

COMPETICIONES

Marco Antonio Ramos (Fejuves): “Queremos guiar al jugador que quiere ser profesional”

La Federación Española de Jugadores de Videojuegos y Esports (Fejuves) nació el martes con el objetivo de ser un punto de encuentro para los *gamers*.

Miquel López-Egea
22 oct 2020 - 04:51



Marco Antonio Ramos es presidente de la Federación Española de Jugadores de Videojuegos y Esports (Fejuves). Durante cuatro años trabajó en el departamento de eventos de la Electronic Sports League (ESL) en España. La entidad no deportiva nació el martes como una plataforma donde los jugadores podrán exponer sus objetivos, necesidades, criterios y recomendaciones. Ramos señala que Fejuves no se considera sindicato y quiere ser un punto de encuentro del sector.

Pregunta: ¿Con cuántos federados nace Fejuves?

Respuesta: Estamos en torno a unos 500 *players*. Es un proyecto a medio y largo plazo, no tenemos prisa por tener un número muy grande, nos interesa el valor que queremos transmitir y ser útiles. Queremos estar en 30.000 *players* en diciembre de

2021. No hablamos de federados porque el término no es igual al de una federación deportiva, ya que somos una federación no deportiva. El objetivo es ambicioso.

P.: ¿Por qué es necesaria la federación?

R.: Nos dimos cuenta que el colectivo de jugadores no está representado. Tenemos que entender cuáles son sus inquietudes y necesidades, de la mano de los clubes. Nuestra idea no es ser un sindicato. La realidad es muy distinta para cada jugador. Ahora tenemos que captar el *feedback* del jugador profesional y le podemos asesorar legalmente, por ejemplo, porque para muchos jugadores es su primer contrato laboral. También les podemos aportar formación específica, más de temas que tienen que ver con cómo canalizar el estrés o del desarrollo personal. En cuanto a jugadores que no compiten en clubes profesionales, tenemos de todo: la gran masa que juega por *hobby* va a poder encontrar promociones y sorteos. Vamos a trabajar el proyecto social en el que promoveremos el consumo responsable de videojuegos, los valores éticos, los hábitos saludables, la inclusión de personas con capacidades especiales y la igualdad de género.

“Vamos a trabajar el proyecto social en el que promoveremos con el consumo responsable de videojuegos, valores éticos, hábitos saludables, la inclusión de personas con capacidad especiales y la igualdad de género”

P.: ¿Por qué se deben federar los jugadores profesionales y *amateurs*?

R.: Porque es una plataforma que va a servir de punto de encuentro y para tener una plataforma a disposición, para poder ser proactivo y realizar consultas, o ser más reactivo y recibir toda la información. También por un tema de pertenencia. Esta federación va a trabajar para que el sector sea más grande. Queremos guiar al jugador que quiere ser profesional, sin olvidarnos del profesional, que es la referencia y tiene mucho que enseñar.

P.: ¿Cuál es la estructura de la federación?

R.: Somos un grupo de profesionales que hemos apostado por esto tanto económicamente como inversión de tiempo. Nacho Chamorro es el director general de la entidad. Son una serie de asociaciones las que están dentro de la federación, que vienen del sector del videojuego y tienen inquietudes sobre ello.

P.: ¿La federación llega para ordenar el sector?

R.: No, para dar valor a los jugadores, ganar representatividad y trabajar por el bien futuro.

P.: ¿Qué relación mantienen con los clubes de eSports?

R.: Hay un poco de todo. Algunos prefieren ver cómo empezamos a trabajar y otros que ven importantes algunos aspectos. Necesitan tiempo para que vean el trabajo que vamos realizando.

P.: ¿Cuál tiene que ser el futuro de esta federación?

R.: Queremos que se nos considere con nuestra visión, que es el de ser un punto de encuentro y que trabaja por la parte social, fomentando los valores éticos y los hábitos saludables. Estas son las barreras que tenemos para acercarnos a la sociedad. Cualquier jugador que tenga una duda nos puede contactar para que podamos responderles. Tenemos que explicar que no tenemos nada que ver con una federación deportiva porque nunca será obligatorio inscribirse.

P.: ¿El sector está suficientemente consolidado cómo para generar un volumen relevante de puestos de trabajo?

R.: Es una oportunidad increíble para poder desarrollar el futuro profesional. Hay una oportunidad de hacer algo diferente. El potencial es muy grande. Vamos a ver si no nos viene una crisis galopante y el sector puede aguantar, porque se apoya mucho en las marcas y, si ellas sufren, sufriremos todos.

P.: ¿Qué tiene que hacer el sector para aprovechar sus oportunidades de crecimiento?

R.: Hay que intentar ser constructivo y generar cosas nuevas. Desde el punto de vista del entretenimiento es donde está la oportunidad. Tendríamos que ser más competitivos fuera de España. Hay que trabajar mucho.

“Queremos dar la imagen de un sector más profesionalizado que trabaja para y por el sector”

P.: ¿Cómo está España respecto a otros países?

R.: Nosotros tenemos muchos millones de fans de eSports; cuando se han hecho eventos importantes de League of Legends, el público ha respondido. Al final, el potencial económico de las marcas dará alas a las empresas que están aquí para desarrollar proyectos y llegar más al gran público.

P.: ¿Qué deben hacer entonces?

R.: Queremos dar la imagen de un sector más profesionalizado, que trabaja para y por el sector. Esto es uno de los trabajos que haremos con las instituciones públicas, para dar más visibilidad. Si tenemos más apoyos, será increíble.