

LOS CENTROS DE ALTO RENDIMIENTO

Sergio Yáñez, Jorge Schnura y Marcos Eguilior son los artífices de 'Mad Lions Esports Club', que este mes acaba de inaugurar su 'Gaming House'. La han bautizado como 'La Leonera', un centro de alto rendimiento donde los jugadores de 'eSports' se entrenan para participar en estas competiciones. Los equipos conviven en esta casa de dos plantas, ubicada a las afueras de Madrid, que además cuenta con un plató de televisión para el rodaje de programas propios, un gimnasio donde ejercitarse, una sala de juegos, filmoteca, una pista de pádel y piscina. Yáñez ha sido jugador de 'eSports' y cofundador de Elite Gaming center, franquicia de uno de los centros de alto rendimiento de España. Sus socios han trabajado en empresas de medios y firmas de videojuegos como Pyro Studios. Todos ellos vieron la oportunidad de negocio en las competiciones de videojuegos y en el entrenamiento de sus jugadores.



Jugadores entrenando en el centro de alto rendimiento.

En la actualidad trabajan con tres verticales: 'League of Legends', en el que cuentan con diez jugadores, un analista y un coach; 'Counter -Strike: Go', donde trabajan cinco jugadores, dos suplentes, un analista y un coach; y, 'Clash Royale', con seis jugadores, dos

analistas y un entrenador deportivo. Además, cuentan en su plantilla con un cocinero, un dietista, un psicólogo deportivo, un 'counselor' que hace las veces de 'executive officer', dos creadores de contenidos y un productor.

suele dar resultados muy positivos».

Respecto a las oportunidades, Mesonero reconoce que «se sigue tratando de una industria muy incipiente, inmadura y que monetiza muy mal, por lo que los salarios todavía no son particularmente altos». Por esta razón cree que la mayor oportunidad reside en que es una industria floreciente que «está creciendo muy rápido y que tiene un campo de expansión profesional abierto. Es decir, alguien que se incorpora con un perfil laboral bajo puede ir escalando dentro de la industria de una manera muy fácil». Matiza que «el sector aún no emplea a muchas personas en España, se sitúa alrededor de 300 personas –aunque no hay estudios–, pero hace un par de años no llegaban a 50».

Puech también apuesta por el crecimiento de este ecosistema, «en el que conviven empresas fabricantes de software y hardware específico (desde sillas hasta auriculares, pasando por joysticks y volantes), agencias de marketing y comunicación especializadas en *gaming*, *retailers* y empresas de audiovisuales que animan de manera directa al mercado». Sin embargo, puntualiza que «todavía es pronto para hablar del impacto del sector de *eSports* como motor de empleo en España, donde industrias como la hotelera, la agroalimentaria o la industrial, entre otras, tienen un mayor impacto. No obstante, la integración del sector en la cultura y los hábitos de consumo de las generaciones más jóvenes sólo auguran un potencial tremendo».

Para reforzar esta teoría, el experto de Robert Walters menciona a países punteros como Corea del Sur o Japón, «en los que el peso de la indus-

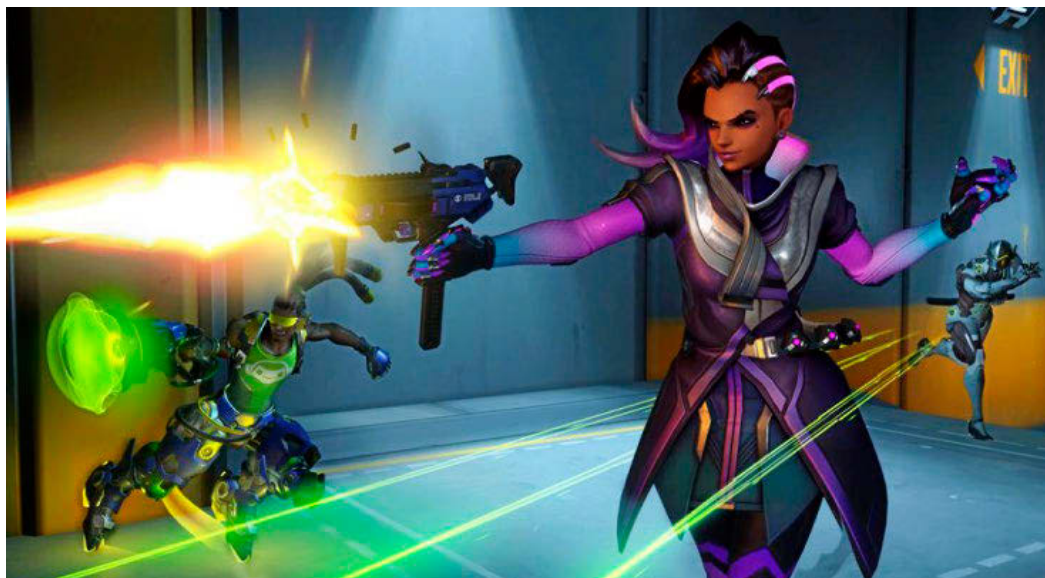


Imagen de uno de los protagonistas de la factoría Blizzard de 'Overwatch'. BLIZZARD

tria de la creación de empleo tanto directo como indirecto es fuerte y sostenido». Un ejemplo del predominio de los *eSports* en esos países es que se sumará a las disciplinas olímpicas en los Juegos Asiáticos que se celebrarán en Indonesia en 2018.

LOS VIDEOJUEGOS

Asegura Castelló, director de Encom Games, que en los *eSports* «el videojuego es el terreno de juego, el balón y las reglas. Es muy importante que el juego pueda evolucionar en función de las necesidades de los jugadores y del público, pero no creo que los desarrolladores tengan oportunidades en el sector de *eSports* más allá de ser partícipes de la creación del producto con el que se desarrolla

LOS 'ESPORTS' SE

SUMARÁN A LAS

DISCIPLINAS

OLÍMPICAS EN

LOS JUEGOS

ASIÁTICOS DE

INDONESIA 2018

la competición». Ignacio de Otalora es director general de Digipen en Bilbao. Hace casi 30 años que Claude Comair, cofundador de Nintendo Software Technology, fundó este centro que tiene su campus en Redmond (Washington), y que desde 2010 tiene su sede europea en el municipio vizcaíno de Zierbena. Explica De Otalora que los desarrolladores de videojuegos tienen oportunidades en el cine, en las series de televisión, en la creación de simuladores aeronáuticos y en la industria de la optometría. «Los *eSports* es otro ejemplo del desarrollo del mundo de videojuego», aunque reconoce que en España no está lo suficientemente desarrollado para acoger a estos profesionales que, hoy por hoy encuentran mejores salidas en otros sectores.

conseguir que la información alimente el ecosistema de 'eSports' es clave. No se trata sólo de videojuegos y de 'gamers', cada vez son más los actores que participan en un sector que pretende llegar a todos los públicos.

► **Responsable de marketing.** Las marcas de consumo cada vez están más interesadas en participar en este mundo para llegar a los consumidores más jóvenes. Cada vez son más necesarios los profesionales de marketing que diseñen y desarrollen acciones que potencien

el valor de 'partners' y patrocinadores.

► **Producción audiovisual.** La comercialización de los derechos de retransmisión es una de las principales líneas de ingresos del sector, y requiere de profesionales especializados en un amplio conocimiento de tecnologías y técnicas específicas.

► **Abogados.** De la misma manera que existen expertos en derecho deportivo para su aplicación en la industria del deporte tradicional, los 'eSports' demandan letrados

especializados que ayuden a la regulación del sector y a la gestión de todos los aspectos legales asociados a la actividad diaria de los clubes y de las competiciones.

► **ISDE** ofrece un máster orientado a 'eSports' y, en su página web, recoge una lista de oportunidades profesionales en función de la especialidad escogida. Entre ellos se encuentran el de project manager de 'eSports', director de eventos, director de producción de ligas y torneos, director de marketing de una compañía de 'eSports', experto en 'eSports' en

una agencia de marketing y comunicación o en el departamento de marketing y comunicación de una gran marca. También destaca otros relacionados con el periodismo y los directores de relaciones públicas o de comunicación en un equipo de 'eSports'.

► **Jobinesports** es una plataforma online de empleo para 'eSports' que recoge muchos puestos agrupados en distintas áreas como contabilidad, desarrollo de negocio, eventos, finanzas y recursos humanos, marketing o medios, entre otros.

LOS PROTAGONISTAS DE UN ECOSISTEMA QUE CRECE

RETRIBUCIÓN En Digipen Bilbao, el campus universitario especializado en videojuegos. Ignacio de Otalora, director de este centro, asegura que un director artístico recién titulado en triple A (la elite de los desarrolladores de sofisticados videojuegos) puede aspirar a un sueldo de 70.000 dólares anuales. «Es el responsable de la excelencia de un producto que puede ser muy rentable», apunta.

LA MECA Redmond (Washington) es la sede de más de 300 empresas de videojuegos que generan más de 36.600 millones de dólares.

JUGADORES La competición, el juego y el país influyen en el sueldo de los jugadores. Algunos pueden ganar un millón al año, con la excepción de Saahil Arora: juega en 'Dota2' y ha obtenido unas ganancias de por premios de alrededor de 2,7 millones de dólares –2,5 millones de euros– sin incluir ingresos por 'streaming' o acuerdos de colaboración. En España, la retribución de los jugadores oscila entre los 1.000 y los 5.000 euros al mes. Sergio Yáñez, CEO de Mad Lions, aclara que «algunos de ellos tienen alojamientos y dietas pagadas».

EL FUTURO La evolución de los 'eSports' le augura un futuro impensable hace unos años. Mercé Delgado, CEO de Fluendo, afirma que «muchas grandes marcas de todo el mundo, tecnológicas y de consumo, han puesto sus ojos en este sector como forma de llegar a un público más joven, lo que está propiciando la aparición de puestos específicos relacionados con los 'eSports'».