

Móstoles referente nacional en gaming y esports

La selección española de esports de FEJUVES organizó en Móstoles una jornada de formación, sensibilización y competición en el Teatro Villa de Móstoles. El Ayuntamiento acompañará a la selección española de esports durante el 16º mundial de esports IESF de Riad (Arabia Saudí) que lucirá el logo municipal en la camiseta oficial
El 18 de octubre en el Teatro Villa de Móstoles tuvo lugar el showroom que organizó Fejuves, la Federación española de jugadores de videojuegos y esports.

Estudiantes y jóvenes de distintos institutos y centros formativos acudieron a las mesas redondas sobre las salidas profesionales que ofrece el sector y cómo cuidar la salud mental en el ámbito del entretenimiento digital.

El proyecto contó con la participación del primer teniente de alcalde de la localidad, Don Gabriel Monteserín y Marta Bastarache, concejala de Juventud, Familia, Igualdad y Cooperación.

El maestro de ceremonias de las mesas redondas fue Dani Meroño, un referente del Entretenimiento Digital que suele participar en grandes iniciativas como el Partidazo de Youtubers o ferias como Gamergy o Dreamhack. La mesa redonda sobre salidas laborales en el sector del entretenimiento digital contó con la participación de:

Nacho Chamorro (ENSO Event Makers)
David Alonso (UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología)
Carlos Bolívar creador de contenido en el jugón virtual y
Aidy García Cortés, jugadora profesional de esports.

Las conclusiones de la mesa dejaron claro que se trata de un sector en crecimiento, que necesita múltiples perfiles profesionales porque se trata de un sector muy transversal y que el grado de especialización debe ser muy alto. También se trasladó la realidad de que hay mucha más demanda que oferta, solo desde la constancia, resiliencia y una aportación de valor diferencial se puede asegurar un puesto de trabajo en este ecosistema.

El reto del sector es conseguir la implicación de la institución pública y que la sociedad visibilice el ecosistema como un entretenimiento positivo y masivo que genera negocio y empleo.

La mesa de salud mental contó con la participación de:

Alejandro Alguacil, delegado de la Federación y coach.
Jonathan Medina "tibetano" caster y jugador profesional.
Cristina Ruiz "missyhard88" streamer y piloto virtual y
Álvaro Fernández, psicólogo especializado en nuevas tecnologías

Tras la mesa, la conclusión es que el reto de la generación digital es la salud mental, gestionar frustración y emociones frente a redes sociales y en la participación con videojuegos.

La parte de la tarde en el Showroom estuvo abierta a competiciones en juegos donde la selección española de FEJUVES ha participado a nivel internacional.

Como Rocket league que contó con la participación del organizador Iván Espinosa "Bati". Rocket league fue uno de los juegos que dió las primeras alegrías a la selección española FEJUVES como en la medalla de bronce en el Europeo de Bakú de 2022.

Otro de los juegos que forma parte del proyecto fue Tekken8 que contó con un líder de la comunidad como Tibetano, en este fighting, España llegó a quedar top 16 del Mundial IESF.

La piloto virtual Missyhard88 fue la madrina de la competición de Assetto Corsa un simulador de conducción donde España brilló con un subcampeonato mundial en Mónaco 2022 gracias al piloto virtual Pedro Sánchez Albert.

Y la guinda del evento la puso el simulador de fútbol de Konami efootball, juego donde España es un referente mundial y ha obtenido medalla de bronce en el Mundial de Eilat 2021, Top 4 en Bali 2022 y IASI (Rumania) y España fue campeona de Europa gracias a Miguel Mestre en Oporto 2023.

El siguiente reto de la selección española será el 16º mundial de esports IESF de Riad (Arabia Saudi) Donde España participará con la Selección española femenina de CS2, el combinado nacional tendrá un acto de presentación el sábado 26 de octubre a las 13?h en 42 Madrid (<https://www.42madrid.com/>) abierto al público y habrá una ronda de preguntas para las representantes, si quieres asistir o participar puedes hacerlo interactuando con las redes sociales de la Federación.

En palabras de Nacho Chamorro, "lo que ha sucedido en el Ayuntamiento de Móstoles debe ser el ejemplo a seguir por parte de los ayuntamientos, municipios, diputaciones y Comunidades a nivel nacional. El entretenimiento con videojuegos es una parte fundamental en la generación joven y digital y las instituciones públicas deben ayudar y fomentar que se practique y consuma este contenido desde la consciencia, con hábitos saludables y con pautas bien dirigidas. Por eso es tan importante que las instituciones se impliquen en la realización de proyectos oficiales.

Gracias al Ayuntamiento de Móstoles por su visión y por supuesto a nuestros compañeros de viaje telefónica UDIT Universidad de diseño, innovación y tecnología Joma y COUGAR gaming".

Datos de contacto:

Ignacio Chamorro

Federación española de jugadores de videojuegos y esports

645 84 75 80

Nota de prensa publicada en: [Móstoles, Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Inteligencia Artificial y Robótica](#) [Programación](#) [Juegos](#) [Madrid](#) [Entretenimiento](#) [Ocio para niños](#)
[Universidades](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>