

CLUBES

Casemiro se suma al 'boom' de los eSports: constituye sociedad para crear un equipo

El jugador del Real Madrid ha mostrado su afición por los videojuegos en reiteradas ocasiones y de esta manera se apunta a una tendencia entre los futbolistas.

Miquel López-Egea
2 sep 2020 - 05:00



Carlos Henrique Casimiro se sube también a la ola de los eSports. El jugador del Real Madrid ha constituido una sociedad para lanzar su propio de deportes electrónicos, siguiendo los pasos de otros jugadores como Gerard Piqué, Antoine Griezmann o Gareth Bale.

Según consta en el Registro Mercantil, el futbolista ha constituido la sociedad Casemiro Sports Brasil, con domicilio social en el número 13 de la calle Camino Viejo, en Alcobendas (Madrid). El capital social inicial de Casemiro Sports Brasil es de 3.000 euros.

La sociedad, que tiene como socio único al jugador del Real Madrid, tiene como objeto

social “el fomento y gestión de eSports y juegos electrónicos; la representación y formación de jugadores de eSports y juegos electrónicos y la captación y obtención de patrocinios para actividades relacionadas con eSports y juegos electrónicos”.

Los eSports son uno de los segmentos más florecientes de la industria del deporte. Según los últimos datos publicados por Newzoo, los eSports moverán en 2020 un total de 973,9 millones de dólares en todo el mundo. De todos modos, el sector también ha sufrido con el Covid: pese a ser prácticamente las únicas competiciones en directo que quedaron en activo tras el parón provocado por la pandemia, la cancelación de eventos físicos ha conllevado la parálisis en la firma de nuevos patrocinios y otros acuerdos comerciales que se activan únicamente en estas citas, lo que ha impactado en el negocio.

Casemiro es un amante de los videojuegos y lo ha demostrado en numerosas ocasiones en su cuenta de Twitter, sobre todo durante la pandemia. El pasado enero abrió su propio canal en Twitch para empezar a realizar retransmisiones de Minecraft y Fortnite y es embajador de HyperX, la división de productos de alto rendimiento de Kingston Technology Inc.

Casemiro sigue la moda iniciada por Gerard Piqué hace tres años

La historia de los futbolistas con los eSports viene de lejos. El primero en entrar en este sector fue Gerard Piqué, hace tres años. El jugador azulgrana ahora es dueño de su liga de Pro Evolution Soccer, la PES eFootball.Pro y tiene una empresa organizadora de torneos llamada eSports Media Rights.

Después, otros jugadores se apuntaron a esta tendencia. Antoine Griezmann tiene su equipo profesional, el Grizi Esports, igual que Gareth Bale, que fundó el Eleven Esports para dedicarse al FIFA. Álvaro Morata, Dani Parejo y Álex Abrines crearon el Ramboot Club y Thibaut Courtois, el DUX Gaming.

Además, Zlatan Ibrahimovic es propietario de la plataforma Challengermode, que organiza torneos electrónicos y fichó para el equipo G2 eSports de League of Legends (del que André Gomes es inversor) y Sergio Reguilón es socio accionista del Team Heretics.

Asimismo, el exjugador Ronaldinho es dueño de la liga de PES, eLiga Sul, Ronaldo

PALCO23

Nazário es dueño del 50% del CNB eSports y David Villa creó el DV7 E-Soccer.

Hay muchos futbolistas *gamers* que, como Casemiro, han demostrado su pasión reiteradamente, pero, durante la pandemia, la situación ha ido a más. Marco Asensio, Courtois y el Kun Agüero se abrieron perfiles durante el parón y muchos otros se enfrentaron entre ellos en numerosas competiciones digitales.