PALCO23

COMPETICIONES

Los ingresos de los eSports en España caen un 23% en 2020, hasta 27 millones

La pandemia del coronavirus ha pasado factura al negocio del deporte electrónico, frenando la evolución de un sector en auge.

Palco23
29 abr 2021 - 19:00



Ni los eSports resisten el golpe de la pandemia. El año pasado, por primera vez, los ingresos a escala mundial del sector de los deportes electrónicos decrecieron con respecto al año anterior, de 957 millones de euros a 947 millones, según datos de la consultora Newzoo. Una tendencia a la que también se sumó el sector en España.

Debido a la cancelación de eventos, la caída del volumen de patrocinios y la publicidad y, en menor medida, de los costes asociados a la adaptación a nuevas formas de trabajo, el negocio de los eSports cayó en España en 2020 un 23% en relación al año anterior, de acuerdo a la Asociación Española de Videojuegos (Aevi).

El año pasado, el sector canceló eventos tan destacados como Madrid Games Week, Gamergy y DreamHack Spain, lo que se tradujo en una disminución de facturación por venta de entradas, *merchandising*, patrocinio y activaciones comerciales. Además, se anuló la producción de eventos para terceros.

https://www.palco23.com/competiciones/los-ingresos-de-los-esports-en-espana-caen-un-23-en-2020-hasta-27-millones

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.

A todo ello se suma el aplazamiento o congelación de acuerdos económicos con marcas para la comercialización de contenidos y productos, detalla Aevi, y la extinción o no renovación de acuerdos. El repunte de audiencias online no ha sido suficiente para compensar la caída de la facturación de publicidad y patrocinio.

> **La pandemia del coronavirus frena el crecimiento del negocio de los eSports en España, pese al aumento del volumen de audiencia**

Por otro lado, el número de trabajadores en el sector en España aumentó un 33% en relación a 2019, de 600 personas hasta 800 personas, gracias al impulso de los equipos profesionales de eSports, responsables del 75% de los empleos totales (590). De estos últimos, un 46% son jugadores profesionales.

Desde Aevi aseguran que “el sector tiene las bases y características necesarias para ser un referente mundial”, aunque “la escasa capacidad de inversión es el mayor freno para su consolidación”.

https://www.palco23.com/competiciones/los-ingresos-de-los-esports-en-espana-caen-un-23-en-2020-hasta-27-millones

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.