

Esports

Comunidad, broadcasters y desarrollo de negocio

Ángel Bartolomé Muñoz de Luna y Sonia Martín Gómez

Comunicación Social Ediciones y Publicaciones

Salamanca, 2023

192 pp.

ISBN: 978-84-17600-80-8



El sector de los *e-sports* es sin duda uno de los ámbitos de la industria del ocio de mayor crecimiento en los últimos años, con relación al volumen de negocio que genera y al de usuarios que en él participan. Sin embargo, pese a este creciente interés social y económico, todavía no tiene el suficiente peso de estudio en el ámbito académico. Son muchos los autores que subrayan esta falta de estudios que sirvan de marco teórico respecto a los *e-sports* (Al Dafai, 2016; Bornemark, 2013; Wagner, 2006). Adicionalmente, conviene reseñar que los estudios realizados hasta la fecha se centran en aspectos técnicos del deportista y la competición, aspectos jurídicos y económicos derivados de los contratos en el sector, así como en el desarrollo tecnológico y la industria productora. De ahí la novedad y la importancia de esta obra, por el análisis en profundidad que realiza del sector, desde un enfoque tan específico como es el de la comunicación de los *e-sports*, planteada como una actividad a mitad de camino entre el fenómeno social y el espectáculo deportivo: la creciente relevancia económica y social de los *e-sports* se pone de manifiesto en la evolución de los ingresos del sector por la publicidad, los patrocinios, los derechos de emisión, las ventas de productos con licencia, entradas, etc. Se estima que el sector generará unos ingresos de casi dos mil millones de dólares para el año 2025, y contará con más de seiscientos millones de seguidores (Newzoo, 2022).

En el caso español, la industria de los deportes electrónicos ha experimentado un crecimiento significativo. Según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y Newzoo, el valor del mercado alcanzó los 32 millones de euros en 2020, con crecimientos de dos dígitos previstos para los siguientes cinco años. El informe *Entertainment and Media Outlook 2021-2026 España*, elaborado por PwC (2022), estima que esta cifra superará los 53 millones en 2026. Otras cifras relevantes son las que indican que, en España, el 25% de los jugadores de videojuegos participa en competiciones de *e-sports* de manera regular. Por otro lado, el número de espectadores supera ya los 6,2 millones, lo que representa aproximadamente el 13% de la población, con un carácter marcadamente masculino (79% frente al 21% de mujeres). Además, se espera que este número siga creciendo en los próximos años, impulsado por la popularidad de juegos como *League of Legends*, *Fortnite*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *FIFA* y *Dota 2*, entre otros. Los equipos más importantes en nuestro país son *G2 Esports*, *Movistar Riders*, *MAD Lions E.C.*, *Vodafone Giants* y *Team Heretics*. Así, el sector de los *esports* en España genera más de 1.000 puestos de trabajo directos y más de 3.000 empleos indirectos. Los principales puestos de trabajo no se encuentran solo en la propia práctica de los *e-sports*, con perfiles como los de jugadores, entrenadores, analistas de datos y comentaristas

o streamers, sino fundamentalmente en el sector de la tecnología y del marketing (Newzoo, 2022). Todos estos datos hacen entender el interés de los autores por mostrar un panorama actualizado y realista del sector de los *e-sports*.

Ángel Bartolomé es Vicerrector de estudiantes de la Universidad CEU San Pablo y Sonia Martín es la responsable del Programa de formación en competencias transformadoras de dicha universidad. En su búsqueda de la mejora permanente del perfil de los egresados, han desarrollado toda una línea de investigación y trabajo en la búsqueda de las competencias y habilidades que puedan garantizar la mejor empleabilidad de los estudiantes, e igualmente en los medios necesarios para dotar a los estudiantes de dichas competencias. Los deportes electrónicos son una de las muchas actividades que ambos han fomentado dentro de la universidad como complemento para la formación integral de los universitarios, más allá de las clases magistrales, seminarios y laboratorios. Esta labor de investigación aplicada, unida a su experiencia previa en el mundo de la empresa y específicamente en el sector de la Comunicación, hacen entender su profundo conocimiento y su relación con los principales profesionales del sector de los *e-sports*.

Así, Bartolomé y Martín enfocan su análisis introduciendo al lector en el sector a través de un recorrido histórico por la conceptualización de los deportes electrónicos, y las magnitudes y cifras principales que se mueven en la industria. A partir de dicho análisis, sintetizan algunos de los aspectos más interesantes desde el punto de vista deportivo (géneros prevalentes, el ecosistema competitivo, la relación entre *e-sports* y juegos olímpicos...), legal, social y económico.

Como los propios autores indican, el desarrollo del sector se inicia “ya en la etapa de las salas recreativas y antes de la consolidación de los juegos para ordenador y consolas de nueva generación, entendiéndose que dichos aspectos

de profesionalización y espectacularización han ido evolucionando a medida que la escena se ha ido desarrollando, existiendo un punto de inflexión clave en este desarrollo, como es la consolidación de internet y el juego competitivo en línea, momento histórico que abrió una nueva etapa en las competiciones profesionales de videojuegos”.

Así, una vez presentada la temática, uno de los grandes valores de la obra radica en la aportación de testimonios de los profesionales que hoy en día dirigen la industria de los deportes electrónicos en nuestro país, sin dejar de lado la comparativa con el mercado asiático, referente mundial del sector.

La primera de las entrevistas es la realizada a Diego Fuentes García, “Evangelion”. A través de la reflexión de este jugador y *streamer* se analiza el perfil de los *proplayers*, jugadores profesionales de deportes electrónicos. El siguiente capítulo es el dedicado a la entrevista a Tao Martínez Lorite, responsable de Desarrollo Universitario en Esports para *GGTECH*, y en el cual se analiza la escena amateur de los como un sector de importancia creciente y en el que tiene un peso específico la organización de eventos y competiciones.

Los autores profundizan en el perfil de los *streamers* o *broadcasters* y las posibilidades de desarrollo del negocio en la entrevista realizada a Jordi Soler Cantaloesella, Director General de la LVP (Liga de Videojuegos Profesional), una de las principales entidades en nuestro país dedicada a la organización de eventos de deporte electrónico. En la entrevista mantenida con Maye MacSwiney, Marketing & COMS Manager IBIT en *Riot Games*, se estudia el caso de éxito del *MOBA League of Legends* y el *shooter, Valorant*, como ejemplo del trabajo de las grandes desarrolladoras.

Los autores no dejan de lado el análisis de los públicos y *stakeholders* del sector, y dedican los dos últimos capítulos a la relevancia de dichas comunidades para los deportistas, clubes, y demás profesionales del sector, a través de las entrevistas

realizadas a Sergio Benet, General Manager del Valencia CF Esports y fundador de la *World Esports Corporation*, y a Lucas Millán Tomás, *Lead Community Manager EMEA* de *Amazon Games*.

La obra incorpora la visión de todos los participantes en la cadena de valor del sector, y permite conocer la evolución de una industria creciente desde la doble vertiente profesional de la empresa y el mundo académico. Parece claro que, al sector

de los deportes electrónicos le espera un futuro brillante, en el que sin duda surgirán nuevas alternativas de ocio, y nuevos puestos de trabajo que a día de hoy quizá no sepamos prever. Por ello, nada mejor para predecir el futuro que participar en su creación, y parafraseando al *streamer*, “esto no es una broma”.

M^a Henar Alonso Mosquera
Universidad CEU San Pablo