

COMPETICIONES

Los eSports esperan rebasar los 900 millones de dólares en 2018, un 38,2% más

La previsión de la industria de los deportes electrónicos pasa por crecer un 38,2% este año, liderado por el alza en el patrocinio.

G.G.R.
22 feb 2018 - 09:46

Los eSports todavía tienen mucho recorrido, pero su crecimiento año a año se sostiene por encima del 30%. Para 2018, la consultora Newzoo prevé que la industria de los deportes electrónicos generará 906 millones de dólares, un 38,2% más que en el pasado año impulsada por todas sus líneas de negocio.

La principal vía de ingresos de este sector continuarán siendo los patrocinios, un concepto por el que facturará 359,4 millones de dólares, con un alza del 53,2%. El peso de estos acuerdos comerciales será de en torno al 40%, gracias a que cada vez más marcas globales ven en este segmento un complemento adicional a los deportes tradicionales.

La publicidad alcanzará los 173,8 millones de dólares, un 23,8% más que en 2017, mientras que los derechos audiovisuales empezarán a coger fuerza. La venta de las partidas a operadores de televisión aumentará un 72,1%, hasta 160,7 millones de dólares.

Los pagos en forma de explotación de licencias de videojuegos a los *publishers* sólo crecerá un 11%, hasta 116,3 millones de dólares. El *merchandising* y la venta de entradas aumentarán un 16,2%, hasta 95,5 millones de dólares y será el segmento menos importante en el gran escenario de los eSports.

Cabe recordar que la industria de los deportes electrónicos cerró 2017 con un negocio de 655 millones de dólares y un alza del 33%. El objetivo para 2021 pasa por facturar 1.650 millones de dólares, lo que implicaría un crecimiento del 27,4% desde 2016.