

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Honorable Cámara de Diputados de la Nación

Sancionan con fuerza de Ley:

PROGRAMA NACIONAL DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE LOS E-SPORTS

ARTÍCULO 1º: Creación del programa. Créase el Programa Nacional de Promoción y Difusión de e-sports, con el objeto de fomentar y apoyar el crecimiento cualitativo de los e-sports en la República Argentina.

ARTICULO 2º: Ámbito de aplicación. La presente ley regirá en todo el territorio de la República Argentina.

ARTÍCULO 3º: Definición de e-sports. Se entiende por e-sports toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos, ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles o uso de la tecnología de procesamiento de datos a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a Internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.

ARTÍCULO 4º: Objetivos. Los objetivos del programa Nacional de Promoción y Difusión de e-sports serán:

- a) El diseño de un plan estratégico centralizado en potenciar los e-sports;
- b) Apoyar el perfeccionamiento y la capacitación de los recursos humanos que intervienen en el sector de los e-sports;
- c) Apoyar y promocionar torneos y eventos Nacionales, Provinciales, locales e internacionales propiciando la cooperación e intercambio internacional de los e-sports;

- d) Asegurar recursos financieros para promover la práctica de los e-sports;
- e) Incentivar y apoyar la expansión de los e-sports en todo el territorio nacional;
- f) Propiciar la articulación estratégica con organismos gubernamentales, municipales, Provinciales, Nacionales, e internacionales, organizaciones e instituciones representativas locales para desarrollar la industria de los e-sports;
- g) Fomentar las buenas prácticas y el buen entendimiento de las personas intervinientes en los e-sports;
- h) Impulsar campañas de información sobre los riesgos de salud, así como también los métodos de prevención de patologías u otras enfermedades que puedan ser consecuencia de la práctica de e-sports por parte de aquellas personas que los realicen.

ARTÍCULO 5º: Autoridad de Aplicación. El Poder Ejecutivo Nacional designará a la Autoridad de Aplicación de la presente Ley.

ARTÍCULO 6º: Medidas de Promoción. La Autoridad de aplicación promoverá, a los efectos de cumplir con lo dispuesto en el artículo 4º de la presente Ley, las medidas que se detallan a continuación; sin perjuicio de otras que resulten necesarias para la implementación del programa:

- a) Formación, capacitación y perfeccionamiento de todos los recursos humanos vinculados a los e-sports;
- b) Facilitar la adquisición de equipamientos, maquinarias y materiales indispensables para el funcionamiento de las instituciones vinculadas a los e-sports;
- c) Fortalecer técnica y financieramente las actividades de enseñanza y competencia en los e-sports;
- d) Concretar convenios con Instituciones Educativas y de Formación que se encuentren en desarrollo de investigación relacionadas con los e-sports;

e) Suscribir acuerdos y convenios con Organismos Nacionales que le permitan dar cumplimiento a la presente Ley, sin perjuicio de lo que establezca la reglamentación de la presente.

ARTÍCULO 7°: De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

A modo introductorio y para contextualizar en términos históricos la temática de los e-sports, se puede decir que en el año 1980, la compañía Atari lanzó una competición oficial de Space Invaders en la que se calcula que participaron más de 10.000 jugadores por obtener la mejor puntuación posible. El mismo año nace Twin Galaxies, organización que pretendió recoger todos los récords de puntuación de las máquinas de arcade a nivel mundial (con PacMan y Donkey Kong como Santos Grialés a conquistar). También surgieron concursos televisivos como Starcade y a finales de la década los Nintendo World Championships.

Los e-sports existen desde hace muchos años, pero es en la actualidad cuando están viviendo su mejor momento en términos de notoriedad, inversión y seguidores, todo ello gracias a la expansión de internet y las nuevas tecnologías y plataformas.

En efecto lo que en un principio constituían torneos minoritarios o locales, en los últimos tiempos se ha convertido en un fenómeno en el que no solo los jugadores profesionales están implicados, sino también los millones de fans de los videojuegos y la competición que lo siguen desde sus hogares o llenan estadios de todo el mundo, desde Seúl hasta Berlín, pasando por Nueva York, Madrid o Argentina.

Actualmente, más de 300 millones de personas siguen de forma habitual los e-sports con algunos eventos que reúnen a más gente delante de las pantallas que cualquier deporte tradicional.

En otras palabras, lo que intento significar es que los e-sports son ya, no sólo una realidad sino una industria que genera un impacto considerable en la economía de muchos países desarrollados. En ese sentido y en uso de otras

palabras, la repentina profesionalización de ligas, equipos y jugadores demanda también un marco jurídico estable que dé certidumbre a todos los actores. Sin embargo no puedo dejar de advertir que una sobre regulación de la actividad de este tipo de actividad en una etapa tan temprana de su desarrollo podría suponer una traba a su evolución.

No tengo dudas de que el crecimiento de esta actividad es imparable, con cada vez más personas disfrutando de estas prácticas con competiciones y torneos. No hay lugar a dudas que el espacio digital es una realidad en la educación – formal y no formal-, en la economía, en el empleo y, cómo no, en los e-sports.

Esta iniciativa legislativa de mi autoría busca crear un programa nacional de promoción y difusión que contemple las diversas medidas que permitirían desarrollar un mercado emergente, con un valor añadido para la economía nacional y que contribuiría a la integración de habitantes de diversas edades, géneros, que por sus condiciones físicas o sociales, o bien por una cuestión etaria, no consiguen la inclusión total en un área tan demandada.

Para finalizar y de conformidad con los argumentos hasta aquí brindados, solicito a mis pares legisladores y legisladoras de esta Honorable Cámara de Diputados de la Nación que me acompañen el presente proyecto de ley.

Flavia Lorena Morales

Diputada Nacional.