

Nota de premsa

Els e-Sports van ingressar 696 milions de dòlars a nivell mundial el 2017

En una conferència al Col·legi d'Economistes de Catalunya, el director de la Lliga de Videojocs Professional Sergi Mesonero i el consultor legal en Dret Digital i e-Sports Àlex Barbarà han destacat que “el 70% dels ingressos que generen els e-Sports a nivell mundial provenen de la publicitat i el patrocini” i han demanat la creació de “legislacions específiques per als e-Sports a nivell laboral, de societats o de tributació i comptabilitat”.

Barcelona, 27 de febrer de 2018.- L'Auditori de la seu del Col·legi d'Economistes de Catalunya (CEC) a Barcelona ha acollit aquest vespre la conferència "Impacte econòmic dels e-Sports. Noves oportunitats de negoci" presentada pel membre de la Comissió d'Economia i Finances del CEC **Jaume Vilà** i moderada pel membre del Grup de Joves Economistes del CEC **Sergi Belmonte**.

En primer lloc el director de la Lliga de Videojocs Professional i director de la Càtedra Internacional de e-Sports de la Universitat Catòlica San Antonio de Murcia (UCAM) **Sergi Mesonero** ha iniciat la seva intervenció recordant que “és important no confondre la indústria dels e-Sports amb la indústria dels videojocs ni associar els e-Sports amb els videojocs d'esports, ja que la majoria no ho són”. D'altra banda ha explicat que “a tot el món els e-Sports van ingressar el 2017 696 milions de dòlars generant una audiència de 200 milions de persones” i ha afegit que “es preveu que el 2018 la xifra d'ingressos assoleixi els 906 milions de dòlars”. Mesonero també ha detallat que “el 70% dels ingressos vénen de publicitat i patrocini”. A més, Mesonero ha apuntat que “la cadena de valor dels e-Sports s'assembla a la de l'esport professional amb la diferència que en els e-Sports hi ha companyies propietàries dels jocs”.

El director de la Lliga de Videojocs Professional ha comentat que “la perspectiva de futur dels e-Sports passa per la convivència de diferents models en què els diferents actors trobin espais diferenciats regionals, temàtics o per títols”. En paral·lel ha opinat que “el futur vindrà marcat per l'exploració de diferents vies de monetització com són els drets d'imatge i de retransmissió, els serveis premium o les apostes”. Mesonero ha subratllat que “les millores tecnològiques obriran noves possibilitats per a gamers i fans amb la integració amb les plataformes de joc i de mitjans, així com amb millora de la connectivitat amb el 5G”. Finalment ha conclòs que “és un sector immadur” perquè només fa uns 5 anys que es pot considerar com un sector econòmic i que per tant “presenta riscos”.

Per la seva banda, el consultor legal en Dret Digital i e-Sports **Àlex Barbarà** ha afirmat que “la majoria dels clubs d'e-Sports presenten forma jurídica de

Societats Limitades”. En relació al finançament, Barbarà ha comentat que principalment es fa via patrocini però també entrant en rondes de finançament via *business angels* o amb la venda de participacions de l'empresa. Barbarà ha ressaltat que “malgrat que es percep l'àmbit dels e-Sports com a al·legals, aquest està regulat en tots els sentits” i ha demanat la creació de “legislacions específiques per als e-Sports a nivell laboral, de societats o de tributació i comptabilitat”

El **Col·legi d'Economistes de Catalunya**, que compta amb més de 8.000 col·legiats (més de 600 dels quals són joves economistes) i més de 2.000 societats i despatxos vinculats dedicats professionalment a les diferents vessants de l'economia i l'empresa, està considerat com una institució que, a través de l'organització d'activitats i serveis molt diferents, es configura com un centre de formació i reciclatge dels professionals i com un fòrum d'opinió obert a la societat en general.

Per a més informació:

Gabinet de premsa Col·legi d'Economistes de Catalunya

Víctor Bottini (679983346) i Clara Bassols (673153645)

cecpremsa@coleconomistes.cat