

INFORMACIÓN GENERAL

Fecha, hora y lugar:

4 de noviembre de 2021
18.30 horas
ANTIGA FÀBRICA DAMM
[Carrer del Rosselló, 515
08025 Barcelona]

Personas de contacto:

Sílvia Sánchez / Bernat Gisbert
sports@feedbacktoday.net
Tel: 667 665 866 / 680 531 493



Feedback Sports

Feedback Sports es un encuentro regular y periódico de personas y perfiles vinculados al deporte entendido como industria y no como espectáculo. Esto implica a directivos de clubes, competiciones y federaciones, a deportistas, a representantes de compañías del sector deportivo o patrocinadoras, a políticos y miembros de la administración pública competente, a comunicadores y a representantes de los sectores económicos afines a la industria. En nuestros encuentros se difunden y comparten conocimientos, experiencias y aprendizajes de personas de diversos ámbitos siempre en un espíritu constructivo.

E-SPORTS: ESPERANDO LA SIGUIENTE PANTALLA

E-SPORTS: ESPERANDO LA SIGUIENTE PANTALLA

- 01 | ¿Cuál es el perfil de la audiencia de los e-Sports? ¿Qué edades tienen? ¿En qué estratos sociales se encuentran?
- 02 | ¿Qué perfil tienen las nuevas estrellas del deporte electrónico? ¿Qué valores transmiten? ¿Cómo se preparan para competir profesionalmente?
- 03 | ¿En qué consisten las estrategias nacionales de los países que, como Andorra, aspiran a liderar la industria de los e-Sports en los próximos años?
- 04 | ¿Qué oportunidades suponen los e-Sports para la economía real? ¿Qué retos presentan?
- 05 | ¿Cuál es el papel de la mujer en los e-Sports? ¿Cómo se alcanza la paridad en las competiciones y representación social?
- 06 | ¿Son los e-Sports buenos para la salud?

Las competiciones de deportes electrónicos, o e-Sports, son un mercado pujante en todo el mundo. Solo en Europa, Deloitte estimó que las audiencias de esta disciplina superaron los 443 millones de personas en 2020, una cifra mayor a la de disciplinas mucho más consolidadas como el golf. En 2021 se espera alcanzar los 500 millones de personas, con tasas de crecimiento difícilmente repetibles en otras competiciones.

Tras la audiencia, llegan el consumo y las marcas comerciales. Y ninguna quiere perder la oportunidad de crear vínculos con sus clientes en contextos emocionalmente favorables. **Se espera que una nueva industria se consolide en los próximos años** en base a una miríada de consumidores (jóvenes y no tan jóvenes) deseosos de nuevas experiencias de entretenimiento. *¿Cuál es el perfil de la audiencia de los e-Sports?*

Los beneficios potenciales son tan grandes que incluso algunos países han hecho apuestas fuertes. **La pasada primavera, Andorra anunció su voluntad de convertirse en la capital europea de los e-Sports** siguiendo una estrategia de ayudas públicas y apoyos a las competiciones e industrias asociadas. *¿En qué consisten estos planes? ¿Qué beneficios tendrán sobre la economía real del país?*

Por otra parte, **nuevos ídolos se alzan como modelos a seguir**. Nombres como Johan Sundstein, Jesse Vainikka o Anathan Pham pulverizan mensualmente los récords de ganancias en juegos como Fortnite, Dota2 o League of Legends y congregan millones de seguidores tras de sí. Pero, *¿hasta qué punto estos nuevos héroes encarnan el 'altius, fortius, citius' y los valores del deporte?*

Hay otros dilemas. Por ejemplo: *¿serán, nuevamente, los e-Sports un feudo masculino? ¿Qué se debería hacer para evitarlo? ¿Qué papel tienen los medios de comunicación y la propia industria para que el protagonismo también sea femenino? ¿Y qué decir de los hábitos de vida que promueven? ¿Suponen los e-Sports una llamada al sedentarismo y la introversión? ¿Son incompatibles el videojuego y el deporte de base?*

OBJETIVO

El debate planteará puntos de vista complementarios sobre el creciente fenómeno de los e-Sports, **intentando señalar los puntos fuertes y débiles de esta industria de tantísimo potencial** en los próximos años. Es obligado aprovechar sus evidentes oportunidades y evitar todos los riesgos.