



*Provincia de Buenos Aires*  
*Honorable Cámara de Diputados*

Proyecto de Declaración

**LA H. CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES**

**DECLARA**

Expresar su adhesión el proyecto de Ley que bajo el número de expediente 4753-D-2020 presentó en la Cámara de Diputados de la Nación su presidente –el diputado Sergio Massa-, por el que se declara de Interés Nacional la promoción, difusión y promoción de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, vinculándolos al Sistema Nacional del Deporte, Ley 20.655, y se regula su práctica a nivel nacional, entendiéndose como tales a toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos, -ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.

Debora Sabrina Galan  
Diputada Provincial  
Bloque Frente de Todos



*Provincia de Buenos Aires*  
*Honorable Cámara de Diputados*

**FUNDAMENTOS**

Los e-Sports o deportes electrónicos ya no son una novedad en el campo de los videojuegos. Son competiciones organizadas a nivel profesional, multijugador y de diferentes disciplinas de videojuegos. Su funcionamiento es muy sencillo: cada e-Sport tiene sus propias reglas y cuenta con acceso a diferentes dispositivos y plataformas de forma online u offline.

En la actualidad, según el Módulo de Acceso y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (MAUTIC) de la Encuesta Permanente de Hogares (EPH) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC), en Argentina 7 de cada 10 utilizan internet y 8 de cada 10 personas emplean teléfono celular.

En este sentido, en Argentina se verifica el acceso a internet fija de más de 8,8 millones de hogares, aproximadamente el 63% del total, con una velocidad media de descarga de 38.52 mbps. Esto demuestra que la tecnología es parte de nuestra realidad, de ahí que en nuestro país resulte necesario abordar la temática, a fin de darle el marco jurídico adecuado al proceso de profesionalización de los e-Sports o deportes electrónicos, tanto desde la perspectiva deportiva, como de la educativa y la social, así como también desde el entretenimiento.

Consecuentemente con esto, el proyecto, autoría del diputado Massa, al que solicitamos que esta H. Cámara adhiera, contempla las siguientes particularidades:

- a) Se RECONOCE a LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS COMO CATEGORÍA DEPORTIVA DEL SISTEMA NACIONAL DEL DEPORTE.
- b) Se crea el CONSEJO FEDERAL DE APOYO A LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS, con representación parlamentaria y federal.
- c) Para que los y las gamers tributen de manera ágil y simplificada, se crea el RÉGIMEN SIMPLIFICADO PARA CONTRIBUYENTES TECNOLÓGICOS (MONO-Tech).



*Provincia de Buenos Aires*  
*Honorable Cámara de Diputados*

- d) En el Mono-Tech se pueden incluir a todos los y las gamers que tengan ingresos de hasta \$3 millones al año, que pagarán un tributo integrado, que es progresivo y variable desde un 1% a un 3,5% solo cuando cobra, (si no tiene ingresos, no paga).
- e) Al entrar en este régimen están exentos de IVA, Ganancias y derechos de exportación de servicios.
- f) Como todos los movimientos se efectúan por vía bancaria, el pago del impuesto lo efectúa el banco cuando recibe la transferencia y en ese acto, la misma entidad bancaria, por cuenta del/ de la gamer, emite la factura electrónica respectiva (Factura "T" - Tech).
- g) Para administrar el flujo cambiario, se crea el FONDO FIDUCIARIO PARA EL DESARROLLO DE DEPORTES ELECTRÓNICOS (FONTech).
- h) Este fondo lo administrará el BICE y recibirá los fondos que recibe cada gamer que no liquidará las divisas en el MULC, sino que quedan en moneda extranjera.
- i) Los fondos estarán en el FIDEICOMISO, pero cuando el/la gamer quiera usar la los mismos, el fiduciario la aplica a una CUENTA ESPECIAL DE CANCELACIÓN Y PAGO EN MONEDA EXTRANJERA abierta a nombre del/la titular.
- j) Se emitirá una tarjeta especial de extracción y cancelación en moneda extranjera (SUBE-Tech).
- k) Con esta tarjeta, el/la gamer puede extraer hasta USD 200 por mes, comprar pasajes y gastos de viajes en el exterior y, con mayor precisión en la reglamentación, bienes muebles registrables e inmuebles: ES DECIR, UTILIZA LA MONEDA EXTRANJERA PARA COMPRAR COSAS QUE SE PAGAN EN MONEDA EXTRANJERA.

Claramente, el proyecto busca cubrir un vacío legal e impositivo: hoy cada gamer administra su realidad de la manera que puede, sin saber el marco normativo aplicable a su actividad. Asimismo, el proyecto contempla dos cuestiones preponderantes para proteger a los/las menores de edad:



*Provincia de Buenos Aires*  
*Honorable Cámara de Diputados*

(i) Para el caso de los/as adolescentes menores de edad -no emancipados/as- que hayan cumplido trece (13) años, el ejercicio del derecho podrá ejercerse únicamente por medio de sus representantes, en los términos del inciso b) del artículo 101 del Código Civil y Comercial de la Nación, ley 26.994, y;

(ii) un veinte por ciento (20%) de lo recaudado se destinará a financiamiento de programas para concientizar y prevenir situaciones de grooming.

Entendemos que la particularidad y el carácter novedoso de la industria, y de este proyecto en particular, otorga a la Argentina una oportunidad única para consolidarse a la vanguardia de esta novedosa práctica, motivo por el cual solicito a mis pares el acompañamiento al presente.


Debora Sabrina Galan  
Diputada Provincial  
Bloque Frente de Todos

EXPTE. D- 3254 / 20-21



Hago constar que el presente proyecto ha sido remitido desde el correo oficial del Diputado/a autor/a del mismo de acuerdo a lo establecido en Resolución de Presidencia N° 1448/2020.-

CONSTE.-

  
DIGNATARIO PEDRO GUSTAVO  
Director de Mesa de Entradas  
Salidas y Archivos  
H. C. de Diputados Pcia. Bs. As