



I CAMPEONATO #eSPORTSUNIFICADOS

Dossier informativo



Telefónica
FUNDACIÓN

M
eSports
CENTER

Special
Olympics
Madrid

PlayStation.

INDICE

1. #eSPORTSUNIFICADOS

- a. El fenómeno eSports
- b. ¿Qué son los #eSportsUnificados
- c. ¿Por qué hay que crear los #eSportsUnificados?
- d. ¿Cuáles son la filosofía y valores de #eSportsUnificados?
- e. Decálogo de los #eSportsUnificados

2. I CAMPEONATO #eSPORTSUNIFICADOS

- a. ¿Qué ocurrirá el 2 de junio?
- b. ¿Quién está detrás del evento del 2 de junio?
- c. Los padrinos del evento

3. UN CAMPEONATO PIONERO

- a. ¿De dónde surge la idea?
- b. ¿Es la primera vez que se llevan los eSports al mundo de las personas con discapacidad?
- c. ¿Es posible transmitir los valores de los eSports entre personas tan distintas sin que previamente se hayan conocido?
- d. Próximos pasos: I LIGA DE #eSPORTSUNIFICADOS

4. PROMOTORES



Telefónica
FUNDACIÓN

eSports
CENTER

Special
Olympics
Madrid

PlayStation.

1. #eSPORTSUNIFICADOS

a) El fenómeno de los eSports

Los juegos electrónicos llevan con nosotros más de cuarenta años. Desde entonces han evolucionado tanto que los eSports o deportes electrónicos se han profesionalizado. Sin embargo, el fenómeno eSports es mucho más, es una manera disruptiva de entender el deporte y valores como la amistad, la confianza o la integración.

Los eSports, “deportes electrónicos” o “ciberdeportes”, presentan la digitalización de los deportes tradicionales. Son una nueva disciplina deportiva que está creciendo rápidamente, lo cual provoca que las grandes empresas de cada sector (principalmente tecnológico) quieran participar patrocinando ligas, eventos o creando equipos de eSports.

“Los eSports son el espectáculo de masas de la era digital”

Esto está generando una nueva industria con un alto potencial que permite tener un gran impacto social a corto y largo plazo. Algunos datos sobre la industria de los eSports:

La audiencia de los eSports fue de 385 millones de personas en 2017 y se espera que ascienda a 589 en 2020.¹

Los eSports generaron en 2016 unos ingresos por publicidad de 280 millones de dólares en todo el mundo y se espera que se conviertan en 1.000 millones para 2021.

Los ingresos totales generados por los eSports en 2016 ascendieron a casi 900 millones de dólares y se prevé que para el año 2019 alcancen los 1.400 millones.²

b) ¿Qué son los #eSportsUnificados?

Son una **nueva modalidad de juego dentro de los eSports**, basada en la Modalidad Deportiva Unificada creada por Special Olympics, que fomenta la integración entre personas con y sin discapacidad a través de los distintos videojuegos del sector y que representa su filosofía, compartida por Fundación Telefónica, centrada en utilizar el deporte como un medio de aportar valores a los deportistas y a la sociedad.

Los eSports Unificados están desarrollados conjuntamente por **Special Olympics Madrid y Fundación Telefónica**.

¹ Fuente: DEV/El País.

² Fuente: Superdata Research. 2016 A Year in Review: Digital Games and Interactive Media.



c) ¿Por qué hay que crear los #eSportsUnificados?

Los eSports son una industria que está creciendo a un ritmo vertiginoso y teniendo un gran impacto en la sociedad. Por ello, **queremos ofrecer la posibilidad a las personas con discapacidad intelectual de sumarse desde el inicio**, creando esta nueva modalidad: **#eSportsUnificados**. Estamos ante un nuevo modelo deportivo y un nuevo modelo de integración. En este caso, las personas con discapacidad intelectual comienzan a practicarlo a la vez que el resto de la sociedad y no años más tarde, cuando el deporte ya está completamente implantado.

d) ¿Cuáles son la filosofía y valores de #eSportsUnificados?

La **filosofía** de cualquier deporte unificado es la de compartir una **experiencia deportiva entre personas con y sin discapacidad intelectual**, que fomente los valores propios del deporte sea un medio de integración y un ejemplo para la sociedad. Todos los deportes unificados cuentan con un **reglamento adaptado** para mantener una competición sana, justa e integradora, donde todos compitan en igualdad de condiciones y prime el *fairplay*. Los eSports Unificados contarán con una reglamentación específica que garantice esta filosofía.

Como nueva modalidad deportiva, los #eSportsUnificados comparten los **valores del deporte**: Tolerancia, respeto, amistad, superación, integración, equipo, valentía, perseverancia, integridad, esfuerzo, empatía, diversión y, lo propio de los eSports Unificados: innovación y digitalización.





Telefónica
FUNDACIÓN

M
eSports
CENTER

Special
Olympics
Madrid

PlayStation.

e) Decálogo de los #eSportsUnificados

1. El deporte es un derecho de todos los seres humanos, necesario para su desarrollo, su salud y para el bienestar tanto de los individuos como de la sociedad.
2. Creemos que los #eSportsUnificados deben diferenciarse de los eSports profesionales en sus objetivos y en su concepción. Los #eSportsUnificados deben regirse por los valores que el deporte promueve, dejando en un plano secundario los resultados.
3. Entendemos que en los #eSportsUnificados debe primar la participación, la integración, la sociabilización y la formación en valores, sobre los resultados.
4. La práctica de los eSports debe orientarse fundamentalmente al desarrollo social, psíquico y humano de quienes los practican.
5. La aceptación de las diferencias y la inclusión de todas las personas es esencial en el desarrollo de una sociedad abierta y democrática. El deporte es el mejor vehículo de integración, y la práctica deportiva crea relaciones interpersonales a través de un ocio común.
6. La promoción y práctica del deporte unificado no es exclusivo de las organizaciones de personas con discapacidad, sino extensivo a todas las organizaciones que comparten sus valores y desean un mundo mejor.
7. Los #eSportsUnificados se basan en la filosofía del Deporte Unificado, basada en realizar una práctica deportiva que fomente la sociabilización. Por ello, su práctica se hará en equipos formados por personas con y sin discapacidad intelectual, que juegan en igualdad de condiciones y con un reglamento adaptado.
8. Los videojuegos aprobados para su práctica en la modalidad de #eSportsUnificados deberán cumplir las siguientes características:
 - a) Ser un juego considerado eSports.
 - b) Ser un juego cooperativo o con modalidad de equipos
 - c) Ser un juego no violento
9. La práctica de los eSports siempre estará apoyada por expertos en deporte y personas con discapacidad intelectual, cuya labor será velar por el correcto cumplimiento de los objetivos sociales de esta modalidad.
10. Los #eSportsUnificados, en su fin de integrar y sociabilizar, ofrecerán, siempre que sea posible, una práctica deportiva basada en la del videojuego al que practican. Fomentando así, una mejora de la forma física y la salud.



Telefónica
FUNDACIÓN

M
eSports
CENTER

Special
Olympics
Madrid

PlayStation

2. PRIMER CAMPEONATO UNIFICADO DE #eSPORTSUNIFICADOS

Continuamos siendo disruptivos en el ámbito de la discapacidad y el deporte. Apostamos por crear el I Campeonato de #eSportsUnificados. Compartimos los valores educativos del deporte y sumamos la innovación, inclusión social y habilidades digitales. No queremos dejar a nadie fuera del beneficio del entretenimiento digital y socialización a través de este medio.

a) ¿Qué ocurrirá el 2 de junio?

Con motivo del Mundial de Rusia, el sábado 2 de junio realizaremos una réplica del mismo realizando el Primer Campeonato de FIFA18 Unificado en el Movistar eSports Center. El Campeonato contará con 32 parejas, 64 jugadores, que representarán a los 32 equipos participantes en el Mundial de Rusia. Los equipos se sortearán entre las parejas el mismo día del evento. El I Campeonato de #eSportsUnificados se registrará sobre la primera reglamentación unificada para eSports. Gracias a la colaboración del Movistar eSports Center, contaremos de un espacio único en el mundo, así como un equipo de profesionales que nos ayudarán durante el evento. En el evento contaremos con una fan zone y exhibiciones de *freestyle* durante el día.

I CAMPEONATO DE #eSPORTSUNIFICADOS

Fecha: sábado 2 de junio de 2018

Horario: 10:00h - 17:45h

Lugar: Movistar eSport Center (Pº de la Chopera, 14. Madrid. Casa del Lector)

Los 32 equipos estarán formados por un hijo o hija de Voluntarios Telefónica y un deportista de Special Olympics Madrid. La organización del evento correrá a cargo de Special Olympics Madrid con el apoyo de Voluntarios Telefónica, que harán las labores de entrenadores de los equipos, encargados de motivar e integrar; árbitros, que velarán por el cumplimiento de la filosofía de los #eSportsUnificados; *caster*, que narrarán los partidos y animarán a los jugadores, y equipo de apoyo para el correcto desarrollo de todo el evento. Además, PlayStation será nuestro aliado tecnológico y, gracias a ellos, contaremos con consolas, televisores y mandos para el evento.



Telefónica
FUNDACIÓN

M
eSports
CENTER

Special
Olympics
Madrid

PlayStation.

b) ¿Quién está detrás del evento del 2 de junio?

1. Fundación

Telefónica:

Coordinación del proyecto, apoyo económico y apoyo con el Programa Voluntarios Telefónica.

2. Special Olympics

Madrid: Creador del concepto, coordinación del proyecto y apoyo con los deportistas con discapacidad intelectual.

3. Movistar eSports Center:

Coordinación de la logística del evento del 2 de junio, apoyo en la difusión del evento y cesión del Movistar eSports Center durante todo el día.

4. PlayStation:

Cesión de los materiales tecnológicos: PlayStation 4, pantallas Sony.

c) Los padrinos del evento:



TERESA PERALES



RICARDO SIERRA

3. UN CAMPEONATO PIONERO

a) ¿De dónde surge la idea?

En su misión de integrar a las personas con discapacidad intelectual en la sociedad, Special Olympics creó hace más de 10 años el concepto de **Deporte Unificado**, el cual se adapta y regula las competiciones de personas con y sin discapacidad intelectual. Hoy en día 1,4 millones de personas practican deporte unificado en todo el mundo.

En 2017 Fundación Telefónica y Special Olympics Madrid desarrollaron la **I Olimpiada Unificada para Colegios de Educación Especial y Ordinaria** y la **app de Deporte unificado**, con el objetivo de facilitar a deportistas, coordinadores, entrenadores y voluntarios la participación en los distintos partidos de Deporte Unificado.

A raíz de esta idea, ambas entidades unen esfuerzos para desarrollar los #eSportsUnificados, una iniciativa pionera en el mundo en la que voluntarios de Telefónica e hijos y deportistas de Special Olympics Madrid formarán parte.



Hemos sumado en este camino a actores relevantes del sector: Movistar eSports Center, PlayStation, y seguimos incorporando nuevos compañeros de viaje.

b) ¿Es la primera vez que se llevan los eSports al mundo de las personas con discapacidad?

Sí, hasta ahora se han realizado actividades puntuales, pero no una modalidad reglada y con una filosofía tan marcada que representa unos valores deportivos y adaptados para cada videojuego. Por ello, tanto el torneo como la Liga son una experiencia piloto, que nos servirán como guía para ampliar el proyecto.

c) ¿Es posible transmitir los valores de los eSports entre personas tan distintas sin que previamente se hayan conocido?

Sí, aunque no se conozcan, cualquier persona que haya jugado a videojuegos sabe que disfrutar de un juego con otra persona crea vínculos que de otra manera no se darían, porque jugar juntos, saber que hay otra persona al otro lado que en ese momento está contigo y te apoya solo se puede dar en los videojuegos. Lo que más se fomenta es el compañerismo, seguridad, confianza y empatía.

d) Próximos pasos: LA I LIGA DE #eSPORTSUNIFICADOS

En octubre dará comienzo **LA I LIGA DE #eSPORTSUNIFICADOS**. Estará impulsada por Fundación Telefónica, Special Olympics Madrid y PlayStation.

4. PROMOTORES

1. FUNDACIÓN TELEFÓNICA: El [Programa Voluntarios Telefónica](#), gestionado desde Fundación Telefónica, promueve la acción social de las personas vinculadas al Grupo Telefónica que quieren aportar una parte de su tiempo, sus habilidades, sus recursos y su ilusión en beneficio de la comunidad y de los más desfavorecidos. Una de sus líneas estratégicas es el voluntariado digital, una transformación que persigue multiplicar el impacto y, asimismo, acortar la brecha digital de los colectivos vulnerables.

El programa es hoy una de las principales iniciativas de voluntariado corporativo en el mundo, con casi 40.000 participantes activos en 2017 y 268.000 beneficiarios entre todos los países en los que está presente Telefónica. El año pasado dedicaron 364.000 horas a realizar más de 4.000 actividades con fines sociales y colaborando con más de 350 entidades sociales.



2. SPECIAL OLYMPICS: [Special Olympics](#) es la ONG de personas con discapacidad intelectual más grande del mundo. Centra su misión en las áreas de deporte, salud, inclusión y formación. Creada hace 50 años por la Familia Kennedy, hoy en día está presente en 172 países. Special Olympics forma parte del Comité Olímpico Internacional (C.O.I.) y ofrece un programa propio deportivo completo, desde el deporte de base hasta la participación en las Olimpiadas de Verano e Invierno organizadas por Special Olympics.

Special Olympics Madrid llevamos 26 años trabajando en la Comunidad de Madrid donde se ha convertido en un referente por nuestra calidad, innovación y filosofía. Nuestra visión del deporte es lo que nos diferencia, trabajamos un deporte no competitivo, donde se premia el esfuerzo por encima de los resultados, un deporte adaptado y reglado, para que cualquier persona con o sin discapacidad intelectual pueda practicarlo, y un deporte como medio, para trabajar valores, integración, autoestima, sociabilización y mejoras en la conducta, y no como fin.

3. MOVISTAR eSPORTS CENTER: Movistar eSports Center (MeC) es el primer centro de alto rendimiento en Europa de eSports y sede del club Movistar Riders. Se trata de una nave de 1000m² abierta a la comunidad y en la que se desarrolla toda la actividad del Club, así como la celebración y retransmisión de competiciones y partidos y actos relacionados con la divulgación de los deportes electrónicos. En definitiva, una “ciudad deportiva” que nace con el propósito de convertirse en un referente y foro para la industria del sector de los videojuegos y los eSports y que cuenta, entre otros muchos espacios, con 4 salas de entrenamiento y un Arena con capacidad para 70 espectadores y que ofrece la posibilidad de convertirse en un plató de televisión.

Movistar eSports es la empresa del Grupo Telefónica que, además de gestionar el MeC, se encarga de organizar y coordinar todos los contenidos de eSports, siendo el mayor medio hispanohablante del sector y referente a nivel global.

4. SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT: Reconocido como líder global del entretenimiento interactivo y digital, Sony Interactive Entertainment (SIE) es responsable de la marca PlayStation® y su familia de productos y servicios. PlayStation ha traído la innovación al mercado desde el lanzamiento de la PlayStation original en Japón en 1994. SIE es una compañía subsidiaria que pertenece en su totalidad a Sony Corporation y que opera de forma global en California, Londres y Tokyo. “PlayStation” es una marca registrada de Sony Interactive Entertainment Inc. A través de [Compromiso PlayStation](#), la empresa contribuye al desarrollo de proyectos en los que los videojuegos llegan a los colectivos más vulnerables.

Contacto:

Fundación Telefónica: Rafa Cobo rafael.cobocobo@telefonica.com 647665488

ATREVIA: Ainhoa Siguero fundaciontelefonica@atrevia.com 661743638