

Conectados por el juego

Donde el juego crea comunidad: el centro de Esports de la Universidad de Michigan

🕒 Leer 10 minutos

La Competencia de Esports de la Universidad de Michigan es un espacio dinámico, lleno de estudiantes de diversos orígenes que comparten una misma pasión: los videojuegos.

Aquí se reúnen los tres equipos universitarios de Esports para entrenar y competir con otras universidades de la Big Ten. También alberga a la Asociación de Clubs de Esports de MSU, que con sus 2.000 miembros se posiciona como una de las organizaciones estudiantiles más grandes de la universidad. Podrás ver a estudiantes entrevistando a atletas y transmitiendo partidas en vivo como una forma de explorar posibles trayectorias profesionales. Pero, sobre todo, encontrarás a jóvenes que se reúnen para jugar, estudiar y formar parte de una comunidad.

“Estamos comprometidos con los Esports como algo más que una competencia. Uno de los principales objetivos que buscábamos con este espacio era crear un entorno donde los estudiantes pudieran conectarse, encontrar a otros con intereses y pasiones similares”, afirma Christopher Bilski, director de esports en la Universidad Estatal de Michigan. “Aquí puedes venir y, de inmediato, encontrar una familia, un hogar al que sientas que perteneces. Contar con espacios que brinden ese apoyo ha sido una fuerza muy poderosa en la vida de nuestros estudiantes.”

El centro de videojuegos se ha convertido rápidamente en un refugio para atletas digitales y estudiantes de todo el campus. Ya sea que acudan por la competencia, la experiencia profesional o la compañía, Bilski afirma que los estudiantes solo necesitan traer una cosa: a sí mismos.

Cuando Bilski llegó a la Universidad Estatal de Michigan, se encontró con un grupo de atletas digitales y jugadores estudiantiles en rápido crecimiento, pero sin un espacio central donde reunirse. La solución fue un aula vacía dentro de Hubbard Hall, una residencia estudiantil ubicada en el lado este del campus.

Asientos cómodos, amplias superficies de trabajo y monitores fáciles de ajustar crean puestos cómodos para que los deportistas de Esports practiquen y compitan.

“Tener un espacio multifuncional y con múltiples propósitos era lo más importante. No quería simplemente filas de ordenadores o una sala oscura y cerrada. Quería un espacio equilibrado y cómodo, al que los estudiantes quisieran venir y sentirse conectado”, dice Bilski.

En colaboración con Steelcase, el equipo de Bilski seleccionó mobiliario y equipamiento que transformarían la antigua aula en un innovador centro de videojuegos. Las estaciones de juego fueron equipadas con superficies de trabajo lo suficientemente amplias para los teclados y monitores ajustables. Se añadieron asientos cómodos y ergonómicos para dar soporte a diversos tipos de cuerpo y posturas durante largas horas de juego.

“En lo que quizá no pienses es en todas las pequeñas cosas que ocurren mientras juegas. La postura, la colocación de las manos y los brazos, el nivel de los ordenadores. Todas las pequeñas cosas que se pueden conseguir con el equipo y el mobiliario adecuados. Cuando se suman, suponen un gran avance. Los estudiantes pueden estar frente a un ordenador jugando durante horas, por lo que tener un equipo que ofrezca el apoyo adecuado puede ayudar a mantener su postura de manera sana”, dice Bilski.

Las estaciones de juego fueron diseñadas sin barreras para que los jugadores y entrenadores puedan colaborar, conectarse y jugar en equipo con facilidad.

Sofás, mesas grandes y taburetes cómodos, ofrecen a los estudiantes áreas para pasar el rato, conectarse, ver la televisión y estudiar.

Para la estudiante Kiley Slevin, este espacio le brindó un lugar para hacer amistades y explorar sus pasiones creativas. “Los Esports me han dado un sistema de apoyo. Encontré una comunidad a la que no sólo le gustan las actividades que a mí me gustan, sino que también está dispuesta a potenciar los aspectos creativos que me gustan de los Esports”, afirma.

El centro también cuenta con una sala de análisis y revisión de partidas, donde los atletas estudiantiles pueden aprender, hablar de estrategias con sus entrenadores y analizar el juego de sus oponentes. Una cabina con paredes de vidrio proporciona aislamiento acústico para reducir distracciones provenientes de los espectadores que se encuentran alrededor.

“Cuando vi este lugar por primera vez, pensé que era un sueño. Es mucho más cómodo con las sillas y los ordenadores. Cuando juego aquí, me siento mucho mejor,” dice Rodrigo Arce, estudiante y atleta de Esports en MSU.

El espacio se diseñó con diversas opciones de sillería para que los deportistas de Esports y estudiantes pudieran jugar, hacer las tareas y transmitir las competiciones.

También hay un fuerte componente educativo en el programa de Esports de MSU. Como parte de la Facultad de Artes y Ciencias de la Comunicación, los estudiantes pueden explorar intereses profesionales, como medios de transmisión, diseño gráfico, fotografía y marketing, y participar en actividades que les permitan empezar a construir sus portafolios.

“No solo se trata de sus cuatro años aquí. Se trata de los próximos 40 años de sus vidas. Estamos realmente entusiasmados con lo que este espacio puede brindar a nuestros estudiantes, ya sea desde el aspecto comunitario, competitivo o profesional.”

CHRISTOPHER BILSKI, DIRECTOR DE ESPORTS, UNIVERSIDAD ESTATAL DE MICHIGAN

El estudio de transmisión del centro de juegos ofrece a los estudiantes un lugar para llevar a cabo todos los aspectos de la producción de las transmisiones de las competencias. Promocionan los próximos partidos en las redes sociales, hacen comentarios en vivo durante el juego, producen comerciales y realizan entrevistas con atletas y entrenadores después de los partidos.

Los estudiantes de la MSU promueven, producen y presentan las transmisiones en directo del club y los resúmenes posteriores a los partidos directamente desde el centro de juegos.

“Me gusta que el espacio que tenemos englobe el aspecto competitivo y divertido de los juegos, pero también el académico de la MSU. Proporciona un espacio no sólo para que los estudiantes practiquen, sino también un lugar para que aprendan”, dice Slevin.

“Se ha transformado en un espacio vibrante lleno de energía y entusiasmo. Entra, juega y conoce gente nueva. No importa lo mucho o poco que hayas jugado en el pasado. Tenemos un sitio para ti”, dice Bilski.

Conoce más acerca de nuestra investigación de Steelcase Learning sobre esports y las cuatro consideraciones esenciales para crear espacios de juego óptimamente efectivos.

(en inglés)