



Decenas de personas, con sus ordenadores en la Navarra LAN Party.

# LA NAVARRA LAN PARTY VUELVE AL FORMATO PRESENCIAL CON MÁS DE 400 PARTICIPANTES

● Regresa tras la pandemia con una zona de acceso libre y gratuito y retransmisión en 'streaming' como novedades ● El evento abrió sus puertas el jueves y se extenderá hasta mañana

✎ Iker García  
 ✎ Javier Bergasa

**PAMPLONA** – La quinta edición de la Navarra LAN Party –la vigésima desde que comenzó con el nombre de Navarparty– abrió sus puertas el pasado jueves, y lo hizo de nuevo con formato presencial, después de dos años en los que la pandemia obligó a que se celebrara de forma *online*. Más de 400 personas disfrutarán durante cuatro días de todas las actividades, charlas y torneos de videojuegos programados, y de horas y horas de diversión a los mandos de la consola o al teclado y ratón del ordenador. También, y sobre todo, de los ratos con los compañeros y compañeras de afición,

ya sean viejas o nuevas amistades. La Navarra LAN Party, organizada por la Asociación Navarra para la Divulgación de la Tecnología (ANDITEC) en colaboración con la UPNA, que como viene siendo habitual ha cedido su pabellón para acoger el evento, regresó y lo hizo además con varias novedades. En primer lugar, se ha creado el denominado *Open space*, una zona de acceso libre y gratuito, abierto ayer y hoy de 10.00 a 20.00 horas, y dirigido a público general, con simuladores de conducción, experiencias de realidad virtual, impresión 3D, drones, torneos, consolas, talleres y conferencias tecnológicas. Por otro lado, la feria está siendo retransmitida de forma inin-

terruptida en *streaming*, a través de la plataforma Twitch.

También son novedad la conexión de 10 gbps, una de las conexiones más rápidas en este tipo de eventos, o la presencia de *casters* –comentaristas– para las finales de los cerca de 15 torneos de videojuegos que tendrán lugar a lo largo de estos cuatro días.

La inauguración, celebrada ayer, contó con las intervenciones de Iñigo Aguas Ardaiz, presidente de la Asociación Navarra para la divulgación de la tecnología; Ana Elizalde, concejala que asistió en representación del alcalde de Pamplona, Enriquet Maya; María Chivite, presidenta del Gobierno de Navarra –que intervino por videoconferencia; y Ramón Gonzalo, rector de la UPNA. También asistieron al acto inaugural el consejero de Universidad, Innovación y Transformación Digital, Juan Cruz Cigudosa, y la vicerrectora de Desarrollo Digital, Edurne Barrenechea.

La presidenta Chivite, que aseguró que todas las empresas están trasladando al Gobierno su dificultad para encontrar buenos perfiles digitales, apostó por “redoblar esfuerzos” en

promover la vocación de carreras de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) entre las mujeres.

Las habilidades de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), subrayó Chivite, no se tratan de una “apuesta de futuro”, sino que son “una necesidad y una demanda actual y del presente” y “los mejores empleos están en este sector”. Por ello, aseguró, están haciendo “un

esfuerzo muy importante en generar todo ese ecosistema de formación en perfiles digitales”.

El rector de la UPNA, Ramón Gonzalo, admitió que están teniendo “muchos problemas y cada vez más con las vocaciones relacionadas con las ingenierías y las matemáticas” y aseguró que confía en que este evento sirva como agente motivacional para los jóvenes asistentes.

En ese sentido, aseguró que para la universidad es “un orgullo” que este evento salga de los propios estudiantes de la UPNA que con su esfuerzo y su trabajo consiguen que todo esto sea un éxito” y consideró que es importante encontrar nuevas actividades para atraer cada vez a más personas a este evento.

Por su parte la teniente de alcalde y concejala de Gobierno Estratégico, Comercio y Turismo de Pamplona, Ana Elizalde, consideró que este es “el evento tecnológico más relevante que se celebra en Navarra en todo el año” siendo referente también en comunidades próximas y fomentando “el ocio alternativo” con “espacio para la creatividad, la competición y la amistad”. ●

## EN DETALLE

● **Dos zonas.** La Navarra LAN Party se compone de dos zonas diferenciadas: la *Party Place*, de pago, con espacio para el ordenador o consola de los participantes, y la *Open Space*, gratuita y abierta a todo el público durante los días de ayer y hoy.

● **Zona dormitorio y piscina.** La entrada completa, para los cuatro días, incluye el acceso tanto a una *zona dormitorio*, en la que los participantes pueden descansar con sus sacos de dormir, como a la *piscina*. Además, permite participar en competiciones de videojuegos con retransmisión en Twitch y en otras actividades, charlas y concursos con hasta 3000 euros en premios.

● **Una fiesta para todos.** La organización asegura que se trata de un evento “perfecto para todos los públicos” y, para ejemplificarlo, recuerda que en la última edición el participante más joven solo tenía 7 años mientras que el más mayor tenía 51.

## LA CIFRA

# 10

**MBPS DE VELOCIDAD.** La edición de este año presenta varias novedades y una de ellas es la conexión de 10mbps, una de las conexiones más rápidas en este tipo de eventos, para que todos los participante podrán “disfrutar al 100%”.

“Las habilidades TIC no solo son una apuesta de futuro, también son una necesidad del presente”

MARÍA CHIVITE  
 Presidenta del Gobierno de Navarra

“Para la UPNA es un orgullo que el evento salga de los propios estudiantes de la universidad”

RAMÓN GONZALO  
 Rector de la UPNA

Después del primer día de Navarra LAN Party –y de la primera noche, que seguro que para más de uno fue muy larga–, los participantes fueron retomando la actividad poco a poco a lo largo del día de ayer. La mayoría de ordenadores permanecían apagados, ya que muchos de los asistentes del evento se encontraban trabajando o descansando, ya sea en sus casas o en la zona habilitada en el pabellón –incluso algunos de ellos estaban en la piscina, disponible para quienes hayan pagado la entrada completa–. Pero no todos. Decenas de personas disfrutaban desde primera hora de sus videojuegos favoritos o de otras aficiones como el *overclocking* –una técnica utilizada para aumentar la frecuencia de reloj de un componente electrónico, normalmente el procesador–, el arte digital o la impresión 3D.

Dos de esas personas son Carlo Spairani y su sobrino de 12 años Nicolás Osta. Carlo es el capitán del clan *Hermanos de Sangre*, un grupo de decenas de personas creado hace alrededor de 15 años que se reúne, ya sea presencial o virtualmente, para disfrutar de los videojuegos. “Siempre hay una representación nuestra aquí. Este año hemos venido 18 o 20 personas”, explica Carlo, que apunta que la Navarra LAN Party no es el único evento de este estilo al que suelen asistir, ya que también han acudido a la Euskal Encounter –anteriormente conocida como Euskal Party–, celebrada en Bilbao, o a otros encuentros similares en Madrid o Valencia.

“En este tipo de eventos conoces gente con tus mismas aficiones, haces amistades, o incluso puedes encontrar trabajo. Aquí surgen cosas. Hablando aquí, dos personas que conozco terminaron montando una empresa, hay gente que ha conocido aquí a la persona con la que se ha casado”, explica Carlo mientras su sobrino echaba unas partidas.

**NUEVAS AMISTADES** Cuando se comparten gustos y aficiones en fácil entablar conversación y terminar creando nuevas amistades. Eso les ocurrió ayer a Julen Ortega, Ellande Pérez y Javier Calderón, aunque en su caso tuvo mucho que ver una torre hecha con latas de refresco.

En este tipo de eventos, que se alargan durante varios días, los participantes acostumbran a decorar su espacio para tratar reproducir lo que tienen en sus casas y, en definitiva, estar más cómodo. También, por qué no, para distinguirse de los demás. Javi Calderón, por ejemplo, decidió construir una torre de aproximadamente un metro y medio de altura utilizando latas de refresco. Esto llamó la atención a Julen Ortega y Ellande Pérez, que no solo se acercaron a conocer a Javi, sino que además ayudaron a hacer todavía más vistosa la torre con unas tira de luces led.

Ellande y Julen, miembros de la asociación juvenil Game Over, que se dedica a organizar eventos, activi-

# “La primera vez te arrastran hasta aquí, luego siempre vuelves”

CIENTOS DE PERSONAS ACUDIERON DESDE PRIMERA HORA DE LA MAÑANA AYER AL PABELLÓN UNIVERSITARIO PARA DISFRUTAR DE LA SEGUNDA JORNADA DE LA NAVARRA LAN PARTY

Un reportaje de Iker García Fotografía Javier Bergasa



Carlo Spairani (d) y Nicolás Osta, en la Navarra LAN Party.



Julen Ortega (i) y Ellande Pérez colocan una tira led alrededor de una torre hecha con latas de refresco.



Una mujer y un niño prueban un simulador de conducción.



Una de las participantes en el evento, delante de su ordenador.

dades, charlas y torneos en torno a los videojuegos y el ocio digital, accedieron al evento en el momento que abrió sus puertas el jueves. No es la primera vez de ninguno de ellos, y tampoco la de Javi, que relata que en esa ocasión le trajo un amigo y que a partir de entonces no se ha perdido ninguna edición: “Es lo normal. La primera vez te arrastran hasta aquí, pero luego siempre vuelves”.

**DIVERSIÓN ABIERTA AL PÚBLICO** Además de quienes han pagado por disfrutar la experiencia plena de la Navarra LAN Party, cientos de familias y grupos de amigos pasaron a lo largo del día de ayer por el *Open space*, la zona de acceso libre y gratuito que permanecerá abierta al público también durante el día de hoy, de 10.00 a 20.00 horas. En ella disfrutaron de simuladores de conducción, experiencias de realidad virtual, impresoras 3D, drones, torneos y consolas con decenas de videojuegos, así como de los talleres y conferencias tecnológicas. ●

“Estamos aquí desde el primer momento. Entramos en cuanto abrieron las puertas”

ELLANDE PÉREZ  
Participante en la Navarra LAN Party

“En este tipo de eventos conoces gente con tus mismas aficiones y haces nuevas amistades”

CARLO SPAIRANI  
Participante en la Navarra LAN Party