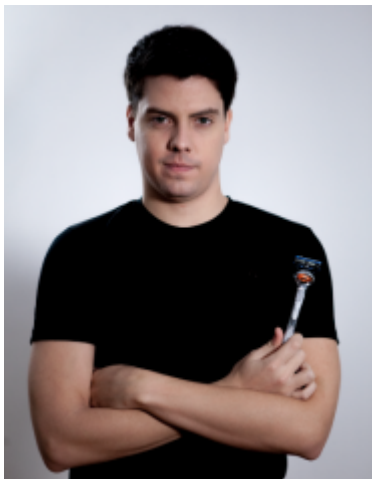


Gillette pone la mira en videojugadores

La marca de productos de rasurado Gillette de Procter & Gamble, ha anunciado el inicio de su patrocinio de ESL, la organización más grande de videojugadores a nivel mundial, de cara al Campeonato Mundial de League of Legends de Intel Extreme Masters, que se realizará en la ciudad de Katowice, Polonia a finales de febrero; integrando a la formación de atletas de su estrategia de mercadotecnia a Enrique "xPeke" Cedeño, un veterano gamer español que lidera el equipo Origen.

Durante el campeonato, la marca realizará una activación que ofrecerá a los videojugadores la posibilidad de personalizar el mango de rasuradoras mediante impresión 3D, tomando en cuenta el interés del sector por el diseño.

xPeke es un jugador veterano con más de 5 años participando en ligas de e-sports, con tan sólo 25 años ha sido campeón en múltiples ocasiones y con diferentes equipos, una búsqueda de su alias (que no es una palabra común) en YouTube arroja más de 311 mil resultados.



De acuerdo a un estudio de Theesa, The Entertainment Software Association, 56% de los videojugadores en 2015 correspondían al sexo masculino, según el mismo estudio los videojugadores que gastan dinero en este entretenimiento creen que los videojuegos entregan mayor valor que los DVD's (47%), ir al cine (14%) o comprar música (12%). Los videojuegos han llegado a relacionarse con la resiliencia, la tolerancia a la frustración y la búsqueda de soluciones creativas.

El mercado gamer está en ebullición para las compañías de hardware (Intel, Asus, Megabyte, Dell), que cada vez dedican mejores recursos a la conformación de equipos de alto desempeño que requiere el sector, las marcas de accesorios también han cosechado en el terreno al lanzar accesorios como teclados, headsets e incluso asientos diseñados específicamente para este mercado. Los e-Sports empiezan a cobrar mayor relevancia en marcas de interés general como Audi y Visa, que recién este mes han anunciado patrocinios en el área.

"Gillette ha sido líder en el mundo de los deportes durante muchos años, asociándose con las principales ligas y jugadores, por eso nos sentimos entusiasmados al darle la bienvenida a la familia ESL", dijo Craig Levine, CEO de ESL Norteamérica. "Gillette entiende la popularidad creciente de los eSports y jugará un papel integral, ayudándonos a mejorar la experiencia de los fanáticos

durante el Campeonato Mundial IEM, en Katowice”.