

## SESIONES ORDINARIAS

2006

# ORDEN DEL DIA N° 1267

### COMISION DE COMERCIO

Impreso el día 6 de noviembre de 2006

Término del artículo 113: 15 de noviembre de 2006

**SUMARIO:** Ley 26.043, de comercialización de videojuegos. Modificación referente a la obligatoriedad de informar a la autoridad de aplicación de dicha norma, sobre las sanciones aplicadas por infracciones. **Perié.** (3.669-D.-2006.)

*Alarcón. – Guillermo E. Alchouron. – Mario F. Bejarano. – Ana Berraute. – Juliana Di Tullio. – Susana E. Díaz. – Luciano R. Fabris. – María T. García. – Ricardo J. Jano. – Beatriz M. Leyba de Martí. – Marta O. Maffei. – Raúl P. Solanas.*

#### Dictamen de comisión

*Honorable Cámara:*

La Comisión de Comercio ha considerado el proyecto de ley del señor diputado Perié sobre obligación para los fabricantes y/o importadores de videojuegos de incluir una leyenda advirtiendo sobre su peligrosidad para la salud y su calificación –ley 26.043–. Modificación del artículo 2º, incluyéndose la obligación de informar toda irregularidad en la comercialización; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconseja la sanción del siguiente

#### PROYECTO DE LEY

*El Senado y Cámara de Diputados,...*

Artículo 1º – Sustitúyese el artículo 2º de la ley 26.043, por el siguiente:

Artículo 2º: Se invita a las jurisdicciones que habilitan locales de venta, alquiler y/o uso de videojuegos, a exigir la exhibición de la leyenda y advertencia sobre la calificación de los videojuegos, en lugar y formato visible y a establecer sanciones a quienes incumplieran con esta obligación, a remitir información a la autoridad de aplicación, en períodos que no superen el semestre, sobre las sanciones aplicadas por las infracciones.

Art. 2º – Comuníquese al Poder Ejecutivo.  
Sala de la comisión, 24 de octubre de 2006.

*Hugo D. Toledo. – Guillermo F. Baigorri.  
– Raúl G. Merino. – María del Carmen*

#### INFORME

*Honorable Cámara:*

La Comisión de Comercio, al considerar el proyecto de ley del señor diputado Perié, cree innecesario abundar en más detalles que los señalados en los fundamentos que lo acompañan, por lo cual los hace suyos y así lo expresa.

*Hugo D. Toledo.*

#### FUNDAMENTOS

Señor presidente:

La sanción de la ley 26.043 obliga a los fabricantes, así como a importadores de videojuegos, a colocar en envases de estos productos comerciales la leyenda “La sobreexposición es perjudicial para la salud”; de la misma forma, en cuanto a su calificación, si es “apto para todo público”, “apto para mayores de 13 años” o “apto para mayores de 18 años”.

La misma norma nacional requiere además que las jurisdicciones que habilitan locales de venta, alquiler y/o uso de videojuegos dentro de su ámbito de competencia, exijan la exhibición de la leyenda y advertencia sobre la calificación de los videojuegos en formato y lugar visible, estableciendo asimismo sanciones a quienes incumplieran con esta obligación.

La naciente pero aligerada industria de los videojuegos motivó que en estos últimos años se reglamentaran cuestiones que tienen que ver con la salud de los consumidores, tal el caso de la obligatoriedad de colocar en los envases la leyenda “La sobreexposición es perjudicial para la salud”, del mismo modo su calificación en cuanto a la edad que debe tener el usuario, sea para mayores de 13, 18 o apta para todo público.

Resulta evidente que el acompañamiento y control de padres como de familiares o personas cercanas resulta además un eslabón importante en la observación y cuidado que se debe realizar en el tramo final de la comercialización de este producto, que encuentra a menores como jóvenes en gran cuantía.

La grosería que suelen mostrar algunos videojuegos, así como el exceso de su uso, han motivado un mayor control y regulación de esta actividad, que ha tenido en la República Argentina un gran desarrollo e impulso, no sólo de parte de fabricantes locales sino también de parte de importadores que cada vez sorprenden más al mercado local con productos modernos como originales en cuanto a sus componentes.

El uso en exceso de videojuegos produciría consecuencias de orden psicológico como físico, mencionando casos de desórdenes de conducta (sobre todo en menores de edad) o la aparición de tinititis, ambos todavía no probados de manera irrefutable como científicamente.

En diciembre de 2004, el espectro nacional de empresas de desarrollo de videojuegos había aumentado de 1 a 20 respecto de los últimos 5 años. “Hoy día hay más de 50 profesionales empleados por la industria (entre ilustradores, músicos, animadores, programadores, ingenieros, arquitectos, actores)”, señala la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA).

Por otro lado, la presencia de piratería en el mercado local mantiene índices altos en la comercialización de videojuegos. Otro elemento importante al momento de evaluar el espíritu que supieron tener los parlamentarios al momento de sancionar la ley 26.043.

Como se indica de parte de la ADVA, la industria de videojuegos es una explotación en alto crecimiento, de alto valor agregado y con mercados internacionales abiertos a títulos nuevos. A la par, un número importante de consumidores se mantiene de manera expectante incluso ante la aparición de nuevos productos.

El público en general siempre debe cumplir exigencias normativas relacionadas con evaluaciones y consejos que se imponen con la ley 26.043 para la comercialización de videojuegos. A la par, la presentación de este expediente parlamentario viene a contribuir con la ley 22.802, más conocida como Ley de Lealtad Comercial.

Es por estos motivos que solicito a esta Honorable Cámara, aprobación de este expediente parlamentario que reclama por un cumplimiento más vasto que podría darse a la ley 26.043, al incorporar un segundo párrafo a su artículo 2°.

Un párrafo normativo que exige a las gobernaciones provinciales como a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires informar de manera bimestral al organismo de aplicación de la presente ley, la Subsecretaría de Defensa del Consumidor, las distintas irregularidades que se cometieran en la comercialización de videojuegos.

*Hugo R. Perié.*

#### ANTECEDENTE

#### PROYECTO DE LEY

*El Senado y Cámara de Diputados,...*

Artículo 1° – Incorpórese como segundo párrafo del artículo 2° de la ley 26.043, el siguiente párrafo:

Y será obligación de las gobernaciones provinciales como de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires de informar al organismo de aplicación de la presente ley, de manera bimestral, las distintas irregularidades que se cometieran en la comercialización de videojuegos.

Art. 2° – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

*Hugo R. Perié.*