

Los videojuegos: el pasatiempo de la cuarentena

10/05/2020

Cerca de cumplir dos meses de cuarentena total en la Argentina, cada ciudadano buscó su manera de poder sobrellevar la situación. Aunque muchos continuaron hasta el día de hoy con sus deberes laborales, son los menos, ya que la gran mayoría permanece encerrado por horas, días, semanas, hasta que finalice el aislamiento obligatorio.

Es allí donde la mente se pone acción y busca la manera de no aburrirse. Muchos de estos casos, en su gran mayoría de la niñez y adolescencia, recurren a un viejo amigo que, pese a no estar en cuarentena, siempre dijo presente: los videojuegos.

Informate más Los mejores videojuegos para pasar la cuarentena Desde el "Computer Space", "Pong", o el famoso "Atari", en los 70, el "Pacman" para la década del 80, "Family Game", "Game Boy", "Sega" y "Nintendo" cuando rondaban los comienzos de los 90, eran el pasatiempo favorito de muchos jóvenes. Pese a que para el nuevo milenio hayan llegado la "Wii" y la "Play Station", lo innovador de los videojuegos fue poder jugar de manera online.

De esta manera un usuario que se encuentra en cualquier parte de Argentina puede jugar de manera virtual y online con alguien que se encuentra en Suiza, por ejemplo. Pero esto no solo se vio frente a los dispositivos vinculados a las televisiones, sino también en las computadoras. "Counter Strike", "Fortnite" y "World of Warcraft" son algunos de ellos.

El consumo de videojuegos mediante las computadoras fue aumentando cada vez más al incorporar los formatos on-line.

Adsl Zone

Si bien estas plataformas “amigas” fueron siempre una gran compañía, no caben dudas de que hoy, en el contexto que se vive, en plena cuarentena y encierro, ese pasatiempo aumenta sus horas de entretenimiento.

¿Será que además de encontrar una manera de sobrellevar el aislamiento, también jugar de manera online genere una sensación de cercanía con el mundo exterior?

Un caso de alto consumo de estos sucede con el videojuego LOL (League Of Legends), de la desarrolladora Riot Games, que tiene como objetivo principal proteger la base propia mientras en el mapa se localizan y destruyen las bases de los enemigos.

Este juego es considerado, con más de ocho millones usuarios en todo el mundo, uno de los más populares y el “deporte” electrónico más importante. Es costumbre que los jugadores soliciten cada vez más skins, parches, evoluciones (recursos y agregados de cada personaje o nivel del juego). Desde que comenzó esta cuarentena, el frecuentado uso y la actividad tanto del LOL y el resto de los videojuegos han crecido más aún de lo que ya era.

Es decir que, de alguna manera u otra, el excesivo consumo que los videojuegos ya tenían ha aumentado con el encierro y el aislamiento, a por lo menos el doble.

Para realizar todos esos pedidos los desarrolladores y editores de los juegos trabajan desde sus casas, de una manera un tanto distinta a estar en las centrales y oficinas de producción de los juegos.

Ahora bien, ¿los que se benefician son los usuarios que hacen uso de los videojuegos? ¿O los desarrolladores ya que su público hace un uso más frecuente de los mismos y tienen que actualizar los juegos?

La realidad es que esa pregunta tiene una respuesta un tanto

retórica, ya que es muy difícil que alguien se beneficie en una pandemia, en donde la situación por la que se pasa es bastante delicada para todos.

Según Juan José Moreno, vocero de Riot Games, aseguró a *Ámbito*, la industria de los videojuegos “ha experimentado un crecimiento exponencial que podemos asumir continuará durante esta contingencia”. De esta manera, podríamos entender que la cuarentena le juega un papel favorable a las industrias y desarrolladoras de videojuegos y deportes electrónicos.

Si bien esto implica, no una presión en los diseñadores y compañías de los juegos, pero sí la responsabilidad y el desafío de poder darle a cada usuario, la mejor experiencia a la hora de jugar.

El videojuego LOL (League Of Legends) es considerado, con más de ocho millones usuarios en todo el mundo, uno de los más populares y el “deporte” electrónico más importante

En base a un informe publicado por el sitio *Torren Freak*, se conoció que la cantidad de direcciones IP para descargar videojuegos en la plataforma Torrent aumentó notablemente en lo que va de esta cuarentena. La cifra pasó de 179 mil a 245 mil, junto con series y películas. Cabe destacar que este número hace referencia a descargas “piratas” y no originales o pagas.

La Secretaría de Cultura de la Nación, en base a la Encuesta Nacional de Consumos Culturales, confirmó que 2 de cada 10 habitantes de la Argentina juegan videojuegos. Además, más de la mitad de los adolescentes (12-17 años) y el 30% de los jóvenes (18-29 años) suele jugar videojuegos, pero a medida que aumenta la edad, disminuye la proporción de jugadores.

A su vez de estos datos, Telecom realizó un relevamiento sobre el consumo de los videojuegos en la Argentina e informó que el mismo aumentó un 12%. Fortnite, Free Fire, otros de los juegos

que son tendencia, y el mismísimo LOL, tuvieron un crecimiento del 110%.

Como si esto fuera poco, la OMS (Organización Mundial de la Salud) recomendó, además de hacer ejercicio y bailar durante la cuarentena, jugar y dedicar tiempo a los videojuegos.

Tedros Adhanom, director general de la Organización Mundial de la Salud (OMS), aseguró que jugar videojuegos “sirve para cuidar la salud mental”.

Por ende, queda claro que el pasatiempo favorito, o por lo menos el más elegido por muchos, son los videojuegos. Pero no solo esto, sino que de alguna manera u otra, el ahora mayor consumo de los videojuegos genera más trabajo, pero también una tendencia para las productoras de los mismos. A su vez cada usuario puede gozar de actualizaciones en los juegos, nuevos recursos tanto en los personajes como en los niveles del juego, y por qué no, algún videojuego nuevo.

El vocero de Riot, reconoció que, al finalizar la cuarentena, habrá un antes y después en la industria de los videojuegos. “La actual situación ha servido para que más industrias y ojos se posen en los videojuegos y los esports (deportes electrónicos). Esta temporada será también un semillero de talento que quizá en otra situación no habría capitalizado la oportunidad”, afirmó Moreno, en referencia a las competencias que se hacen a nivel internacional, precisamente del videojuego LOL.

“Lo más importante para nosotros son nuestros jugadores y en ese contexto tendremos como prioridad mantener la deportividad y la seguridad de todos”, concluyó el vocero de Riot Games.

Fuente: *Ámbito*.