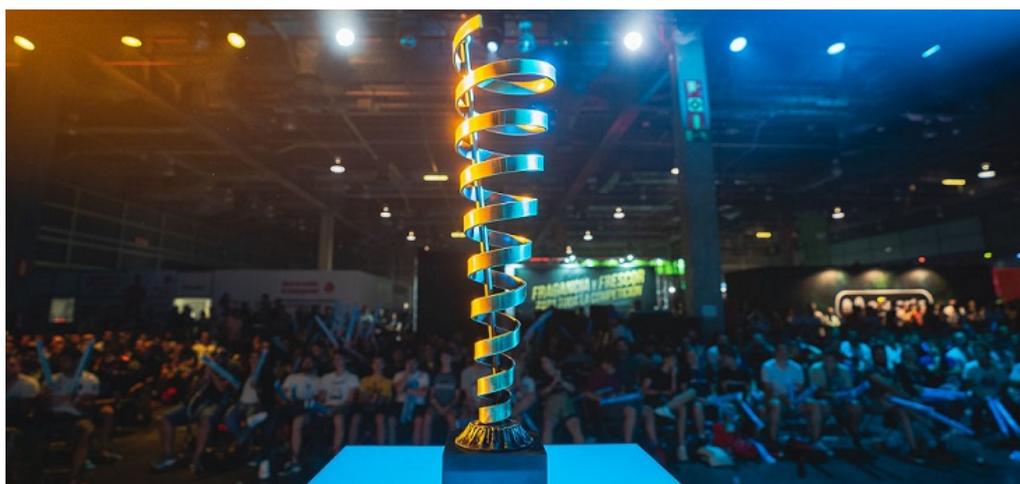


COMPETICIONES

El orden tras el 'sprint': ¿qué pasa con los eSports en España tras el repliegue de la ESL?

El sector se prepara para afrontar una segunda fase que parece tender hacia la reordenación del mapa de *skateholders*. Las exigencias económicas cada vez son mayores y los diferentes actores de los deportes electrónicos miran a 2020 como un año clave en su desarrollo.

Álvaro Carretero
5 dic 2019 - 04:57



La LVP abandona Reino Unido ante la imposibilidad de rentabilizar su negocio. Una semana después, la ESL también mueve ficha y decide replegarse en España para centralizar todas sus operaciones desde Alemania. Mientras tanto, *publishers* como Riot Games se afanan por homogeneizar sus competiciones y los clubes, cada vez más conscientes de su relevancia, exigen un mayor retorno por el uso de sus derechos. En este escenario, la pregunta es clara: ¿abrirá 2020 una nueva fase en la industria de los eSports?

Por ahora, se desconoce el alcance de esta clara reordenación del mapa, aunque sus consecuencias son ya palpables. La ESL, que ha despedido a 45 personas en España,

el 90% de su plantilla, no ha tomado la decisión en base a una devaluación de su producto o por no haber sabido activar este mercado. Todo lo contrario. Fuentes de la compañía explicaron a **Palco23** que los ingresos superaban un 30% el presupuesto marcado para este año, y que la española es la filial más rentable para la gestora.

El objetivo es, únicamente, centralizar los procesos de producción y de desarrollo de eventos físicos, con el consecuente ahorro que esto supone en los costes operativos. Pero el interrogante es si, con apenas estructura sobre el terreno, podrá retener sus principales proyectos o si sus competidores buscarán aprovechar la situación.

El presupuesto de la ESL en España estaba un 30% por encima de lo presupuestado, aunque se desconce la cuantía total

En España, la ESL gestiona las competiciones profesionales de *CS:GO*, *Brawls Stars* y *Rocket League*, además de organizar competiciones de *sim Racing*, que durante la última temporada se ha posicionado como uno de los torneos más relevantes. La liga, patrocinada por Mapfre, apostó por iRacing como simulador y repartió 18.000 euros en premios.

La LVP, por su parte, también ha tenido que afrontar un doble proceso de reordenación. Por un lado, ha confirmado su salida de Reino Unido, donde no ha conseguido desarrollar su negocio. Sin embargo, mantiene diferentes opciones sobre la mesa para seguir expandiéndose a nuevos mercados. Es decir, no responde a una estrategia de repliegue, sino a un factor puntual en un territorio concreto.

Por otro lado, la gestora afronta la ruptura con los principales clubes, que decidieron salir de sus competiciones de *CS:GO* y *Clash Royale*. En el *shooter* los equipos aspiran a crear su propia competición, a través de la que tener el control directo de los ingresos, mientras que en el videojuego para *smartphones*, han desmantelado su estructura por considerar que ya no era una inversión rentable.

Si bien la ESL ha iniciado el repliegue en España, la LVP afronta su propio proceso de reordenación

Movistar Riders, X6tence, MAD Lions, Team Heretics, Cream Sports, Vodafone Giants y Team Queso no renovaron su licencia en *Clash Royale*, confirmando la segunda desbandada. “No nos compensa la inversión económica que realizamos”, asegura uno de los ejecutivos consultados.

Desde la LVP, sin embargo, confirmaron a este diario que seguirán apostando por el juego: “Los datos presentados por el *publisher* indican que es un título que aún cuenta con un gran número de jugadores en España y si su plan es seguir apostando por él, nosotros vamos a mantenerlo y tratar de saber mejor cuál es su sitio en España”.

Aun así, la gestora ya ha comenzado a estudiar alternativas y prevé que el futuro de su negocio quizá ya no pasa por organizar más ligas profesionales, sino por explotar la base de aficionados, que representan el grueso de la pirámide del *gaming*. “Las competiciones dependen de un ecosistema muy amplio y nosotros estamos en medio”, explicó a *Palco23* Jordi Soler, nuevo director general de la LVP sobre los planes a medio plazo de la organización.

"No está claro que el futuro de la LVP sea organizar más ligas profesionales en el futuro"

¿Quiere esto decir que comienza una etapa de retroceso de los deportes electrónicos? Ni mucho menos. Se trata de una industria que a nivel global cerrará 2019 con una facturación superior a mil millones de dólares (963 millones de euros), cuyas audiencias no dejan de aumentar cada año. El último Mundial de *LoL* lo siguieron más de dos millones de personas en los principales encuentros, con un pico de 3,7 millones de espectadores en la final, el doble que en 2018.

Es precisamente esa fortaleza de League of Legends la que motivó a Riot Games a ordenar su estructura competitiva hace ya dos años. El desarrollador por ahora, no ha optado por hacerse cargo de la gestión directa de sus ligas, pero sí que obligó a los clubes a tener un equipo en las competiciones domésticas para poder competir en la LEC y, a la par, otorgó una licencia en exclusiva a cada gestora por territorio. Aunque los clubes y gestoras demandan ahora mejoras para obtener un mejor reparto de ingresos, ha sido la única organización capaz de poner en orden su estructura, ya que otros, como Valve y Supercell, aún no han sido capaces.

PALCO23

Y ahí está la clave. La diferencia es que, tras una primera fase de crecimiento desordenado, el sector se encamina hacia una segunda etapa de concentración. “En 2020 nos jugamos mucho todos, desde los clubes, hasta los jugadores, desarrolladores y ligas; va a ser un año clave para nuestro negocio”, explicó esta semana Carlos Acevedo, consejero delegado de Movistar Riders, a *Palco23*. Tras cinco años de toma de contacto, los eSports van tomando posiciones en España.