

## CLUBES

# El Barça redobla su apuesta por los eSports y competirá más allá del fútbol virtual

El club de LaLiga está construyendo un grupo de trabajo interno en este sector, tras afianzar su alianza con Konami. Además, ha decidido participar en la League of Professional eSports, un campeonato en el que solo participan clubes de deporte tradicional y en el que se compite con videojuegos como *Rocket League*.



Guillermo G. Recio  
5 nov 2018 - 05:00

El Barça ha empezado a crear una estructura de eSports, aunque todavía no tiene a ning

El FC Barcelona lleva tiempo pensando cómo dar el mejor paso para entrar a formar parte de este fenómeno llamado eSports. Y ahora, parece haber dado con la tecla exacta para iniciar un proyecto de deportes electrónicos sin precedentes entre los clubes de deporte tradicional. Según ha podido saber *Palco23*, el Barça lleva meses creando una estructura interna.

Aunque no hay ningún departamento específico para gestionar esta nueva área, quien ha cogido más responsabilidad dentro de este proyecto es Eric Serra. Se trata de una persona que trabaja en la división ahora liderada por el recién llegado al club Enric Llopart, quien se encarga de la estrategia que también define desde la junta Dídac Lee, que ha vuelto a responsabilizarse de este segmento hace unos meses.

Con este planteamiento, el Barça ha decidido participar en una competición de nueva creación llamada League of Professional eSports (LPE). Esta organización, fundada por un español y que cuenta con el respaldo de un grupo tecnológico nipón, empezará a operar a finales de este año con una pretemporada y la temporada inaugural comenzará en enero de 2019. La liga enfrentará solo a clubes deportivos tradicionales en videojuegos que no tendrán nada que ver con las disciplinas deportivas, pero tampoco con títulos de guerra y violencia explícita.

De momento solo hay confirmado el videojuego *Rocket League*, que consiste en un partido similar al fútbol en el que un coche debe meter gol en la portería contraria. Fuentes del club han confirmado a este diario que se trata de un paso más en su estrategia digital, con el objetivo de conectar más y mejor con una audiencia joven.

## El Barça ha empezado a crear una estructura interna de eSports, aunque todavía no tiene a ningún responsable principal

El club blaugrana estudia desde principios de 2017 cómo dar el paso correcto en este espectro, consciente de la gran jungla que supone entrar en un ecosistema poco regulado y con decenas de competiciones y disciplinas. Con una premisa clara: no hacerlo nunca en sagas que no encajen con sus valores y puedan asociarse a la violencia, como sucede con títulos como *Call of Duty* y *CS:GO*.

Esta decisión también supone abrir un nuevo escenario, ya que hasta el momento el Barça había confirmado su presencia en la liga que todavía siguen preparando Gerard Piqué y Konami, el desarrollador de *Pro Evolution Soccer* que es patrocinador del club. Pese a que todavía ningún jugador ha competido con la elástica blaugrana, sí que se han realizado varias fases finales de **PES** en el Camp Nou en los últimos años.

“Desde eFootball.Pro acompañaremos al club en su nueva aventura en este mundo digital y le guiaremos para que consiga emocionar a los seguidores tanto como lo hace

en el resto de deportes”, señaló entonces el defensa, sobre un proyecto que a día de hoy todavía se siguen uniendo algunos clubes para arrancar la competición.

## **La Premier League y la Bundesliga trabajan para arrancar sus competiciones de *Fifa* con todos los clubes involucrados**

Lejos también queda la Virtual Football Organisation (VFO), que en 2016 inició sus operaciones con más de una veintena de entidades de LaLiga con el videojuego *Fifa* como gancho para animar a los primeros clubes de fútbol a entrar en deportes electrónicos. Por otro lado, cabe destacar los esfuerzos de la Premier League y de la Bundesliga por crear sus respectivas competiciones de eSports con EA Sports, mientras que LaLiga todavía no ha dado ese paso.

Una de las ideas clave de la LPE es que los videojuegos en los que se competirá serán algunos de los títulos con más audiencia tienen. Las entidades participantes ya anunciadas, como FC Ajax, Galatasaray SK, Santos FC y Villarreal CF, entre otros, competirán por una bolsa de premios de 500.000 euros, y es que una de las claves es que los clubes deportivos no vean la entrada en eSports como un gasto, sino como una inversión.

Está previsto que los eSports facturen alrededor de 908 millones de dólares en 2018, un sector que aumenta año tras año por encima del 30% y del cual los clubes deportivos no quieren pasar. Más allá de ser una herramienta de marketing para conseguir ampliar su marca en otros países y con nuevas audiencias jóvenes, el objetivo final es que en algún momento pueda incluso reportar beneficios a la división digital, tal y como espera el Barça.