

COMPETICIONES

ESL e Intel renuevan su acuerdo de patrocinio e invertirán 100 millones de dólares en eSports

En el anterior acuerdo, el gigante tecnológico pagó 20 millones de dólares por año como patrocinador de la gestora de competiciones.

Palco23
29 abr 2021 - 10:00



La Electronic Sports League (ESL), la mayor gestora de competiciones de eSports del mundo, ha renovado su acuerdo de patrocinio con el gigante tecnológico Intel . El acuerdo es por tres años a partir de 2022 y contempla una inversión conjunta de más de 100 millones de dólares en eSports hasta 2025. Asimismo, el acuerdo se extenderá a Dreamhack.

Este es el acuerdo más antiguo de la industria de los eSports, ya que Intel empezó patrocinando la ESL en Alemania en 2006. Anteriormente, Intel pagaba 20 millones de dólares al año como patrocinador, según *Sportbusiness*, y el acuerdo también incluía una inversión de cien millones. Las inversiones futuras se centrarán en las innovaciones y las mejoras de productos, así como la difusión de los eSports en todo el mundo.

ESL, propiedad del grupo internacional de entretenimiento digital MTG, es una de las mayores compañías de eSports del mundo, con numerosas competiciones online y presenciales como Intel Extreme Masters, ESL One o los Campeonatos Nacionales ESL. La empresa tiene oficinas en Estados Unidos, Alemania, Rusia, Francia, Polonia, España, China y socios en otros países, alcanzando todos los contenidos. ESL es también propietaria de Dreamhack.

ESL e Intel tienen el acuerdo más antiguo de la industria de los eSports

En España, la ESL dará cobertura a veinte eventos en 2021 y, además, contempla estar presente de manera física en dos más a partir de agosto, cuando la compañía prevé que las medidas contra la pandemia se hayan relajado.

ESL se encarga de la organización de un total de diez eventos, mientras que la otra mitad gestiona su producción en castellano. En 2020, la gestora de torneos registró un aumento de las audiencias del 115% por la pandemia e incrementó la cantidad de horas de contenido digital un 60%.

En España, ESL ha ido pasando por diferentes fases, desde franquicia hasta ser una filial actualmente, pasando por un periodo de *joint venture* junto a la matriz. Aunque cogió un impulso en 2015, cuando MTG compró el 74% de la organización. Los inicios en este mercado se remontan a 2004, después de que Sebastian Radu y José Cabrera crearon la Electronic eSports Sensation, el origen de la ESL en España.