



ESPORTS



THE FUTURE IS NOW

¿QUÉ SON LOS ESPORTS?



- Juego virtual.
- Jugadores profesionales compiten, en igualdad de condiciones, agrupados en equipos o en solitario.
- Competición reglada.



LIGAS PROFESIONALES

En 2010, la modalidad competitiva de los EGAMINGs llegó a popularizarse a tal nivel que, desde 2015, existen competiciones profesionales sujetas a un reglamento, similar a otros deportes como el fútbol o el béisbol.



Actualmente en **España**, las más reconocidas son:

- Superliga Orange de League of Legends.
- Unity League de CSGO.
- Crown League de Clash Royale.
- R6 Spain Nationals de Rainbow Six Siege.



Internacionalmente, existen torneos similares como los que tienen lugar en **Dreamhack Valencia** (**Fortnite, League of Legends, Counter-Strike, Clash Royale o Starcraft II**, entre otros).

No hay una cifra exacta de las **ligas amateur** pero hablamos de cientos e incluso miles.

PERFILES PROFESIONALES

JUGADORES PROFESIONALES



Los jugadores profesionales rondan mayoritariamente en el margen de los 20 a 24 años.

Jugadores como los apodados **Gravesen**, **Rafa TGR** o **Laurix** demuestran que se puede vivir de ello, ganando torneos o/y retransmitiendo vía streamings, sin desatender a los entrenamientos y las preparaciones a las que se someten diariamente.

Grandes empresas empiezan a asegurar las manos de estos profesionales como herramienta propia de trabajo (caso de acuerdo entre **Verti** y **Team DUX Gaming**).

En **España**, dos de los equipos más importantes son los **Vodafone Giants** o los **Movistar Riders**



PERFILES PROFESIONALES

NARRADORES Y COMENTARISTAS



La proliferación de ligas profesionales y *amateur* en el plano nacional e internacional precisan de presentadores expertos en el tipo de juego o competición en cuestión.



¿LA CLAVE?



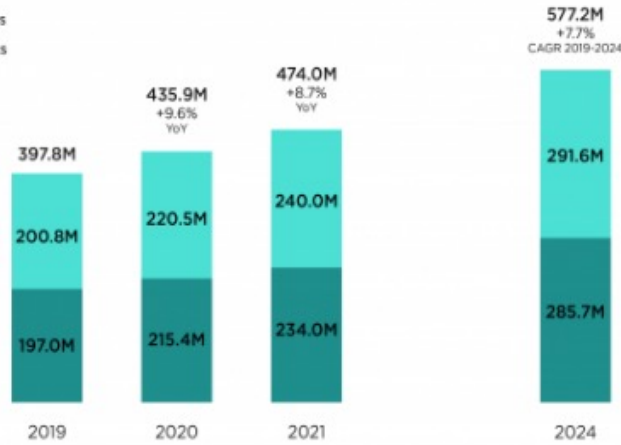
AUDIENCIA



Esports Audience Growth

Global | For 2019, 2020, 2021, and 2024

- Occasional Viewers
- Esports Enthusiasts



Due to rounding, Esports Enthusiasts and Occasional Viewers do not add up to the total audience in 2024.

©Newzoo | 2021 Global Esports and Live Streaming Market Report
[newzoo.com/esports-report](https://www.newzoo.com/esports-report)

- ❑ En este año, se estima que el número de seguidores ronda aproximadamente en los 500 millones, de los cuales aproximadamente el 50% son recurrentes.
- ❑ Según informes de consultoras como Newzoo, Deloitte y PwC, el crecimiento de esta actividad es imparable. Se estima que cerca de la mitad de la población internauta conoce esta realidad, hablamos de casi **2.200 millones de personas**.



● **China** se posiciona como primer país entusiasta de esta disciplina, con alrededor de un tercio de los seguidores mundiales.



● **España** opta por la octava posición mundial en audiencia con 3 millones de espectadores recurrentes.

AFICIÓN

PERFIL DEL AFICIONADO:

- Comprendidos de 15 a los 35 años.
- El 55% de la audiencia es mayor de 25 años.
- España cuenta con el mayor porcentaje de audiencia femenina de toda Europa (36%).



Datos de interés:

- ✓ Según EsportsCharts, la final de los Worlds de League of Legends en 2020 la siguieron alrededor de cuatro millones de personas en el mundo (sin contar los datos de China).
- ✓ La League of Legends European Championship (LEC) de 2021 alcanzó los 831.198 espectadores.



VÍAS DE COMUNICACIÓN:

A

TELÉFONO
MÓVIL

Teniendo en cuenta el *Smartphone*, nos centraremos en las estrategias de apps, notificaciones push y Google AMP.

B

CORREO/
EMAIL

El email marketing sigue siendo efectivo, barato y con más ROI.

C

CANALES
AUDIVISUALES
Y SITIOS WEB

En las redes sociales, como Instagram o Twitter, y en las páginas web (blogs) suelen estar presentes los gamers. El uso correcto de los “directos” y las “historias” se imponen como un canal fiel de transmisión informativa.

D

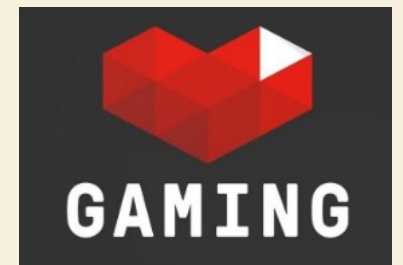
PLATAFORMAS DE
STREAMING

Hablamos de **Twitch.tv** o **Youtube Gaming**. Estas dos plataformas permiten a los players retransmitir en directo sus partidas y al comunicador interactuar con la afición de una manera distinta.
¡Están acaparando la audiencia!

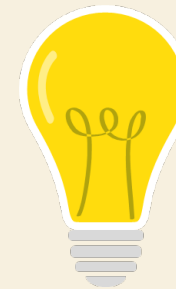
E

PRENSA
TRADICIONAL

Ayuda a complementar a los anteriores, por medio de entrevistas a jugadores o artículos al respecto.



¿OPORTUNIDADES DE **NEGOCIO**?



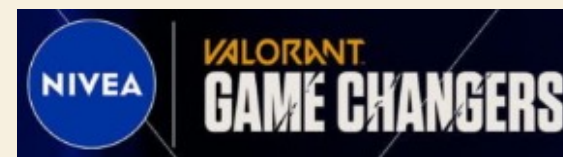
PATROCINIO

MARKETING

PUBLICIDAD

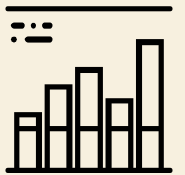
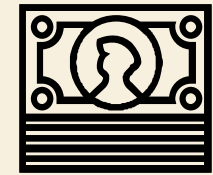
FORMACIÓN

¡La **retransmisión de las competiciones** ofrecen oportunidades evidentes de visibilidad para muchas empresas!



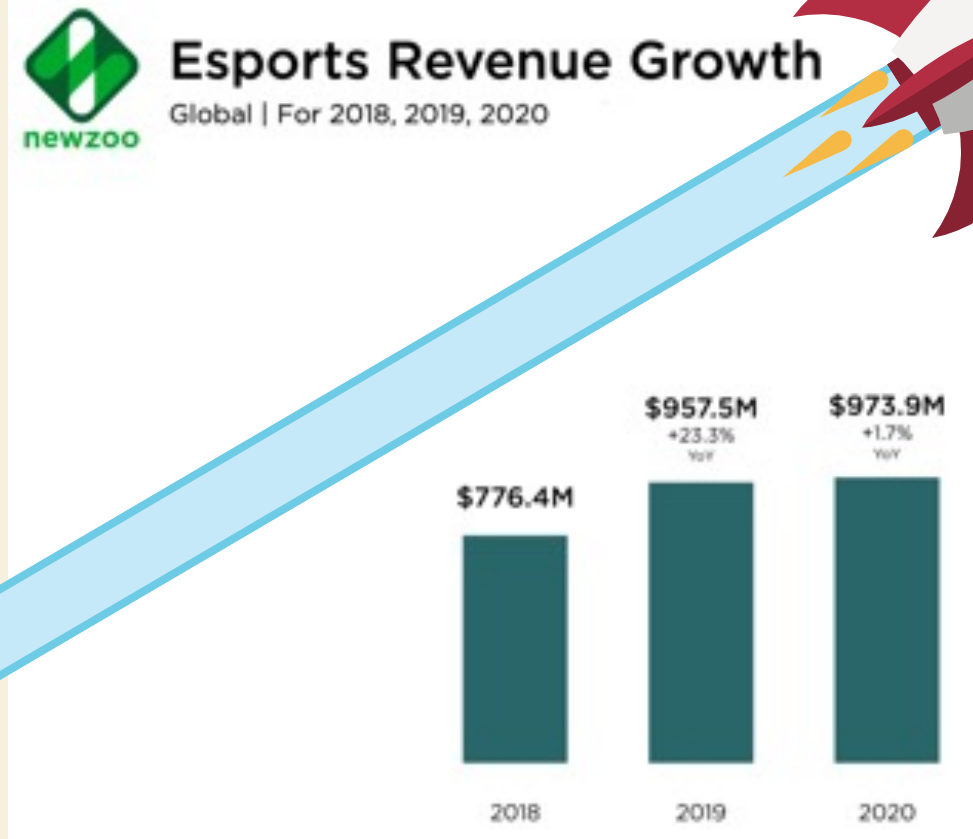
Multitud de **Universidades y Academias** ofrecen Masters y Cursos especializados para la preparación de futuros players y/o comunicadores.

ALGUNOS DATOS ECONÓMICOS

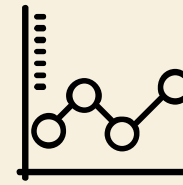


¿2018 – 2019 – 2020?

¿2021?



¿PROYECCIONES?

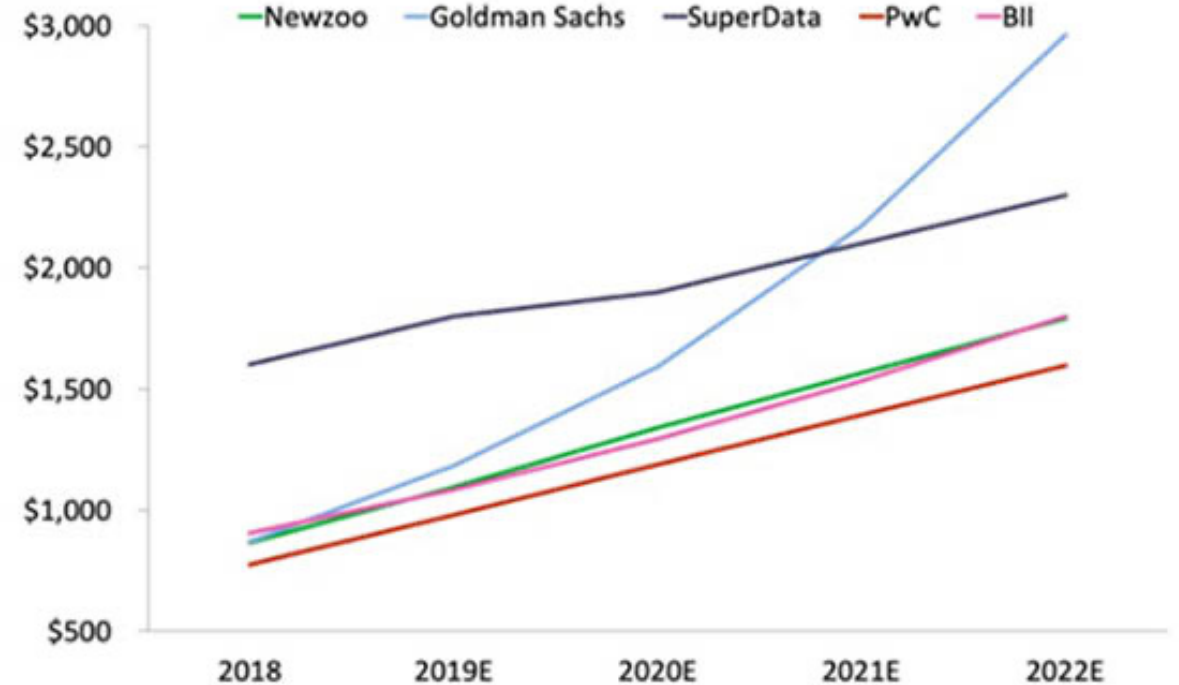


Newzoo, considera que los ingresos provenientes de los deportes electrónicos alcanzarán los US\$1.800 millones en 2022, por medio de los derechos de medios, la venta de entradas para eventos, la venta de merchandising, compras in-game y, con mayor peso, los patrocinios y la publicidad (69%).



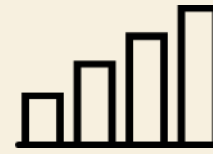
Global Esports Revenue Projections Through 2022

Millions

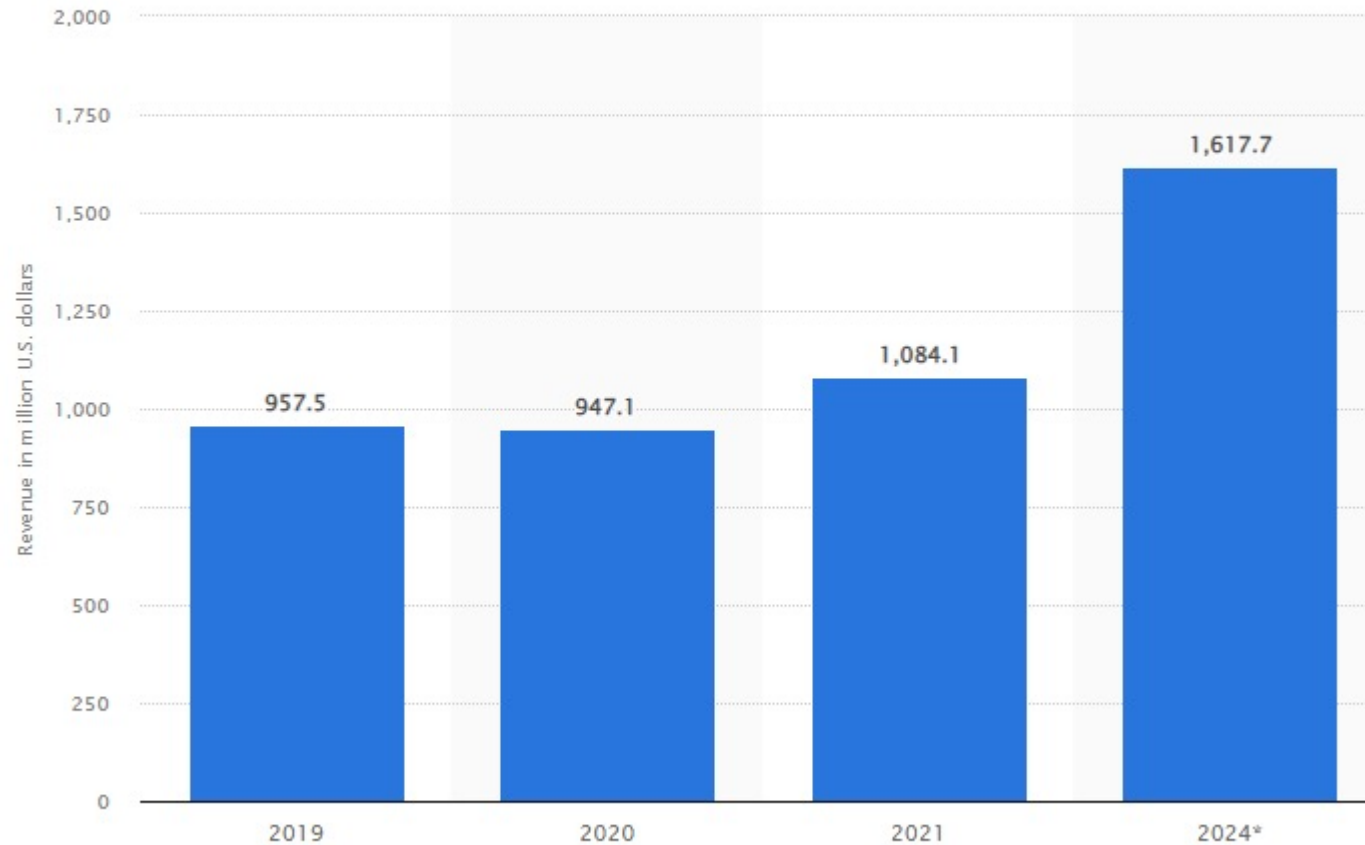


Entre los pronósticos más optimistas, **Activate Consulting** proyecta que la industria alcanzará los US\$7.000 millones para 2023.

¿PROYECCIONES?



eSports market revenue worldwide from 2019 to 2024
(in million U.S. dollars)



Por otro lado, **Statista GmbH** considera que la evolución del mercado de los eSports desembocará en un crecimiento más conservador de US\$1,617,7 para 2024.



PRÓXIMAS PERSPECTIVAS

La entrada de los eSports, bajo la aprobación del **Comité Olímpico Internacional (COI)**, en los llamados [JUEGOS OLÍMPICOS VIRTUALES](#), consolida aún más esta disciplina. ¿Único requisito?: Nada de violencia.



Las federaciones implicadas hasta el momento pertenecen a competiciones de:

- Automovilismo.** Fédération Internationale de l'Automobile (FIA).
- Ciclismo.** Union Cycliste Internationale.
- Béisbol.** La World Baseball Softball Confederation (WBSC).
- Vela.** World Sailing.
- Remo.** World Rowing.



¿CÓMO INVERTIR EN ESPORTS EN BOLSA?

01

ACCIONES DE EMPRESAS

Se trata de empresas tecnológicas desarrolladoras de equipos informáticos, componentes para PC u otras máquinas dispuestas para el videojuego (PS5 o Xbox, por ejemplo), las creadoras de los propios videojuegos (software), o bien, las que permiten la retransmisión en directo de la disciplina.



NVIDIA SONY

twitch
by amazon



Logitech Nintendo

EA

ACTIVISION | BILZARD

AMD

02

Fondos de inversión y ETFs

A través de estos vehículos, podremos invertir en varias empresas del sector y diversificar el riesgo.

GAMR[®] VanEck[®]

03

ÍNDICES

Podemos ejercer una gestión pasiva por medio de índices:

- ✓ **MVIS Global Video Gaming & eSports Index (MVESPO).**
- ✓ **BITA Gaming & E-Sports Giants EW Index (BGAMGE).**

¿CÓMO **INVERTIR** EN ESPORTS **FUERA DE LA BOLSA?**

04

EQUIPOS O JUGADORES

Para los más adinerados, la financiación de equipos o jugadores también se constituye como una inversión viable.



05

OTRAS EMPRESAS

Hablamos de empresas no cotizadas que se abren camino en este sector como:



CONTINUAREMOS...

Una disciplina, como es **eSports**, capaz de aglutinar, de modo online y offline, millones de personas, que llena los estadios de las ciudades más importantes, requiere supervisión y seguimiento, por cuanto las oportunidades en el sector son evidentes...

