38%	HOMBRE 51%	HOMBRE 51%	<b>Hombre 49%</b>
<b>FACTOR DE USO</b>	VIVIR AVENTURAS JUGAR CON AMIGOS 54%	VIVIR AVENTURAS 59%	VIVIR AVENTURAS 67%	VIVIR AVENTURAS JUGAR CON AMIGOS 56%	<b>VIVIR AVENTURAS 60%</b>
<b>APARIENCIA DEL PERSONAJE PRINCIPAL DESEADO</b>	PERSONA JOVEN 74%	PERSONA JOVEN 67%	PERSONA JOVEN 60%	FUERTE FISICAMENTE 62%	<b>PERSONA JOVEN 65%</b>
<b>FACTOR DE VIDEOJUEGO DESEADO</b>	DESARROLLE INTELIGENCIA 67%	DESARROLLE INTELIGENCIA 66%	DESARROLLE INTELIGENCIA 66%	DESARROLLE INTELIGENCIA 60%	<b>DESARROLLE INTELIGENCIA 64%</b>

**Gráfica 47:** Tendencias de consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil.

**Fuente:** Elaboración propia.

### **4.3. ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS**

#### **4.3.1. ANÁLISIS ENTREVISTA GABRIEL MARTÍNEZ**

La entrevista realizada a Gabriel Martínez organizador de eventos de videojuegos como “Budokan”, expone que Guayaquil posee una comunidad gamer mucho más desarrollada, más grande, debido a que existen equipos establecidos en casi todos los juegos: participan en torneos, eventos, ligas online como e-Sports, en lugares de juego que son las arenas, las cuales han mantenido la comunidad cohesionada, comunicada, con actividad constante, fortaleciendo las relaciones sociales entre ellos, a diferencia con otras ciudades del Ecuador como por ejemplo Quito que es una ciudad muerta en ese sentido debido a que la comunidad local es bastante dispersa.

Él asegura el éxito de estos eventos de videojuegos en Guayaquil por la alta probabilidad de asistencia por parte de la comunidad, que gira alrededor de 1.000 a 4.000 personas, en un evento no tan grande. Es la ciudad más desarrollada en ese tema. A lo que respecta a las preferencias de consolas de videojuegos, en Guayaquil existe predominancia por la consola de PlayStation 4: juegos como FIFA, Mortal Kombat, Call of Duty son los más populares, obviamente existe un núcleo de personas que prefieren plataformas como la Pc, celulares, etc.

Para concluir, recomienda que para el desarrollo de videojuegos siga creciendo en Guayaquil hay que seguir con la creación de eventos de manera constante de este tipo, desarrollando ligas online, fomentando este movimiento para que la gente lo vea que como una oportunidad, ya hay gente que inclusive vive de esto y el objetivo es que eso se expanda, que haya mucho más jugadores, que haya mucho más visión, que haya mucha más inquietud sobre este tema para poder participar en torneos y eventos.

#### **4.3.2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A DAVID CHANG**

En la entrevista realizada a David Fernando Chang Cofundador de ArcadeMe, empresa que es la representante evangelista de Epic Games (Unreal Engine 4) en Latinoamérica. En la cual se resume en varios puntos, uno de ellos es la creación de ArcadeMe, el motivo que expone el entrevistado para fundar esta empresa es que la barra de talentos en referencia al desarrollo profesional de videojuegos en Guayaquil y a nivel nacional se encuentra muy baja.

La acogida en Guayaquil fue muy buena, para probar la demanda ArcadeMe publicó cursos en una plataforma básica, y cuando se dieron cuenta que había más de 80 estudiantes en dos semanas, deciden lanzar su curso para profesionales. En Guayaquil se organizó una conferencia en el edificio de Diario Expreso, a la cual se invitó a representantes de estudios, artistas, y desarrolladores locales como charlistas. También se compartió el evento por streaming gracias al auspicio de Telconet y se invitó a un representante de Epic Games. El evento tuvo excelente acogida, luego de lo cual se decide buscar inversión e implementar la plataforma.

Otro de los puntos que hizo conocer el entrevistado es que Guayaquil no cuenta con los profesionales con el nivel de calidad que se necesita en esta industria para poder pertenecer a la misma, David no considera a desarrolladores de juegos publicitarios, ni desarrolladores de experiencias interactivas como parte de esta industria, pues las habilidades y nivel de calidad requeridos para juegos son más específicos.

Sobre la falta de oferta académica que depende de las Universidades, David explica que la función de las universidades es alimentar la demanda laboral local y no de crear futuras industrias que no existen en el país por esa razón él ve preferible ofrecer cursos optativos con proyectos que utilicen herramientas, metodologías, y lenguajes de programación usadas por la

industria de desarrollo de videojuegos, que ofrecer carreras enteras con contenido aspiracional.

En la siguiente interrogante el entrevistado da su punto de vista sobre la creación de más empresas que den capacitación sobre videojuegos como ArcadeMe, y explica que esta no es una solución, lo mejor sería crear más estudios de desarrollo que provean servicios a empresas extranjeras. Es un problema de huevo y gallina, pues el talento es escaso y es difícil conseguir clientes con presupuesto para hacer juegos.

En el siguiente punto David expresa según su experiencia que a los desarrolladores de Guayaquil les hace falta conseguir clientes internacionales que vean el talento local, graduados o profesionales con el compromiso de apostarle a la industria, capacitación especializada, y contacto con publicistas.

Como uno de los puntos finales el entrevistado explica que en futuro Ecuador podrá participar en la industria de los videojuegos en 10 a 15 años, si las condiciones del medio son adecuadas, la situación política y económica es estable, y si existen casos de éxito locales que inspiren a otros con su ejemplo.

En conclusión con la entrevista realizada a David Chang se pueden definir algunas recomendaciones. Una de ellas es su opinión sobre las universidades donde él expresa que estas no deben ofrecer una Carrera de Videojuegos como tal, sino carreras afines que se complementen en videojuegos, además menciona que una de las soluciones para crecer en la industria es crear estudios de videojuegos que presten servicios para empresas de afuera ya que él considera que es difícil conseguir empresas con capital para el desarrollo profesional de un videojuego.

#### **4.3.3. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A HENRY HILL**

La entrevista realizada a Henry Hill, organizador de eventos como el GameFest, indica que la realización de estos eventos en Guayaquil es para crear canales de comunicación donde las marcas reconocidas a nivel local tengan su propia plataforma dentro de los e-Sports. Con respecto a la comunidad gamer en Guayaquil explica que es muy basta, sin embargo no existe un verdadero movimiento afianzado a los e-Sports debido a que los elementos que conforman la comunidad de videojugadores no están preparados todavía o no se atreven a exponerse dentro de un recinto frente a una multitud de personas.

Una observación que brinda el entrevistado es que el diseño de la estructura de la comunidad gamer en Guayaquil está formado por varios elementos comenzando a la cabeza con los gamers, luego se ramifica a los nerds de videojuegos, jugadores que no son videojugadores pero están dentro de la cultura gamer, videojugadores temporales, jugadores de celulares o tabletas, jugadores de Pc, jugadores de Xbox, jugadores de la plataforma de PlayStation, jugadores de Nintendo y jugadores de e-Sport o los competitivos que a su vez se divide en clanes, participando en diferentes videojuegos.

Otro punto que indica Henry Hill en la entrevista es que los videojuegos más populares en Guayaquil son los juegos de Pc, específicamente League of Legends y Dota 2, debido a su complejidad y a su cultura lo cual lo hace atractivo a ciertos perfiles. Recalca que los juegos de Pc son populares también debido a su costo, su mercado es más amplio comparado con los mercado de PlayStation y Xbox.

Un dato adicional que aporta Henry Hill es que en nuestra sociedad en general no existen los medios ni los conocimientos suficientes para promover a las personas que generan progreso, valor, avance a la sociedad, en este caso, a los desarrolladores de videojuegos debido a que no le dan la importancia que

se merecen realmente. Para concluir el entrevistado indica que la comunidad de e-Sports en Guayaquil no es tan robusta como en otros lugares del mundo pero si existe interés por el mismo, tanto así que esta comunidad se puede activar si dentro de los e-Sports se encuentra una marca que sientan mucha afinidad.

#### **4.3.4. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MILTON SANCAN**

En la entrevista realizada en las instalaciones de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG) al Docente de la Facultad de Artes y Humanidades con una amplia experiencia en el desarrollo de Videojuegos y AdverGaming (videojuegos publicitarios) expresa como parte del proceso creativo que se da al inicio del desarrollo de un adverggame es que el género del videojuego debe ir paralelo a la campaña que maneja la marca, como ejemplo, el Docente explica que para la campaña de la marca Marlboro donde el slogan de la campaña “Don’t be a maybe” que por su traducción al español es “No seas un talvez” el adverggame que se desarrolló para esta marca fue un videojuego en el cual se tenía que tomar decisiones conforme avanzaba el juego. Desde otro punto de vista el entrevistado manifiesta que para realizar ese proceso creativo se debe hacer un estudio para ver cuáles son los géneros más rentables, el mercado, plataformas y los canales de distribución.

Sobre conocer las preferencias de los jugadores dentro del proceso creativo el Docente expresa que a veces es necesario saber los gustos de las personas pero no se debe regir totalmente a estas preferencias, también indica sobre el testeo de los videojuegos en el cual varios jugadores son grabados jugando el videojuego desarrollado para analizar emociones y en parte importante la retroalimentación del usuario con la interfaz, la dificultad del nivel, los objetivos del nivel entre otros lo cual permite saber si lo que se está haciendo va bien.

Sobre las ventajas de conocer datos de las preferencias de los jugadores al momento de iniciar el proceso desarrollo de un videojuego el docente

manifiesta que sí se obtiene una ventaja. Hay empresas que buscan analizadores de datos, es decir gente que sepa de estadística y pueda obtener conclusiones sobre preferencias de géneros según rangos de edad, tipos de personajes, juegos populares al momento porque las preferencias tienden a variar es decir lo que ahora tiene acogida por parte de los jugadores puede que en unos años ya no tenga el mismo impacto de tiempos anteriores por lo cual estos datos son útiles para las empresas que apuntan a iniciar nuevos proyectos dentro de la industria de los videojuegos.

Luego del proceso creativo donde se involucra la dirección de artes, género del videojuego, mecánica del video juego ya sea 2D o 3D, Storyboards viene la elaboración y luego de esto la optimización de recursos, en la cual se sigue estándares dependiendo de la plataforma y los usuario para que se puede tener fácil acceso y un mejor rendimiento del juego.

Con respecto a los conocimientos para realizar un videojuego el entrevistado explica que en la parte artística en 2D se necesita saber dibujar, manejo de color, manejo de la estética, cultura para saber representar elementos. En el caso de 3D los mismos parámetros y aparte manejar software, saber modelar, texturizar, animar, rigging y optimizar para enviarlo a un motor. Y la parte de programación saber resolver problemas, lenguajes de programación. El programador también debe tener conocimientos sobre modelado y viceversa.

Sobre las claves para que un videojuego tenga éxito dice que no se la conoce en verdad, lo que se puede hacer es replicar ideas que hayan tenido éxito y agregarles algo novedoso. Se dan casos en los cuales proyectos que se han desarrollado varios años a la gente no le ha gustado y no necesariamente porque el juego sea “malo” o no sea entretenido es que el mercado va cambiando, para esto usa una analogía entre los videojuegos y el cine en la cual explica que las películas también han ido cambiando según los gustos de las personas.

Según su opinión el entrevistado manifiesta que el desarrollo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil se está moviendo poco a poco, cada vez hay más empresas que aportan capital para desarrollar, hay gente que se agrupa para realizar proyectos para aportar en la industria e incentivar a que más grupos se unan a contribuir con la industria de los videojuegos. Sobre la rentabilidad de la industria de los videojuegos en Guayaquil comenta que sí y no, se debe tomar en cuenta que también los estudios deben enfocarse en realizar experiencias interactivas, mundos inmersivos, entre otros.

Como recomendación final el profesor comenta que para que el desarrollo local de videojuegos siga creciendo en Guayaquil, los profesionales deben ser ambiciosos y no conformistas. En el sentido de que si hay alguien que quiere hacer algo bueno debe seguir con su proyecto para aportar a la industria y además con carreras universitarias como la de Animación Digital se puede esperar profesionales más capaces y con los conocimientos necesarios para el desarrollo de videojuegos.

#### **4.4. Planteamiento de una propuesta de intervención**

Se propone desarrollar una guía a forma de “Libro Blanco” llamada “La Guía Guayaquileña de los Videojuegos” con la información que se obtuvo durante el proceso de investigación y la cual se consiguió mediante la encuesta que desarrolló de manera presencial y vía on-line. En la guía se expondrá el género de los videojugadores, los géneros de videojuegos de mayor preferencia entre los jugadores, las consolas de mayor uso, la frecuencia semanal de uso de videojuegos, género del protagonista de un videojuego, aspectos físicos del personaje de videojuegos, aspectos técnicos del videojuego y si poseen conocimientos sobre algún videojuego desarrollado en el Ecuador.

La intención de este proyecto es brindar información a los estudiantes de Artes Digitales y Desarrolladores de la ciudad de Guayaquil, en temas referentes a videojuegos y lo que respecta a la comunidad de jugadores. Demostrar que es necesario y útil tener conocimientos sobre las preferencias de los jugadores, para orientar al desarrollador al momento de iniciar nuevos proyectos. Se destina el proyecto a estudiantes y profesionales que sean afines al desarrollo de videojuego.

- **Diseño de la Propuesta**

A continuación se adjunta la portada del libro



**Gráfica 48:** Portada de la propuesta.

**Fuente:** Elaboración propia.

Para la elaboración de “La Guía máxima de videojuegos de Guayaquil” se utilizó la herramienta de composición digital de páginas InDesign cs5.5 creado por la compañía Adobe System. Se utilizó esta aplicación por su fácil manejo al momento de maquetar revistas, libros, también por la manera ágil y sencilla de distribuir los elementos gráficos y textuales dentro del documento. Las

medidas que se utilizó para la guía fueron de 210 mm de ancho y 297 mm de alto. Se eligió el formato horizontal por la sencilla razón de que la mayoría de guías elaboradas para productos como por ejemplo automóviles o dispositivos móviles poseen este tipo de diseño, además sigue la línea del formato establecido en el mercado.

Otra herramienta que se utilizó exclusivamente para la realización de la portada de la guía es la aplicación para diagramación digital Illustrator cs5.5 creado por Adobe System. Con este software se elaboró el Mock Up, es decir, el diseño visual y la definición del estilo como la vectorización de los controles de mando de videojuegos, el background, la utilización de colores celeste y blanco que son representativos de la ciudad de Guayaquil, el tipo de letra. Dentro de la aplicación se utilizó la tipografía llamada Gameplay porque hace referencia a los videojuegos, especialmente a los clásicos videojuegos de 8 bits. De igual manera los elementos como el joystick y el control de SNES.

Además con Illustrator cs5.5 se realizó la infografía sobre los géneros de videojuegos que se encuentra dentro de documento. Se utilizó esta representación visual debido a que describe, narra y explica de manera sencilla conceptos o ideas. Su importancia radica en que son fáciles de memorizar y contrarresta la sobrecarga de información en la que se encuentra expuesta muchas veces el lector.

“La Guía máxima de videojuegos de Guayaquil” está compuesta por 94 páginas a color en las cuales se habla del consumo de los videojuegos en la ciudad de Guayaquil, su historia a nivel mundial, comentarios de expertos guayaquileños en este campo, estadísticas de los consumidores de videojuegos guayaquileños entre 12 a 30 años de edad. Lo que se quiere lograr con este documento es que esté al alcance de todos los consumidores y desarrolladores de videojuegos por lo que se planea distribuirlo a las bibliotecas más importantes de Guayaquil en formato físico y digital. Por ahora se tiene planeado distribuirlo en la biblioteca general y en la biblioteca de la

Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

#### **4.5. Conclusiones.**

Este proyecto da como resultado la creación de “La Guía máxima de los videojuegos de Guayaquil” a modo de libro blanco que sirve como herramienta para desarrolladores y estudiantes de carreras profesionales afines en el ámbito de los videojuegos. Se desea que con este material los desarrolladores de la ciudad de Guayaquil posean bases que sirvan como referencias estadísticas sobre el consumo de videojuegos.

Además se definió los indicadores de preferencia principales de consumo de videojuegos entre los rangos de edad propuestos como: el uso de videojuegos, lugar de uso, tiempo de uso, plataforma, género de videojuegos, modo de juego, necesidades/satisfacción, indicador de consumo, motivo por el cual usa videojuegos, características del personaje principal y características del videojuego óptimo, lo cual facultará a los desarrolladores de videojuegos escoger las opciones adecuadas en el proceso de pre producción de un videojuego.

Con los datos obtenidos se ha llegado a la conclusión de que las tendencias del consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil del rango entre doce a treinta años de edad son: el uso de videojuegos 91%, lugar de uso: Domicilio 91%, tiempo de uso: Menos de 5 horas 47%, plataforma: PC 66%, género de videojuegos: Estrategia 52%, modo de juego: Individual 60%, necesidades/satisfacción: Para divertirme 87%, indicador de consumo: Hombres 95%, motivo por el cual usa videojuegos: Vivir aventuras 60%, características del personaje principal hombre 49% /persona joven 65% y características del videojuego óptimo: desarrolle inteligencia 64%.

Los estándares que se pudo obtener de manera general y de acuerdo al rango de edad de los jugadores pueden ser observados en los análisis de las preguntas que se obtuvo por medio de las encuestas en las cuales se ve reflejado el consumo de cada rango de edad y en forma general.

Los videojuegos que más se consumen en la ciudad de Guayaquil son, en primer lugar, League of Legends, Call of Duty, Warcraft debido a que estos permiten jugar en multijugador y pone en práctica las habilidades de los jugadores para ganar la partida. En segundo lugar está FIFA 17, FIFA 16, Pro Evolution Soccer, esto es debido a que los jugadores poseen una gran afición por el fútbol lo cual incentiva el consumo de videojuegos de este género. Por otro lado están Super Smash Bros, Metroid y Crash Bandicoot, más allá de su jugabilidad, estos videojuegos retro siguen siendo favoritos debido a que se han adaptado con el paso del tiempo lo que le han convertido en videojuegos icónicos.

Videojuegos como Street Fighter V, Mortal Kombat, Dragon Ball Xenoverse I, Assasins Creed 3 y 4, Resident Evil 4, God of War, Legend of Zelda: Majora's Mask, Counter Strike, BioShock Infinite, Operarion7 también son favoritos por los jugadores debido a su historia, personajes, jugabilidad y gráficos que llaman la atención.

GENERO DE VIDEOJUEGO	NOMBRE DE VIDEOJUEGO
ESTRATEGIAS	League of Legends Call of Duty Warcraft
DEPORTE	FIFA 17, FIFA 16 Pro Evolution Soccer
PLATAFORMA	Super Smash Bros Metroid (saga) Crash Bandicoot
LUCHA	Street Fighter V Mortal Kombat Dragon Ball Xenoverse 1
AVENTURA	Assasins Creed 3, 4 Resident Evil 4, God of War Legend of Zelda: Majora's Mask
CARRERAS	Need for Speed: Most Wanted Gran Turismo Sport
DISPARO	Counter Strike BioShock Infinite Operation7

**Gráfica 49:** Videojuegos favoritos en la ciudad de Guayaquil.

**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4.6. Recomendaciones.

Se recomienda a los futuros investigadores seguir trabajando en este campo actual de estudio para promover el desarrollo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil. Se aconseja manejar una muestra más amplia que la que se usó en esta investigación para tener un mayor porcentaje de confiabilidad. Además se indica a los docentes la utilización de "La Guía máxima de los videojuegos de la ciudad de Guayaquil" en los estudiantes de carreras afines a esta área.

También se sugiere a los profesionales de videojuegos la utilización de la guía como ayuda al momento de diseñar, elaborar y distribuir videojuegos. Se recomienda replicar la guía en formatos que puedan ser adaptados para que las personas discapacitadas tengan acceso a esta información. Para futuros investigaciones ampliar en la consulta a los jugadores sobre aspectos artísticos del juego como escenarios locales, sitios turísticos del país, entre otros

## REFERENCIAS

Ayala, E. (13 de Enero de 2014). *Conexion Anime Paradise*. Obtenido de <https://conexionanimeparadise.wordpress.com/2014/01/13/to-leave-el-primer-videojuego-ecuatoriano-para-playstation/>

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. Tercera edición.

Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.

Carrión Orozco, F. R., & Hernández Intriago, J. C. (2014). *Desarrollo de un videojuego como herramienta multimedia para el*. Guayaquil. (Tesis inedita de pregrado) Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil, EC.

Calatayud, A. (2012). 8º Arte, el Videojuego. [Versión de QuijoteSoft]. doi: 978-84-9923-697-1 Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Ob5MZhNzjRY&t=6s>

Censos, I. N. (2014). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC'S) 2013*. Retrieved from Ecuador en Cifras: [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/Resultados\\_principales\\_140515.Tic.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf)

CIDE/Instituto de la mujer (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*.

España: PardeDÓS.

Chávez (2015). Industria del videojuego en el Ecuador. Desarrollo español de videojuegos (2016). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016. España: HobbyIndustria

Ecuagamers (2014). Resultados Encuesta Gamer 2014. Recuperado de <http://ecuagamers.com/2014/10/resultados-encuesta-gamer-2014/>

García, S. G. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social/Videogames: The Challenge of a New Media to the Social Communication. *Historia y Comunicación Social*, 12, 71-81.

Garza Mercado A. (2007). Manual de Técnicas de Investigación para estudiantes de ciencias sociales y humanidades. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=jdaQtk8RK2sC&pg=PA15&dq=investigacion+aplicada++exploratoria&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjWrqjCxNHQAUITCYKHSviACkQ6AEIJjAC#v=onepage&q&f=false>

Gómez, Marcelo M. (2006): "Introducción a la Metodología de la Investigación Científica". Edit. Brujas. Córdoba, Argentina.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, Vol 69, 6-78.

Jane McGonigal (2015). ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? [Versión de Digital Books SL]. doi: 978-987-629-597-0

Lambert Sarango Y. (2010). La carrera de videojuegos en el Ecuador es posible. Recuperado de <http://profesorlambert.com/2010/09/02/la-carrera-de-videojuegos-en-el-ecuador-es-posible/>

Levis, D. (2013). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Argentina: Creative Commons

Marcano Lárez B. E. (2014). Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los juegos bélicos. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=htKnAwAAQBAJ&pg=PA122&lpg=PA122&dq=sociocultural+videojuego&source=bl&ots=k\\_sTR1MKyX&sig=gVdoTeYSQdUrGQQHqS0tVbipFtk&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjQm9Lj47rQAhUB5CYKHkYkUC1EQ6AEIODAI#v=onepage&q=sociocultural%20videojuego&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=htKnAwAAQBAJ&pg=PA122&lpg=PA122&dq=sociocultural+videojuego&source=bl&ots=k_sTR1MKyX&sig=gVdoTeYSQdUrGQQHqS0tVbipFtk&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjQm9Lj47rQAhUB5CYKHkYkUC1EQ6AEIODAI#v=onepage&q=sociocultural%20videojuego&f=false)

Méndez, R. (2015, 17 de marzo). Hombres o mujeres, ¿quién tiene más materia gris cerebral? Omicrono. Recuperado de <http://www.omicrono.com/2015/03/hombres-o-mujeres-quien-tiene-mas-materia-gris-cerebral/>

Murillo, S. (9 de Octubre de 2016). Guayaquil, una ciudad que creció con aporte extranjero. *El Telégrafo*. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/septimo-dia/51/guayaquil-una-ciudad-que-crecio-con-aporte-extranjero>

Peralta, R. R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, (125).

Pérez, A. (2016, 21 de noviembre). Los eSports tendrán su hueco en las Universidades. *Marca*. Recuperado de: <http://www.marca.com/esports/2016/11/21/5832e563ca4741e3258b45e1.html>

Provenzo, E. (1991). *Video Kids: making sense of Nintendo*. Cambridge (Ms.): Harvard University Press.

Roche Esteva (2013, 30 de Diciembre). ¿Existe una verdadera equidad de género en los videojuegos? *Unocero*. Recuperado de <https://www.unocero.com/2013/12/30/existe-una-verdadera-equidad-de-genero-en-los-videojuegos/>

Redacción Web (2016, 5 de noviembre). Centro de Convenciones acoge por segundo año consecutivo a los 'gamers'. *El Telégrafo*. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/30/gamefest-2016-encuentro-con-la-realidad-virtual-y-las-destrezas-en-los-videojuegos>

Telégrafo, E. (15 de Agosto de 2014). *El Telégrafo*.

Obtenido de

<http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/30/el-guayastech-aspira-a-ser-cuna-de-las-innovaciones-galeria>

# **ANEXOS**

## ANEXO Nº1

### UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes  
Multimedia**

### ENCUESTA

**Objetivo:** Analizar las preferencias socioculturales de jóvenes sobre el consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil.

**Sexo:** Hombre  Mujer  **Edad:** \_\_\_\_\_

#### 1.- Nivel académico

Primaria  Secundaria  Universidad  Profesional   
Maestría  Doctorado

**2.- ¿Utilizas videojuegos?** (Si no te gustan, puedes dejar de realizar el cuestionario.)

Sí  No

**3.- ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?**

\_\_\_\_\_

**4.- ¿Donde los usas?**

Domicilio  Casa de amigos  Cibercafé  Otros   
especificar: \_\_\_\_\_

**5.- ¿Cuántas horas juegas a la semana?**

Menos de 5 horas   
De 5 a 7 horas   
De 8 a 10 horas   
Mayor a 10 horas

**6.- ¿En qué plataforma sueles jugar con mayor frecuencia? (Opción múltiple)**

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pc                   | <input type="checkbox"/> Ouya       |
| <input type="checkbox"/> Xbox One             | <input type="checkbox"/> PS4        |
| <input type="checkbox"/> Wii                  | <input type="checkbox"/> Xbox 360   |
| <input type="checkbox"/> PS3                  | <input type="checkbox"/> Wii U      |
| <input type="checkbox"/> Dispositivos Móviles | <input type="checkbox"/> Smartwatch |

**7.- ¿Cuál es tu género de videojuego favorito? (Opción múltiple)**

- Juegos de lucha (Mortal Kombat, Street Fighter)
- Juegos Ludo – Educativos
- Juegos de estrategias (Call of Duty, Counter Strike)
- Juegos de deporte (FIFA16, NBA 2K16)
- Juegos de simulación (Los Sims, Second Life)
- Juegos de Carreras (Need For Speed, Nascar)
- Juegos de Aventura (The Legend of Zelda, Assassin's Creed)
- Juegos de Supervivencia (Minecraft, The Forest)
- Juegos de Rol "RPG" (Zelda, Pokemon)
- Juegos de plataforma (Super Mario Bros, Sonic)
- Juegos de disparos (Doom, Duke Nukem)
- Juegos de combate (Contra, Vendetta)
- Juegos Porno-Erótico (Beat´Em & Eat´Em)

**8.- Modo de juego preferido (Elegir solo una opción)**

Individual  Multijugador

**9.- ¿Para qué juegas? (Opción múltiple)**

- Para divertirme solamente.  Para escaparme de la realidad.
- Para mejorar mi inteligencia y mis habilidades.
- Para estar a la moda.  Para conseguir nuevas amistades.
- Otros. Especificar \_\_\_\_\_

**10.- ¿Quiénes juegan más videojuegos?**

Hombres  Mujeres

**11.- ¿Quiénes son mejores jugando videojuegos?**

Hombres  Mujeres  Indiferente  ¿por qué?

---

**12.- ¿Piensas que existen videojuegos para chicos y otros para chicas?**

Sí  No  ¿por qué?

---

**13.- ¿Quién prefieres que sea el o la protagonista de un videojuego? (Elegir una sola opción)**

Hombre  Mujer  Indiferente  ¿por qué?

---

**14.- ¿Qué te gusta más de los videojuegos? (Opción múltiple)**

Vivir aventuras  Alcanzar metas  Gráficos y la animación  
 Jugar con amigos  Otros. Especificar \_\_\_\_\_

**15.- ¿Qué aspecto te gustaría que tenga el personaje principal de un videojuego? (Opción múltiple)**

Persona joven  Persona de edad avanzada  
 Fuerte físicamente  Débil físicamente   
Atractivo/a  Horrible  
 Violento  Pacífico  Otros.  
Especificar \_\_\_\_\_

**16.- ¿Qué aspecto te gustaría que tenga un videojuego? (Opción múltiple)**

- Violencia                       Sin violencia
- Educativos
- No educativos
- Desarrolle inteligencia                       No desarrolle inteligencia                       Adictivos
- Sin adicción
- Promueva sociabilidad                       No promueva sociabilidad
- Otros. Especificar \_\_\_\_\_

**17.- ¿Cuál es el nombre de tu videojuego favorito?**

---

**18.- ¿Conoces un videojuego hecho en Ecuador? Si la respuesta es Sí ¿Cómo se llama el videojuego?**

---

## **ANEXO N°2**

### **ENTREVISTA A ORGANIZADORES DE EVENTOS SOBRE VIDEOJUEGOS**

1. ¿Cuándo comenzó a interesarse por el mundo de los videojuegos?
2. ¿Por qué realizar estos tipos de eventos en Guayaquil?
3. ¿Cómo ve la comunidad gamer en Guayaquil?
4. ¿Podemos hablar de una comunidad gamer afianzada en Guayaquil?
5. ¿Qué tipo de videojuegos prefieren los guayaquileños?
6. ¿Qué recomendaría para que el desarrollo de videojuegos en Guayaquil siga creciendo?
7. ¿La población de Guayaquil le dará la importancia a los e-sports, como en otros países?

## ANEXO N°3

### ENTREVISTA A FUNDADOR DE ARCADEME

1. ¿En qué año se crea ArcadeMe?
2. ¿Qué lo motivó a crear ArcadeMe?
3. ¿Cuál fue la acogida que tuvo ArcadeMe en Guayaquil?
4. ¿Guayaquil cuenta con profesionales para el desarrollo de videojuegos?
5. ¿Qué opina usted sobre la falta de oferta académica por parte de las universidades en Guayaquil sobre temáticas en Videojuegos?
6. ¿Cree que deberían haber más empresas como ArcadeMe en Guayaquil, para el crecimiento de la industria de videojuegos local?
7. Según su experiencia, ¿Qué le hace falta a Guayaquil para seguir avanzando en el desarrollo de Videojuegos?
8. ¿Cree usted que en un futuro Ecuador pueda tener mayor participación en la industria de videojuegos a nivel mundial?

## **ANEXO N°4**

### **ENTREVISTA A DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS**

1. ¿Cómo llegó a involucrarse en el desarrollo de los videojuegos?
2. ¿En qué consiste el proceso creativo para desarrollar un videojuego?
3. ¿Cómo se escoge el género del videojuego a desarrollar?
4. ¿Se toman en cuenta las preferencias de los videojugadores al momento de crear un juego?
5. ¿Se obtiene alguna ventaja al conocer estas preferencias?
6. ¿Cuál es el proceso que se le da a esas ideas para luego desarrollar un videojuego?
7. ¿Qué conocimientos se necesitan para desarrollar videojuegos?
8. ¿Cuál es la clave para que un videojuego sea exitoso?
9. ¿Cómo ve la participación de Guayaquil en el desarrollo de videojuegos?
10. ¿Es rentable la industria de los videojuegos en Guayaquil?

## ANEXO N°5

### ENTREVISTA A GABRIEL MARTINEZ

*El objetivo de esta entrevista es conocer el grado de aceptación sociocultural tienen los videojuegos dentro de la población guayaquileña, géneros preferidos en los que compiten los videojugadores, y el futuro de los “e-sports” en la ciudad de Guayaquil.*

#### **1. ¿Cuándo comenzó a interesarse por el mundo de los videojuegos?**

Empecé desde muy niño, tuve la oportunidad que mi papá me trajo de México el Atari, es la primera consola que hubo. Y desde ese entonces hasta la fecha practicaba, jugaba, algún tiempo empecé en PC, luego en consola y empecé un poquito en el mundo de las delegaciones, son 13 años, y la organización de grupos ya sea virtuales, o grupos de gente dedicado a esto aproximadamente 16 años.

#### **2. ¿Por qué realizar estos tipos de eventos en Guayaquil?**

Bueno seguía trabajando en varios aspectos a nivel global dedicado a lo que viene hacer la construcción de los e-Sports como un deporte profesional. Lo que implica que en países como Rusia, Estados Unidos, Brasil, España, Korea, son países los cuales ya reconocen a lo que son e-Sports como una profesión. Es decir, ya hay un adelanto en ese tema y Ecuador es uno de los países los cuales estamos tratando de trabajar el mismo tema, Ecuador, casi todo Latinoamérica y tenemos ya procesos realizados, estudios realizados y hemos presentado también al Ministro de Deporte para tratar de desenvolver todo lo que viene hacer este tema como un deporte profesional. Es la razón por la cual nosotros hemos mantenido y hemos creado eventos a nivel de todo Ecuador: Guayaquil, Machala, Loja, Cuenca, Quito, Ibarra, casi todo Ecuador para promover este tipo de movimientos, para promover equipos, para

promover las comunidades que están o que son parte de todo este movimiento.

### **3. ¿Cómo ve la comunidad gamer en Guayaquil?**

Es más desarrollada, hay lugares de juego que son arenas lo que se le llama, de las cuales han mantenido una comunidad cohesionada, una comunidad que se conoce diariamente, más vale se visita, se habla, se ve todo el tiempo dentro de las arenas y se mantiene una actividad constante lo que hace que todo ese grupo, toda esa gente mantenga una relación social entre ellos, a diferencia entre otras ciudades por ejemplo Quito que es una ciudad bastante muerta en ese sentido porque apenas recién los últimos seis meses han nacido nuevas arenas, antes eso no había salvo una, la comunidad es bastante dispersa, en cambio en Guayaquil si uno lanza un evento tiene una respuesta alta del público: entre 1.000 a 4.000 personas en un evento no tan grande y eso es justamente el detonante en que se haga varios eventos dentro de Guayaquil, es la ciudad más desarrollada en ese tema.

### **4. ¿Podemos hablar de una comunidad gamer afianzada en Guayaquil?**

Por supuesto que sí, es la comunidad más grande, tienen equipos establecidos en casi todos los juegos, tienen gente que participa muy frecuentemente en torneos, eventos, ligas online, etc. Todo este tema en Guayaquil siempre se consigue una buena cantidad de equipos.

### **5. ¿Qué tipo de videojuegos prefieren los guayaquileños?**

Tiene un poco de preferencia hacia la consola, la consola como juegos como FIFA, Mortal Kombat, Call of Duty, su coste trasciende un poquito más dentro Guayaquil, obviamente hay un núcleo grande, abarca todos los juegos, todo tipo de plataformas, PC, consolas o celulares pero pese a eso hay una pequeña predominancia en lo que son consolas, principalmente con PlayStation 4.

**6. ¿Qué recomendaría para que el desarrollo de videojuegos en Guayaquil siga creciendo?**

Justamente lo que estábamos diciendo, creando eventos constantemente, desarrollando ligas online, fomentando este movimiento para que la gente lo vea que como una oportunidad, ya hay gente que inclusive vive de esto y el objetivo es que eso se expanda, que haya mucho más jugadores, que haya mucho más visión, que haya mucha más inquietud sobre este tema para poder participar en torneos y eventos, y eventualmente que sea más internacional, invitar equipo de afuera como alguna vez hice en un Campus Party.

**7. ¿La población de Guayaquil le dará la importancia a los e-sports, como en otros países?**

Es un snowball, en si un snowball es un proceso que se va realizando la cual una bola de nieve va arrastrándose, va creciendo y va creciendo, y sigue pasando por todo donde hay nieve, lo que nosotros hemos hecho y vinimos haciendo durante varios años ya es justamente es ser que este snowball siga desarrollando, siga creciendo, eventualmente Guayaquil y todo el país terminará teniendo una visión como lo que tiene ahora el football, el football tiene un 44 millones de espectadores es un mismo streaming, en un televisor, transmisión vía televisión para poder ver el mundial. O lo tuvo en los últimos años, fue 44 millones de personas, el último mundial, de Rio, es el que más gente tiene, fue de 46 millones de personas viendo online. El internacional de Dota que tiene el mayor premio de la historia, que tiene los mayores premios de la historia de juegos que son, oscilan los 20 millones de dólares, mantuvo una afluencia de público fácil de 25 a 30 millones de espectadores, entonces hablamos que esto sigue creciendo y la comunidad ecuatoriana, así como la guayaquileña, de a poco siente alzándose más y se involucra mucho más en este tema dedicado a los e-Sports. Así que no cabe duda en que los próximos años, uno, dos, ya sea cinco, dependiendo como se desarrolle los eventos en todo Latinoamérica la gente deberá estar muy apegada a este tema.

## ANEXO N°6

### ENTREVISTA A DAVID FERNANDO CHANG

*El objetivo de esta entrevista es conocer si Guayaquil cuenta con los profesionales adecuados para el desarrollo de videojuegos, soluciones a corto y largo plazo para fomentar esta nueva industria, la Academia por medio de las Universidades puede ofrecer carreras en desarrollo de videojuegos, la participación a futuro de Guayaquil en la industria de los videojuegos.*

#### **Formación Académica:**

Cofundador de ArcadeMe. ArcadeMe es el representante evangelista de Epic Games (Unreal Engine 4) en Latinoamérica. Mobile Marketing Manager en Red Hat. Trabajó también en Inventio-ESPOL, una empresa de transferencia tecnológica.

#### **1. ¿En qué año se crea ArcadeMe?**

ArcadeMe empezó como iniciativa en Diciembre del 2013, y como empresa en Septiembre del 2014.

#### **2. ¿Qué lo motivó a crear ArcadeMe?**

En realidad la idea fue de mi socio Christian, ante la necesidad de subir la barra de talento de aspirantes a desarrolladores de juegos profesionales en Latinoamérica.

#### **3. ¿Cuál fue la acogida que tuvo ArcadeMe en Guayaquil?**

Para probar la demanda lanzamos cursos en una plataforma básica, y cuando vimos que había más de 80 estudiantes en dos semanas, decidimos lanzarnos. En Guayaquil organizamos una conferencia en el edificio de Diario Expreso, donde invitamos a representantes de estudios, artistas, y desarrolladores locales como charlistas. También compartimos el evento por

streaming gracias al auspicio de Telconet, e invitamos a un representante de Epic Games. Tuvimos excelente acogida, luego de lo cual decidimos buscar inversión e implementar la plataforma.

**4. ¿Guayaquil cuenta con profesionales para el desarrollo de videojuegos?**

Al nivel de calidad de trabajo que la industria requiere, sólo sé de Freaky Creations y otro par de desarrolladores. No considero a desarrolladores de juegos publicitarios, ni desarrolladores de experiencias interactivas como parte de esta industria, pues las habilidades y nivel de calidad requeridos para juegos son más específicos.

**5. ¿Qué opina usted sobre la falta de oferta académica por parte de las universidades en Guayaquil sobre temáticas en Videojuegos?**

Al final del día, las universidades principales tienen que alimentar la demanda laboral local. Ante esto, su rol no es necesariamente apuntar a crear industrias futuras no existentes en el país. Es preferible ofrecer cursos optativos con proyectos que utilicen herramientas, metodologías, y lenguajes de programación usadas por la industria, que ofrecer carreras enteras con contenido aspiracional.

**6. ¿Cree que deberían haber más empresas como ArcadeMe en Guayaquil, para el crecimiento de la industria de videojuegos local?**

Creo que deben existir más estudios de desarrollo que provean servicios a empresas extranjeras. Es un problema de huevo y gallina, pues el talento es escaso y es difícil conseguir clientes con presupuesto para hacer juegos.

**7. Según su experiencia, ¿Qué le hace falta a Guayaquil para seguir avanzando en el desarrollo de Videojuegos?**

Cientes internacionales que vean talento local, graduados o profesionales con el compromiso de apostarle a la industria, capacitación especializada, y contacto con publicistas.

**8. ¿Cree usted que en un futuro Ecuador pueda tener mayor participación en la industria de videojuegos a nivel mundial?**

En unos 10 a 15 años, si las condiciones del medio son adecuadas, la situación política y económica es estable, y si existen casos de éxito locales que inspiren a otros con su ejemplo.

## **ANEXO N°7**

### **ENTREVISTA A HENRY HILL**

*El objetivo de esta entrevista es conocer el grado de aceptación sociocultural tienen los videojuegos dentro de la población guayaquileña, géneros preferidos en los que compiten los videojugadores, y el futuro de los “e-sports” en la ciudad de Guayaquil.*

**Formación Académica:**

Técnico en publicidad, Escuela de Comunicación Mónica Herrera; Escuela de Creatividad de Agulla y Baccetti, Argentina; Fundador de GameFest, actividad de eSports (deportes electrónicos).

**1. ¿Cuándo comenzó a interesarse por el mundo de los videojuegos?**

Empecé cuando era un niño, hacíamos competencias entre la familia jugando cualquier videojuegos que teníamos. Después me interesé por el mundo de la programación, prácticamente era un nerd.

**2. ¿Por qué realizar estos tipos de eventos en Guayaquil?**

Realizar estos tipos de eventos es necesario para crear canales de comunicación donde las marcas reconocidas a nivel local tengan su propia plataforma dentro de los e-Sports.

### **3. ¿Cómo ve la comunidad gamer en Guayaquil?**

La comunidad gamer es muy basta, sin embargo no existe un verdadero movimiento afianzado al e-Sports debido a los integrantes que la conforman. Estos no están preparados para participar en los e-Sports debido a la gran presión que se puede sentir, la presión al escuchar el rugido de la gente detrás de ti sumado a la audiencia que te ve vía online o TV.

### **4. ¿Podemos hablar de una comunidad gamer afianzada en Guayaquil?**

Existe una comunidad gamer pero esta está estructurado por varios elementos comenzado con los gamers, luego los nerds de videojuegos, jugadores que no son videogamers, videojugadores temporales, jugadores de tablets o móviles, jugadores de Pc, de Xbox, jugadores de plataforma de Playstation, jugadores de Nintendo y jugadores de e-Sports.

### **5. ¿Qué tipo de videojuegos prefieren los guayaquileños?**

Los juegos más populares en la ciudad de Guayaquil son básicamente los juegos de Pc, juegos como Dota o League of Legends tienen bastante popularidad debido a su complejidad y a su cultura lo cual lo hace atractivo a ciertos perfiles. Los juegos de Pc son populares debido a su costo y tiene un mercado más amplio comparado con otras plataformas.

### **6. ¿Qué recomendaría para que el desarrollo de videojuegos en Guayaquil siga creciendo?**

Para que el desarrollo de videojuegos en Guayaquil siga creciendo se debe dar apoyo a los desarrolladores, dándoles el espacio que se merecen en los medios tradicionales y digitales, en nuestra sociedad no existe los medios ni los conocimientos suficientes para promover a las personas que generan progreso, valor o avance a la sociedad

## **7. ¿La población de Guayaquil le dará la importancia a los e-sports, como en otros países?**

En Guayaquil la comunidad de e-Sports no es tan robusta como en otros lugares del mundo pero si existe interés por el mismo. Para esto se debe vincular una marca popular para que tenga bastante acogida, como por ejemplo Barcelona Sporting Club, el equipo de fútbol más popular de la ciudad. La gente por si no se atrevería a unirse a la comunidad de los e-Sports, pero si fuera por Barcelona, no lo pensaría dos veces.

## **ANEXO N°8**

### **ENTREVISTA AL DOCENTE MILTON SANCAN**

*El objetivo de esta entrevista es conocer el proceso de creación de un videojuego, las ventajas de conocer los géneros preferidos de los videojugadores, y como se encuentra el desarrollo en la ciudad de Guayaquil..*

#### **Formación Académica:**

Desarrollador de AdverGames para marcas como Marlboro, Fanta, Nike. Trabajó para empresas como AWA, Mate, CII y Polygon Farm. Conferencista de Campus Party. Docente de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

#### **1. ¿Cómo llegó a involucrarse en el desarrollo de los videojuegos?**

Básicamente se comenzó con un proyecto de la ESPOL donde se quería crear un proyecto para una posible carrera de videojuegos, ahí comenzó Corsarios, entre para la parte de 3D, pase hacer el director de 3d. Eso fue mi primer acercamiento. Luego trabajé haciendo advergames en una empresa de Quito.

#### **2. ¿En qué consiste el proceso creativo para desarrollar un videojuego?**

Consiste en varios procesos, si es un adverggame para una empresa, el proceso comienza con la campaña de la marca. Si es un videojuego para

venderlo, tendré que hacer un estudio de mercado actual, los juegos más rentables, cual es mi mercado, que plataforma voy a publicitar, etc. Otra es si es un videojuego independiente, artístico. No importa si se va a vender, lo hace por la arte, Después viene la lluvia de ideas, la si se puede programar o no, dirección de arte, saber si es divertido, si no lo es, es una pérdida de tiempo.

### **3. ¿Cómo se escoge el género del videojuego a desarrollar?**

“Aunque ya se respondió en la anterior pregunta”

### **4. ¿Se toman en cuenta las preferencias de los videojugadores al momento de crear un juego?**

Si, básicamente dentro del mercado si, si haces un videojuego de peleas hay que tener en cuenta a quien le gusta este género, si es un shooter también, si queremos llegar a un alcance se tiene que hacer un test de videojuegos, que consiste en ponerte un videojuego, colocar cámaras, se analiza mucho factores como si la persona está aburrída, si tiene problemas con los controles, si entiende lo que hay que hacer en el videojuego, luego el feedback de la persona: si le gustó, no le gustó, que hay que cambiar, etc.

### **5. ¿Se obtiene alguna ventaja al conocer estas preferencias?**

Teniendo datos obviamente que sí, porque hay empresas que están buscando un analizador de datos, están buscando personas que vean las estadísticas como por ejemplo: a los jugadores de tal a tal edad le llaman la atención esto, el animal más popular de los videojuegos es el gato, lo juegos más populares son estos y deberíamos ir para esto.

### **6. ¿Cuál es el proceso que se le da a esas ideas para luego desarrollar un videojuego?**

Si ya tengo la dirección de arte, si ya tengo el storyboard, si ya tengo el programador, de ahí vendría la implementación, para determinar si es en 2d o 3d aunque eso se determina mucho antes, luego de elaborarlo, hay que tener cuenta la optimización de los recursos, si para Android existe un

standard de 100mb, el videojuego no puede pesar más de 100mb, los casuales son entre 50 a 100mb porque el mercado que está dirigido no se descarga algo más pesado y para que los videojuegos no tenga problemas en los celulares. En iphone es más llevadero porque es uno solo.

### **7. ¿Qué conocimientos se necesitan para desarrollar videojuegos?**

En la parte artística sería dirección de arte, depende si es 2d o 3d, saber dibujar, manejo de color, estética, cultura, cultura siempre es bueno porque si vamos a representar algo, si tenemos nociones de arte de renacimiento, futurismo, es mucho más fácil plasmarlo en un videojuego porque han tenido éxito antes. En caso del 3d, los mismo parámetros: saber modelar, texturizar, hacer ringging, animar, optimizarlo para enviarlo al motor, Todo esto va sumando. En lo que es lenguaje de programación: lenguajes javascript, resolver problemas. Siempre es bueno que el programador sepa 2d y 3d.

### **8. ¿Cuál es la clave para que un videojuego sea exitoso?**

Si lo supiéramos todos fuéramos millonarios básicamente, digamos no hay porque el creador de Flappy Bird nunca pensó que su videojuego tuviera éxito por eso uso assets de Mario Bros, Angry Birds no hubiera tenido que haber hecho 37 juegos anteriormente, lo que se puede hacer es tener una tentativa de algo es decir bueno eso es lo que se está haciendo y voy a replicarlo y agregarle algo innovador. Es algo subjetivo depende del gusto de varias personas.

### **9. ¿Cómo ve la participación de Guayaquil en el desarrollo de videojuegos?**

Más movimiento tiene Quito, en el ámbito de videojuegos por esa razón emigre hay mayor posibilidades y mayor inversión por así decirlo, en Ecuador en general se está avanzando, existe gente que busca agruparse y desarrollar un videojuego cada año pero si se quiere demostrar que se están haciendo cosas aquí.

## **10. ¿Es rentable la industria de los videojuegos en Guayaquil?**

Digamos que sí y no, desde el punto de vista que no solo se desarrolla de videojuegos, debería crearse mundos inmersivos, experiencias interactivas desde ese punto de vista sí. Debería crearse departamentos de trabajo que realmente complemente a los que se dedican de esto en animación y programación para el desarrollo de videojuegos

## ANEXO 9



**Grafica 48:** Estudiantes del Colegio Academia Naval Guayaquil realizando la encuesta.

## ANEXO 10



**Grafica 49:** Docente Milton Sancan durante la entrevista realizada.

## ANEXO 11



**Grafica 50:** Captura de video llamada en la Entrevista realizada a David Chang.

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Bravo Sandoval, José Eduardo**, con C.C: # **1723998249** autor del trabajo de titulación: **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de marzo de 2017**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Bravo Sandoval, José Eduardo**

C.C: **1723998249**

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Gordon Chavarría, José Manuel**, con C.C: # **0915281745** autor del trabajo de titulación: **Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de marzo de 2017**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Gordon Chavarría, José Manuel**

C.C: **0915281745**

## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b>	Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017.		
<b>AUTORES</b>	Bravo Sandoval José Eduardo y Gordon Chavarría, José Manuel		
<b>TUTOR</b>	Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	14 de marzo de 2017	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	142
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Videojuegos, tecnología, estudio de mercado.		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	videojuegos, preferencias, consumo, tendencias, desarrollo, indicadores		
<b>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):</b>			
<p>Los videojuegos es un área que tiene poco estudio en el país, la cual genera nuevas profesiones y ha generado una industria nueva donde se generan nuevos campos ocupacionales por eso razón es necesario conocer varios aspectos de los consumidores para mejorar el desarrollo de esta nueva industria. En la actualidad no se encuentran referencias estadísticas sobre el consumo de videojuegos en la ciudad de Guayaquil, por ese motivo este proyecto está destinado a mostrar información de manera general y específica según los rangos de edad acerca de las preferencias de los jugadores de la ciudad. Con este proyecto se pretende establecer indicadores claves que brinden información sobre las últimas tendencias en videojuegos y además que sirva como guía a los desarrolladores de videojuegos de Guayaquil, en la etapa de pre producción de un videojuego. Entre los aspectos que se conocieron durante este estudio son: el género del jugador, frecuencia de uso, plataforma o consola más utilizada, genero de videojuego, características del personaje y videojuego.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>TELÉFONO:</b> +593-2-2748114 / 0980706460 <b>TELÉFONO:</b> 0995587932	<b>E-mail:</b> josebravo1092@gmail.com / manuelgordon7@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre:</b> Lcdo. Byrone Mauricio, Tomalá Calderón, M.Sc. <b>TELÉFONO:</b> +593-0989282696 <b>E-mail:</b> byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			

