[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en el 16/06/2016

# [Los eSports, posible futuro de las audiencias deportivas](http://www.notasdeprensa.es)

Cada vez que hablo del tema de eSports me ven con una cara muy extraña. Las cifras de audiencias se han vuelto brutales y por alguna razón han pasado desapercibidas por la mayoría de los mercadólogos. Los eSports son torneos de videojuegos que son vistos por espectadores a nivel mundial, en menos palabras —por increíble que parezca— alguien ve a otra persona jugar un juego de video. El año pasado los eSports sumaron más de 256 millones de espectadores, cifra muy superior a los 119 millones que vieron el Super Bowl. Esta nueva audiencia estima un formato totalmente distinto de audiencia deportiva, los eSports son en cierta medida el futuro en términos de eventos deportivos. Tan sólo en la Unión Americana se estima que el mercado llegue a un valor de 13 mil millones de dólares para el 2020 con una penetración del 64.9 por ciento para el mismo año. En México no quedamos muy detrás en términos de absorción de mercado, para el 2020 se espera alcance 50.3 de penetración. Si hablamos de valor de mercado en Gaming las cosas cambian dramáticamente, según Statista México sumará este año 962 millones de dólares en valor de mercado de Gaming. Un valor muy lejano a nuestros vecinos del Norte. En América Latina el segmento de gaming tendrá 116 millones de participantes con una penetración del 41.2 por ciento con un valor de mercado de 2,562 millones de dólares. El perfil de estos jugadores y espectadores es sujeto de un análisis más profundo. En México según cifras del departamento de investigación de este portal en el rango de 16 a 24 años de edad hay poco más de 14 millones de participantes en la industria del Gaming seguido naturalmente por 25 a 34 años con 11 millones de integrantes. Tal vez resulta más interesante la presencia de jugadores por encima de los 55 años, un segmento que podría parecer ajeno a los eSports, en nuestro país suman 1.6 millones de jugadores con una distribución muy similar entre hombres y mujeres, algo que no sucede en rengos de menor edad. Por ejemplo, en la Unión Americana se estima que para el 2020 el segmento de 55 años o más tenga mayor número de participantes que el de 45 a 54 años. La preferencia de eSports en América Latina se ha concentrado en el segmento socioeconómico medio con poco más de 49 millones de participantes seguido de manera natural por el segmento bajo con 39 millones de personas según cifras de Statista. La mujeres se han convertido en un motor importante para la industria, tan sólo en la región se espera que para el 2020 existan 30 millones de jugadores de 16 a 34 años. En Europa esta cifra llegará a 60 millones. Algo interesante de los europeos es la participación del segmento 25 a 34 años que rebasa de manera significativa a los segmentos más jóvenes. Para el marketing es indispensable entender dónde estarán las nuevas audiencias, en México en particular dibuja un potencial enorme para temas de eSports. No me sorprendería que en el cercano futuro se presenten canales locales en TV de Paga o Streaming para cubrir exclusivamente torneos de videojuegos. Los eSports son una plataforma interesante de branding, si lo pensamos con cuidado será evidente que por su naturaleza digital se presta muy bien para hacer publicidad y estrategias de comunicación. Además el gaming podría presentar oportunidades interesantes de native advertising que de algún modo no se han cumplido en plataformas de juegos. Por ejemplo, Twitch —la plataforma de videojuegos en línea— suma más de 45 millones de usuarios según sus propias cifras. Los eSports podrían ser una excelente avenida para llegar a un público conectado. The post Presta atención a los eSports, podrían ser el futuro de las audiencia deportivas appeared first on Revista Merca2.0.

**Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/los-esports-posible-futuro-de-las-audiencias](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Sociedad Juegos Televisión y Radio Otros deportes Gaming

[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)

[**http://www.mexicopress.com.mx**](http://www.notasdeprensa.es)