Publicado en Madrid el 05/05/2017

La nueva Stars Esports League aspira a ser la mayor competición de clubes deportivos

La SESL presentará en las próximas semanas su estrategia y modelo de negocio. El ritmo de crecimiento interanual de los eSports es de hasta el 60% según PWC

Los eSports dan un paso más en la profesionalización con la puesta en marcha de la Stars Esports League. La SESL, la liga de entidades deportivas que aspira a convertirse en un referente internacional en el mundo de los clubes, hará su presentación oficial mediante vídeocomunicado en las próximas semanas, en la web starsesportsleague.com, donde presentará su estrategia y desvelará algunos detalles de la competición.

`Podemos acelerar la inminente tendencia de crecimiento de los deportes electrónicos en el mercado global en términos de profesionalización, competitividad, audiencias e interés del mercado masivo, tanto a nivel de público como de las marcas de gran consumo´, sostiene Sergio Reyes, General Manager de la Stars eSports League. Reyes anticipaba que, tras un duro trabajo, este proyecto está listo para aglutinar a los mayores clubes internacionales: `Tenemos una perspectiva diferente de lo que son los esports en la actualidad´.

Tanto los estudios de compañías reputadas y con amplia experiencia en el sector como Newzoo1 y Super Data2, como las grandes consultoras de negocio del mundo como Deloitte3 o PWC4, apuntan que los deportes electrónicos tienen crecimientos interanuales acumulados de entre el 20% -las más pesimistas- y el 60%. Deportes tradicionales como la NBA apenas superan el 5%5, y las grandes ligas del fútbol europeo como la Premier británica o la Bundesliga alemana, pese a su fuerte expansión en nuevos mercados, tienen crecimientos medios que oscilan entre el 10 y el 15% en los últimos 4 años6.

'Nuevos' deportes como las Artes Marciales Mixtas de la UFC crecen también a un ritmo sensiblemente inferior (10-20% durante los últimos 4 años).

Sergio Reyes añadía: `estamos a un solo paso de dar el gran salto al mercado masivo. Lo ha dado la UFC desde que apareció la figura de Connor McGregor y lo ha dado la Premier League en Asia gracias a su brillante estrategia de negocio´.

Según sus creadores, SESLeague pretende generar un ecosistema sostenible en el tiempo, atractivo para entidades, jugadores, agencias de clubes, agencias que representen a clubes deportivos en eSports, y la industria del videojuego competitivo en general.

REF

1https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light/

2https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/

3https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/global/Documents/Technology-Media-Telecommunications/gx-tmt-prediction-esports-revenue.pdf

4http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/publications/assets/pwc-sports-outlook-2016.pdf

5https://www.statista.com/statistics/193467/total-league-revenue-of-the-nba-since-2005/

6https://www.statista.com/statistics/556893/premier-league-clubs-revenue-by-stream/

7https://www.forbes.com/sites/mattconnolly/2016/06/03/report-ufc-profited-157-million-in-2015-over-double-its-2014-total-and-5-6-times-more-than-wwe/#6c10604b591a

Datos de contacto:
Ziran
637730114

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Juegos E-Commerce Otros deportes Gaming

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es