

# Game over? Los videojuegos en la pandemia. Experto Tec nos explica



¿Qué ha pasado con los **videojuegos** ahora que vivimos 100% **conectados a un ordenador**? ¿Jugamos más o menos que antes? ¿Su producción se ha visto afectada o va en aumento?

*“Tras el inicio de la pandemia, haría sentido que si estamos encerrados y en la virtualidad, la industria de los videojuegos aumentara”*, comenta [Juan José Holguín](#) profesor del [Modelo Tec 21](#) en [campus Hidalgo](#).

[CONECTA](#) platicó con el profe “Juan Jo”, fiel seguidor de los **videojuegos**, quien nos explicó las altas y bajas de la industria de videojuegos en esta época pandémica.

## Nivel 1 – Pre pandemia

La **industria de los videojuegos se divide en dos mercados**: por un lado, el **mercado de desarrollo de consolas y producción de juegos**, y por el otro, la **industria del entretenimiento** a través de la transmisión de partidas de videojuegos.



width="1920" loading="lazy">

**Juan José describe la situación de ambos mercados en enero de 2020 como “inmejorable”, con el anuncio de consolas de nueva generación como *Xbox* y *Playstation*, así como el crecimiento de torneos de jugadores profesionales.**

*“El entorno competitivo de los videojuegos empezaba a sonar mucho, pues existía un debate por la inclusión de los torneos competitivos de videojuegos, o eSports, en los Juego Olímpicos de Tokio 2020”* menciona el profesor.

## **Nivel 2 – Un 2020 desacelerado**

*“La industria ha tenido un desaceleramiento importante”* comenta el profesor para **CONECTA**.

Al respecto, describe que la [contingencia sanitaria](#) y de distanciamiento, generó la reducción de personal permitido en estudios de videojuegos, **forzando a muchos desarrolladores a trabajar desde sus hogares con equipo técnico limitado.**

De acuerdo con el profesor, las limitaciones técnicas para **diseño, animación y grabación de motion capture**, forzaron el **retraso de lanzamiento de juegos, contribuyendo en pérdidas para las distribuidoras.**



width="1920" loading="lazy">

Juan José destaca el caso de **Microsoft**, cuyas ventas proyectadas para el **Xbox Series X** eran de **3.9 millones de unidades para finales de 2020**, resultando en **ventas reales de 2.24 millones** por el retraso de su juego exclusivo, **Halo Infinite**.

Más aún, el profesor, aficionado a los **videojuegos** cuenta que desde el lanzamiento de **Playstation 5** y **Xbox Series X** en noviembre de 2020, continúa un **desabasto de nuevas consolas en distintos países por la demanda de sus jugadores**.

**La falta de consolas suficientes en el mercado se debe a las limitaciones de distribución que surgieron en el periodo pandémico**, pero a la vez, a la **necesidad de los jugadores por entretenimiento durante la contingencia sanitaria**.

### **Nivel 3 – Un futuro brillante en el entretenimiento**

Holguín hace hincapié en que **el entretenimiento seguirá siendo la fuerza motriz que continuará moviendo la industria de los videojuegos** mientras continúe la contingencia global.

*“Actividades comunes antes de la pandemia como el deporte y el cine, al verse reducidos, generan que los consumidores se dirijan hacia los videojuegos para pasar el tiempo”.*

Juan José añade que el **mercado de los videojuegos** continuará creciendo por el aumento de **streamers**, jugadores que transmiten sus partidas en vivo a través de plataformas como **YouTube, Twitch o Facebook Gaming**.



***width="1920" loading="lazy">***

*“Ya sea que compren su consola o vean a un **streamer**, los jugadores continuarán apostando por la **industria del videojuego** como una **forma de distraerse de sus preocupaciones y hacer amigos**”.*

*“Los videojuegos deben de generar experiencias que conecten con las emociones, los jugadores seguirán buscando eso” finalizó.*