

Curso Virtual: Exportando Creatividad v2

El caso de éxito de los Esports en Dominicana

Yaqui Núñez-del Risco Mejía

Presidente, Federación Dominicana de Deporte Electrónico (FDDE)

Miembro del Consejo, Global Esports Federation (GEF)

@yaqui

yaqui@fdde.do

yaqui.Nunez@globalesports.org

<https://yaquinunez.com>



¿QUÉ SON LOS ESPORTS?

Cuando utilizamos el término **esports** o **deportes electrónicos** nos estamos refiriendo a **la práctica competitiva** de videojuegos

ESTO, NO ES UN JUEGO.

CONTENIDO

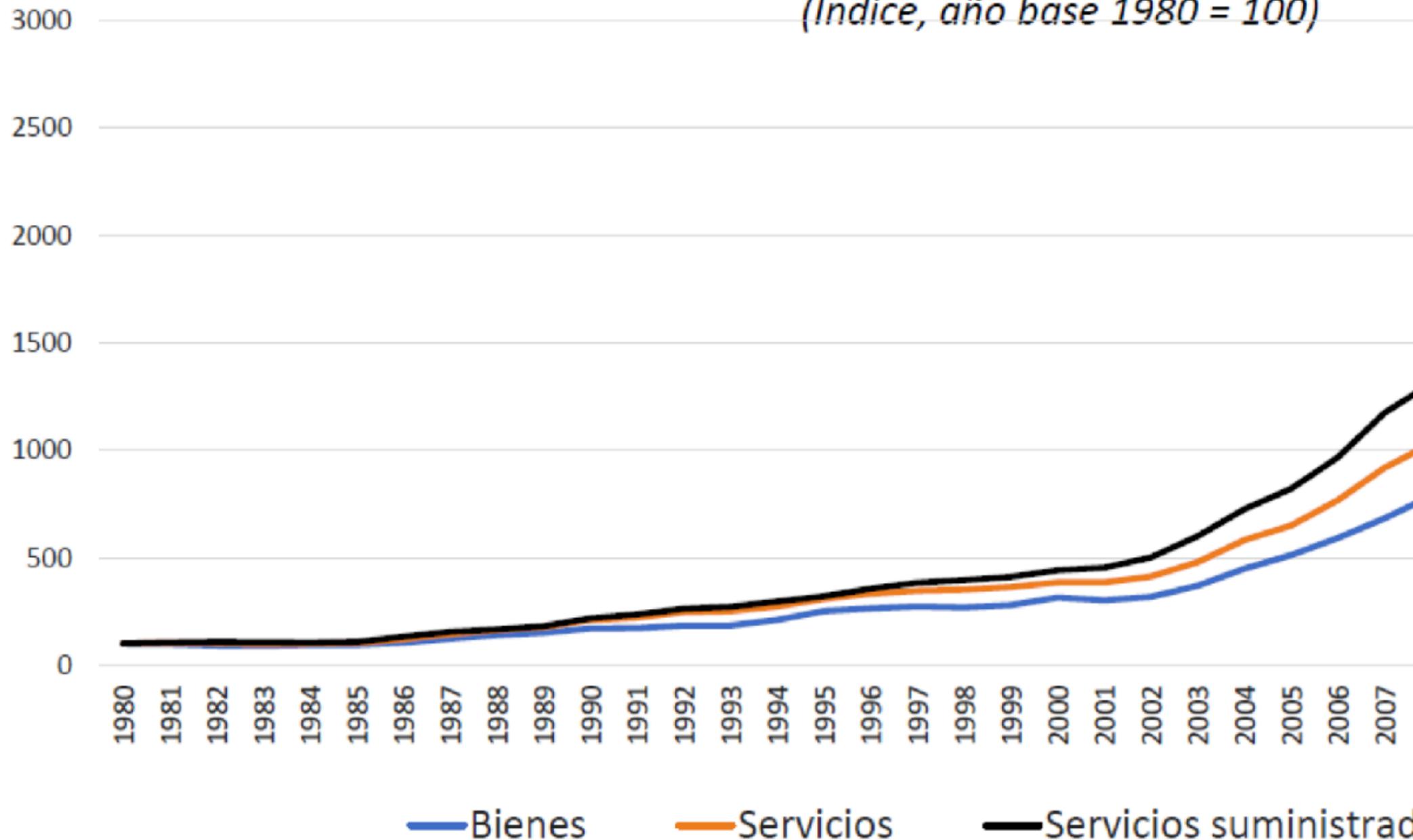
1. IMPORTANCIA DE LOS ESPORTS
2. ¿CÓMO SE ESCALAN LOS ESPORTS EN UN PAÍS? — ENGRANAJE PÚBLICO-PRIVADO
3. RESULTADOS — EXPORTADORES DE SERVICIOS EXITOSOS
4. LO QUE SE VIENE — ROADMAP PRÓXIMOS AÑOS

IMPORTANCIA DE LOS ESPORTS

Índice del valor de las exportaciones mundiales de bienes, servicios y servicios suministrados digitalmente, 1980-2021

1980-2021

(Índice, año base 1980 = 100)



Los datos más recientes muestran que las exportaciones de servicios suministrados digitalmente han continuado su fuerte trayectoria de crecimiento:

- En 2023, las exportaciones globales de servicios suministrados digitalmente alcanzaron los 4,5 billones de dólares, marcando un aumento interanual del 9,0 %.
- Las economías en desarrollo cruzaron la marca de 1 billón de dólares en exportaciones de servicios suministrados digitalmente por primera vez en 2023.

Patrones de crecimiento

Los servicios suministrados digitalmente han mantenido su impresionante crecimiento:

- Después del notable aumento del 18 % en 2021 durante los confinamientos de COVID-19, los servicios suministrados digitalmente continuaron expandiéndose con un crecimiento del 5 % en 2022 y un crecimiento del 9 % en 2023.
- Para 2023, el valor de exportación de los servicios suministrados digitalmente estaba un 50 % por encima de los niveles previos a la pandemia, superando significativamente tanto las exportaciones de bienes como las exportaciones de servicios tradicionales.
- Mientras que las exportaciones mundiales de mercancías disminuyeron un 4,3 % en 2023, las exportaciones de servicios aumentaron un 8,3 %, impulsadas en gran medida por los servicios digitales.

Distribución regional

- Estados Unidos sigue siendo el mayor exportador de servicios suministrados digitalmente con 649 mil millones de dólares en 2023 (aproximadamente el 15 % del total mundial). Otros exportadores líderes incluyen el Reino Unido, Irlanda, India y Alemania.

- Las economías en desarrollo experimentaron un crecimiento del 9 % en las exportaciones de servicios suministrados digitalmente en 2023, con un crecimiento notable en África, América, Asia y Oceanía.

Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), sobre la base de información de Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD) UNCTADstat [base de datos en línea] <https://unctadstat.unctad.org/EN/>.

La transformación digital del comercio mundial continúa acelerándose, con **servicios suministrados digitalmente que ahora representan el 56 % de las exportaciones de servicios en todo el mundo**, aunque esta proporción es solo del **20 % en los países menos desarrollados**.

ESTADO DE LOS ESPORTS

ESTADO DE LOS ESPORTS

AMÉRICA LATINA
REPÚBLICA DOMINICANA

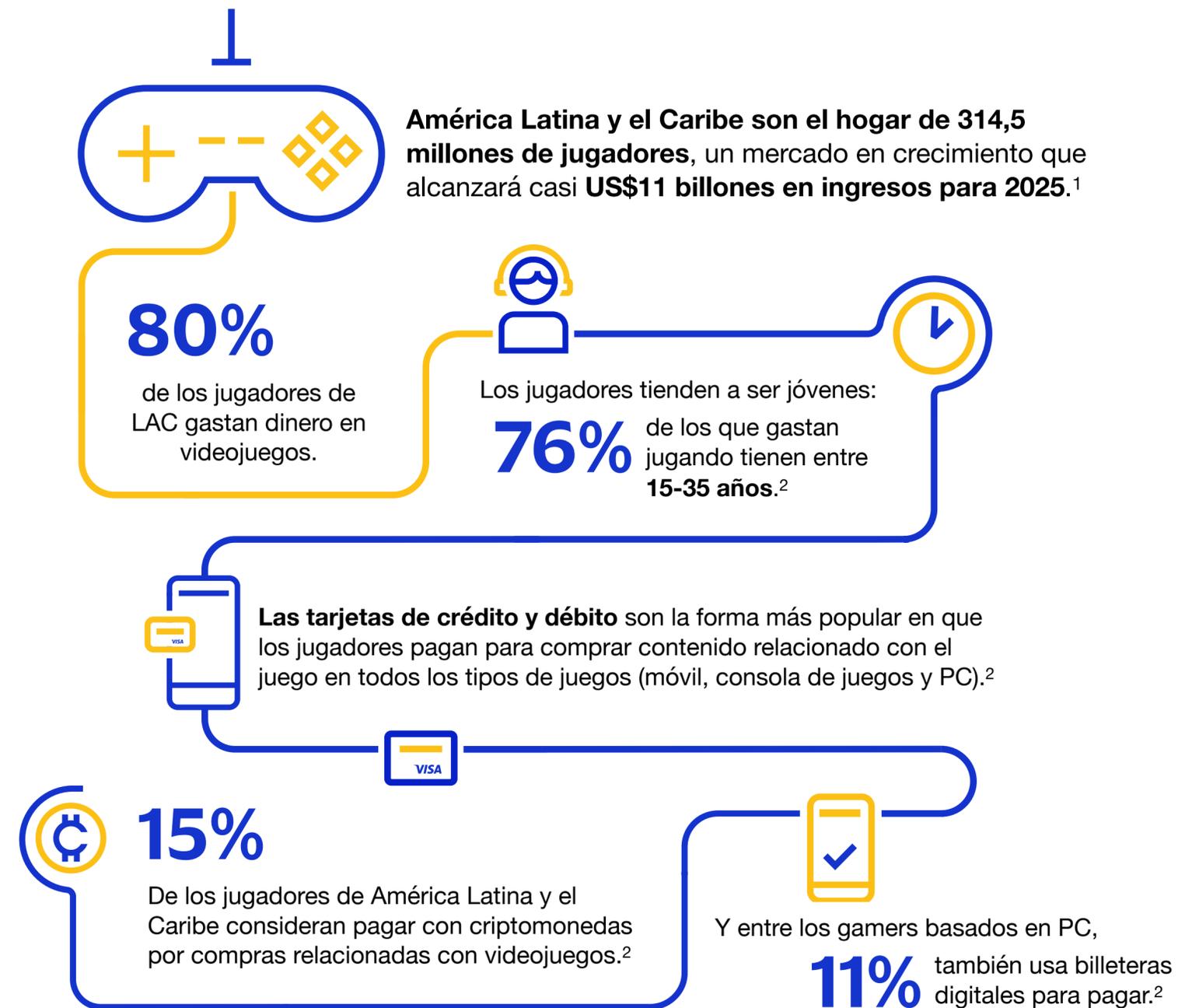
ESPORTS EN LATAM

- ▶ 397 millones de jugadores
- ▶ 80% concentrados en México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela.
- ▶ Segunda región con mayor crecimiento en la industria creciendo **13,5%** anualmente
- ▶ Sector es el segundo de mayor facturación en la industria digital



ESPORTS Y LA BANCA

- ▶ 76% de los jugadores que gastan tiene entre 15 y 35 años.
- ▶ **Las tarjetas de crédito y débito** son la forma más popular en que los jugadores pagan



Fuentes:

The changing face of money movement in Latin America and the Caribbean, 2023.

1. Newzoo, "Newzoo Global Games Market Report 2022," Julio 26, 2022,

2. Visa, "From Playing to Paying: Payment Experiences In Gaming: Opportunities and challenges for the gamer payment experience in Latin America and the Caribbean," 2022,

ESPORTS Y LA ECONOMÍA

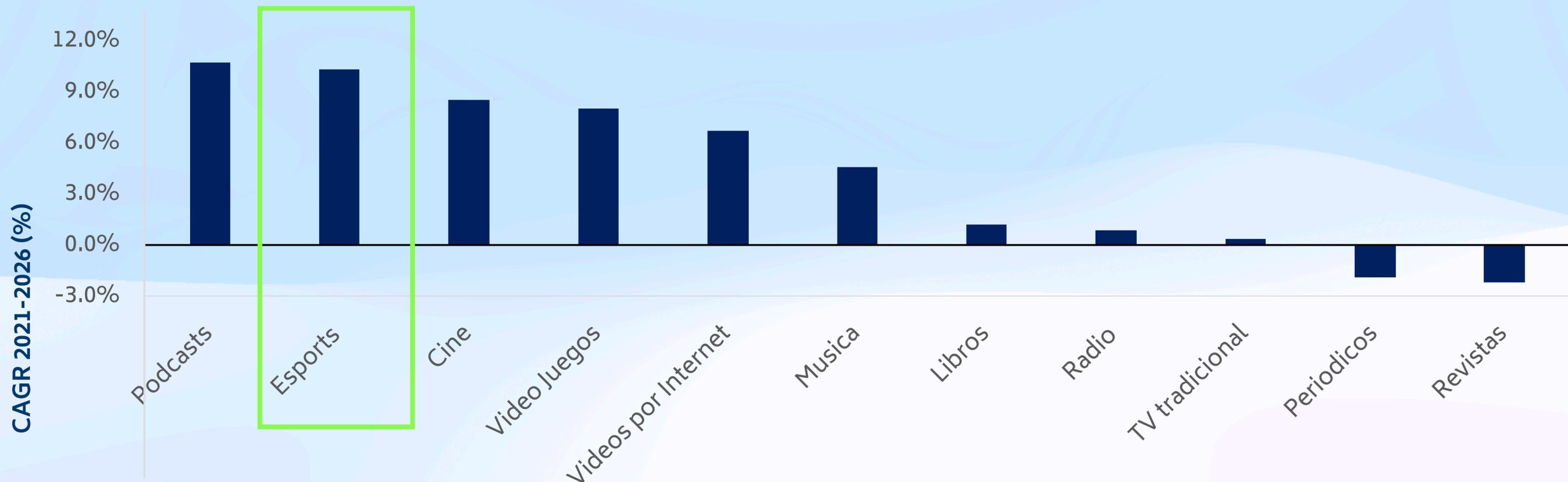


Los videojuegos es el sector de la **economía naranja** con mayor crecimiento en el mundo y en América Latina y el Caribe.

ESPORTS Y LA INDUSTRIA DE LOS MEDIOS

Tamaño del Segmento
2026

3.28	2.71	52.71	321.06	114.11	77.03	74.01	45.02	166.75	86.01	53.67
------	------	-------	--------	--------	-------	-------	-------	--------	-------	-------



Según datos más recientes, el mercado de los deportes electrónicos, específicamente, continúa mostrando un fuerte impulso de crecimiento:

- El mercado mundial de esports se valoró en 1.960 millones de dólares en 2023 y se prevé que alcance los 5.17 mil millones de dólares para 2029, creciendo a una tasa compuesta anual del 17,48 %.
- Otra fuente estima que el mercado mundial de deportes electrónicos crecerá en 3,47 mil millones de dólares entre 2024 y 2028, con una tasa compuesta anual del 20,5 %.

Los datos indican que los segmentos digitales e interactivos como los deportes electrónicos continúan superando a los canales de medios tradicionales, con los deportes electrónicos mostrando tasas de crecimiento aún más fuertes (17,48 %-20,5%) que las proyectadas previamente.

ESTADO DE LOS ESPORTS

AMÉRICA LATINA
REPÚBLICA DOMINICANA

CHALLENGING THE LIMITS
PROVOKERS

LOS ESPORTS EN NÚMEROS

Nov - Dic 2020
TN 20220



FEDERACIÓN DOMINICANA DE DEPORTE ELECTRÓNICO

70% DE LOS DOMINICANOS CONOCE DE LOS ESPORTS/VIDEOJUEGOS



25%   2,612,125 hab.

SON JUGADORES Y ESPECTADORES

✓ 23% SON JUGADORES AMATEUR – (2,403,155 hab)

✓ 2% SON JUGADORES PROFESIONALES (TODOS LOS JUGADORES PROFESIONALES SON ESPECTADORES) – (208,969 hab)

10%  1,044,850 hab.

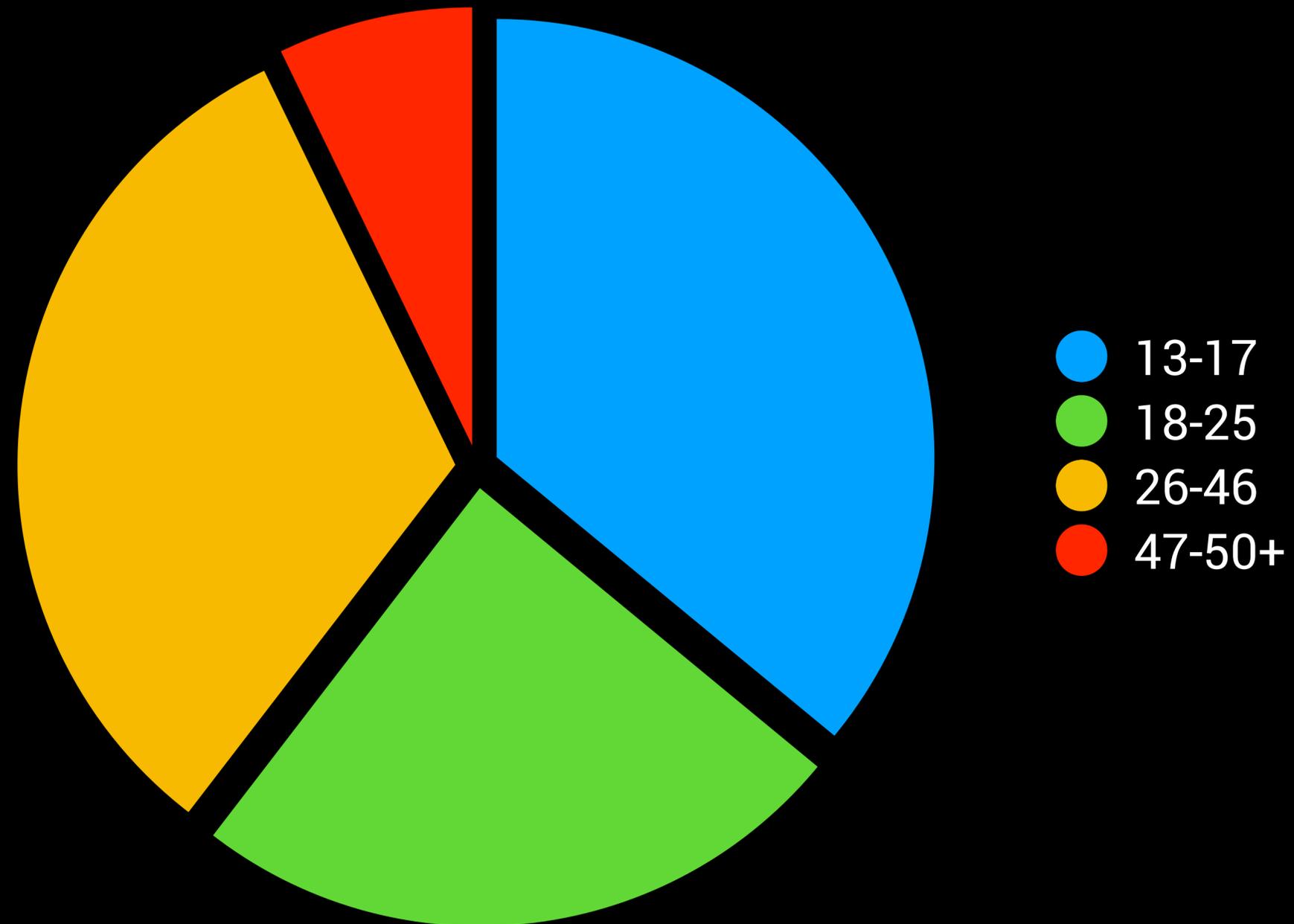
SOLO JUEGAN (NO SON ESPECTADORES)

✓ TODOS LOS JUGADORES NO-ESPECTADORES SON AMATEUR

15%  1,567,275 hab.

SON SOLO ESPECTADORES

64% DE LA AUDIENCIA DE ESPORTS EN RD ES MAYOR DE EDAD.

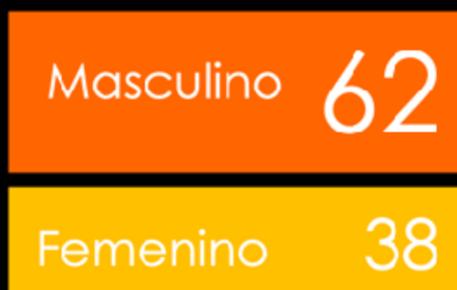


TODA LA AUDIENCIA DE ESPORTS EN RD

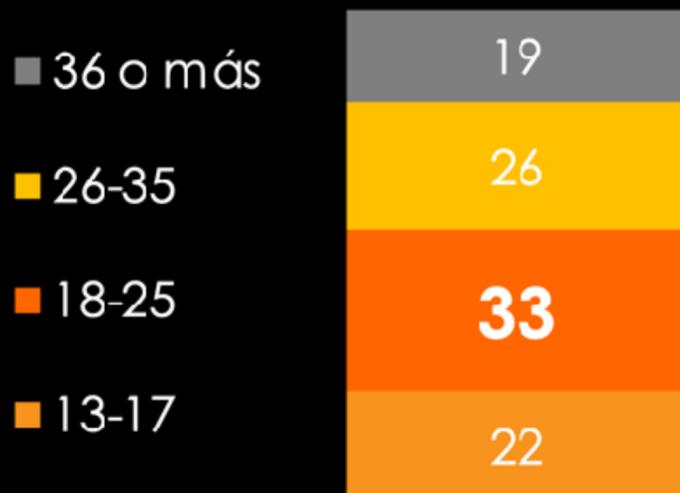
PERFIL DE LOS JUGADORES ESPORTS

JUGADORES AMATEUR + JUGADORES PROFESIONALES

GÉNERO

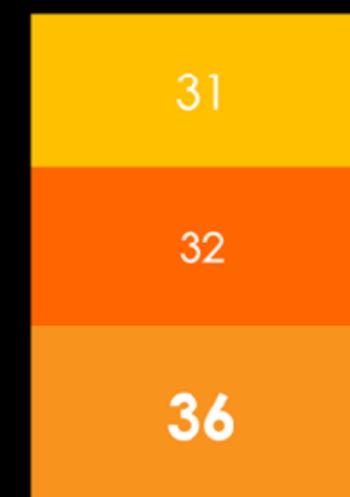


EDAD



NSE

- D
- C- / C
- C+ / B



REGIÓN



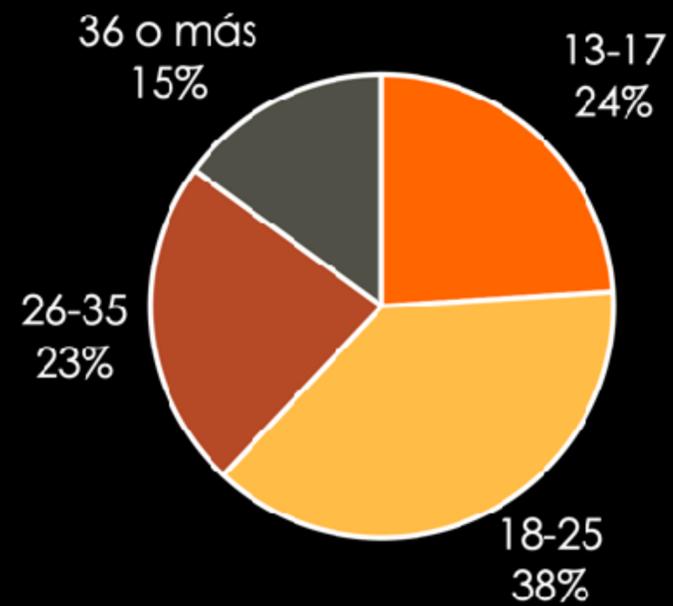
¿Cual es el perfil sociodemográfico de los creadores de contenido?

PERFIL DE LOS CREADORES DE CONTENIDO

GÉNERO



EDAD



NSE

■ D
■ C- / C
■ C+ / B



REGIÓN



**LOS ESPORTS COMO
MOTOR DE DESARROLLO SOCIAL**



ENGRANAJE PÚBLICO-PRIVADO



Convertir a la República Dominicana
en el Hub de los Esports en CAC

VISIÓN PAÍS

UNA ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN SÓLIDA





GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

INDUSTRIA, COMERCIO
Y MIPYMES

Estrategia Nacional de Exportación de Servicios Modernos (ENESM)



FDDE-MICM: UNA ALIANZA ESTRATÉGICA DE LARGO PLAZO

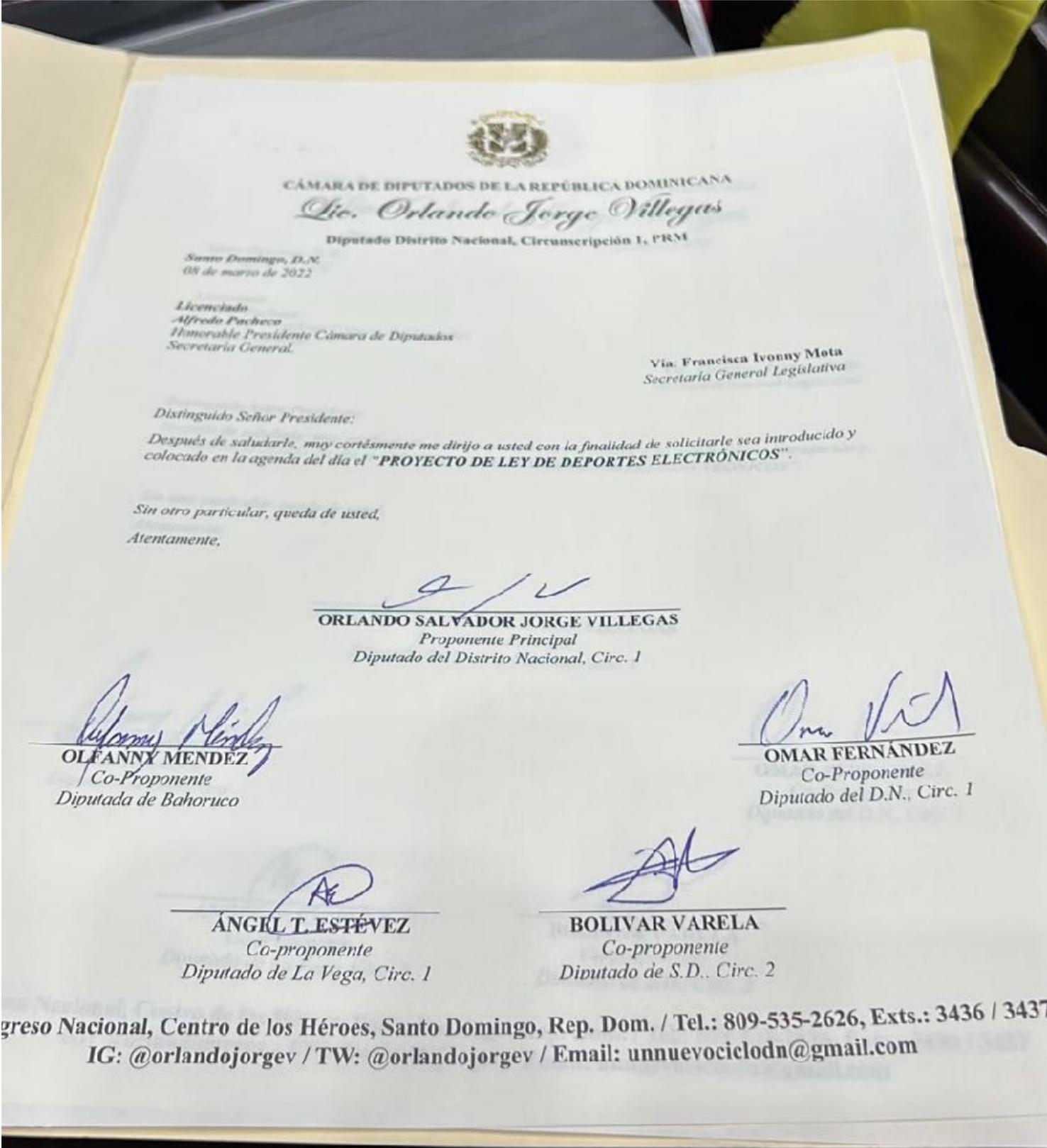


Rol estratégico del MICM:

Apoyar al talento profesional reconociéndolo y mejorando su competitividad (etapa de exportación de servicio/monetización del talento).

PROYECTO DE LEY DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

Marzo 2, 2022
DEPÓSITO EN CÁMARA DE DIPUTADOS



 Cámara de Diputados de la República Dominicana @DiputadosRD

La Comisión especial de Deportes Electrónicos recibió a @yaqui, presidente de @fdde_do para conversar sobre el proyecto de ley de Deportes Electrónicos. #DiputadosRD

Translate Tweet



10:18 AM · May 18, 2022 · Twitter Web App

PDL Deportes Aprobado 31 Ene 2023.pdf
Page 17 of 76 — Edited

CONGRESO NACIONAL
LEY DE DEPORTES Y RECREACIÓN

Artículo 28.- Atribuciones del Ministerio de Deportes y Recreación. Son atribuciones del Ministerio de Deportes y Recreación:

- 1) Dirigir, coordinar, regular y ejecutar las actividades deportivas adaptadas y recreativas del país, de conformidad con los propósitos establecidos en la presente ley;
- 2) Preparar su presupuesto anual de ingresos y egresos;
- 3) Fomentar y organizar los deportes practicados actualmente y estimular la práctica y desarrollo de otros nuevos, incluida la nueva modalidad de los deportes electrónicos;
- 4) Organizar la práctica de los deportes en todos los niveles de la educación pública y privada, de común acuerdo con el Ministerio de Educación (MINERD) y con el Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología (MESCyT);

17

18

19

Handwritten signature: *[Signature]*

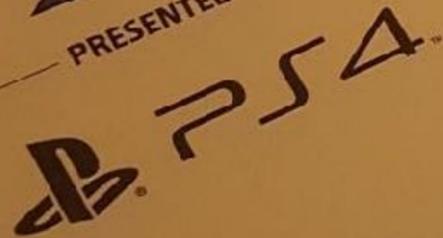
RESULTADOS





CAPCOM CUP
2017

PRESENTED BY



PAY TO THE ORDER OF:

MENA RD

TWO HUNDRED FIFTY THOUSAND

CAPCOM CUP 2017 CHAMPION

DECEMBER 10, 2017

\$250,000





Mofoke

RADIO SHOW

ISA ROCKETS:

LA GAMER DOMINICANA

QUE DURO 24 HORAS

TRANSMITIENDO EN

twitch



Mofoke
RADIO SHOW

LO QUE SE VIENE



[VIDEO]

@yaqui

GRACIAS

@yaqui

yaqui@fdde.do

yaqui.Nunez@globalesports.org

<https://yaquinunez.com>

