

PROYECTO DE LEY

La Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires sanciona con fuerza de Ley

Promoción del Deporte Electrónico

Artículo 1.- Objeto. La presente ley tiene por objeto la promoción de los deportes electrónicos en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 2.- Creación. Créase, bajo la órbita de la autoridad de aplicación de la Ley N° 1.624, la Competencia Anual de Deportes Electrónicos.

Artículo 3.- Definición. Entiéndase por deportes electrónicos aquellas competiciones de videojuegos desarrolladas de manera profesional o amateur, en la cual dos o más personas se enfrentan de manera virtual en algún juego de competición.

Artículo 4.- Convenio. Un convenio firmado entre el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y las principales Asociaciones y Federaciones de Deportes Electrónicos radicadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para establecerá los compromisos mutuos para la colaboración público-privada en la preparación, difusión y realización de la Competencia Anual de Deportes Electrónicos.

Las instituciones que suscriban al convenio deberán estar inscriptas en el Registro Único de Instituciones Deportivas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 5.- Competencia Anual. La fecha y el lugar de realización de la competencia deberán ser consensuadas anualmente con las Asociaciones y Federaciones de Deportes Electrónicos, conforme lo determine el convenio que se celebre.

Artículo 6.- Mesas de articulación. La Autoridad de Aplicación deberá organizar mesas de articulación, coordinación y trabajo integradas por el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y las distintas Asociaciones, Federaciones, Clubes, Empresarios y Referentes con dedicación en la temática de los deportes electrónicos.

Artículo 7.- Disciplinas de competición. Sin perjuicio de otras disciplinas que el convenio pueda disponer, la Competencia Anual de Deportes Electrónicos deberá incluir las siguientes disciplinas:

- A. Juegos Multijugador de arena de batalla;
- B. Juegos Deportivos: fútbol, fútbol americano, basquetbol, etc;
- C. Juegos de Pelea;
- D. Juegos de Estrategia en tiempo real.

Artículo 8.- Jurados. La autoridad de aplicación procurará la participación de los máximos referentes internacionales de cada disciplina para la integración de los jurados que determinarán los ganadores de cada una de las competencias.

Artículo 9.- Financiamiento. La Competencia Anual de Deportes Electrónicos se financia a partir de:

- a) Los recursos del Fondo del Deporte asignados al mismo.
- b) Los resultados obtenidos por lo abonado a través de tickets, cánones específicos e ingresos publicitarios producto de la organización del evento.

El monto total recaudado se distribuirá en partes iguales al Fondo del Deporte, y en asignación a las federaciones y asociaciones deportivas que hayan participado del mismo.

Artículo 10.- Límites a la publicidad. No podrán ser patrocinadores de las empresas participantes, o publicitar en el evento, las empresas dedicadas a juegos de azar o al consumo de bebidas alcohólicas.

Artículo 11.- Promoción fiscal. Las personas humanas o jurídicas que exploten la actividad de salas de deportes electrónicos y/o salas acondicionadas específicamente para el ejercicio de deportes electrónicos, están exentos del pago del Impuesto sobre los Ingresos Brutos por el desarrollo de dicha actividad.

Artículo 12.- Mecenazgo. Los deportes electrónicos son susceptibles del programa de mecenazgo y patrocinio deportivo previsto por la Ley N° 6.515.

Artículo 13.- De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo.



LEGISLATURA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Los videojuegos y los deportes electrónicos son, hoy en día, no solo un nuevo negocio que surge en el marco de las nuevas tecnologías, sino que son una nueva forma de educar, de la misma forma que los deportes tradicionales. Son los jóvenes quienes lideran hoy la revolución de los *esports*, y mediante ellos generan lazos de amistad, aprenden sobre trabajo en equipo, competitividad sana, constancia de trabajo y esfuerzo, y conocimiento de herramientas y habilidades digitales. Promover este tipo de deportes y de competencias es, entonces, una forma de ratificar lo lúdico como forma de aprendizaje mediante el cual los jóvenes adquieren y desarrollan nuevas habilidades.

En el último tiempo han tomado mayor relevancia en todo el mundo los deportes electrónicos o *esports*. Estos se pueden definir como la rama profesional o amateur de competiciones de videojuegos, las cuales dejaron de ser un entretenimiento personal para transformarse en una profesión. Si bien el crecimiento de esta rama deportiva comenzó a darse en el siglo XXI, las competiciones de videojuegos tienen su origen hace más de 40 años con el surgimiento de las primeras consolas electrónicas.

Actualmente, las ramas de juegos más usuales en los cuales se suelen realizar competencias son aquellos: Juegos multijugador de arena de batalla (MOBA, por su sigla en inglés); juegos deportivos: fútbol soccer, fútbol americano, basquetbol, etc; juegos de pelea; juegos de estrategia en tiempo real; juegos de disparo en primera persona y juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG)¹. De estos, los videojuegos más preponderantes o destacados, ya sea por cantidad de competidores o de audiencia son: Fortnite, League of Legends, Dota2, Call of Duty y FIFA, entre muchos otros que están creciendo.

A partir de la segunda década de este siglo, los *esports* comenzaron a tener un crecimiento exponencial en cuanto a participantes, espectadores e ingresos. Se estima que hoy en día, el mercado de los deportes electrónicos está valuado en 1.100 millones de USD, con una proyección de crecimiento mayor al 14% interanual para los próximos años. En cuanto a su audiencia, durante el año 2019 la cantidad de espectadores superó los 450 millones y también con grandes proyecciones de crecimiento. Todos los datos enumerados anteriormente son del año 2019, es decir, previo a la pandemia del Covid 19 y a que la gran mayoría de los seres humanos fuésemos confinados en nuestros hogares sin la posibilidad de realizar actividad física y deportes.

Durante el 2020 entonces, el crecimiento del uso de videojuegos fue mucho mayor a lo imaginado, y muchas personas, en su gran mayoría jóvenes de no más de 30 años comenzaron a incursionar en el ámbito de los *esports*, ya sea como competidores o como audiencia. Por ejemplo, la red social Twitch, dedicada a la transmisión en vivo de contenido, tuvo un crecimiento mayor al 50% en cuanto a horas consumidas, además de haber crecido en materia de audiencia y de generadores de contenido.

¹ <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>

Esta red social que está batiendo récords y se muestra como un “competidor” de la TV como generadora de contenidos en vivo, en sus orígenes era utilizada por *influencers* y *gamers* para mostrar cómo competían en videojuegos y retransmitían competencias en vivo de *esports*. Su audiencia principal son niños, adolescentes y jóvenes que a partir de esto comenzaron a interesarse por los deportes electrónicos.

El crecimiento de los *esports* se dio principalmente en Europa, Asia y Estados Unidos, pero actualmente en latinoamérica, especialmente en México, Brasil y Argentina se está dando un crecimiento exponencial de deportistas, clubes, inversores, sponsors y público general. En nuestro país, empresas como Ualá, deportistas y exdeportistas ya están invirtiendo en promocionar clubes de deportes electrónicos y formación de deportistas. A su vez, la Asociación de Fútbol Argentino, en conjunto con la Liga Profesional de Fútbol y los propios clubes ya están desarrollando competencias oficiales de FIFA y Pro Evolution Soccer, en donde los mismos clubes de Primera División y ascenso ya están formando sus propios equipos de *esports* con jugadores profesionales.

En el año 2017 se fundó la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA), “abocados a promocionar y trabajar en pos de la profesionalización de los Deportes Electrónicos tanto desde un marco deportivo, como educativo y social o de entretenimiento”². Esta organización ya trabaja con distintas instituciones educativas del país en las cuales se crearon programas y especializaciones para entender mejor el universo de los *esports* y, a su vez, promovieron los deportes electrónicos en los Juegos Universitarios Argentinos (EJUAR) organizados por la Federación del Deporte Universitario Argentino y el Ministerio de Educación. También incorporaron este tipo de deportes a los Juegos Bonaerenses y en materia formativa, crearon unos talleres de 8 clases para niños y niñas de 9 a 13 años mediante el cual busca enseñar y promover el uso sano y responsable de los videojuegos, otorgando herramientas digitales a este grupo etéreo.

Este convenio público privado mediante el cual el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires pone a disposición la infraestructura necesaria para que, junto con el sector privado, se desarrolle una competencia anual de *esports* en la Ciudad, La Subsecretaría de Deportes del Gobierno de la Ciudad viene desarrollando eventos deportivos y recreativos, siguiendo los lineamientos establecidos por la Ley N° 1.624, acercando a los ciudadanos a la realización de dichas actividades recreativas y lúdicas. En esa misma sintonía, buscamos generar un espacio donde miles de jóvenes puedan desarrollar sus habilidades digitales y, a su vez, se le de visualización a este nuevo fenómeno mundial que son los deportes electrónicos.

Por todo lo expuesto es que le solicitamos a este cuerpo la puesta en consideración y sanción del presente proyecto de ley.

Digitally signed by Hernan Leandro Reyes
Date: 2024.03.01 10:33:04 -03:00
Hernan Reyes
Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

² <https://www.deva.org.ar/>