

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 starseportsleague.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%, 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

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

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

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

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

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

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

7<https://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>