

Fortnite en tiempos de coronavirus: se disparó el número de jugadores en Italia



El nuevo **coronavirus** tuvo su “zona cero” en Wuhan, China, aunque la Organización Mundial de la Salud declaró más tarde a Europa como el nuevo epicentro de la pandemia. **Italia es uno de los países más afectados**: solamente el domingo murieron 368 personas por el coronavirus en aquel país del viejo continente, cifra récord desde que comenzó el brote.

Más allá de las preocupantes consecuencias a nivel sanitario, el coronavirus y las medidas de confinamiento en Italia derivaron en un exponencial crecimiento en el

tráfico de Internet y, en paralelo, en el uso de videojuegos *online*. Las propias compañías de telecomunicaciones hicieron referencia a *Fortnite: Battle Royale*, actual paradigma del *gaming* en línea.

La cantidad de datos que gestiona la red nacional Telecom Italia SpA aumentó más de dos tercios en las dos últimas semanas, notó *Bloomberg*. De acuerdo a esa fuente, **el cierre de las escuelas en aquel país impulsa un aumento en el tráfico de Internet a medida que los nenes recurren a los *videogames* en línea para evitar el aburrimiento.**

“Reportamos un **aumento de más del 70% del tráfico de Internet** a través de nuestra red fija, con una gran contribución de los juegos en línea como Fortnite”, dijo Luigi Gubitosi, director ejecutivo de la mencionada compañía. Otra muestra es Suecia, donde también se registró un crecimiento del tráfico en Internet durante febrero y lo que va de marzo.

Desafíos de conectividad

Cabe notar que la actividad de los *gamers* exige mayores recursos (ancho de banda, en este caso) en relación a otras actividades en Internet que también crecen en este particular contexto, como el uso de *softwares* para el trabajo a distancia, o las aplicaciones de mensajería y videollamadas.

Por su actual popularidad, “Fortnite: Battle Royale” es una de las actividades en línea más frecuentes (Foto: Shutterstock).

Como decíamos, Fortnite es simplemente el paradigma contemporáneo de los juegos en línea. Se trata de un juego que se descarga gratis y que propone una batalla de supervivencia entre usuarios que juegan a distancia, conectados a Internet.

Una movida de Niantic, la empresa que desarrolla *Pokémon Go*, también da cuenta de las exigencias que los juegos imponen en estos tiempos a la conectividad: recientemente comentaron que impulsarán el entretenimiento desde las casas, como medida para evitar contagios de COVID-19.

En tal escenario (además de los videojuegos y del *home office*, durante el confinamiento **crece el uso de plataformas de *streaming***) también se registró un aumento en los informes de pérdida de conexión en ciudades de Italia. En otros países, como el Reino Unido, un vocero de la empresa de telecomunicaciones Vodafone Group

explicó que tiene previsto aumentar la capacidad de la red en caso de que sea necesario.

Igual que en esos países, todos aquellos que anuncian medidas de aislamiento (incluyendo la Argentina, donde el presidente Alberto Fernández anunció el día domingo la suspensión de clases en todos los niveles educativos hasta el día 31 de marzo) implican desafíos para las empresas proveedoras de Internet, que deben ajustar sus infraestructuras para responder a la creciente demanda.

En febrero, China dispuso 7.000 servidores para garantizar que hasta 50 millones de estudiantes puedan acceder simultáneamente a una serie de plataformas *online* ideadas para que los alumnos no pierdan días de clases, incluso sin asistir a las escuelas. En aquel país, donde surgió el brote, se calcula que hay unos 180 millones de estudiantes.