

Panamá 24 de julio de 2024

Honorable Diputada

DANA CASTAÑEDA

Presidenta de la Asamblea Nacional

E. S. D.

Señora presidenta:

ASAMBLEA NACIONAL	
SECRETARÍA GENERAL	
Presentación	24/7/24
Hora	5:38
A Debate	_____
A Votación	_____
Aprobada	_____ Votos
Rechazada	_____ Votos
Abstención	_____ Votos

En uso de la iniciativa que nos confiere el artículo 165 de la Constitución Política de la República, y el artículo 108 del Reglamento Orgánico del Régimen Interno de la Asamblea Nacional, presentó por conducto suyo, al pleno de este órgano del Estado el Anteproyecto de **“LEY INTEGRAL DE LA INDUSTRIA DE LOS DEPORTES ELECTRONICOS (ESPORTS)”**.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Los deportes electrónicos, conocidos como Esports, han emergido como una de las formas más dinámicas y populares de entretenimiento y competencia a nivel global. Este fenómeno ha capturado la atención de millones de personas, trascendiendo fronteras y culturas, y representa una oportunidad única para el desarrollo económico, social y cultural. En Panamá, el reconocimiento y regulación de los Esports no solo fomentará una industria en auge, sino que también posicionará al país como un referente regional en la promoción de actividades tecnológicas y deportivas.

ANTECEDENTES

Los Esports han evolucionado de simples competiciones de videojuegos a una industria multimillonaria con audiencias globales y competiciones profesionales. Desde la década de los 90, su crecimiento ha sido exponencial, consolidándose en países como Corea del Sur, Estados Unidos, Francia y España. En 2017, el mercado global de videojuegos alcanzó los \$108.9 mil millones, creciendo un 7.8% respecto al año anterior, según datos de Newzoo.

El COI ya está en conversaciones avanzadas para seleccionar la sede y las fechas de los primeros Juegos Olímpicos de Esports, con un anuncio esperado en breve. Estos Juegos tendrán una estructura organizativa separada de los Juegos Olímpicos tradicionales, permitiendo un enfoque especializado en los deportes electrónicos. Las federaciones deportivas que ya cuentan con versiones electrónicas de sus disciplinas serán las primeras consideradas para conformar el programa deportivo. Este esfuerzo sigue a eventos previos del COI en el ámbito digital, como las Series Olímpicas Virtuales de 2021 y la Semana Olímpica de Esports de 2023.

El 23 de julio de 2024, el COI votó unánimemente a favor de la creación de los Juegos Olímpicos de Esports, con el evento inaugural programado para realizarse en Arabia Saudita en 2025. Esta colaboración con el Comité Olímpico Nacional de Arabia Saudita busca aprovechar la experiencia saudí en Esports y promover los valores olímpicos, incluyendo la igualdad de género y la participación juvenil. La Visión 2030 de Arabia Saudita, que promueve la inclusión deportiva, especialmente entre mujeres, se alinea con este proyecto, resaltando la importancia de la participación femenina y el impacto positivo de los Esports en la sociedad.

JUSTIFICACIÓN ECONÓMICA

La industria de los Esports no solo genera entretenimiento, sino que también crea empleos y oportunidades de negocio. En países como China y Estados Unidos, los ingresos anuales de los Esports superan los \$25 mil millones. En América Latina, aunque la participación es menor, se observa un crecimiento significativo, especialmente en países como Brasil y México. En Colombia, la industria de los Esports ha generado hasta \$12 millones en competencias organizadas por publishers. Además, se estima que los ingresos mundiales de los Esports superarán los \$1,600 millones en 2024.

Las exenciones fiscales y deducciones para inversiones en infraestructura destinada a los Esports incentivarán la creación de arenas, centros de entrenamiento y eventos, generando empleo y desarrollo económico. El fomento del ecosistema de Esports impulsará la industria tecnológica en Panamá, desde el desarrollo de software y hardware hasta la creación de startups y nuevas empresas del sector. Las campañas internacionales para posicionar a



Panamá como un destino atractivo para eventos de Esports atraerán turistas y participantes, aumentando el ingreso en sectores como la hotelería, restaurantes y servicios de transporte.

Se estima que la implementación de esta ley generará un impacto económico positivo acumulado de aproximadamente \$500 millones a lo largo de los próximos 10 años. Para realizar esta estimación, se asume un crecimiento anual del 15% en la inversión en infraestructura y patrocinios, un aumento anual del 10% en el ingreso por turismo relacionado con eventos de Esports, y un crecimiento del sector tecnológico relacionado con los Esports del 12% anual. Además, se considera una tasa de inflación del 3% anual. Estos supuestos reflejan una visión optimista pero fundamentada en el crecimiento global de la industria de los Esports y su potencial para generar significativos beneficios económicos y sociales en Panamá.

JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Los Esports ofrecen una plataforma inclusiva para la participación de jóvenes y adultos de diversas edades y géneros. Fomentan habilidades como la coordinación, la toma de decisiones rápidas y el trabajo en equipo. Además, pueden ser una herramienta eficaz para la educación digital y la alfabetización tecnológica, áreas cruciales para el desarrollo de competencias en el siglo XXI. Según estudios educativos, los Esports también pueden mejorar la concentración, la memoria y la capacidad de resolver problemas, además de reducir el estrés y la ansiedad.

Las competiciones que fomenten la inclusión y la diversidad garantizando la participación de personas de diferentes géneros edades y contextos culturales contribuirán a una sociedad más equitativa y justa la implementación de regulaciones para proteger a los menores de edad asegurará un entorno seguro y adecuado para su desarrollo previniendo la explotación y promoviendo un crecimiento saludable la inclusión de los Esports en programas educativos y extracurriculares fomentará el desarrollo de habilidades tecnológicas trabajo en equipo y pensamiento crítico entre los estudiantes preparándolos mejor para el futuro la disponibilidad de atención médica y apoyo psicológico en competiciones de Esports garantizará el bienestar de los participantes promoviendo un entorno saludable

JUSTIFICACIÓN CULTURAL

La cultura geek y los Esports han creado comunidades vibrantes y comprometidas en todo el mundo. En Colombia, la Liga de Videojuegos Profesionales y la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos han promovido activamente esta cultura, organizando eventos que atraen a miles de participantes y espectadores. En Panamá, el reconocimiento oficial de los Esports contribuirá a la promoción de nuestra identidad cultural en el ámbito digital y tecnológico.

Los Esports, al ser reconocidos como una categoría deportiva oficial e incluidos en programas deportivos nacionales, permitirán un mayor desarrollo y profesionalización de los jugadores y equipos, además, la promoción de la formación y capacitación de jugadores, entrenadores y árbitros asegurará un alto nivel competitivo y profesional en las competencias locales e internacionales, facilitando también la cooperación internacional y la participación de Panamá en eventos globales de Esports, lo que permitirá a los jugadores panameños competir a nivel mundial, elevando así el prestigio deportivo del país.

CRONOLOGÍA DEL DESARROLLO DE LOS ESPORTS EN PANAMÁ

2015-2016: surgimiento de pequeños torneos locales de juegos como league of legends y dota 2, organizados principalmente por comunidades de jugadores. Este período marcó el inicio del crecimiento de la escena de los Esports en el país.

2017: primer torneo nacional de league of legends con notoriedad en panamá, consolidando el interés y la participación en los Esports.

2018: participación de panamá en los juegos centroamericanos y del caribe en barranquilla, colombia, donde los Esports fueron incluidos como deporte de exhibición, aumentando la visibilidad regional.

2019: celebración del "congreso de Esports y videojuegos" en la ciudad de panamá, subrayando el reconocimiento y promoviendo el desarrollo de los Esports en el país.

2020-2021: la pandemia de covid-19 obligó a migrar muchos eventos al formato en línea, lo que incrementó la participación en torneos regionales y aumentó la visibilidad nacional de los Esports.

2022: realización del "panamá game developers conference", que incluyó competencias de Esports, demostrando el continuo crecimiento del sector y su integración con el desarrollo de videojuegos.

2023: participación de panamá en los juegos centroamericanos y del caribe en san salvador, donde los Esports fueron incluidos oficialmente por primera vez, consolidando su posición en la región.

2024: en el evento gamer con, organizado por mayer mizrachi, se reunieron 150 jugadores y varias empresas tecnológicas. La convención, realizada el 6 de abril, busca posicionar a panamá como un hub tecnológico y digital en la región. Mizrachi destacó la importancia de la innovación y la tecnología para el futuro del país, con la visión de convertir a panamá en un referente digital.

La industria de los Esports ha crecido exponencialmente a nivel global, transformándose en una actividad económica, deportiva y cultural de gran relevancia. Reconociendo la importancia de este sector, Panamá tiene la oportunidad de posicionarse como un líder en América Latina mediante la implementación de un marco legal que promueva su desarrollo integral. Este anteproyecto de ley busca establecer las bases para el reconocimiento oficial de los Esports, la creación de incentivos fiscales, la protección de menores, el desarrollo de un ecosistema sostenible y la promoción internacional, generando beneficios económicos, deportivos y sociales para el país.

Los Esports no solo representan una nueva modalidad de entretenimiento, sino también una poderosa herramienta para el desarrollo económico, la innovación tecnológica y la cohesión social. La profesionalización de esta industria puede llevar a la creación de empleos altamente especializados, atraer inversiones extranjeras y fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas entre la juventud. Además, los Esports ofrecen una plataforma inclusiva que promueve la participación de personas de diferentes géneros, edades y contextos socioeconómicos, fortaleciendo así el tejido social de nuestro país.

DERECHO COMPARADO:

Corea del Sur.

Los Esports son considerados un deporte nacional con reconocimiento, fuerte infraestructura y apoyo gubernamental. El país ha establecido la Korea Esports Association (KeSPA), que regula y promueve los Esports a nivel nacional e internacional. La regulación de los videojuegos está bajo la "Ley de Promoción de la Industria de los Juegos" (Ley N° 7596, promulgada el 22 de febrero de 2005). Esta ley establece un marco legal para la industria de los videojuegos y los Esports.

La "Ley N.º 11315 de Promoción de los Esports (deportes electrónicos)" de Corea del Sur, promulgada el 17 de febrero de 2012, juega un papel fundamental en la regulación y promoción de los deportes electrónicos en el país. Esta ley establece directrices claras para el desarrollo y expansión de los Esports, abarcando aspectos como la infraestructura, la competitividad y el acceso público. Además, fomenta el desarrollo económico mediante la creación de un entorno regulado y favorable para los deportes electrónicos. La ley también promueve la protección de los derechos e intereses de los jugadores y ha llevado a la creación de instituciones clave como la Korea e-Sports Association (KeSPA), que supervisa y regula la industria de los Esports en Corea del Sur

Francia.

Los videojuegos y los Esports están regulados principalmente por la "Ley para una República Digital" (Ley N.º 2016-1321), promulgada el 7 de octubre de 2016. Esta ley incluye disposiciones específicas para el reconocimiento y regulación de los jugadores profesionales de Esports y las competencias de videojuegos. Posteriormente, se implementaron dos decretos el 10 de mayo de 2017: el Decreto N.º 2017-871, que regula la organización de competencias de videojuegos, y el Decreto N.º 2017-872, que regula el estatus de los jugadores profesionales asalariados de videojuegos competitivos. Francia ha implementado medidas para reconocer los Esports como una disciplina deportiva, facilitando la organización de eventos y el apoyo a los jugadores profesionales. La legislación francesa también se enfoca en la protección de menores y en la promoción de la industria a nivel económico

Colombia.

Los videojuegos y los Esports están regulados principalmente por el "Proyecto de Ley para el Reconocimiento de los Deportes Electrónicos y las Actividades Geek" (Ley N.º C007 de 2023). Este proyecto de ley, aún en trámite, busca reconocer los Esports como una categoría deportiva, promover su crecimiento y desarrollo, y establecer un marco legal para la práctica profesional de los deportes electrónicos en el país. La ley también aborda aspectos relacionados con la protección de los menores y el fomento de la industria a nivel económico

Brasil.

Los videojuegos y los Esports están regulados principalmente por el Proyecto de Ley 2796/21, que fue aprobado por la Cámara de Diputados en 2022 y está actualmente en análisis en la Comisión de Asuntos Económicos del Senado. Este proyecto de ley establece un marco regulatorio para el desarrollo de los Esports y los deportes de fantasía, con el objetivo de fomentar el crecimiento económico del sector, generar empleos, y transparentar los ingresos generados por estas actividades. La normativa incluye medidas para reducir la carga tributaria y garantizar la seguridad jurídica para las inversiones en este campo

Paraguay

Los videojuegos y los Esports están regulados por el Proyecto de Ley "QUE ESTABLECE QUE LOS ESPORTS SON UNA ACTIVIDAD DEPORTIVA", presentado el 28 de agosto de 2019. Este proyecto de ley tiene como objetivo reconocer los Esports como una categoría deportiva y regular su práctica a nivel nacional. La ley define los deportes electrónicos como actividades que emplean dispositivos electrónicos, tales como computadoras, consolas de juegos o dispositivos móviles, y establece la infraestructura necesaria para fomentar la cultura y la industria de los Esports. Además, promueve políticas de apoyo tanto por parte del Gobierno Central como de los gobiernos locales para dinamizar las actividades de deportes electrónicos y crear un entorno adecuado para su desarrollo.

Argentina

Los videojuegos y los Esports están regulados por el Proyecto de Ley para el Reconocimiento de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva del Sistema Nacional del Deporte, actualmente en tratamiento en la Cámara de Diputados. Este proyecto, que aún no ha sido sancionado como ley, busca declarar de interés nacional la promoción de los Esports, establecer un Consejo Federal de Apoyo a los Deportes Electrónicos y crear un régimen tributario simplificado para los contribuyentes tecnológicos que practican Esports. Además, el proyecto propone la creación de un fondo fiduciario para el desarrollo de esta modalidad deportiva

ANÁLISIS DE ESTUDIOS RECIENTES EN LA INDUSTRIA DE LOS ESPORTS

Estudios Internacionales

Economía: Un estudio de PwC en 2023 proyecta que la industria global de los Esports crecerá a una tasa compuesta anual del 18.3%, alcanzando un valor de \$3.5 mil millones en 2026.

Educación: Investigaciones de la Universidad de California han demostrado que la inclusión de Esports en los programas educativos mejora las habilidades de resolución de problemas y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Salud Mental: Un estudio de la Universidad de Oxford reveló que los jugadores de Esports que participan en entornos regulados muestran menores niveles de ansiedad y depresión comparados con jugadores ocasionales.

La implementación de la Ley de Impulso a la Industria de los Esports en Panamá tendrá impactos positivos significativos en los ámbitos económico, deportivo y social. La atracción de inversiones, el crecimiento de la industria tecnológica y el aumento del turismo impulsarán la economía, con un impacto económico estimado en \$500 millones en los próximos 10 años. Este pronóstico se basa en supuestos de crecimiento anual en infraestructura, patrocinios, turismo y tecnología, ajustados por una tasa de inflación. El reconocimiento y desarrollo del deporte, junto con la formación y participación internacional, fortalecerán el ámbito deportivo. En el plano social, la inclusión, la protección de menores, el desarrollo educativo

y el bienestar de los participantes contribuirán a una sociedad más inclusiva y preparada para el futuro.

Este proyecto de ley busca posicionar a Panamá como un líder en la industria de los Esports en América Latina, proporcionando un marco legal que favorezca su desarrollo y promueva sus beneficios económicos, sociales y culturales. Al reconocer los Esports como una disciplina deportiva, Panamá podrá atraer inversiones, fomentar el talento local y generar nuevas oportunidades de empleo y desarrollo personal para sus ciudadanos. La inclusión de programas educativos y extracurriculares fortalecerá las habilidades tecnológicas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico entre los jóvenes, preparándolos para el futuro y promoviendo un entorno saludable y seguro para todos los participantes en esta emergente industria.

Propuesto a la consideración de la Asamblea Nacional el día ____ de ____ de 2024, por la Honorable Diputada YARELIS RODRIGUEZ.



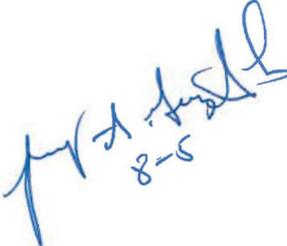
H.D. YARELIS A. RODRIGUEZ E.

Diputada de la República

Circuito 8-2



Jose Blaise E-y
JOSE BLAISE



8-5