



FlipiN1: “Los eSports han crecido sin la llamada de los JJOO”

El pasado viernes se celebró la primera jornada del ciclo “Análisis VIU: Encuentros con expertos”, con la presencia de Antonio Rivas del Rey (@FlipiN1), profesional de eSports, Álvaro Giner, experto en eSports en MKTG, y Juan Carlos Sahuquillo, Brand Manager del Valencia C.F y responsable de la sección de eSports del club.

Bajo el título “La importancia del branding en jugadores y clubes”, los especialistas han introducido al público, tanto presencial como a los que lo han seguido vía streaming, en el mundo de los deportes electrónicos, un sector en auge que ya mueve millones de seguidores en todo el mundo y que se está convirtiendo no sólo en una salida laboral, si no en un gran espectáculo.

Aunque se baraja la posibilidad de que los eSports formen parte de las Olimpiadas de París del 2024, Antonio Rivas del Rey (@FlipiN1), valenciano y uno de los jugadores profesionales más importantes y versátiles de España ha señalado que

“hasta ahora, los eSports han crecido mucho sin la llamada de los Juegos Olímpicos. Es posible que las Olimpiadas sí que necesiten este espectáculo para poder crecer y llegar a más personas”.

Según Rivas que pertenece al equipo **x6tence**, en 15 años han cambiado mucho las herramientas que permiten a los jugadores estar cerca de la gente, cuidar la marca personal y ganarse muy bien la vida “a pesar de que trabajo 14 horas al día”. Además, ha añadido “hoy en día, dedicarse a los eSports es uno de los trabajos más deseados por la gente ya que hay posibilidades reales de insertarse laboralmente en este mundo y es uno de los trabajos de moda”.

Otro de los expertos presente en estas jornadas de la VIU ha sido Juan Carlos Sahuquillo, responsable de la sección del Valencia C.F, el primer equipo de España que creó hace tres años su propia sección de eSports. Sahuquillo ha afirmado que el club valencianista se introdujo en este mundo como estrategia para llegar a un segmento paralelo al de los deportes tradicionales aunque existen una serie de ítems muy parecidos, en cuanto a afición, espacios para jugar o el entrenamiento de los jugadores. El equipo de eSports del Valencia CF cuenta ya con dos peñas de aficionados y está considerado como el decimosexto equipo a nivel mundial. Sahuquillo ha señalado que “el éxito se debe a que estamos respaldados por un escudo, no por una marca”. Además ha desvelado que “Santi Mina, por ejemplo, es un muy buen jugador de Fortnite”.

Otro de los pilares de estas jornadas ha sido la gestión de la marca personal y de clubes y la gran inversión que se necesita para mantener a un nivel a un equipo que en muchas ocasiones supera las 100 personas. Álvaro Giner, de la consultora MKTG ha remarcado que “hay grandes anunciantes que, en principio eran reacios a invertir en este sector pero cuando han visto los eventos han cambiado de idea. También es cierto que se ha tenido que modificar el mensaje para poder integrar orgánicamente la publicidad en los eventos ya que este el público de los eSports no consume publicidad directa en ningún medio. Sabe perfectamente cómo, cuándo y dónde quiere ver las cosas”

Por último el director del Máster en Gestión de eSports de la Universidad Internacional de Valencia que se iniciará en octubre, Marc Rovira ha señalado que este programa nace a partir de una necesidad que existe en el mercado para profesionalizar al público que se quiere dedicar a este sector.

Máster en Gestión de eSports

La industria del videojuego se posiciona año tras año, como una de las principales y más prolíficas, por ingresos, crecimiento y oportunidades. Dentro de este ecosistema se ha generado una industria paralela, los eSports. El máster de la VIU, que arranca el próximo mes de octubre, es un programa 100% online, innovador, formado por un claustro profesional perteneciente a las mejores empresas de la industria, cuyo fin principal es potenciar la preparación y conocimientos de sus estudiantes de cara a una de las industrias con mayor proyección. Este nuevo programa busca capacitar a los profesionales y empresas del sector y a los estudiantes y profesionales de otras áreas