

## MP&Silva entra en los 'e-sports' con las competiciones del Sudeste Asiático

Palco23  
4 feb 2016 - 16:48

Los deportes electrónicos dan un salto más hacia su profesionalización con MP&Silva. La multinacional de marketing deportivo ha llegado a un acuerdo para comercializar los derechos de las principales competiciones de *e-sports* en la zona del Sudeste Asiático, siguiendo así la estela marcada por IMG, entre otras multinacionales, de potenciar este tipo de acontecimientos.

Con este acuerdo, MP&Silva tratará de maximizar comercialmente la marca de estas competiciones con la búsqueda de patrocinios de la mano de Garena, la empresa de *software* más grande de la región. Esta compañía es la propietaria de la Garena Premier League (GPL), dentro de la cual se incluyen diferentes torneos.

El principal campeonato es la liga del videojuego League of Legends (LOL) con los equipos de Indonesia, Malasia, Filipinas, Singapur, Tailandia y Vietnam. Además, bajo el paraguas de la GPL también se disputa la League of Legends Masters Series, que es el torneo profesional de Taiwán, Hong Kong y Macao.

El vicepresidente de MP&Silva, Marco Auletta, ha explicado que "es un acuerdo contundente para nuestro creciente negocio de patrocinios. Estoy orgulloso por la confianza de Garena en nuestro equipo para hacer crecer el valor de sus competiciones. También es un primer paso importante para nosotros en los *e-sports*, al mismo tiempo que destaca nuestro liderazgo y visión en irrumpir en una nueva industria con un potencial enorme".

Por su parte, el vicepresidente de Garena, Jason Ng, ha comentado que aspiran a que los deportes electrónicos sean cada vez más importantes en esta región. "Históricamente, los *e-sports* han atraído a decenas de miles de aficionados y estamos seguros de que con MP&Silva se puede aumentar aún más su presencia a través de asociaciones estratégicas con los consumidores y las marcas comerciales", ha añadido.

La multinacional de marketing deportivo ha asegurado en un comunicado que el Sudeste Asiático está creciendo rápidamente con un enorme potencial en la industria de los deportes electrónicos, que comprende alrededor de 126 millones de jugadores y que generó un negocio de 1.100 millones de dólares en 2014. Además, esta cifra está

| prevista que se doble en 2017.