En sesión celebrada el día 20 de diciembre de 2021, la Mesa del Parlamento de Navarra, previa audiencia de la Junta de Portavoces, adoptó, entre otros, el siguiente Acuerdo:

**1.º** Admitir a trámite la moción por la que se insta al Gobierno de Navarra a diseñar un Plan Estratégico de eSports y a potenciar el desarrollo de esta industria en la Comunidad Foral de Navarra, presentada por el Ilmo. Sr. D. Alberto Bonilla Zafra.

**2.º** Ordenar su publicación en el Boletín Oficial del Parlamento de Navarra.

**3.º** Acordar su tramitación ante el Pleno y disponer que el plazo de presentación de enmiendas finalizará a las doce horas del día anterior al del comienzo de la sesión en que haya de debatirse.

Pamplona, 20 de diciembre de 2021

El Presidente: Unai Hualde Iglesias

TEXTO DE LA MOCIÓN

Alberto Bonilla Zafra, miembro de las Cortes de Navarra, adscrito al Grupo Parlamentario Navarra Suma (NA+), al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de la Cámara, presenta la siguiente moción para su debate en el Pleno:

Moción por la que se insta al Gobierno de Navarra a diseñar un Plan Estratégico de eSports y a potenciar el desarrollo de esta industria en la Comunidad Foral de Navarra

Exposición de motivos

La industria de los deportes electrónicos o eSports ha crecido de forma exponencial en los últimos años, consolidándose como una actividad competitiva, de ocio y global, así como un negocio nuevo, pujante y de futuro.

Ha sido gracias a los avances de la tecnología y la penetración de ésta en las casas de los ciudadanos que el juego en el hogar ya no se ha vinculado a un único usuario o familia, sino que se ha convertido en una actividad coral e interconectada entre jugadores y espectadores. Esos usuarios y audiencia constituyen una comunidad en la que a día de hoy se relacionan buena parte de nuestros jóvenes y que pasa a formar parte de su vida cotidiana, de su círculo de amistades y de sus nuevas formas de relación social.

Los eSports representan a día de hoy un volumen de negocio de alrededor de 35 millones de euros solo en España, con más de un 140 por ciento de crecimiento del sector en los últimos cuatro años. A nivel mundial, los ingresos generados por el sector de los eSports han ascendido en 2020 a unos 94 7 millones de euros, a pesar de la pandemia, y se prevé que siga escalando hasta superar los 1.600 millones de dólares en 2024.

Debido a ello, muchos grupos de comunicación, equipos de deportes tradicionales y figuras mediáticas han decidido apostar por este sector que, según un estudio de la consultora Deloitte, aglutina a una audiencia mundial de 443 millones de espectadores, un 12 por ciento más que en 2019, año previo a la pandemia. En este sentido, el público femenino también ha ayudado a este fuerte empuje en territorio español con un porcentaje de audiencia femenina del 36 por ciento, situando a España en el puesto número 12 del ranking mundial a pesar de ser el trigésimo país en población.

Con estos datos de interés económico y social sobre la mesa, no cabe duda de que desde las instituciones públicas no se puede dar la espalda a este nuevo agente de desarrollo social y económico cada vez más pujante entre el público joven y que ha venido para quedarse como un modelo socioeconómico de especial relevancia. Así mismo, siendo un deporte que se puede practicar tanto individualmente como en equipo, cabe destacar la formación en virtudes que genera en una juventud que, al igual que sucede en otras disciplinas, adquiere valores como la deportividad, el esfuerzo, la superación, el respeto, la igualdad, el compañerismo o la solidaridad, entre otros. Es por ello por lo que no resulta extraño que algunos de los equipos y clubes de los deportes tradicionales hayan decidido apostar por los deportes electrónicos como una forma de seguir fomentando las relaciones con sus seguidores y ampliar su comunidad.

En una aproximación al propio terreno, según el profesor de la Universidad Pública de Navarra lván Pérez, el sector de los eSports generó en Navarra unos ingresos de 150.000 euros en 2019, con una caída del 80 por ciento en 2020 y un repunte de un 5 por ciento este año. Un porcentaje significativamente bajo en relación con los 35 millones que se generan en el conjunto de España. Cierto es que nuevas iniciativas como el Pamplona Play Fest, celebrado recientemente en la Comunidad Foral, sirven de empuje junto a otras propuestas para la promoción y difusión de los eSports pero toda iniciativa se hace más necesaria que nunca para la potenciación en Navarra de una disciplina que se encuentra todavía sin madurar con respecto a otras comunidades españolas.

Programas de éxito como los desarrollados por New Age Learning, sobre valores sociales y educativos de los eSports en Navarra, o apuestas más mediáticas como la del futbolista profesional del Club Atlético Osasuna, Rubén García, con su equipo Guasones Team suponen una demostración del interés cada vez mayor en el sector en la Comunidad Foral de Navarra. Iniciativas que podrían ser mucho más numerosas si se contase con un mayor apoyo por parte del sector público y de las instituciones.

Es por todo ello que resulta imprescindible una apuesta estratégica clara y decidida por una disciplina como los eSports con el fin de potenciar su desarrollo económico y empresarial; la formación de la ciudadanía, en especial los jóvenes, en las áreas educativas que incidan directamente en este sector; la legislación necesaria para facilitar su desarrollo en la Comunidad Foral; y la atracción y retención del talento de los diferentes agentes navarros implicados en mercado de los eSports.

Por estos motivos, el Grupo Parlamentario Navarra Suma (NA+) presenta la siguiente propuesta de resolución:

El Parlamento de Navarra insta al Gobierno de Navarra a:

1. Llevar a cabo las medidas legislativas y reglamentarias necesarias con el fin de regular el sector de los deportes electrónicos en Navarra, atendiendo a su realidad y necesidades.

2. Impulsar un Plan Estratégico de eSports para el desarrollo, fomento, formación y conocimiento de esta disciplina, así como para la retención y atracción del talento en la Comunidad Foral de Navarra.

3. Impulsar la colaboración con el sector de los deportes electrónicos para situarlo en una posición de competitividad, apoyar su crecimiento, hacer sostenibles las empresas ya creadas, y fomentar la atracción de capital nacional e internacional a Navarra.

4. Diseñar y mejorar la oferta formativa ya vigente, en colaboración con el Departamento de Educación, Desarrollo Económico y Empresarial, y Universidades y Transformación Digital, de cara a potenciar la formación en el desarrollo y producción del sector de los deportes electrónicos, su actividad y sus valores.

Pamplona, a 16 de diciembre de 2021

El Parlamentario Foral: Alberto Bonilla Zafra