



# SOCIEDAD

» [levante.sociedad@epi.es](mailto:levante.sociedad@epi.es)

VORO CONTRERAS. VALÈNCIA

■ La industria de los deportes electrónicos -o E-Sports- moverá cerca de 1.600 millones de dólares, alrededor de 1.468 millones de euros, y una audiencia global de 580 millones de personas en 2024, un 24,7 por ciento más que en 2023, según recogía recientemente un estudio elaborado por la firma experta del negocio de la telecomunicación Juniper Research.

Solo en España, el sector de los E-Sports generó 40 millones de euros en 2023, y se prevé que se alcancen los 65 millones en 2027. La mayor parte de esta cifra de negocio está vinculada a la publicidad y patrocinios, aunque van ganando terreno las ventas de merchandising y de entradas.

Según los datos de 2022 recogidos por el Informe anual de la Industria del Videojuego, España tiene 18,2 millones de gamers que dedican 7 horas y 25 minutos a la semana a jugar videojuegos. La mitad de ellos tienen estudios universitarios o superiores.

Son cifras de negocio y audiencia todavía lejanas a las que genera el deporte tradicional, pero lo bien cierto es que el de los eSports es un sector y una industria consolidada y en alza.

«Quizá no tienen la popularidad aún del deporte tradicional, pero el mundo del deporte se da cuenta de que está perdiendo público joven y están usando los videojuegos para retenerlo».

## Una industria en desarrollo

Se refiere Arturo Castelló, CEO de Encom Games, compañía organizadora de Dreamhack Valencia, a las iniciativas de clubes como el Valencia CF de tener sus propios equipos de E-Sports que compiten en ligas seguidas por cientos de miles de personas.

Este auge de los E-Sports ha llevado a numerosas instituciones educativas a crear distintos tipos de programas que puedan proveer a esta industria de ocio de los profes-

sionales que necesitan para su desarrollo.

Lo ha hecho, por ejemplo, la **Universitat Politècnica de València (UPV)** junto a Las Naves (centro de innovación social y urbana del ayuntamiento) mediante la creación de la Cátedra de innovación en e-sports y active gaming. Una iniciativa que se encuadra en el programa Valencia Game City para impulsar la industria del videojuego y los eSports locales, y posicionar la ciudad como líder internacional del sector.

Además de Arturo Castelló, en la presentación el pasado miércoles de la nueva cátedra de eSports de la **UPV** participaron su director (también lo es de la cátedra de Deportes) César Iribarren y David Rosa, director de Innovación de Las Naves. También estuvo Bernardo Bonet, director adjunto del Circuit Ricardo Tormo, quien pronunció una frase que ayer recordaba el CEO de Encom, algo así como que el motociclismo, como el 'gaming', consiste en una persona con una máquina compitiendo con otras personas con otras máquinas.

Y Castelló recordaba la frase porque una de las dos áreas principales en las que se enfocará la nueva cátedra de eSports será precisamente la investigación y desarrollo de simuladores de motocicletas de competición, o *simracing*.

## Conexión con la tradición

La cátedra nace para conectar el deporte tradicional y el deporte «electrónico» e investigar las utilidades mutuas de estos dos mundos paralelos. De ahí el foco puesto en el Simracing, una especialidad que va más allá de lo lúdico pues, tal como señalaba el miércoles pasado Bernardo Bonet, un piloto profesional ya puede basar la mitad de su entrenamiento en la actividad que realiza para preparar sus carreras ante un simulador.

«Los simuladores son cada vez más realistas y la cátedra se dedicará a desarrollar proyectos de investigación en este sentido», explicaba ayer Castelló.

Otra de las áreas principales en las que se enfoca ya esta Cátedra de E-Games serán los *active games*. Es decir, los videojuegos que implican un movimiento físico por parte del jugador. Una actividad que, tal como también señala el CEO de Encom, ha evolucionado enormemente desde aquellos juegos de la



# Los E-Sports sientan cátedra en València

► La **Politécnica** crea una cátedra para investigar e impulsar la industria valenciana del deporte electrónico

Wii hasta las actuales propuestas con realidad virtual y realidad aumentada. El objetivo de la cátedra será investigar cómo usar este tipo de videojuegos no solo en ámbitos sedentarios sino también para el desarrollo de ejercicios en deportistas profesionales.

A partir de estos dos ámbitos -el de los *active games* y el de los *simracing*- la nueva cátedra de E-Sports de la **UPV** quiere desarrollar proyectos de investigación con expertos, desarrollar proyectos de formación (cursos, seminarios y masters) y usar el entorno y las posibilidades que ofrecen la universidad y su campus para «testear» el producto de las investigaciones que surjan de la cátedra.

## Sede en La Harinera

Con esta Cátedra de innovación en E-Sports y Active Gaming, la **UPV** se une a «Valencia ciudad del gaming», un proyecto cuya sede estará situada en La Harinera y al que este año se han sumado 30 empresas. Encom, referente en el mundo de los eventos de e-sports, las Naves o el Hub de innovación en el deporte de la Comunidad Valenciana, 4ivlc sport- Hub Sports Valencia, son algunos de las entidades que se han unido a la universidad para poner en marcha la iniciativa.

El Ayuntamiento de València ha anunciado que invertirá 150.000 euros en el desarrollo de este proyecto. Según destacó la concejala de Turismo, Innovación y Captación de Inversiones, Paula Llobet, «nunca se había producido una colaboración público-privada de esta magnitud en este sector después de muchos años de trabajo en el que todos los agentes se vean representados, tal como sucede con otro tipo de industrias».

Desde València Game City se trabaja por involucrar a una amplia red de agentes, incluidos estudios de desarrollo, entidades educativas, clubes de E-Sports, organizadores de eventos, y otros actores clave en la toma de decisiones y ejecución de proyectos, explicó la concejala de Turismo, quien señaló, asimismo, que el convenio y las acciones planificadas reflejan «un fuerte compromiso con la innovación, la educación, y el desarrollo económico y social sostenible, utilizando los videojuegos y los eSports como herramientas clave para alcanzar estos objetivos».

La cátedra pondrá el foco en dos áreas: los simuladores de vehículos de carreras y los «active games»

El entorno y el campus de la universidad servirán para «testear» las investigaciones que desarrolle la cátedra