

FACTBOOK – eSPORTS

1. ¿Qué son los 'eSports'?

eSports ('electronic sports', 'e-sports' o deportes electrónicos), según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), es el nombre con el que se conocen a las **competiciones de videojuegos** estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, 'publishers', organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores.

Los eSports son una denominación genérica que se concreta en competiciones y ligas de diversos juegos. De la misma manera que no se compete en "deporte", sino a fútbol, baloncesto, etc., no se compete a eSports sino a juegos como League of Legends, VALORANT, Call of Duty, FIFA...

Y al igual que en el 'deporte tradicional' hay seguidores, equipos, entrenamientos, pretemporada, jugadores, estrellas, torneos, comentaristas y canales de TV, en el mundo de los eSports pasa exactamente lo mismo.

Los eSports se consumen principalmente en internet a través de plataformas como Twitch, pero también en televisión a través del canal de televisión Ubeat.

2. ¿Cuáles son los juegos más populares en los eSports?

Según los datos de audiencia de diversas plataformas, los eSports de más éxito actualmente son **League of Legends, VALORANT y Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)**, aunque hay otros juegos populares como **FIFA** o **Free Fire**.

3. ¿Qué es League of Legends?

League of Legends (LoL) es el videojuego más popular en los eSports. Creado por Riot Games en 2009, se trata de un juego de estrategia por equipos en el que dos equipos de cinco campeones se enfrentan para ver quién destruye antes la base del otro. Cada jugador elige un campeón y, a base de estrategia y peleas épicas, deberán ir conquistando el mapa poco a poco hasta destruir la base del rival.

4. ¿Qué es VALORANT?

VALORANT es otro de los videojuegos más populares en los eSports. Desarrollado por Riot Games en 2020, se trata de un "hero shooter" en primera persona, multijugador y gratuito. Compiten cinco contra cinco, cada equipo a un lado del mapa, y cada jugador debe elegir a un agente con habilidades únicas y un sistema económico para comprar armas y objetos. Si se eliminan todos los miembros de un equipo, el equipo contrario gana un punto (también ganan un punto si el equipo atacante planta y detona la spike, o el defensor desactiva esa spike). El primer equipo en ganar 13 rondas gana la partida.

5. ¿Qué es la Superliga de League of Legends?

La Superliga de League of Legends es la competición de eSports más importante en España. Se disputa en dos splits (primavera y verano), y cuenta con 10 equipos: Heretics (último campeón), Giants, Movistar Riders, UCAM Tokiers, Finetwork KOI, BIONS ECLUB, Barça eSports, Fnatic TQ, Guasones y Rebels Gaming. Se trata de equipos totalmente profesionalizados: todos ellos cuentan con jugadores titulares más suplentes y entrenador (todos ellos con contratos), CEO, responsable deportivo, plan de negocio...

El último campeón (verano de 2022) fue Heretics, en una final que se disputó en IFEMA de Madrid, ante más de 1.500 personas. La final fue seguida por 400.000 personas online.

La Superliga cerró 2022 con 25,8 millones de espectadores únicos acumulados, contando el canal de LVP y los de los costreamings, un 98% más que en 2021.

6. ¿Qué es la VALORANT Challengers Spain: Rising MediaMarkt Intel?

La VALORANT Challengers Spain: Rising MediaMarkt Intel es la competición nacional de VALORANT, y una de las más importantes de Europa. En 2023 compiten los equipos CASE Esports (que conquistó la última final), UCAM Tokiers, Movistar Riders, Rebels Gaming, Team Queso, KPI Gaming, AYM Esports, Falcons, Ramboot Club y ZETA Gaming. También disputa dos splits, en primavera y verano.

La competición superó los 9,8 millones de espectadores únicos acumulados (LVP y costreamings) en el 2022.

7. Cifras de los eSports en España y en el mundo

Según la AEVI, los eSports generaron en 2022 en España un volumen de negocio de 34 millones de euros (solo incluye eSports, no videojuegos, cuya facturación fue de 1.747 millones de euros). Se estima que hay 2,9 millones de entusiastas y espectadores de los eSports, que participan en el sector 820 profesionales y que de estos 265 son jugadores profesionales. Se trata pues de una industria en desarrollo que genera puestos de trabajo cualificados, que puede ayudar al crecimiento económico y cuya actividad fomenta valores y habilidades personales.

En cuanto a **audiencias**, LVP (Grup Mediapro), la principal organización mundial de eSports en lengua hispana, cerró 2022 con los mejores resultados de audiencia de sus doce años de vida. En total, la compañía ha sumado más de 77,3 millones de espectadores acumulados en todo el mundo, un 10% más (69,8 millones en 2021).

En ese sentido, la Superliga de League of Legends, la competición de eSports más importante de España, ha jugado un papel clave, ya que ha alcanzado los con 25,8 millones de espectadores únicos acumulados en el último año (canal de LVP y costreams), duplicando la audiencia de un año antes.

8. Cifras de los eSports en el mundo

Según la consultora Newzoo, en 2022 la audiencia de los streams de videojuegos tenía previsto alcanzar los 921 millones de personas en todo el mundo, por 809 millones un año antes.

En cuanto al impacto económico, la consultora Newzoo también calcula que en 2022 los eSports iban a generar un mercado de unos 1.384 millones de dólares en todo el mundo, con una audiencia global de más de 532 millones de personas.

9. ¿Es España una potencia en eSports?

La profesionalización de la escena nacional, gracias sobre todo al trabajo de LVP (GRUP MEDIAPRO), desde más de 12 años, es ya un hecho. Así lo demuestran los diferentes reconocimientos que han cosechado las competiciones nacionales, y que cada vez más jugadores y profesionales están dando el salto a clubes y competiciones de ámbito mundial.

10. ¿Cómo se estructuran las competiciones en España?

España cuenta con un variado ecosistema de competición amateur y profesional. En ese sentido, la compañía nacional más importante es LVP (Liga de Videojuegos Profesional, propiedad de GRUP MEDIAPRO), uno de los mayores operadores de competiciones de videojuegos del mundo y la mayor organización de eSports en lengua hispana.

A través de sus sedes de Barcelona, Madrid, Buenos Aires, Bogotá y México, LVP tiene presencia en más de 30 países. Organiza las competiciones nacionales más prestigiosas (como la Superliga en España o la Liga Master Flow en Argentina) y grandes torneos internacionales, cuenta con plataformas de competición online (ArenaGG), gestiona eventos para terceros (como la eLaLiga Santander para LaLiga y Electronic Arts) y distribuye en castellano eventos mundiales como el League of Legends European Championship (c). Parte del Grupo MEDIAPRO, LVP proporciona además servicios de producción de eventos, publicidad y producción audiovisual, cubriendo todos los aspectos del ecosistema de los eSports.