

Ángel Bartolomé Muñoz de Luna
Sonia Martín Gómez

**Esports:
comunidad, broadcasters y
desarrollo de negocio**



SALAMANCA
2023

1ª edición: Salamanca (España), 2023.

Esta obra, tanto en su forma como en su contenido, está protegida por la Ley, que establece penas de prisión y multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o comunicaran públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización por escrito del titular de los derechos de explotación de la misma.

Diseño y producción gráfica: PEPA PELÁEZ, Editora.

Del texto:

© *by* Ángel Bartolomé Muñoz de Luna y Sonia Martín Gómez, 2023.

De esta edición:

COMUNICACIÓN SOCIAL EDICIONES Y PUBLICACIONES, sello propiedad de:

© *by* PEDRO J. CRESPO, EDITOR (2023).

Contacto:

Avda. Juan Pablo II, 42, Ático A. 37008 Salamanca, España.

Taller editorial y almacén:

c/ Escuelas, 16. 49130 Manganeses de la Lampreana (Zamora, España).

Correo electrónico: info@comunicacionsocial.es

Web: <https://www.comunicacionsocial.es>

ISBN: 978-84-17600-80-8

Depósito Legal: DL S 48-2023

Impreso en España. *Printed in Spain*

Sumario

1. Esports, concepto e historia.....	9
2. Relevancia de los esports. El sector en cifras	17
3. Géneros prevalentes.....	21
4. El ecosistema competitivo	29
5. Cuestiones legales vinculadas a los esports.....	37
6. Discusión sobre su reconocimiento olímpico.....	39
7. Los ‘proplayers’: jugadores profesionales. Entrevista con Diego Fuentes García (Evangelion)	41
<i>Entrevista con Diego Fuentes García (Evangelion)</i>	42
8. Los organizadores de eventos: la escena amateur. Entrevista con Tao Martínez Lorite, responsable de Desarrollo Universitario en Esports para GGTECH.....	63
<i>Entrevista con Tao Martínez Lorite</i>	64
9. Los broadcasters: emisores y animadores. Entrevista con Jordi Soler Cantalosella, Director General de LVP (Liga de Videojuegos Profesional)	79
<i>Entrevista con Jordi Soler Cantalosella</i>	81

10. Las grandes desarrolladoras. El caso de éxito del MOBA League of Legends y el shooter, Valorant Entrevista con Maye MacSwiney, Marketing & COMS Manager IBIT en Riot Games	93
<i>Entrevista con Maye MacSwiney</i>	<i>94</i>
11. Los clubes y las redes de stakeholders. Entrevista con Sergio Benet, General Manager del Valencia CF Esports y fundador de WEC (World Esports Corporation).....	121
<i>Entrevista con Sergio Benet</i>	<i>121</i>
12. La relevancia de los públicos y sus «comunidades» de interés. Entrevista con Lucas Millán Tomás, Lead Community Manager para la región EMEA (Europe, Middle East, Africa) para Amazon Games	151
<i>Entrevista con Lucas Millán Tomás.....</i>	<i>152</i>
13. Conclusiones.....	165
Bibliografía	179