

La entrada de los grupos de comunicación en los eSports, protagonizada por Mediapro

Diferentes sectores han entrado ya, en España, en el mundo de los eSports. Ahora toca ver como reaccionarán los otros grandes grupos de comunicación del país, pues Mediaset ha apostado invirtiendo en la Liga Profesional de Videojuegos

Mediapro entra en el mundo de los eSports con una inversión en la LVP.

El mundo de los eSports en España está adquiriendo tirón. No solo por la entrada de compañías tecnológicas y operadoras como Vodafone y Asus, también por clubes deportivos como la Real Sociedad o el Valencia. No obstante, para el despegue en serio de los deportes electrónicos todavía faltaba la entrada de un componente vital: la entrada de un grupo de comunicación de gran impacto que se haga con los derechos de emisión de las competiciones electrónicas para aumentar la penetración entre los espectadores.

En este sentido, Mediapro ha sido la primera en entrar en el mercado de los eSports adquiriendo una participación mayoritaria de la LPV (Liga Profesional de Videojuegos), que a día de hoy es la entidad que tiene los derechos de emisión de las competiciones League of Legends y de la liga de videojuegos más grande de Europa.

De momento, la compañía se hace con la liga de LoL más fuerte de Europa a nivel nacional fuera de las dos oficiales de Riot, con la que espera ganar más de 10 millones de espectadores únicos al cerrar el año en las ligas de LVP.

El contenido de este comunicado fue publicado primero en la página web de Hipertextual

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Juegos E-Commerce](#) [Recursos humanos](#) [Gaming](#)