

Deporte electrónico ya ofrece mayores premios en metálico que el convencional



La directora general de Global Sports Innovation Center de Microsoft (GSIC), Iris Córdoba, destacó la relevancia y el crecimiento de la industria de los deportes electrónicos y señaló que, ahora, gana más dinero un premio individual de deportes electrónicos que uno de deporte convencional.

“Antes el jugador de esports era un jugador amateur y ahora cobra un sueldo por jugar. En 2019, el jugador individual que ha tenido el mayor premio monetario ha sido el ganador de Fortnite, que ganó más de tres millones frente al premio de Wimbledon que no llegó a tres millones”, añadió Córdoba.

Estas declaraciones tuvieron lugar en el cuarto diálogo del ciclo Deporte, economía y salud: ¿Unas nuevas reglas del juego?, organizado por La Fundación Ernest Lluch y el Ivie, en colaboración con la Fundación Bancaja, en el que también participó David Rosa, subdirector técnico del Centro de Innovación

Social y Urbana de Valencia (Las Naves).

Córdoba subrayó durante su intervención que la línea entre lo virtual y real cada vez es más pequeña, puesto que cada vez son más las empresas y clubes deportivos que buscan ayuda en organismos como el GSIC para entender cómo funciona y qué soluciones de “gaming” introducir en sus entidades deportivas.

“El sector electrónico seguirá creciendo a nivel de desarrollo, de consumo y de experiencias. En España tenemos muy buenas empresas emergentes y somos un referente a nivel deportivo. Tenemos de las mejores ligas, clubes y deportistas y, por ende, no es de extrañar que tengamos también las mejores soluciones que están utilizando estos clubes”, explicó la directora general del GSIC.

David Rosa indicó que “la tecnología y la profesionalización de los deportes electrónicos no difiere en nada de cualquier club deportivo profesional”, puesto que, además de los jugadores, existen entrenadores, preparadores físicos, psicólogos y nutricionistas dentro de la industria.

También explicó que existe la figura del caster, es decir, el narrador de videojuegos, y que incluso hay grandes estadios que se diseñan sólo para las competiciones de los deportes electrónicos.

Rosa señaló que ha existido una evolución generacional en este tipo de deporte, donde antes el consumidor no gastaba tanto dinero, pero ahora sí que está dispuesto a pagar por ello.

Por último, Córdoba añadió que los estudios internacionales indican que el perfil de jugador tiene un promedio de edad de 25 y 30 años y que cada vez gasta más dinero, con un promedio de 300 dólares mensuales.