

BBC | Crisis en Venezuela: los reyes del «farmeo», los jóvenes que se ganan la vida jugando a los videojuegos

«Al principio lo tomé como un trabajo temporal, pero pronto me di cuenta de que ganaba más dinero que en otros».

Es lo que le pasó a Roberto (nombre ficticio), cuando comenzó a jugar a los videojuegos para ganar dinero.

Lo llaman el «farmeo», jugar en línea para conseguir puntos y créditos en el videojuego que luego se venden a cambio de dinero en el mundo real.

En Venezuela, sumida en una grave crisis económica y donde, según Naciones Unidas, casi un tercio de la población vive en situación de inseguridad alimentaria, hay jóvenes que han encontrado en esto una alternativa a sus malas perspectivas laborales.

En qué consiste el «farmeo»

El «farmeo» se realiza en juegos multijugador en línea como World of Warcraft, Tibia o RuneScape, que en algunos casos han llegado a superar los 10 millones de contendientes registrados en todo el mundo.

Son adaptaciones de los tradicionales juegos de rol, en los que los jugadores deben obtener objetos de valor, dinero, poder, o sencillamente, puntuación para avanzar.

El «farmeo» consiste básicamente en acumular esos ítems de valor en el mundo virtual del juego.

Como hacerlo puede resultar aburrido para algunos y lleva tiempo, hay quien prefiere comprarlos directamente, pagando por ello dinero real.

Hay incluso individuos y empresas especializadas que se dedican a intermediar en estas transacciones, que permiten a los más perezosos saltarse las primeras fases del juego, más monótonas y rutinarias, y acceder directamente a un nivel superior.

Luis Matheus, un joven de 24 años de Maracay, es uno de los jóvenes venezolanos que se dedican a vender el oro que acumulan jugando horas y horas, en su caso, a RuneScape.

Cuánto se puede ganar «farmeando» en Venezuela

Los jugadores explican que el rendimiento económico que se pueda obtener del «farmeo» depende del tiempo que uno le dedique y de su habilidad.

Matheus dice que jugando unas cuatro horas diarias gana unos US\$40 mensuales.

Roberto, en cambio, pasa más horas frente a la pantalla en su casa de Mérida y suele cerrar el mes con unos US\$120 de ganancia.

En la Venezuela actual, no en muchos empleos ofrecen salarios así en dólares, especialmente lejos de Caracas, la capital. «En mi zona, en todos los trabajos pagan como mucho US\$50».

Jorseeph Rondón está a punto de comenzar a estudiar Matemáticas en la universidad, pero, como en su país los sueldos son «tan bajos», está intentando darle un empujón a su carrera de jugador profesional.

Ha creado una cuenta en Twitch, una plataforma de Amazon en la que los usuarios retransmiten en directo sus partidas de videojuegos. «Si ganas suscriptores a tu cuenta también puedes conseguir ingresos», le dijo Rondón a BBC Mundo.

Su sueño es acumular seguidores y que algún día lo contrate alguna de las empresas líderes en la organización de competiciones de videojuegos en línea, como la británica Faceit o la brasileña Gamers Club. Eso multiplicaría sus ingresos.

¿Hasta cuándo «farmear»?

Luis Matheus trabajaba antes como traductor de inglés e italiano, pero la empresa que lo empleaba fue absorbida por otra y se quedó sin trabajo.

«No es fácil encontrar un trabajo de mi nivel», afirma, y no quiere estar encadenado a un horario en un empleo en el que, según dice, le pagarían lo mismo que por jugar.

«Ahora no tengo un jefe encima ni un horario, y tengo flexibilidad para atender asuntos familiares», cuenta.

Roberto dice que a veces divide la pantalla y repasa sus apuntes de la universidad mientras juega. «Puedes hacer otras cosas mientras avanzas en el juego», indica.

Y Diego (nombre ficticio) cuenta entre las ventajas que las partidas en línea le han permitido hacer amistades de todas partes de mundo.

«Ahora tengo un amigo en México y me ha dicho que, si alguna vez decido dejar Venezuela, puedo irme allí con él».

Se convertiría en uno más de los más de cuatro millones, muchos jóvenes, que se estima que se han marchado en los últimos años.

Pero «farmear» no solo tiene ventajas, dicen quienes lo hacen.

Los jugadores venezolanos sufren las consecuencias de los fallos de electricidad y en las líneas telefónicas habituales en su país.

«A veces se cae la conexión y algún otro jugador me mata sin que yo pueda hacer nada, por lo que pierdo todo lo que había ganado durante horas», lamenta Crozz Zambrano, como le gusta identificarse en las partidas.

Zambrano empezó a jugar con 14 años. Ahora tiene 19 y se ha dado cuenta de algunas cosas, dice.

«Jugar hace que salgas menos y tengas menos vida social. En cierto modo, quienes jugamos, acabamos convirtiéndonos en bichos raros».

Luis Matheus dice: «Muchas veces me planteo hasta cuándo jugaré».

Roberto ve «triste» la situación actual venezolana, que ha dejado a los de su generación con pocas alternativas laborales.

«Siempre pensé que Venezuela podría ser rica como los Emiratos Árabes, pero para eso hará falta que todos nos esforcemos», dice.

Mientras tanto, sigue jugando a los videojuegos.

Con información de BBC Mundo