

ENTORNO

La ESL suma fuerzas con el sector del 'gaming' y se incorpora a la Asociación Española de Videojuegos

El organismo cuenta ya con 34 empresas y universidades asociadas, entre las que también se encuentran entidades del sector de los eSports, como LVP, Riot Games y Activision Blizzard.

Palco23
26 sep 2019 - 13:30



La Asociación Española de Videojuegos (Aevi) se consolida como principal entidad del sector de los videojuegos. La asociación, que integra a 34 empresas y centros académicos españoles, ha firmado un acuerdo de colaboración con la gestora de competiciones de videojuegos. Tras su incorporación, la asociación ya representa al 90% del mercado español de *gaming*.

Alberto Martín Fabián, director de ventas de ESL España, Portugal y Latinoamérica, ha asegurado que “el objetivo común es hacer crecer esta industria y seguir creando experiencias únicas para los amantes de los videojuegos y de los eSports”. “Estamos convencidos de que con la ayuda de la asociación conseguiremos que sigan creciendo junto a toda la comunidad”, ha afirmado.

José María Moreno, director de la Aevi, ha afirmado que “la incorporación de ESL a la asociación supone la consolidación definitiva de nuestra organización como principal representante de la industria de los eSports en España, al aglutinar a buena parte de los agentes más destacados con presencia en nuestro país”.

Aevi integra a 34 empresas y centros académicos que representan el 90% del consumo de videojuegos en España

“Nuestra asociación quiere seguir jugando un papel clave representando a todas las compañías para que se sumen al esfuerzo colectivo de hacer la industria de los videojuegos un motor cultural, innovador y uno de los principales sectores de impulso económico”, ha asegurado el directivo.

La colaboración con Aevi, por su parte, incluye diferentes acciones conjuntas, como la presencia de la gestora en la Madrid Games Week. ESL contará con un pabellón de 5.000 metros cuadrados en el que se celebrarán las finales de la **Masters Brawl Stars** y la **Rocket League**, que por primera vez serán presenciales.

Actualmente, Aevi la integran 34 entidades del sector, entre empresas y centros académicos, que generan el 90% del consumo del mercado español. Entre ellas se encuentran Activision-Blizzard, Electronics Arts, la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), Nintendo, Microsoft, Sony, Ubisoft y Warner Interactive, entre otras.