



ASOCIACIÓN
DE MARKETING
DE ESPAÑA

eSPORTS: REFLEXIONES SOBRE ECOSISTEMA

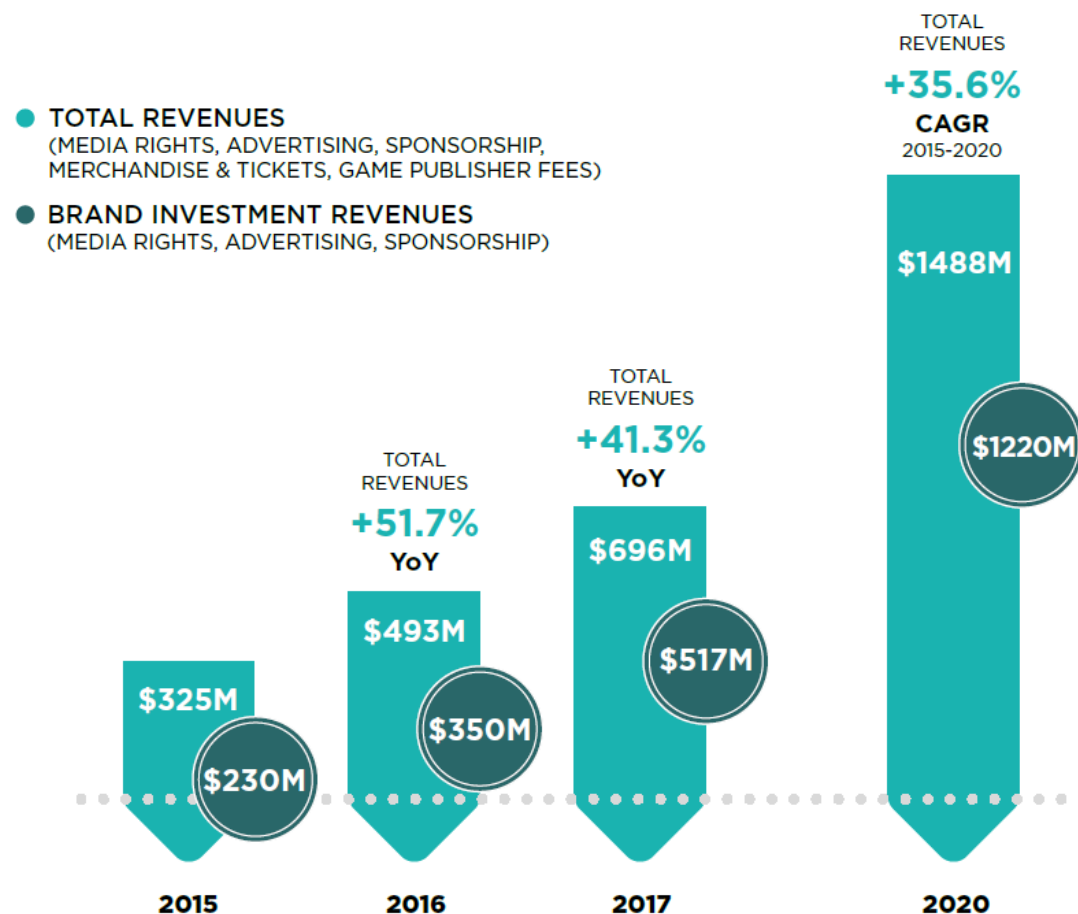
Carlos Cantó
CEO - SPSP Consulting
Vocal Asociación Marketing España
18 octubre, 2017

eSPORTS: INTRODUCCIÓN

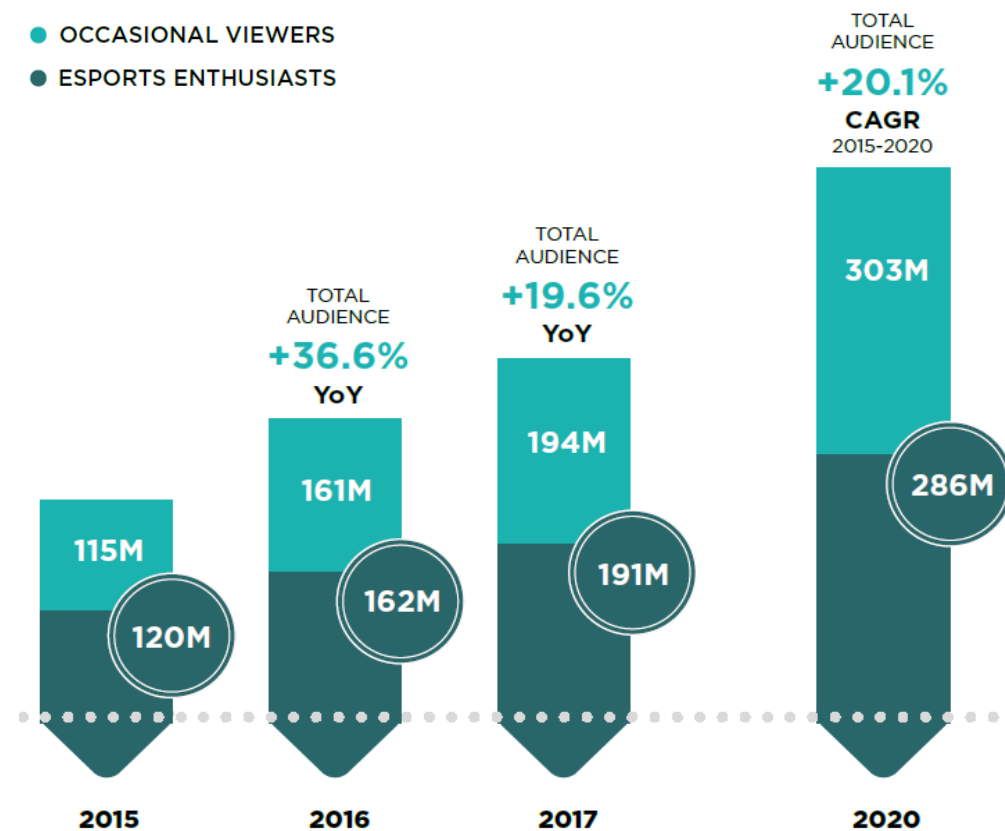


ESPORTS - GLOBAL

Previsión de ingresos



Previsión de audiencia



Fuente NewZoo: excluye los ingresos por apuestas, fantasy leagues o conceptos similares de pago en efectivo, así como los ingresos generados en los juegos.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DE eSPORTS

FPS (First Person Shooter)



MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)



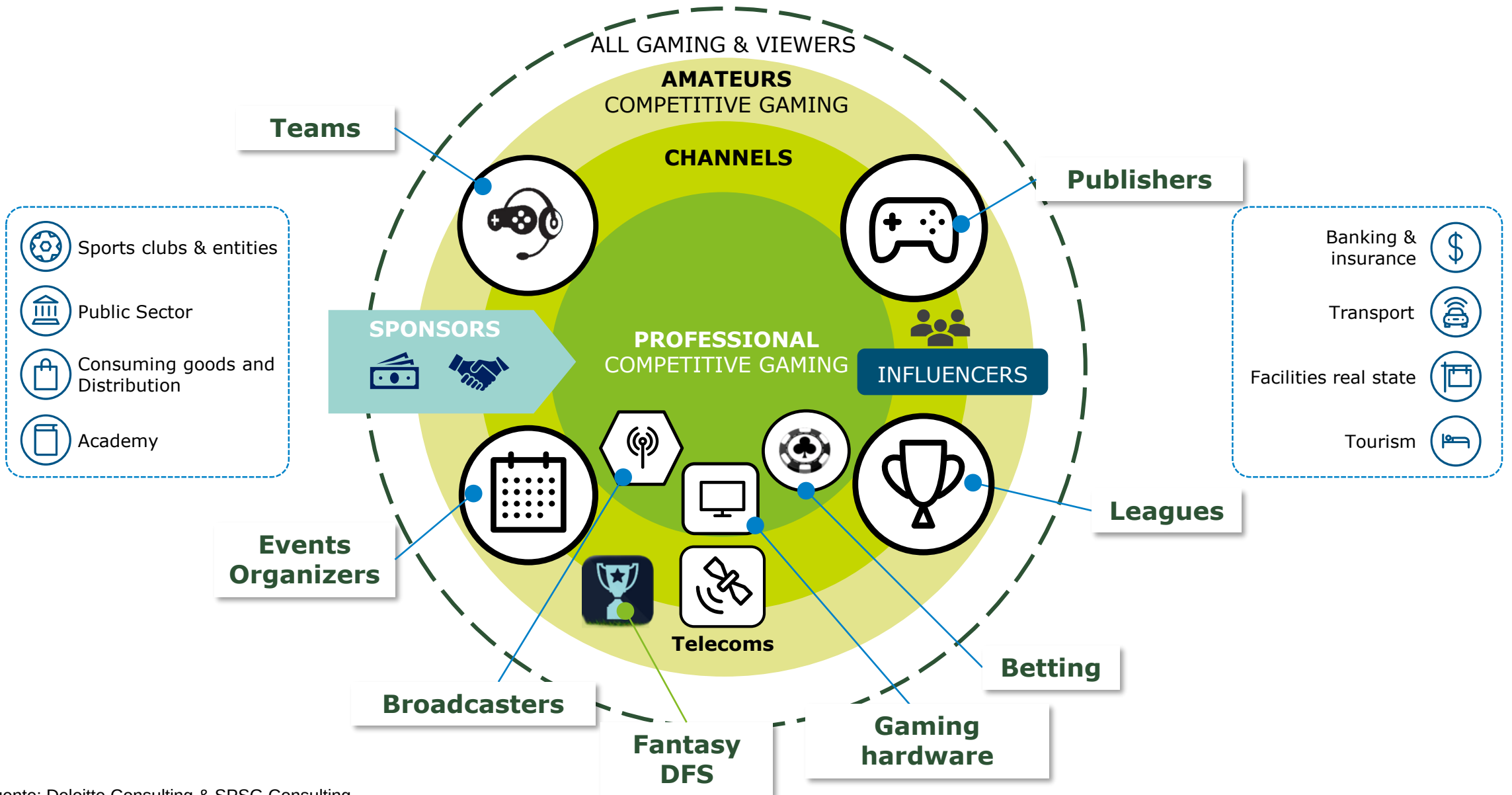
"Traditional" sports



RTS & Others (Real Time Strategy)



ECOSISTEMA eSPORTS



eSPORTS: ESTADO ACTUAL

“Aún no es el momento....”



“...porque hay que estar”



Extensión de la base de “fans” a los milenials y nativos digitales



Unidad de negocio / desarrollo

eSPORTS: ASPECTOS CLAVE

- Sector en plena expansión
- Proceso de concentración y ordenamiento: fusiones, adquisiciones
- Interés por parte del “movimiento olímpico” y “deportes tradicionales”
- Nuevas competiciones
- Nuevos modelos de negocio (franquicias, etc)
- Derechos audiovisuales
- Rol de los sponsors (endémicos y No-endémicos)
- Proceso creciente de monetización
- Estrategias de verticalización

*"It is easier to go down the hill than up,
but the view is much better from the top"*

GRACIAS ...y GL, HF

