



BLINK

trueshore

VISIÓN GENERAL DE LA INDUSTRIA DE LOS ESPORTS



Esports definition

Competitive gaming where players and teams face off in tournaments, blending entertainment and sports for global audiences.

Esports attracts younger generations, offering unparalleled engagement and brand loyalty, making it a lucrative and rapidly growing industry.



Rapid Growth

The esports industry has seen exponential growth in recent years, with a global audience expected to reach over 500 million by 2025.



Diverse Revenue Streams

Esports generates revenue from a variety of sources, including sponsorships, advertising, media rights, and merchandise sales.



Increasing Audience Engagement

Esports viewers are highly engaged, often watching for extended periods and actively participating in the community.

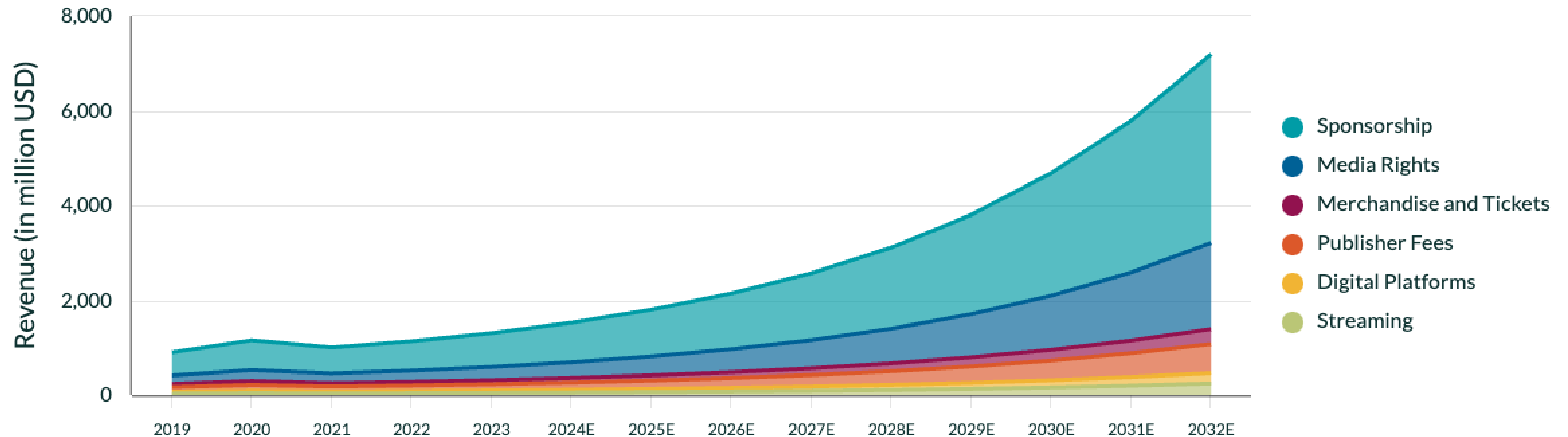


Emerging Platforms

The esports ecosystem is evolving, with the rise of new streaming platforms and the integration of mobile gaming.

La industria de los esports está lista para un continuo crecimiento y transformación, ofreciendo nuevas oportunidades para empresas y aficionados por igual.

CADA VEZ MÁS MARCAS INVIERTEN EN PATROCINIOS DE ESPORTS YA QUE ES LA NUEVA FORMA DE LLEGARLE A LOS MÁS JÓVENES

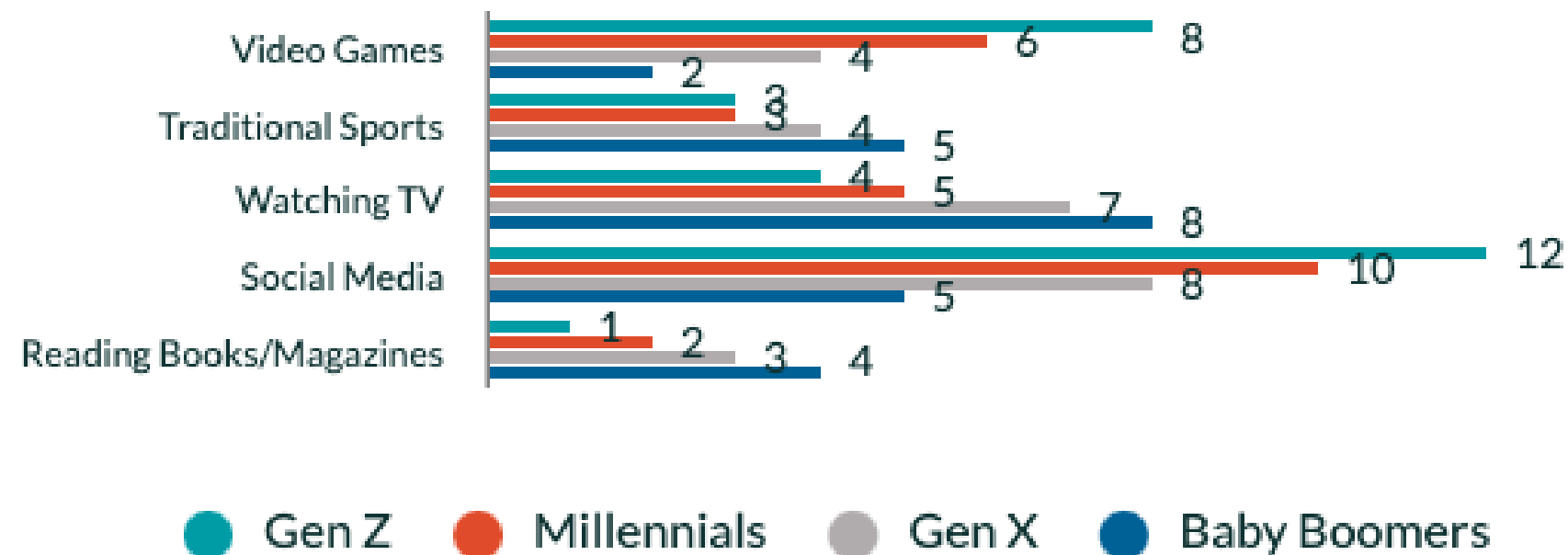


El mercado global de esports, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 20.9%, crecerá de 1.14 mil millones de dólares en 2022 a 7.19 mil millones de dólares para 2032, impulsado por patrocinios, derechos de medios y mercancías.

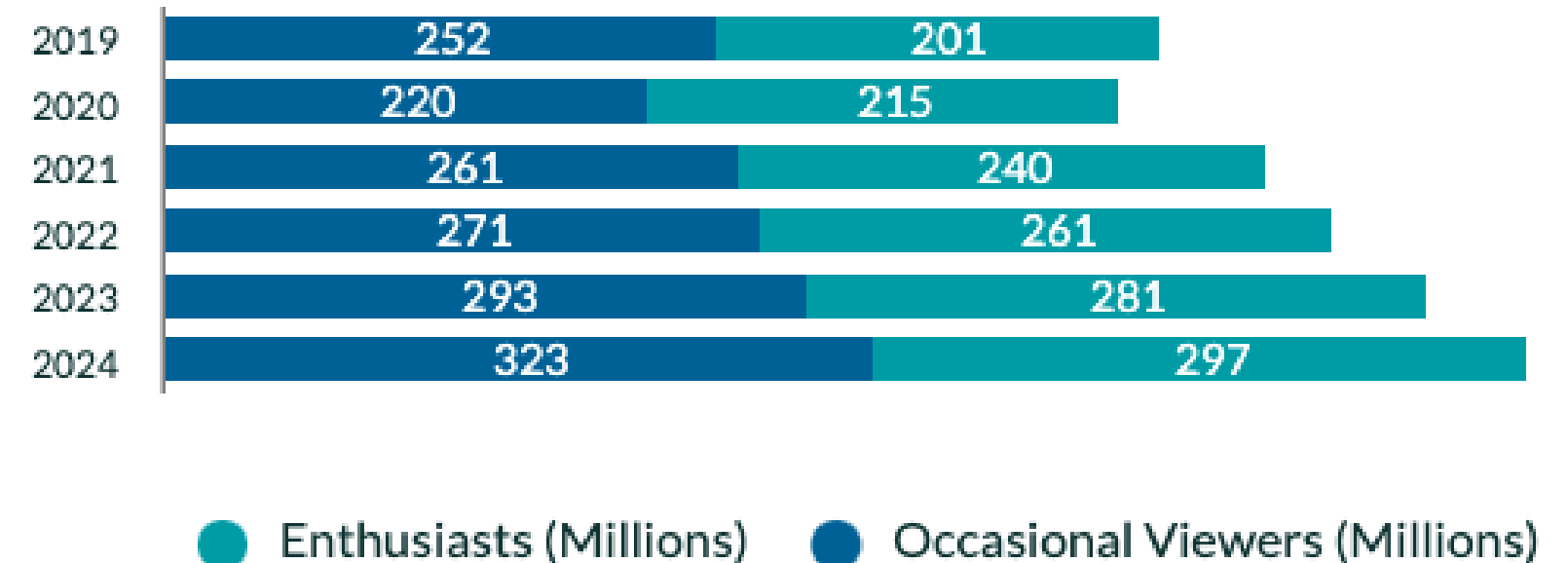
AUDIENCIA

Los videojuegos son el deporte y la forma de participación preferida de las nuevas generaciones, con la generación Z dedicando más de 8 horas a la semana, superando a los deportes tradicionales y otros medios, al tiempo que fomenta la comunidad, la competencia y la lealtad a las marcas.

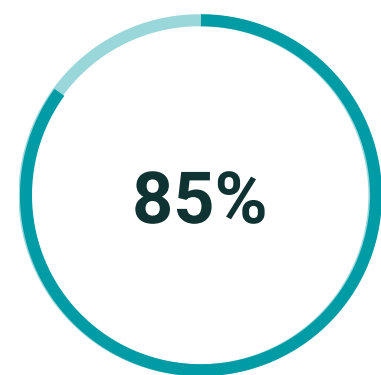
Gaming vs Traditional Activities



Esports Audience Growth

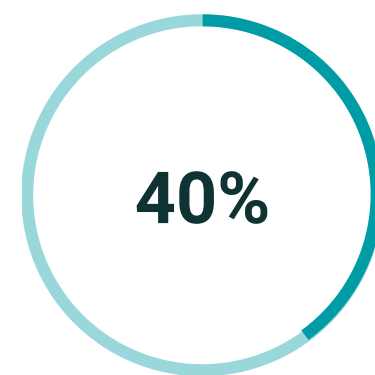


La audiencia de esports de LATAM es una mina de oro para las marcas, ofreciendo oportunidades inigualables para construir lealtad y fomentar el compromiso.



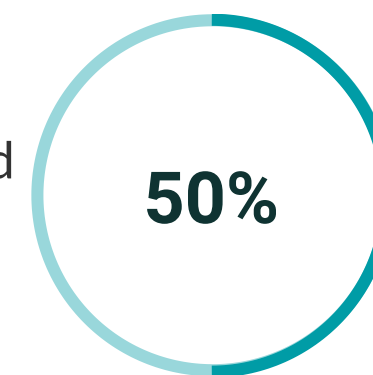
Brand Awareness

Percentage of esports viewers who recognize a sponsoring brand.



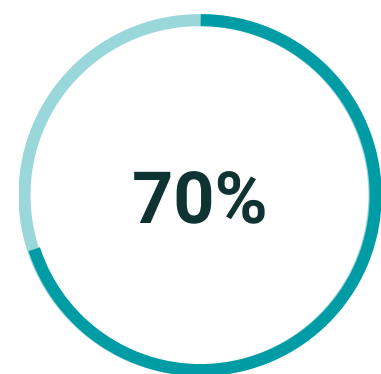
Engagement Rate

Viewers who interact with brand activations (e.g., redeem codes, follow social media).



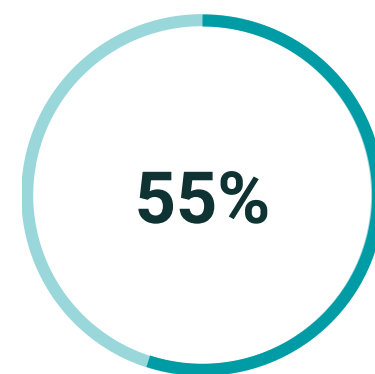
Loyalty (Fidelity)

Percentage of fans who choose a sponsor's product over competitors due to esports-related exposure.



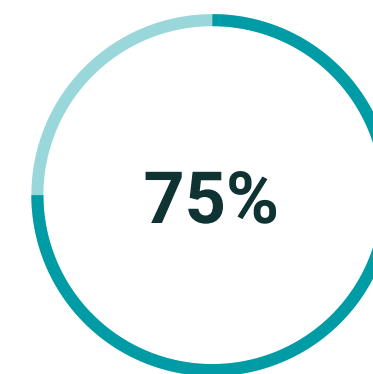
Brand Recall

Percentage of viewers who can spontaneously recall the sponsoring brand after exposure during an esports event.



Purchase Intent

Percentage of viewers who express intent to purchase a product after exposure during esports-related marketing.

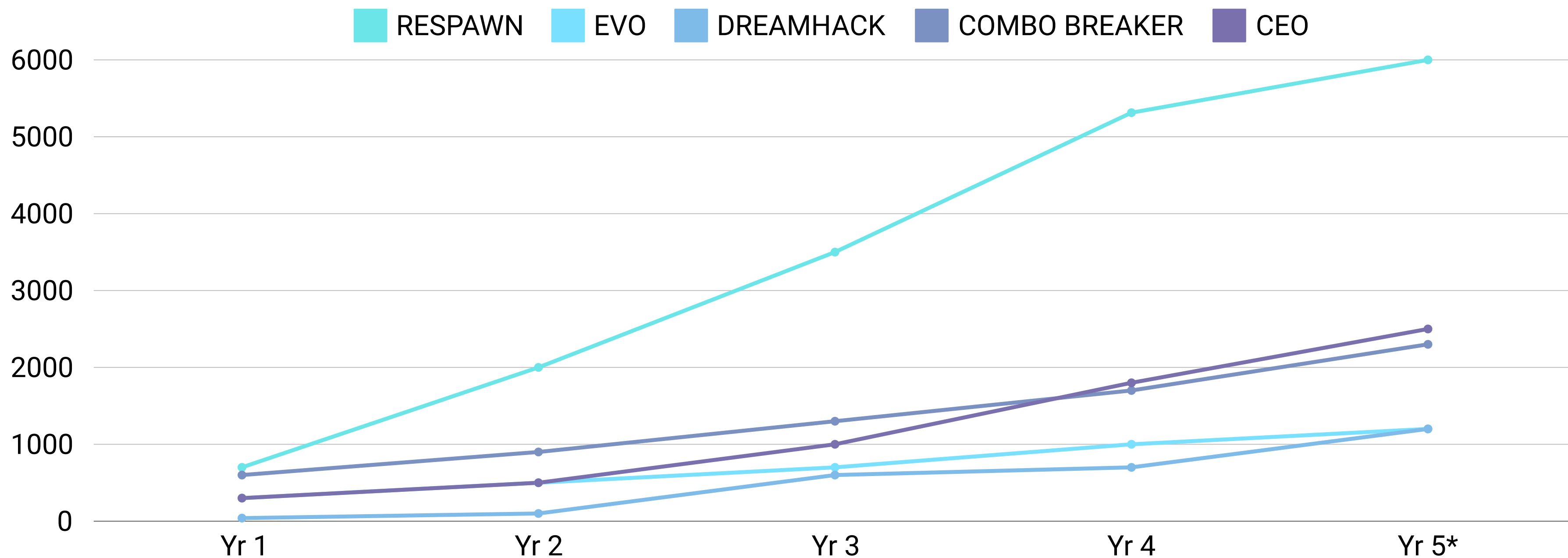


Audience

Esports audience breakdown: 75% Gen Z & Millennials, 20% Gen X, and 5% Baby Boomers.

CRECIMIENTO BLINK RESPAWN VS OTROS TORNEOS MASIVOS EN SUS INICIOS

La audiencia de Blink Esports cada vez crece más a pesar de que solo llevamos 4 ediciones.





BLINK
RESPAWN
2025

TOTAL REACH

5.471.883

+174%

VS. EXPECTATIVA 2024 (2MM)

*Estos números muestran el alcance de la marca durante su patrocinio de octubre a noviembre
durante la promoción y ejecución del evento*



©COPYRIGHT 2025 BLINK ESPORTS –PROPIEDAD INTELECTUAL DE BLINK ESPORTS/GHIDORA SRL



BLINK
RESPAWN
2025

TOTAL JUGADORES

862

+44%

VS. EXPECTATIVA 2024 (600)

TOTAL ASISTENTES

5,313

+6%

VS. EXPECTATIVA 2024 (5,000)



OVERVIEW COMUNIDAD BLINK ESPORTS

BLINK
RESPAWN
2025

Blink moviliza comunidades y culturas, conectando a personas a través de lo que les apasiona: los videojuegos y los esports.



515K

AUDIENCIA TOTAL



54.8M

REACH



69.8K

COMMENTS + SHARES

Top 10 nacionalidades de nuestra comunidad



República Dominicana



Costa Rica



México



Panamá



Argentina



Chile



Estados Unidos



Puerto Rico



Colombia



Japón

ADICIONAL, EN 2024 RECIBIMOS JUGADORES DE
ARUBA, ST MARTEEN, JAMAICA, GUATEMALA, PERÚ











BLINK
RESPAWN
2024

revolucion
tus chelitos