

ENTORNO

Alberto Guerrero encabezará el ‘lobby’ de la industria de los eSports en Europa

ESL, una de las principales organizadoras de torneos, se ha unido a desarrolladores de videojuegos como Riot Games, Electronic Arts o Activision Blizzard para proteger su modelo de competición.

Palco23
2 sep 2019 - 15:01

Los eSports son uno de los nuevos actores en la industria del entretenimiento, pero no quieren que su modelo sea frenado por nadie. De ahí que hoy se haya puesto en marcha Isfe, una asociación que reúne a buena parte de los actores de este nuevo ecosistema con tal de velar por sus intereses en Europa. Y la representación es amplia: desde gestores de torneos como la ESL, hasta desarrolladores de videojuegos como Riot Games, Electronic Arts (EA) o Activision Blizzard, pasando por plataformas de *streaming* como Twitch.

La organización quiere “alinearse estratégicamente la política de deportes electrónicos en toda Europa”, de manera que pueda haber una legislación mínimamente común en todos los países en un modelo de competición de claro enfoque global. “Queremos que el sector pueda estar representado ante los responsables políticos europeos, los reguladores y otras partes interesadas”, añade en un comunicado.

“Con el crecimiento de la industria de los deportes electrónicos a un ritmo tan rápido, es crucial que nosotros, los editores, tengamos en cuenta nuestros muchos años de experiencia y, en particular, nuestros rigurosos estándares de juego responsable para el bien general del ecosistema y la protección de nuestro jugadores”, ha señalado el español Alberto Guerrero, que recientemente fue promovido como responsable de eSports para Europa en Riot Games, dueño de *League of Legends*.

Isfe aglutinará a desarrolladores de videojuegos, plataformas de emisión y gestores de torneos de eSports

El directivo estará al frente de la asociación junto a Olaf Coenen, vicepresidente internacional del EA, propietaria de las principales sagas de simuladores deportivos. “Los desarrolladores, con sus videojuegos y jugadores en el corazón de los deportes electrónicos, están mejor ubicados para liderar el crecimiento y el desarrollo de esta nueva frontera para la industria de los videojuegos, para enfrentar sus desafíos, promover los eSports y proporcionar una voz autorizada sobre los problemas que afectan sus negocios”.

La organización, que tendrá su sede en Bruselas para estar cerca de las instituciones comunitarias, replica la misma estructura que ya existe en EEUU, Canadá, y Australia y Nueva Zelanda. Por el momento, España estará representada a través de la Asociación Española de Videojuegos (Aevi), mientras que clubes y Liga de Videojuegos Profesional (LVP) aún no figuran como miembros.

“Esperamos trabajar con las partes interesadas de los deportes electrónicos en toda Europa para aumentar el potencial de los deportes electrónicos, impulsar el flujo de talentos en el sector y promover una cultura de los deportes electrónicos justa, inclusiva y diversa”, explican.