

# En los videojuegos todos caben

## Eliminar estereotipos, uno de los objetivos del Play Game Fest que terminó ayer

**La feria atrajo al Navarra Arena no solo un público interesado en videojuegos, sino también en K-pop**

**CARMEN VACAS**  
Pamplona

Los estereotipos son ideas preconcebidas de otras personas en las que cualquiera podría caer, tanto en su trampa como en su elaboración. En una feria de videojuegos también existen, y es lo que la empresa Play Generation quería eliminar con el Play Pamplona Game Fest, como afirmó Borja Merino, su director general. El evento concluyó ayer a las 7 de la tarde, tras estar abierto el fin de semana completo y atraer a miles de aficionados. El sábado, por ejemplo, fueron 4.000 (y no 400 como se publicó por error).

El tipo de público que recorría el pabellón era muy variado: había padres con hijos, grupos de amigos adolescentes, chicos y chicas universitarios, y también personas de más edad con la misma pasión por los videojuegos que los más jóvenes. Un ejemplo de esto último era Rafael Abad, de 46 años, que acudió con su hija Paula a ver el ambiente de la feria. Pero fue por gusto propio por los videojuegos, y dice que su favorito en estos momentos es *Call Of Duty*, un juego de disparos en primera persona "de toda la vida", como ha querido señalar.

Este no es el único padre que ha acudido este fin de semana a Play Pamplona Game Fest, sino que ha asistido también Marvin Salinas Roque, de 36 años. En este caso fue más por su hijo que por él mismo, ya que al pequeño le gustan los algoritmos y el mundo de la creación dentro de los videojuegos. Su intención era "traerlo para que vea lo que hay" dentro de ese ámbito, y conocieron el evento a través del colegio. Ni él ni su hijo participaron en ningún reto, pero afirmaron haber disfrutado.

Por supuesto, también había personas que se atrevieron a concursar en sus videojuegos preferidos, como fue el caso de Hans Acevedo, de 21 años. Él compitió en el juego *FIFA 22*, y los mejores en estos torneos ganaron premios, sobre todo en especie, como un teclado y un ratón *gamers*. Su videojuego favorito es *Crash Bandicoot*, un juego de aventura de pasar niveles e ir salvando a varios personajes. Hans compró

las entradas del Game Fest hace 2 semanas, se enteró de su existencia por Instagram, y su principal motivación para participar en el torneo era que los ganadores de *FIFA 22* podrían ser fichados por el club de Osasuna.

Otro estereotipo que la empresa organizadora, Play Generation, quería romper era el de que los jugadores suelen ser chicos. En el Navarra Arena también había muchas chicas, y Ana Moya Bustio, de 22 años, era una de ellas. Se apuntó para ser voluntaria en el evento porque le gustan los videojuegos y porque, al estudiar en Creanavarra (un centro superior en diseño), se lo anunciaron. Ella no se inscribió en ningún reto, sino solo a ayudar, y más tarde para pasear por allí. Su videojuego favorito es *Valorant*, y acudió también "para conocer a gente del estilo, con gustos parecidos pero que no siempre coinciden" con los de sus amigos.

La feria no solo contaba con un público interesado en videojuegos, sino también en K-pop. Por ejemplo, Noelia Yúcar y Naiara Antoñanzas, de 16 y 15 años, asistieron al Game Fest con algunas otras amigas y participaron en el concurso de baile, tanto en la ronda individual como en la grupal. En esta última, Noelia añadió que participaron con una canción de *Icía*, un grupo coreano.

### GLOSARIO

**Esports:** deportes electrónicos. Se organizan competiciones de videojuegos de este género, y se han convertido en eventos de gran popularidad que cuentan con equipos profesionales, entrenadores e incluso fisioterapeutas.

**Cosplay:** actividad representativa en la que los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea.

**First-person shooter:** género de videojuegos y subgénero de los juegos de disparos que se desarrolla desde la perspectiva del personaje protagonista, sea humano u otro tipo.

**K-pop:** género musical que incluye diversos estilos musicales como el pop, rap, EDM, rock o R&B, y que se caracteriza por ser la música popular de Corea del Sur.



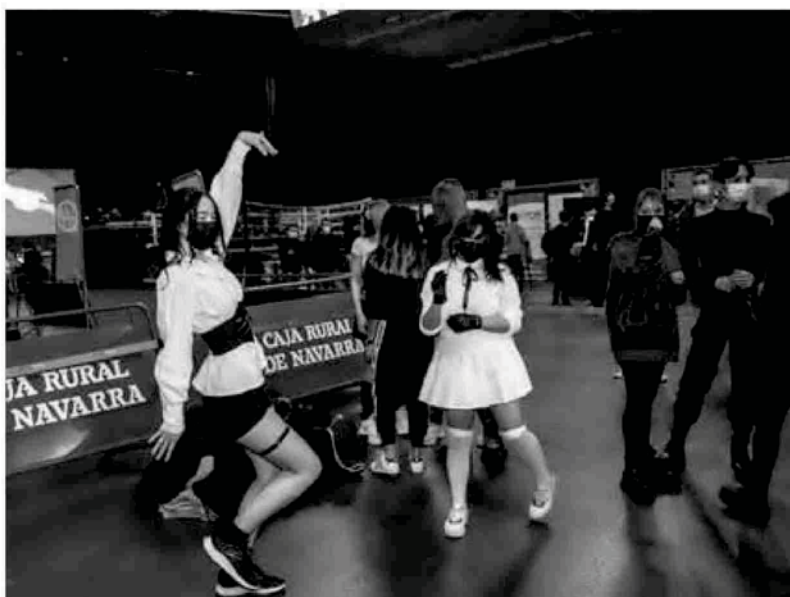
Un niño aprende a controlar un dron mediante realidad virtual.

JESÚS M. GARZARON



Hans Acevedo (derecha) disfruta con sus amigos del uso real de un dron.

JESÚS M. GARZARON



Unas chicas cosplayers se preparan para la competición de K-pop.

JESÚS M. GARZARON