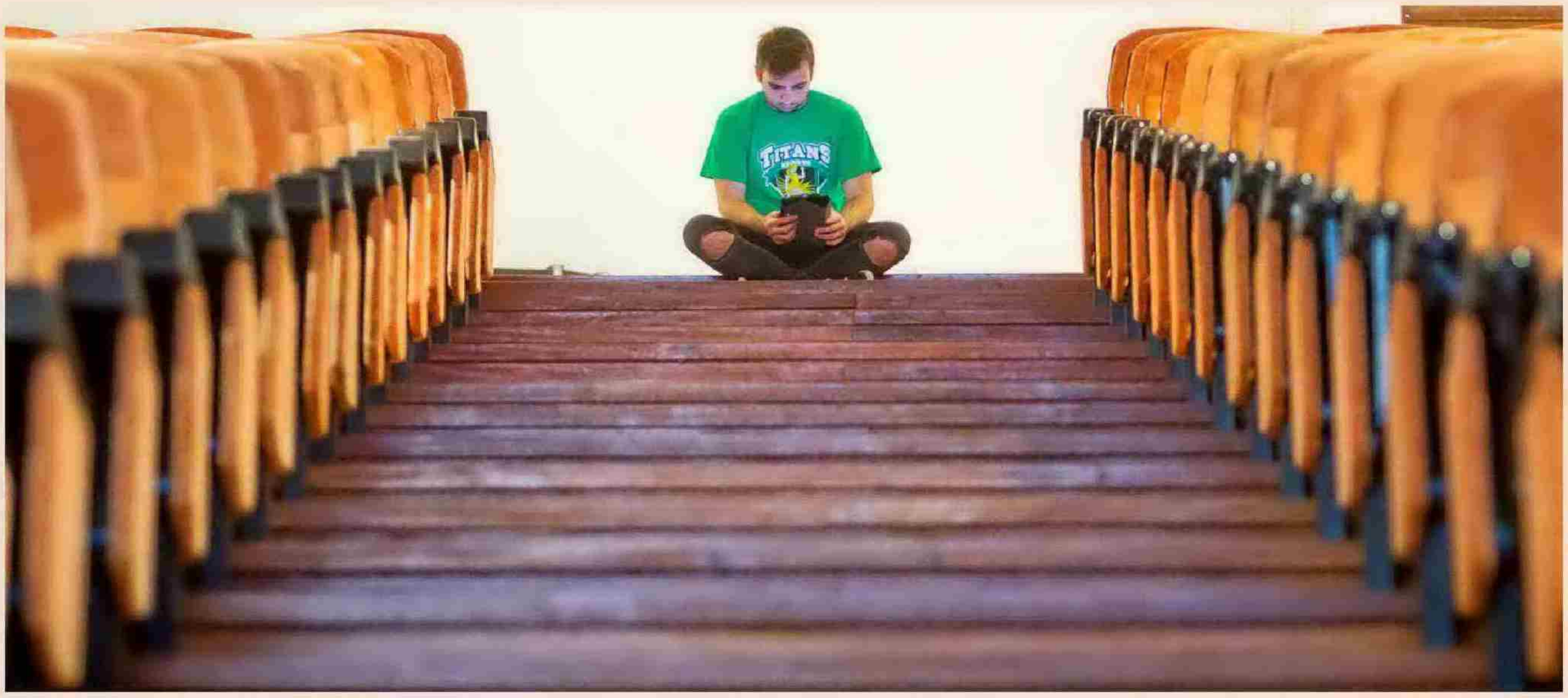
EXPANSIÓN (AULA ABIERTA)

07/02/2017

Prensa: OTRAS
Tirada: 49455
Valoración: 8.611 €

Sección: EDUCACION
Difusión: 32013

A FONDO



Alejandro Martinez es uno de los jugadores de Titans UMH de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Los videojuegos tienen su propia cancha en el campus

Han pasado de ser una diversión más entre los jóvenes a convertirse en un deporte electrónico que tiene presencia en más de treinta universidades españolas y 800 europeas.

Ana Gil. Madrid

Cada vez es más habitual encontrar en los campus españoles a jóvenes reunidos en torno a varios ordenadores jugando a un videojuego como si de un deporte de élite se tratase. Es el caso de Emilio Martínez, estudiante de Ingeniería Informática en la Universidad de la Coruña; Javier Carrera, que cursa Ciencias del Mar en la Universidad de Vigo; y Daniel Valdivieso, estudiante de Ingeniería de Materiales en la Universidad Complutense de Madrid. Y es que lo que a primera vista puede verse como una simple diversión en la actualidad se ha convertido en un auténtico fenómeno universitario. En Europa casi 800 centros universitarios practican este deporte electrónico y en nuestro país 32 participan en la Liga Interuniversitaria de *eSports* de OGSeries University gestionada por la agencia AnderGround.

"La única diferencia que tiene respecto a un deporte tradicional es la actividad física, pero en términos de entrenamiento, estructuración de ligas y presión psicológica, sigue siendo algo tan serio como un deporte físico, aunque es cierto que requiere un público mucho más específico, ya que cualquiera entiende un deporte tradicional en general, pero es muy difícil que alguien que no ha jugado nunca disfrute de esto como si viera un partido de fútbol", aclara Valdivieso, miembro del equipo que resultó campeón nacional en la última competición.

De izquierda a derecha, miembros de los equipos de la Universidad de Oviedo, la Universidad de la Coruña y la Universidad Alcalá de Henares.

"La única diferencia que tiene respecto a un deporte tradicional es la actividad física", explica un jugador

Un 'boom' que se expande

Del auge de los deportes electrónicos también da idea la entrada de grandes clubs de fútbol como el Valencia, el Sevilla, el París Saint-Germain, el Nantes o el Manchester City, que han decidido incluir en sus organizaciones una sección de "deportes electrónicos", formando equipos con los mejores jugadores de la escena para competir en torneos profesionales.

El joven Javier Carrera es delegado de Thunders UVIGO, el equipo de *eSports* de la Universidad de Vigo. Desde hace años ha estado en equipos para jugar torneos locales y le atraía incorporarse en la universidad "porque me da la oportunidad de llevar mi juego a un nivel mayor".

Para formar parte y participar en la liga nacional y europea tan solo tuvo que inscribirse en su misma universidad en el primer trimestre académico. Aunque la mayoría de los jugadores provienen de carreras técnicas, no tuvo que someterse a ningún filtro para ser admitido.

Una de las grandes motivaciones de Carrera es que "conoces gente, aprendes a trabajar en equipo, a ponerte propósitos y, por supuesto, si tu equipo gana recibes una beca de estudios". En el caso de la competición de *eSports* se ofrecen 20.000

"Conoces gente, aprendes a trabajar en equipo y, por supuesto, si tu equipo gana recibes una beca"

Los 'eSports' mejoran la capacidad de adaptación a los cambios de las nuevas tecnologías

euros en becas a los alumnos y en la competición manager de delegados, más de 15.000 euros.

Por su parte, Emilio Martínez forma parte del equipo *eSport* de la Universidad de la Coruña. Aunque como estudiante de Informática su participación le sirve de puente natural para especializarse en la programación de videojuegos, el joven destaca que también se adquiere "confianza en nosotros mismos, saber coordinar y trabajar en equipo y aprender a tratar con la gente, algo muy importante para las empresas".

En la actualidad, tiene la mirada puesta en ganar la final nacional en abril y participar en la liga universitaria europea el próximo mes de julio. "Sería un placer poder vivir esta experiencia", sentencia.

El decano de su facultad, Luis Hervella, destaca que "el interés que los *eSports* generan tanto entre nuestros estudiantes como en alumnos no universitarios, puede redundar en un mayor número de estudiantes interesados por hacer de las nuevas tecnologías su profesión".

Como en todos los deportes de equipo, Hervella subraya que "se aumenta la capacidad de concentración, se fomenta el compañerismo y, sobre todo, se trabajan dinámicas de trabajo en grupo y se mejora la capacidad de adaptación a los cambios de las nuevas tecnologías".

Imagen de una de las ligas interuniversitarias de 'eSports' organizada por OGSeries University.

Con tan solo 20 años, el estudiante de Ingeniería de Materiales Daniel Valdivieso forma parte del equipo de eSports de la Universidad Complutense de Madrid, que se alzó el año pasado con el campeonato nacional interuniversitario OGSeries University.

El sueño de todos los equipos es ganar el campeonato nacional el próximo mes de abril y competir en la liga europea en julio.

Ventajas de los jugadores

La mayor ventaja es la beca a la que pueden optar los cuatro equipos que lleguen a la final nacional. A parte de esto, en algunas universidades ya se ha conseguido que se den créditos a los jugadores participantes al igual que se les conceden en cualquier deporte que se practique en el campus. Además, optar por esta actividad les puede abrir oportunidades de cara a darse a conocer en el caso de que alguno quisiera ser profesional.

En cuanto a la dedicación de los estudiantes al juego es limitado porque deben hacerlo compatible con sus estudios.

Para promocionar la competición y conseguir más adeptos OGSeries ha propuesto la existencia de un delegado de University miembro del propio equipo de *eSport* dentro de cada universidad, que ejerce a su vez de promotor en su campus.

Una de las desventajas de este nuevo deporte universitario es que no tiene tanta acogida en el campus como pueden tenerlo el fútbol, el rubgy u otros tradicionales. Prueba de ello es que la mayoría de los centros no cuentan con espacios propios para entrenar aunque, por suerte, la Universidad Politécnica de Cartagena lo haya conseguido.

Actualmente dentro del proyecto de OGSeries University, las competiciones se centran en los dos títulos más jugados: *League of Legends* y *Hearthstone*. El primer videojuego ha revelado recientemente sus datos de audiencia en los mundiales disputados en Los Ángeles, que reunió a más de 45.000 espectadores. Por su parte, *Hearthstone* actualmente reparte en competiciones mundiales más de 2.000.000 de dólares al año y en algunos países como Estados Unidos ya cuenta con competiciones oficiales universitarias donde alcanzan los más de 250.000 dólares en becas anuales para los ganadores.

Fuera del ámbito nacional, desde el año pasado se celebra la UEMasters, fundada por OGS Series University, junto a organizaciones de Reino Unido, Francia, Italia y Portugal, y que ya cuenta con la participación de más de 750 universidades europeas.

HP, Intel, Rito y Twitch apadrinan los eSports

Se calcula que los 'eSports' tienen alrededor de 350 millones de usuarios en todo el mundo, entre jugadores, seguidores y espectadores y las proyecciones a futuro pronostican un crecimiento continuo. Diferentes estudios prevén que en 2019 los 'eSports' alcancen los 1.500 millones de usuarios.

Estas cifras despiertan en los organizadores la necesidad de la financiación y patrocinios.

Por una parte, el proyecto OGSeries University cuenta con el apoyo de las universidades, realizando una competición local para crear el equipo que les representará en la competición. Este proyecto está dotado de becas de estudio y/o facilita créditos a los propios jugadores, como se podrían dar en cualquier otro deporte, como por ejemplo la Universidad Politécnica de Cartagena o la UCAM de Murcia.

Además, los equipos de dichas universidades están buscando patrocinadores locales que ayuden a impulsar sus equipos y proyecto deportivo. Una de las metas de futuro es hablar con las empresas para la formación de futuros espacios y zonas de entrenamiento dentro de las propias universidades, donde los jugadores puedan entrenar y compartir su pasión con el resto de estudiantes.

En el caso de OGSeries University, actualmente cuenta con la participación y ayuda de grandes empresas tecnológicas como HP e Intel, además de dos de las mayores multinacionales de 'eSports', Rito y Twitch, que esponsorizan la competición, lo que da una visión de la dimensión del proyecto.

Los mejores equipos españoles

Braves UMA
Universidad de Málaga

UDC Octopuses
Universidad de la Coruña

Owls UPC
Univ. Politécnica de Cataluña

Skulls UCM
Univ. Complutense de Madrid

Knights URJC
Universidad Rey Juan Carlos

Hornets UPM
Univ. Politécnica de Madrid

Titans UMH
Universidad Miguel Hernández