

Mediapro entra en los 'e-sports' con la compra de la Liga de Videojuegos Profesional

G.G.R./M.M.A
6 oct 2016 - 11:09

Mediapro abre otra vía de negocio con los deportes electrónicos. El grupo audiovisual ha adquirido una participación mayoritaria en el capital de Fandroid, la gestora de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), con la intención de crear la mayor liga de europea de *e-sports*. Los términos económicos de la operación no se han hecho públicos, aunque la empresa adquirida amplió capital en 202.340 euros durante el verano, según consta en el Registro Mercantil.

Esta operación permitirá a la LVP, que organiza el mayor evento de videojuegos en España, disponer de mayores recursos, especialmente técnicos, planificar su estrategia de contenidos y potenciar la división de patrocinios y marketing. Y tienen un gran mercado, ya que España cuenta con 15 millones de jugadores siendo el cuarto mercado europeo, según cálculos internos que manejan.

Uno de los líderes de Mediapro, Jaume Roures, ha comentado que se trata de "una fusión de dos experiencias líder en su sector, ellos en la gestión de la liga de videojuegos y nosotros en derechos deportivos". "No es un público vinculado a la televisión, pero sí a los deportes mayoritarios que hoy no serían lo que son sin nuestra colaboración", ha destacado.

"Acceder a un público (15-30 años) que se ha alejado de la televisión tradicional y su ocio pasa por otra relación con los contenidos. Informativos, retransmisiones en directo, gestión de eventos en directo (hasta ahora dos al año y el objetivo es potenciarlo)", ha señalado Roures. Además, ha indicado que la intención es "replicar esta experiencia en América Latina".

Por su parte, uno de los dueños de Fandroid, Jordi Pomarol, ha explicado que "hay un mundo nuevo que viene por otros canales y movimientos al que hemos querido dar voz a través del deporte. Hemos pasado de 10.000 a diez millones de seguidores, de 400 a 30.000 asistentes. Los *e-sports* son el entretenimiento de nuevas generaciones".



La Liga de Videojuegos Profesionales (LVP) reúne a miles de personas en sus eventos.

El emprendedor ha detallado que esta es "una alianza muy importante. Hemos luchado por llegar a esta segunda fase. Llevar los *e-sports* a competir con deportes como el baloncesto. Ese es el objetivo". "Queremos ser un player internacional importante. En España somos el 70% del mercado", ha afirmado.

Sobre la relación con el grupo audiovisual, Pomarol ha argumentado que "Mediapro aporta valores de calidad, tecnología, imparcialidad que no nos daban otros *partners*". "Es más importante el desarrollo de la experiencia para optar a nuevos públicos, no tanto la difusión", ha remarcado.

Pomarol ha comentado: "Entiendo que cierta gente pueda temer que llega una empresa muy conocida. Hay incomprensión de gente que no sabe lo que pasa debajo y la fusión de ambos conceptos ayudará a desarrollarlo. Estamos en camino de poder dar valor a lo que están haciendo muchas personas en los *e-sports*. Aún piensan que con esto no podemos ganar dinero".

Fandroid fue creada en 2009 por seis jóvenes profesionales del mundo de los videojuegos, mientras que en 2011 se empezaron las retransmisiones de las primeras finales nacionales con 100.000 espectadores. En junio de 2016 se llegó a la cifra récord de 300.000 usuarios únicos durante este evento.

En 2016, el mercado global de los *e-sports* generará una cifra de negocio estimada de 493 millones de dólares, según la consultora Newzoo. Este crecimiento del 51% en tan

PALCO23

sólo un año ya ha puesto en marcha a muchos clubes de deportes tradicionales. Es el caso de Laboral Kutxa Baskonia de la ACB, que fue el primer equipo profesional en contar con un equipo en esta disciplina.

En fútbol, el Valencia CF creó hace unos meses su propio equipo para competir en torneos de deportes electrónicos, convirtiéndose en el primero de La Liga que entra en este negocio tras una primera experiencia de la UE Llagostera. También han seguido esta estela el Manchester City con un embajador, el PSG y los Philadelphia 76ers de la NBA con la fusión de dos equipos.