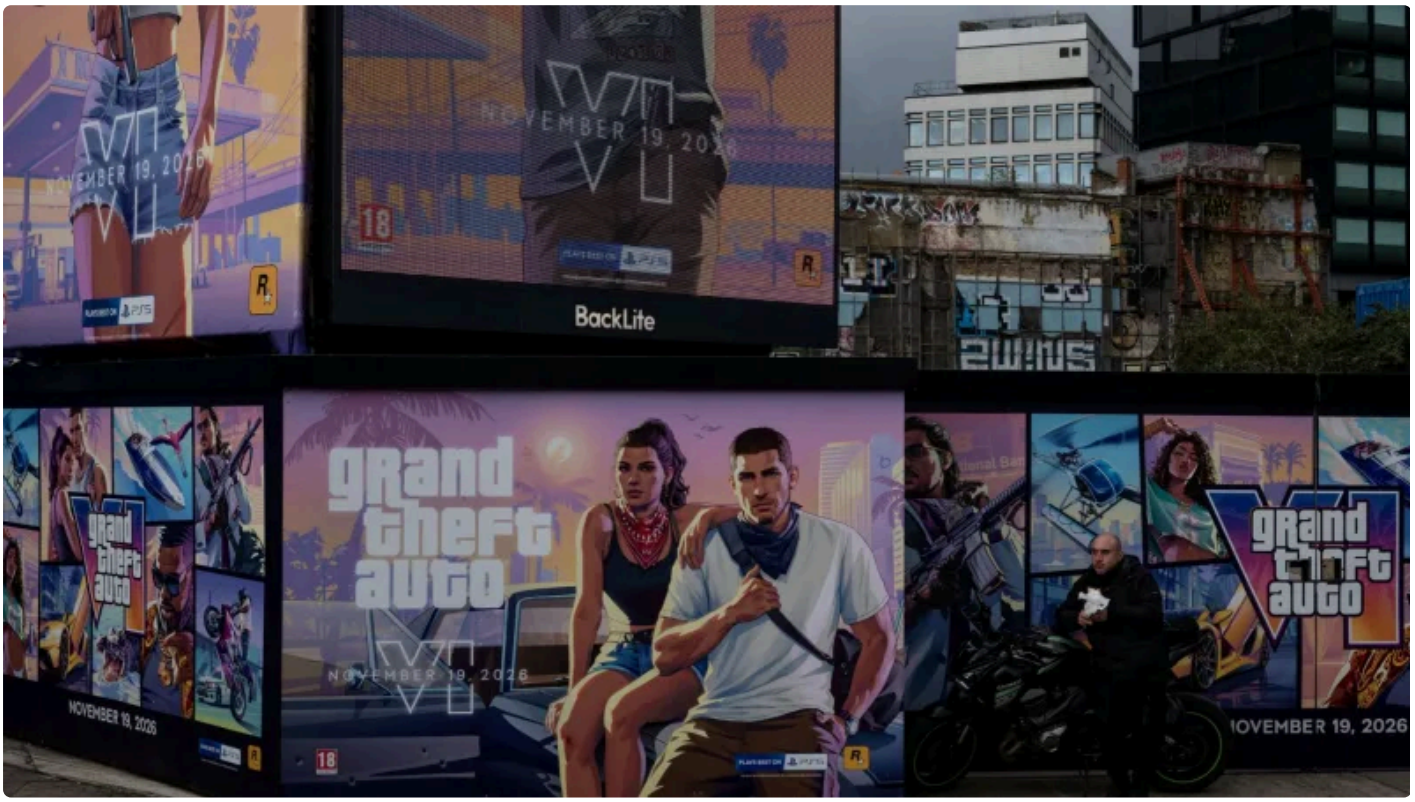
INTERNACIONAL

GTA VI desata expectativa global y reabre el debate sobre su impacto en la vida laboral

20 de noviembre de 2026 · 4 min de lectura



El lanzamiento de Grand Theft Auto VI desató un debate sobre el ausentismo laboral, alcanzó un máximo histórico de tráfico de datos en internet y perfiló uno de los estrenos más lucrativos de la industria del entretenimiento.

Apenas lleva unas horas en el mercado y Grand Theft Auto VI ya provoca revuelo en distintos sectores. Su lanzamiento no solamente representa uno de los acontecimientos más esperados de la industria de los videojuegos, también reavivó el debate sobre la relación entre el trabajo, el ocio y los hábitos de consumo de las nuevas generaciones.

Una de las expectativas previas al estreno era el impacto que tendría en los centros de trabajo. Algunos jugadores anticiparon que solicitarían vacaciones, permisos o incluso faltarían a sus empleos para dedicar el día a disfrutar del nuevo título de Rockstar Games.

La decisión generó críticas entre algunos sectores conservadores. Una de ellas fue la conductora de Fox News, Harris Faulkner, quien cuestionó a los trabajadores que decidieron ausentarse para jugar y puso en duda el futuro financiero de las generaciones jóvenes.



Durante una transmisión, Faulkner aseguró que esta conducta representaba miles de millones de dólares en pérdidas de productividad para Estados Unidos y lanzó una crítica a quienes, desde su perspectiva, anteponen un videojuego a sus responsabilidades laborales.

“Si esta generación quiere predicar sobre asequibilidad, pero están dispuestos a costarle miles de millones de dólares en pérdidas de ingresos al país en un día como hoy para ir a jugar un videojuego, eso probablemente te dice todo lo que necesitas saber sobre lo que tenemos que estar hablando con los jóvenes. Vayan a trabajar”, expresó.

Sin embargo, el fenómeno también tiene una dimensión estadística. Una investigación de BambooHR, basada en datos de más de 3.4 millones de trabajadores estadounidenses, detectó un incremento de casi 13 por ciento en las solicitudes de permisos laborales para este 19 de noviembre, frente a fechas equivalentes de años anteriores.

Además, 18 por ciento de los trabajadores asalariados encuestados aseguró que planeaba tomarse el día libre para jugar GTA VI. La investigación también encontró que la mitad de quienes contemplaban ausentarse para disfrutar de próximos lanzamientos consideraba reportarse enferma en lugar de solicitar vacaciones.

UN FENÓMENO QUE PUSO A PRUEBA INTERNET

Uno de los primeros indicadores de su dimensión fue el tráfico de datos. El operador internacional DE-CIX registró un máximo histórico de 33.03 terabits por segundo el 18 de noviembre, un día antes del lanzamiento oficial.

De acuerdo con la compañía, el volumen de información transferida fue 25 por ciento superior al registrado durante una semana habitual a principios de 2026.

La expectativa por el nuevo título también se reflejó en el mercado. Estimaciones de la firma de análisis Sensor Tower apuntaban a que, hasta la mañana del 19 de noviembre, GTA VI había alcanzado aproximadamente 19.1 millones de copias vendidas, con ingresos cercanos a mil 840 millones de dólares.

Estas cifras dimensionan el potencial comercial de una franquicia que durante más de una década mantuvo la expectativa de millones de jugadores y que ahora busca consolidarse como uno de los lanzamientos más exitosos de la historia del entretenimiento.

EL IMPACTO TAMBIÉN LLEGÓ A LOS GOBIERNOS

La influencia de Grand Theft Auto VI también trascendió el ámbito comercial y laboral. En distintos países, autoridades e instituciones policiales aprovecharon el estreno para difundir mensajes sobre los límites entre la ficción y la realidad.

En Hong Kong, Estados Unidos y Reino Unido se realizaron campañas y advertencias dirigidas a los ciudadanos para recordar que las conductas criminales representadas en los videojuegos tienen consecuencias legales en la vida real.



Las acciones reavivaron una discusión recurrente sobre la influencia de los videojuegos en el comportamiento social y la responsabilidad de las autoridades frente a productos de entretenimiento consumidos por millones de personas.

El estreno de GTA VI demuestra así la dimensión que ha alcanzado la industria de los videojuegos: un producto capaz de movilizar miles de millones de dólares, poner a prueba la infraestructura de internet, modificar temporalmente las rutinas laborales y generar debates que llegan hasta los espacios políticos y gubernamentales.

Más que un lanzamiento comercial, Grand Theft Auto VI se convirtió en un acontecimiento global que confirma que los videojuegos ya ocupan un lugar central en la economía y la cultura del entretenimiento contemporáneo.

Publicado en Punto de Referencia. Dirección original: https://puntodereferencia.mx/internacional/gta-vi-desata-expectativa-global-y-reabre-el-debate-sobre-su-impacto-en-la-vida-laboral
Descargado el 21 de noviembre de 2026.