

Publicá en TN y La Gente



En vivo

Temas de hoy: Reforma Judicial Lionel Messi Caso Astudillo Negociación con el FMI Dólar: Compra: \$72.7 Venta: \$77.7 Solidario: \$101 Blue: \$137

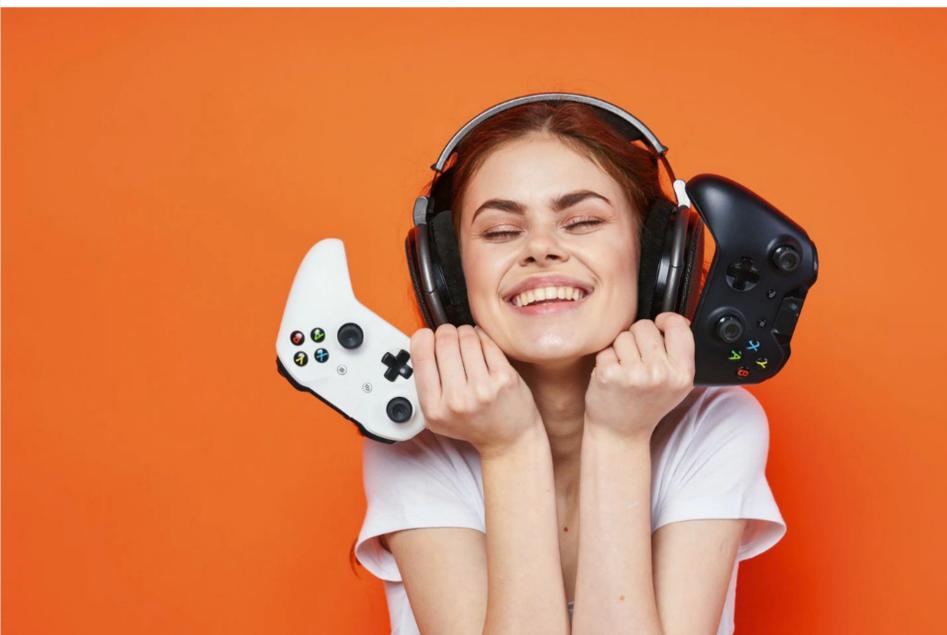
TN > Tecno > F5

Compartir: [Facebook] [WhatsApp] [Email] [Twitter]

# Día del Videojuego: los festejos de un sector que crece en pandemia y se aleja de sus fantasmas

Cada 29 de agosto los gamers celebran su jornada. El origen de la movida, la actualidad de los jueguitos en tiempos de distanciamiento físico, y el punto de vista de un experto del segmento respecto a la demonización del hábito.

Por **Uriel Bederman**  
Fecha de publicación: 29 de Agosto 2020, 07:56hs



Los videojuegos reciben viento de cola durante la pandemia, conforme millones de personas están en sus casas y buscan entretenimiento y sociabilidad (Foto: Adobe Stock).  
Por: Adobe Stock

Los amantes de los *videogames* tienen una jornada especial en el calendario: hace más de una década, cada 29 de agosto se celebra el **Día Mundial del Videojuego** o **Día del Gamer**. Este año, el festejo cobra nueva relevancia considerando que el entretenimiento digital ganó el centro de la escena en tiempos de distanciamiento social.

Mientras se espera el lanzamiento de las nuevas consolas de Microsoft y Sony, Xbox Series X y PS5, respectivamente; **la venta de consolas creció exponencialmente al comienzo de la pandemia**. Tal como contamos [aquí](#), sólo en marzo de este año los consumidores gastaron un 63% más en relación al mismo mes de 2019. Nintendo duplicó la venta de unidades de la plataforma Switch, y tanto PS4 como Xbox One aumentaron sus ventas en un 25%.

// [La Exposición de Videojuegos de Argentina arranca el 1 de septiembre con una edición virtual](#)

Los jueguitos no se quedaron atrás: los estudios de desarrollo impulsaron la movida #PlayApartTogether, subrayando que los *videogames* ofrecen diversión y sociabilidad (aunque sea virtual) en tiempos de distanciamiento físico. En este singular contexto, **los videojuegos se postulan como un alivio en la cuarentena**, una vía de escape.

El viento de cola que empuja el barco *gamert* también sopla en nuestro país. De acuerdo a un informe de la plataforma Flow, **el consumo de Internet para gaming creció más del 100% en la Argentina durante la primera semana de cuarentena y casi el 70% en todo el período de aislamiento**. El relevamiento señaló, además, que hay un 20% más de jugadores y que más del 40% de los *gamers* profundizaron su hábito.



El uso de videojuegos creció exponencialmente durante la pandemia (Foto: Adobe Stock).

En línea con aquel informe, el Foro Económico Mundial aseguró que la pandemia está llevando a la industria de los videojuegos (incluyendo a los deportes electrónicos) a un próximo nivel, consiguiendo un crecimiento en casi todas sus facetas en tiempos en los que múltiples sectores e industrias se desploman. Por eso, este Día Mundial del Videojuego no es uno más.

## ¿Por qué se celebra hoy?

¿Por qué un 29 de agosto? La historia no revela algún acontecimiento en particular para que los jugadores celebren su día en esta jornada. No se lanzó un título emblemático, tampoco se disputó una partida que haya quedado en el recuerdo de los fans. La elección fue, digamos, arbitraria.

La celebración surgió en el año 2008 gracias a una **iniciativa de algunas de las más renombradas publicaciones especializadas en videogames**. Las responsables de instaurar el Día del Videojuego fueron las revistas *PlayMania*, *Hobby Consolas* y *PC Manía*. Tal como señalamos, la elección de la coordenada temporal no responde a un acontecimiento específico.



El Día del Gamer se celebra cada 29 de agosto por iniciativa de tres publicaciones especializadas en videojuegos (Foto: Adobe Stock).  
Por: Ivanko Brnjakovic | Adobe Stock

Cabe señalar que el Día del Gamer se celebra el 29 de agosto en casi todos los países del mundo. La excepción a la regla es Estados Unidos, que festeja el Día Nacional de los Videojuegos cada 12 de septiembre.

## Superando la demonización del videojuego

"Como siempre, hay cosas buenas y malas en cualquier actividad. Pero **la demonización del videojuego es simplemente el comentario de adultos ignorantes y conservadores**", dice en diálogo con **TN Tecno** Gonzalo Frasca, desarrollador, investigador y educador con un extenso recorrido en esta industria.

**Hay que dejar de lado los prejuicios respecto a Fortnite y tratar de entender por qué los niños pasan tanto tiempo en él.**

**Gonzalo Frasca**  
Director de Diseño en DragonBox

Nacido en Montevideo en 1972, Frasca es profesor en la Universidad ORT de Uruguay y dirige el área de Diseño en DragonBox, un estudio pedagógico noruego que crea *videogames* pedagógicos.

"**Históricamente los adultos han demonizado todos los espacios de placer y poder de los niños y jóvenes**. Ya sucedió con el vals, la historieta, los dibujos animados, los juegos de caja, el jazz, el rock y también con los videojuegos", nota al experto.

// [Sin tiros ni supervivencia: los 5 mejores videojuegos para relajar la mente](#)

En tiempos de encierro, padres e hijos que comparten más tiempo bajo un mismo techo y, como hemos visto, un exponencial aumento del hábito *gamert*, Frasca recomienda encontrar un juego que las familias puedan compartir, además de abandonar ciertos preconceptos. "Incluso si los padres no se sienten motivados a jugar, que aprovechen para interesarse en qué juegan sus hijos. Si se les muestra un interés real, los niños adoran explicar a los adultos sus pasiones. Creo que hay que **dejar de lado los prejuicios respecto a Fortnite** y tratar de entender por qué pasan tanto tiempo en él. Eso no quiere decir que nos tenga que gustar, pero sí quiere decir respetar, compartir y dialogar", cierra.

- Las más leídas de TN**
- 1 El Kun Agüero y su novia Sofía Calzetti se lucieron con trajes de baño de lujo ...
  - 2 Sorpresivo primer mensaje de Josep Bartomeu, presidente de Barcelona, ...
  - 3 Insultaron y discriminaron a Ofelia Fernández en un zoom con estudiantes ...
  - 4 En medio de la batalla judicial, salieron a la luz los últimos chats entre Pampit...
  - 5 Karina "La Princesita" daba un móvil y le tocaron timbre para avisarle que le iban a ...

**Recibí todas las novedades**  
Suscríbete al newsletter y mantenete informado.

**Suscribirse**