PALCO23

COMPETICIONES

La Euroliga dribla al baloncesto para dar el salto a los eSports

La máxima competición continental apuesta por los deportes electrónicos para conquistar a nuevas generaciones y espera lanzar un torneo con videojuegos no deportivos.

Guillermo G. Recio
10 nov 2017 - 05:00

Image not found or type unknown

La Euroliga no lanzará una competición de eSports con videojuegos deportivos, sino que

La Euroliga quiere ser una de las mejores organizaciones deportivas de Europa, y para ello no sólo están inmersos en un profundo cambio de nueva competición, sino que quieren liderar la industria del deporte a través de nuevas iniciativas. La entidad liderada por Jordi Bertomeu ha decidido dar el salto a los eSports, pero no de la forma en que ya operan otras competiciones como la Ligue-1.

Según ha podido saber *Palco23*, la Euroliga prepara un torneo de cara al tramo final de la presente temporada con un videojuego no deportivo. Es decir, que la entidad se lanzará a la piscina con alguno de los juegos más populares, como *League of Legends*, *CS:GO* o *Rocket League*, entre otros.

El objetivo es acercarse al máximo a las nuevas generaciones, y conscientes de ello, han apostado por videojuegos más allá de Fifa o NBA 2K, que no son las modalidades donde se encuentran con *hard core fans* de eSports.

> **La Euroliga no lanzará una competición de eSports con videojuegos deportivos, sino que se centrará en los que más audiencias tienen**

Aunque el proyecto todavía no se ha presentado de forma oficial a los clubes, que son quienes deben tomar parte de la iniciativa con sus respectivos equipos de deportes electrónicos, la Euroliga espera poner en marcha esta competición en la primer mitad

https://www.palco23.com/competiciones/la-euroliga-dribla-al-baloncesto-para-dar-el-salto-a-los-esports

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

de 2018. Para la temporada 2018-2019, la idea es que la mayoría de clubes se hayan sumado al torneo.

De cara a la siguiente temporada, se intentará involucrar a más actores. Por el momento, se han enrolado en el proyecto un *publisher*, del que se desconoce su identidad, y una compañía de organización de eSports. Aunque de momento no se ha llegado a ningún acuerdo para esta alianza, cabe recordar en España opera la ESL, la mayor gestora de competiciones de deportes electrónicos del mundo.

Precisamente, esta entidad, liderada en España por Manuel Moreno, busca hacer crecer el sector con nuevas propuestas al margen de las ligas más importantes de España, que están organizadas por la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), propiedad de Mediapro. Además, la ESL cuenta con una importante presencia fuera de España.

> **La ESL, la mayor gestora de competiciones de eSports, podría ser el socio de la Euroliga encargado de la organización del torneo**

El paso de la Euroliga en esta dirección vuelve a demostrar la tendencia de la inmersión de los deportes tradicionales en los eSports. En los últimos meses, varios jugadores de fútbol como David Villa y James Rodríguez han decidido entrar en este sector con sus propios clubes, una estrategia que desde hace algo más de un año llevan desarrollando entidades como el Baskonia, el Paris Saint-Germain y el Valencia CF, entre otros.

Aun así, hoy por hoy, más allá de las cifras previstas para cuando los deportes electrónicos exploten, hay pocos modelos de clubes de la élite que hayan apostado por este sector, que mueve 655,1 millones de euros y que el Comité Olímpico Internacional (COI) acaba de reconocer como deporte.

En España, la Asociación Española de Videojuegos (Aevi), acaba de posicionarse sobre la situación actual de los deportes electrónicos y ha considerado que no es el momento para que los deportes electrónicos tengan una regulación específica, “dada la inmadurez del sector”.

https://www.palco23.com/competiciones/la-euroliga-dribla-al-baloncesto-para-dar-el-salto-a-los-esports

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.