

## **La revista de deportes electrónicos Dot Esports llega a España y Latinoamérica**

**El prestigioso medio de deportes electrónicos mundial oficializó su entrada al mercado hispanohablante en una presentación realizada en Oh My Game! Madrid. La cobertura no solo estará presente en España, sino que también llegará a Latinoamérica**

Wec y Gamurs Pty Ltd han anunciado un acuerdo para llevar los contenidos de Dot Esports al castellano. Se trata de una unión pionera en nuestro país al ser la primera vez que un medio especializado en deportes electrónicos internacional se adentra en el panorama español.

Este medio prevé servir de altavoz al día a día mundial de los esports, con un foco particular en los eventos y torneos que se desarrollen en el panorama español y toda la actualidad de estas disciplinas en la comunidad iberoamericana. Por lo que se refiere a la audiencia, también alcanzará a todos los lectores hispanohablantes.

“El objetivo principal es llevar a España el conocimiento y los recursos periodísticos habituales en el mundo anglosajón”, aseguró el redactor jefe Miguel Casquero. Por su parte, Sergio Benet, director de la revista afirmó que “Dot Esports es un medio que trata un fenómeno, no solo un deporte, por lo que llegará a públicos de diversa índole y tendrá una política abierta a nuevos mercados”.

Dot Esports ya cuenta en la actualidad con una versión en portugués enfocada al lector brasileño.

Este anuncio se hizo oficial en una fiesta de inauguración en pleno centro de Madrid, en la cadena de bares gaming «Oh My Game!». Con el patrocinio de OneMeetOne, el evento recibió a numerosas personalidades relevantes de la industria de los deportes electrónicos en España.

De acuerdo con un informe de Newzoo hecho público en diciembre de 2017, los beneficios derivados de los deportes electrónicos crecieron en Europa un 65% en 2016 y un 27,3% en 2017 y podrían llegar a sumar 2040 millones de dólares de beneficios para 2020, si el ritmo se mantiene. La LVP anunció recientemente que sus emisiones en directo sumaron, el pasado año, 17,4 millones de espectadores, lo que ratifica la tendencia alcista en nuestro país.

### **Datos de contacto:**

Francisco Diaz  
637730114

Categorías: [Internacional](#) [Juegos](#) [Otros deportes](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>