ENMIENDA NÚM. 4349

Grupo Parlamentario Popular en el Congreso

De modificación.

Precepto que se modifica:

DISPOSICIONES FINALES. DISPOSICIÓN FINAL VIGÉSIMA SEGUNDA

Texto que se propone:

Se modifica la Disposición Final vigésima segunda que cambia el apartado 5 del artículo 49 de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, dejando el punto f) con la siguiente redacción:

«Artículo 49. Tasa por la gestión administrativa del juego.

[…]

5. Cuantías

[…]

f) 0,75 por mil de los ingresos brutos de explotación, de los cuales el 25 % se afectará a reforzar los medios materiales, instrumentos e inversiones necesarias para acometer iniciativas de lucha contra el fraude, así como medidas de prevención, comunicación, sensibilización, intervención y reparación que faciliten las prácticas de juego responsable y mitiguen los efectos indeseables producidos por una actividad de juego no saludable, así como a la realización de estudios, memorias y trabajos de investigación en la materia. La mitad de estos fondos irá dedicada a financiar campañas de sensibilización contra las adicciones al juego.»

JUSTIFICACIÓN

Mejora Técnica. Los fondos afectados por el nuevo texto de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego a medidas de prevención, comunicación y sensibilización deberán prestar especial atención al riesgo de la ludopatía.

ENMIENDA NÚM. 4350

Grupo Parlamentario Popular en el Congreso

De adición.

Precepto que se añade:

Disposiciones adicionales nuevas.

Texto que se propone:

Se propone la adición de la siguiente Disposición adicional con el siguiente texto:

«Disposición adicional XXX. Plan Nacional de Actuación en el Sector del Juego.

Para garantizar los derechos de los consumidores el Gobierno aprobará, en el plazo de tres meses, un Plan Nacional de Actuación en el Sector del Juego que establezca criterios homogéneos para todo el territorio nacional dentro de las actividades económicas de este sector, tanto de naturaleza pública como privada.

cve: BOCG-14-A-125-4

El Gobierno promoverá para ello medidas efectivas y comunes de prevención, aplicables al sector público y privado, especialmente en defensa de los consumidores en situación de vulnerabilidad; implementará los mecanismos que garanticen la libertad de competencia en todo el sector, de acuerdo con la normativa nacional y comunitaria; y fijará criterios uniformes en el marco publicitario y de la comunicación para todos los operadores del sector, ya sean de naturaleza pública o privada, que eviten divergencias de competencia entre los diferentes operadores.»

JUSTIFICACIÓN

Mejora Técnica.

ENMIENDA NÚM. 4351

Grupo Parlamentario Popular en el Congreso

De adición.

Precepto que se añade:

Artículos nuevos

Texto que se propone:

Se añade un nuevo artículo 68 bis. Modificación de la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, con el siguiente contenido:

«Con efectos para los períodos impositivos que se inicien a partir de 1 de enero de 2023, se modifican los apartados 1 y 2 y 3, **y se añade un apartado 4** del artículo 36 de la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, que quedan redactados de la siguiente forma:

Artículo 36. Deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales, videojuegos y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.

1. Las inversiones en producciones españolas de largometrajes y cortometrajes cinematográficos y de series audiovisuales de ficción, animación o documental, que permitan la confección de un soporte físico previo a su producción industrial seriada darán derecho al productor o a los contribuyentes que participen en la financiación a una deducción:

[…]

4. Los productores de videojuegos y obras interactivas, que se encarguen de la ejecución de una producción nacional o extranjera, tendrán derecho a una deducción:

a) Del 30 por ciento respecto del primer millón de base de la deducción.
b) Del 25 por ciento sobre el exceso de dicho importe.
siempre que cumplan los siguientes requisitos:

1.º Que la producción tenga un coste de desarrollo de al menos 100.000 €.
2.º Que se lleven a cabo principalmente con la colaboración de autores o creadores que sean de nacionalidad española o de un Estado miembro del Espacio Económico Europeo;
3.ª Que contribuyan al desarrollo de la creación española y europea en materia de videojuegos así como a su diversidad y que se distingan por su calidad, originalidad, su carácter innovador y el porcentaje de gasto en los componentes artísticos.
El respeto de las condiciones de creación previstas en 2.º y 3.º será certificado a través de la calificación de un baremo de puntos, cuyo contenido será fijado por Orden del Ministerio de Cultura y Deporte.

cve: BOCG-14-A-125-4