

## EMPLEO

## LOS TRABAJOS QUE OFRECEN LOS 'ESPORTS'

Directores de comunicación y de producción audiovisual, responsables de redes sociales, jugadores, desarrolladores de videojuegos, entrenadores o fisioterapeutas son algunas de las opciones laborales

**MONTSE MATEOS** MADRID

Arturo Castelló dirige Encom Games. Fundada en 2012, es una de las primeras empresas *made in Spain* dedicada a los *eSports* y propietaria de la licencia exclusiva para el mercado español y latinoamericano de Dreamhack, una compañía sueca líder en el mercado global de este sector. Además, participa en el proyecto Elevat, una academia presencial de jugadores de *eSports* que está desarrollando Lanzadera. Castelló no tiene ninguna duda de la evolución de este sector y de las oportunidades profesionales que está generando. «El crecimiento apunta hacia una próxima consolidación como la primera opción de ocio y entretenimiento entre las generaciones más jóvenes. Lo que significa que crecen las audiencias, la asistencia a eventos y competiciones, la inversión de *partners* y patrocinadores, y las ventas de derechos de retransmisión. Todo ello implica una necesidad de regulación y de profesionalización, factores necesarios para generar confianza en el público, marcas y los inversores». Recuerda que durante años, los responsables de proyectos de *eSports* eran antiguos jugadores o entusiastas del *gaming*, con poca experiencia profesional fuera del ámbito competitivo, pero «hoy el sector demanda personas formadas en las distintas áreas del negocio: gestión, *marketing*, comunicación, producción audiovisual o producción de eventos».

## DE AFICIONADOS A PROFESIONALES

Una necesidad que ya tiene su reflejo en cursos que pretenden convertir a los fanáticos de los videojuegos en auténticos profesionales. Encom ha sido la impulsora del *Máster en eSports Business*, coorganizado con ISDE y DreamHack –que desde 2012 desarrolla el festival que lleva su nombre en Valencia, uno de los mayores eventos de *gaming* y *eSports* de España-. Y hay más. La Universidad Católica San Antonio de Murcia creó en 2016 una cátedra internacional de *eSports*, la Universidad Rey Juan Carlos iniciará el mes que viene el *Máster* especializado en la gestión de comunicación en



Orange patrocina la SuperLiga Orange. En la imagen, una de las competiciones de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP).

## MILLONES DE PERSONAS ONLINE

La audiencia total de los 'eSports' en 2017 será de 386 millones de espectadores, según estimaciones de la compañía tecnológica Newzoo, una cifra que estima será de 590 millones en 2020, lo que supone un crecimiento anual acumulado del 20,1% desde 2015. En España 3,7 millones de espectadores siguen alguna competición de videojuegos con regularidad. La localidad de Katowice (Polonia) es la capital de los 'eSports' ya que acoge la Overwatch World Cup, una competición

internacional en la que el año pasado resultó ganador el equipo de Corea del Sur. Los días 3 y 4 de noviembre los ocho equipos nacionales finalistas se enfrentarán en las eliminatorias una partida única en la 'Blizzcon 2017' a que tendrá lugar en Anaheim (California). Un evento que Blizzard aprovechará para presentar sus novedades en 'World of Warcraft', 'Hearthstone', 'Overwatch', Heroes of the Storm y Starcraft II. También se prevén sesiones con la comunidad y diseñadores.

deportes electrónicos, y *Marca* ha anunciado hace unos meses su propio *Máster* en comunicación y *marketing* de *eSports* y videojuegos en colaboración con la Universidad Carlos III.

A todo esto, y con una apuesta clara por profesionalizar este sector, se suman iniciativas como la de Fluendo –desarrolla productos multimedia y soluciones de videoanálisis–, que el pasado mes de abril lanzó *RiftAnalyst*, la primera y hasta el momento única herramienta de videoanálisis para *League of Legends*. Mercé Delgado, CEO de Fluendo, cree que para que esta industria se profesionalice también es necesaria una buena gestión: «El sector está formado por gente jo-

ven, con gran entusiasmo e ilusión por trabajar en algo que les apasiona. No obstante, al no haber existido titulaciones específicas, muchos han desarrollado su perfil profesional de manera autodidacta y 'sobre la marcha', por lo que se echan en falta habilidades relacionadas con la gestión del negocio, así como experiencia de gestión en sí». Añade Delgado que «la profesionalización de los *eSports* es una forma de garantizar ese crecimiento en el futuro, y el hecho de que grandes empresas estén ya apostando por él ayudará a mantener esos crecimientos anuales del 20%».

Las cosas ya están cambiando y los profesionales en *eSports* son algunos

## EN EL SECTOR

## COHABITA

## EL APASIONADO

## POR EL 'GAMING'

## CON EL

## PROFESIONAL

## RECIÉN LLEGADO

## LOS MÁS DEMANDADOS

- **Blizzard** publica en su página web un total de 371 vacantes en todas las disciplinas, 34 de ellas en *eSports*. Para este sector hay puestos que van desde el director de producto o de planificación de comunicación hasta ingenieros de 'streaming' o coordinadores de viajes y visados de los jugadores. También tienen puestos disponibles para la creación de contenidos y gestión de redes sociales.
- **Jugador profesional**. Los mejores comienzan a tener unas condiciones

laborales muy atractivas. Requiere de mucho talento, disciplina y esfuerzo. Demanda muchas horas de entrenamiento y, casi siempre, implica renunciar a otras opciones de carrera.

- **Entrenador**. Se buscan profesionales con experiencia contrastada. El sector está en pañales y los buenos son escasos. Aún así, no se caracterizan por retribuciones elevadas. Pau 'PochiPoom' Prada, entrenador de KYF, equipo de la Superliga Orange de 'League of Legends', reconoce

que en España es difícil que un entrenador gane más de 2.000 euros al mes.

- **Fisioterapeutas**. Entrenamientos de seis a ocho horas diarias cinco días a la semana, sentados pero moviendo el antebrazo y la mano, requiere de fisios especializados que también trabajen las posibles contracturas de los miembros superiores.
- **Periodista**. Suelen escribir sobre las novedades del sector y, como los críticos de cine hacen con los estrenos, analizan los

nuevos juegos que salen al mercado.

- **'Casters'**. Similares a los comentaristas deportivos, son los encargados de animar y comentar las competiciones de 'eSports'. Se requiere un gran conocimiento del sector y de los juegos, así como capacidad para retransmitir online.
- **Responsables de comunicación**. Para trabajar en medios especializados, equipos, competiciones y eventos. Cada vez son más los que se suman a este sector y

de los perfiles que ya manejan las firmas de selección como Robert Walters. Francois-Pierre Puech, *senior manager* en Robert Walters, afirma que están asistiendo a una verdadera explosión de los *eSports*, «por lo que es complicado definir un perfil tipo. Podríamos decir que es un joven de 30 años, *gamer* apasionado, dinámico y con buen nivel de inglés». En cuanto a la formación académica dice que es un sector demandante de «perfiles de ADE, *marketing*, comunicación audiovisual y de informática, principalmente».

## LOS PERFILES Y LAS OFERTAS

Sergi Mesonero, cofundador y director de estrategia de LVP y director de la Cátedra de *eSports* de la UCAM, explica que desde hace un par de años, las empresas que operan en este ámbito están demandando perfiles muy variados, «no sólo incluye personas que sepan de *eSports*, sino que controlen campos muy diversos como la programación, redes, audiovisuales, periodistas, abogados... un poco de todo. Ya no se trata de aficionados, la industria está atrayendo talento de fuera». Entre las compañías que requieren estos profesionales identifica a los *publisher* –desarrolladores del juego–, los organizadores de competiciones y los equipos de *eSports*, «y cada vez más, otro tipo de empresas como consultoras, firmas de representación, audiovisuales, etcétera».

Puech aprecia que las empresas del sector demandan perfiles de sectores afines: «Hardware, software, consultoría tecnológica, *marketing* digital, medios, deportes tradicionales, organización de eventos... que aporten expertise y casos de éxito para poder integrarlos en la definición y mejora de sus procesos y procedimientos internos y de cara al cliente». Según este experto en selección, «la profesionalización progresiva del sector se traduce en una cohabitación entre el apasionado con varios años de presencia o militancia en el sector y el profesional recién llegado: les une la pasión por el juego y esa mezcla heterogénea