

ENTORNO

Los eSports superarán los 3.000 millones de dólares en China en 2020

La industria de los deportes electrónicos podría superar la barrera de los 3.000 millones de dólares (2.654 millones de euros) y duplicará el ritmo de crecimiento del mercado estadounidense.

Palco23
15 abr 2019 - 12:45

La industria de los deportes electrónicos podría superar la barrera de los 3.000 millones

China quiere consolidarse como la primera potencia mundial de eSports. El gigante asiático podría rebasar la barrera de los 3.000 millones de dólares (2.654 millones de euros) en 2020. Actualmente, el valor de la industria china de los deportes electrónicos es de 1.250 millones de dólares (1.106 millones de euros), al igual que la estadounidense.

Para alcanzar esta cifra, el mercado chino tendría que duplicar su ritmo de crecimiento en 2019, según el informe publicado por la Televisión Central de China (Cctv, por sus siglas en inglés). El informe también indica que actualmente los eSports dan trabajo a 50.000 personas en el país y que para 2020 se multiplicará por cinco, hasta alcanzar las 250.000.

“El número de ligas de deportes electrónicos que se disputan en China ha pasado de menos de diez en 2016, a ser más de cien en múltiples disciplinas en la actualidad”, ha afirmado Bang Xu, vicepresidente de Tomorroland eSports.

Recientemente, el Gobierno chino reconoció oficialmente a los eSports como una profesión, lo que permitió a los gamers incorporarse al mercado laboral. La medida se enmarca dentro de la estrategia de China por impulsar estas modalidades como motor de crecimiento deportivo. Según el último informe de Newzoo, en 2018 había más de 619 millones de jugadores en esta región, los cuales gastarán 38 millones de dólares (33,6 millones de euros) este año.