



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina,
reunidos en Congreso, sancionan con fuerza de

Ley:

LEY DE FOMENTO A LA INDUSTRIA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1°.- Objetivos. La presente ley tiene como objetivos:

- a) Fomentar el ascenso de la industria local a eslabones más sofisticados de la cadena de valor de la industria a nivel global;
- b) Promover el progreso de la industria nacional de desarrollo de videojuegos de manera de lograr tener una industria independiente, competitiva, generadora de propiedad intelectual y capaz de exportar su producción;
- c) Generar una industria nacional de desarrollo de videojuegos que refleje la cultura, los valores, prioridades, intereses y realidades de las y los argentinos, y que permita exportar cultura argentina al mundo;
- d) Mejorar la interacción entre las distintas industrias que hacen al proceso de desarrollo de los videojuegos nacionales;
- e) Promover la generación de desarrolladores de videojuegos y la publicación de videojuegos nacionales;



"2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"

- f) Mejorar los canales de interacción entre las empresas y cámaras empresarias de la industria de desarrollo de videojuegos y el sector público;
- g) Fomentar la investigación;
- h) Generar puestos de trabajo de calidad;
- i) Promover la creación y ampliación de la oferta académica en la materia;
- j) Atraer inversores;
- k) Generar mejor y mayor productividad del sector;
- l) Contribuir a la creación de políticas públicas en la materia.

Artículo 2°.- Definiciones. A los efectos de esta ley se entenderá por:

- a) Videojuegos: Al software interactivo que incorpora elementos creativos y lúdicos.

Se entiende por elementos creativos a los elementos de audio (composiciones musicales, grabaciones de sonido, voz, efectos de sonido importados o internos), y a los elementos de video (imágenes fotográficas, captura digital de imágenes en movimiento, animación o texto).

Se entiende por elemento lúdico al ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas.

Quedan comprendidos dentro de las previsiones de esta ley los videojuegos que permitan su utilización en cualquier tipo de plataforma, como ordenadores personales, consolas de videojuegos, dispositivos móviles de comunicación, con conexión a internet o sin ella, para uno o varios jugadores en el mismo dispositivo o en distintos dispositivos interconectados.

- b) Videojuegos nacionales: A los videojuegos que reúnan alguna de las siguientes condiciones:



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

1. Ser desarrollados por personas físicas o jurídicas con domicilio legal en la República Argentina;
2. Poseer una dimensión cultural nacional. La apreciación de este criterio incluirá el examen de la calidad y originalidad del contenido, el guión, la calidad como juego, la navegación, la interactividad y los elementos creativos.

c) Desarrolladores de Videojuegos: A las personas humanas o jurídicas que realizan el proceso de creación de un videojuego, desde el concepto inicial hasta su publicación.

El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos podrá establecer nominalmente o de acuerdo a sus actividades a los actores comprendidos.

Artículo 3°.- Exclusión. Quedan excluidos de la presente ley los videojuegos cuyo principal objetivo sean las apuestas, en moneda nacional o cualquier equivalente que pudiera directa o indirectamente ser intercambiable por tal.

CAPÍTULO II. MEDIDAS DE FOMENTO

Artículo 4°.- Subsidios. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos estará a cargo de crear líneas de subsidios, reintegrables y no reintegrables, para gastos ordinarios y extraordinarios, para cualquier etapa del desarrollo de videojuegos nacionales, su publicación y comercialización.

Deberá contar al menos con:

- a) una línea de subsidio bajo la modalidad de ventanilla continua, entendiéndose por tal a aquel mecanismo de asignación que se encuentra abierto a los sujetos alcanzados de forma permanente, y sujeto al cumplimiento de las condiciones empresariales, profesionales, financieras y demás aspectos reglamentarios aplicables al caso.
- b) una línea de subsidio bajo la modalidad de convocatoria previa, entendiéndose por tal a aquel mecanismo de asignación que se encuentra



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

sujeto a una convocatoria previa de un cupo determinado de proyectos y bajo una modalidad concursable.

Artículo 5°.- Créditos. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos estará a cargo de la suscripción de convenios con entidades bancarias públicas y/o privadas para la disponibilidad de líneas de crédito a tasas preferenciales para asistir a los gastos ordinarios y extraordinarios necesarios para el desarrollo de videojuegos nacionales, su publicación y comercialización. Asimismo, por intermedio de las autoridades correspondientes, arbitrará la obtención de líneas de financiamiento y acceso a fondos de organismos internacionales que asignará en base a criterios objetivos y equitativos.

Artículo 6°.- Crédito Fiscal. Los desarrolladores de videojuegos registrados como beneficiarios podrán convertir en un bono de crédito fiscal transferible hasta el cincuenta por ciento (50%) de las contribuciones patronales que hayan efectivamente pagado con destino a los sistemas y subsistemas de seguridad social previstos en las Leyes N° 19.032 (INSSJyP), 24.013 (Fondo Nacional de Empleo) y 24.241 (Sistema Integrado de Jubilaciones y Pensiones), calculado sobre la nómina salarial de su personal efectivamente empleado en el desarrollo de videojuegos que hayan sido seleccionados para la obtención de los beneficios comprendidos por esta ley, durante todo el período que dure el proyecto.

Artículo 7°.- Devolución anticipada del Impuesto al Valor Agregado. Los desarrolladores de videojuegos registrados como beneficiarios podrán acceder a la devolución anticipada del Impuesto al Valor Agregado (Ley N° 23.349) correspondiente a la adquisición de los bienes y servicios adquiridos en Argentina con destino al desarrollo de videojuegos nacionales que hubieran sido facturados a los desarrolladores registrados como beneficiarios. Será acreditado contra otros impuestos a cargo de la Administración Federal de



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

Ingresos Públicos, o, en su defecto, será devuelto, en un plazo que no podrá superar tres (3) períodos mensuales, con en las condiciones y con las garantías que al respecto establezca la reglamentación. Dicha acreditación o devolución procederá en la medida en que el importe de las mismas no haya debido ser absorbido por los respectivos débitos fiscales originados por el desarrollo de la actividad;

Artículo 8°.- Libre disponibilidad de divisas provenientes de la exportación y acceso al Mercado Libre de Cambios. Los desarrolladores de videojuegos registrados como beneficiarios tendrán derecho a la libre disponibilidad del cincuenta por ciento (50%) de las divisas obtenidas a partir de exportaciones de videojuegos nacionales y acceso al Mercado Libre de Cambios, por hasta un máximo anual equivalente al cien por ciento (100%) del monto de inversiones en divisa extranjera que obtengan para el desarrollo de videojuegos nacionales. Para estimar el monto bruto de divisas ingresadas por el beneficiario en el Mercado Libre de Cambios para financiar el desarrollo de videojuegos nacionales, no se tendrán en cuenta los flujos de divisas provenientes por las exportaciones de videojuegos producidos con anterioridad.

Artículo 9°.- Compensación por retenciones de impuesto a las ganancias en el exterior. Los desarrolladores de videojuegos registrados como beneficiarios podrán considerar, como crédito fiscal contra impuestos a pagar ante la Administración Federal de Ingresos Públicos, al monto equivalente a los gravámenes efectivamente pagados o retenidos en el exterior por conceptos análogos al Impuesto a las Ganancias, con motivo de los ingresos obtenidos por exportación de videojuegos nacionales, en la medida en que dichos ingresos fueran considerados ganancias de fuente argentina, en los términos de la Ley N° 20.628 y sus modificatorias.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

En el caso de que el desarrollador de videojuegos esté alcanzado por el beneficio otorgado por el artículo 10 de la Ley N° 27.506, corresponderá el más beneficioso para el desarrollador.

Artículo 10°.- Incremento de los beneficios para videojuegos que incluyan elementos culturales argentinos. La autoridad de aplicación podrá aumentar, asignar cupos o determinar preferencias, en los beneficios mencionados en el presente capítulo, en función de criterios objetivos y fundados, para aquellos videojuegos nacionales que cumplan con ambas condiciones previstas por el artículo 2° inc. b, para ser considerados como tales.

Artículo 11.- Beneficiarios que desarrollen múltiples actividades. Los desarrolladores de videojuegos que adhieran a los beneficios establecidos en la presente ley y que además desarrollen otras actividades empresariales o comerciales, llevarán su contabilidad de manera tal que permita la determinación y evaluación en forma separada de la o las actividades alcanzadas por el presente régimen de fomento del resto de las actividades que desarrolle. La imputación de gastos compartidos con actividades ajenas a las promovidas, se atribuirá contablemente respetando criterios objetivos de reparto, como cantidad de personal empleado, monto de salarios pagados, espacio físico asignado u otros, siendo esta enumeración meramente enunciativa y no limitativa.

Los beneficios otorgados por otras leyes que alcancen a los desarrolladores de videojuegos nacionales que sean beneficiarios de las medidas de fomento contempladas en la presente ley no serán excluyentes.

CAPÍTULO III. FONDO DE FOMENTO A LA INDUSTRIA NACIONAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

Artículo 12.- Creación. Créase el Fondo de Fomento a la Industria Nacional de Desarrollo de Videojuegos, cuya administración estará a cargo del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos, el mismo se integrará:

- a) Con el cincuenta por ciento (50%) de los fondos que se recauden mediante la aplicación del Impuesto al Valor Agregado en los términos del Decreto N° 354/2018 y la Resolución General AFIP N° 4240/2018, o las normas que en el futuro las reemplacen, sobre todas las compras realizadas en plataformas digitales internacionales de videojuegos y alcanzadas por dicho impuesto. La autoridad de aplicación definirá la lista de las plataformas comprendidas y la actualizará oportunamente;
- b) Con el importe de las multas, intereses, recargos y demás sanciones pecuniarias que se apliquen por disposición de la presente ley;
- c) Con los legados y donaciones;
- d) Con los intereses y rentas de los fondos de que sea titular;
- e) Con los recursos provenientes del reembolso de créditos otorgados por aplicación de la presente ley;
- f) Los recursos no utilizados del Fondo de Fomento provenientes de ejercicio anteriores;
- g) Las partidas destinadas al efecto en el presupuesto del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos;
- h) Con todo otro ingreso no previsto en los incisos anteriores, que derive de la gestión del Organismo.

Artículo 13.- Transferencia de los Fondos. El Banco de la Nación Argentina transferirá al Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos en forma diaria y automática los fondos que se recauden con destino al Fondo de Fomento a la Industria Nacional de Desarrollo de Videojuegos conforme esta ley, sin la intervención de ningún otro órgano de la Administración Pública Nacional,



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

excepto los órganos de control y fiscalización del Instituto. El Banco de la Nación Argentina y la Administración Federal de Ingresos Públicos no percibirán retribución de ninguna especie por los servicios que presten conforme a esta ley, en relación a los tributos que en ella se establecen.

Artículo 14.- Aplicación del Fondo. El Fondo de Fomento a la Industria Nacional de Desarrollo de Videojuegos, dentro de las condiciones que se establecen en la presente ley, se aplicará a:

- a) La concesión de créditos;
- b) La concesión de subsidios;
- c) La participación en Eventos, Festivales y Ferias de Videojuegos;
- d) La contribución que fije el Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos para la realización de Festivales nacionales e internacionales que se realicen en la República Argentina.
- e) La promoción, en el país y en el exterior, de actividades que contribuyan a asegurar la mejor difusión, distribución y exhibición de los videojuegos nacionales, tales como la realización de eventos de videojuegos nacionales, ferias, envío de delegaciones, y campañas de publicidad u otras que contribuyan al fin indicado.
- f) El fomento del desarrollo de videojuegos nacionales;
- g) La organización de concursos, ferias y el otorgamiento de premios destinados al fomento de la industria.
- h) El otorgamiento de becas;
- i) El cumplimiento de toda otra actividad que deba realizar el Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos, de acuerdo con las funciones y atribuciones que se le asignan por esta ley;

Los saldos sobrantes que arroje el Fondo de Fomento a la Industria de Desarrollo de Videojuegos al concluir cada ejercicio anual, serán transferidos al siguiente.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

CAPÍTULO IV. OBSERVATORIO NACIONAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Artículo 15.- Observatorio Nacional de Desarrollo de Videojuegos. Créase el Observatorio Nacional de Desarrollo de Videojuegos en el ámbito del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos, el cual tendrá como objetivo generar conocimiento a partir de la obtención de métricas periódicas que permitan conocer las necesidades del sector y de quienes la conforman, favorecer la proposición y gestión de políticas públicas con perspectiva de género.

Artículo 16.- Funciones del Observatorio. A fin de cumplir con los objetivos de la presente ley, el Observatorio Nacional de Desarrollo de Videojuegos deberá crear un informe anual público que permita conocer el estado de situación de los desarrolladores de videojuegos comprendidos en el artículo 2º inc. c) que constituyen la industria en materia de características generales, recursos humanos, financiamiento, facturación, relaciones con el exterior, actividad principal, tipos de desarrollos, información de portales de intermediación, y toda otra información que considere necesaria para el cumplimiento de su objetivo.

CAPÍTULO V. CALIFICACIÓN

Artículo 17.- Calificación de Videojuegos Nacionales. Créase en la órbita de la Gerencia General una Comisión a cargo de la creación de un Sistema de Calificación de Videojuegos Nacionales, debiendo el mismo contener como mínimo símbolos de clasificación que sugieran cuál es la edad apropiada para los usuarios finales, y descriptores de contenido.

Artículo 18. Certificado de Calificación. Ningún videojuego nacional según lo referido en el inc. b) del artículo 2 comprendido en la presente ley podrá ser



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

publicado sin el certificado de calificación expedido por el Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos.

Artículo 19.- Exposición de la Calificación. La calificación completa del material deberá ser exhibida en apartado correspondiente al videojuego en cada una de las plataformas digitales en las que se comercialice.

Artículo 20.- Modificaciones. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos no podrá efectuar, ni exigir ningún tipo de corte o modificación a los materiales. Deberá calificarlos tal como le son presentados.

Artículo 21.- Recalificación. Si se realizaren modificaciones posteriores a su calificación que pudieran alterar la calificación a criterio del desarrollador de videojuegos, éste deberá ser recalificado.

Artículo 22.- Período de transición. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos determinará, en base a la factibilidad, tamaño del mercado, costo de implementación, y relevancia en relación con otros sistemas de calificación internacional, la fecha de exigibilidad del sistema de calificación establecido en este capítulo.

Hasta dicha fecha, podrá fundadamente, establecer el sistema de calificación vigente en otras jurisdicciones, con validez en el territorio nacional.

CAPÍTULO VI. REGISTRO

Artículo 23.- Registro de Empresas de Desarrollo de Videojuegos. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos llevará un Registro de Empresas que integran las diferentes ramas de la industria y el comercio de los videojuegos como desarrolladores, distribuidores, exhibidores, laboratorios.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

CAPÍTULO VII. INSTITUTO NACIONAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Artículo 24.- Creación. Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos. Créase el Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos (en adelante “El Instituto”) que funcionará como ente descentralizado y autárquico en el ámbito del Poder Ejecutivo Nacional. Tendrá a su cargo el fomento y regulación de la actividad de desarrollo de videojuegos en todo el territorio de la República, en cuanto se refiere al desarrollo de videojuegos nacionales, de acuerdo a las disposiciones de la presente ley.

El instituto tendrá plena capacidad jurídica para actuar en los ámbitos del derecho público y privado y su patrimonio estará constituido por los bienes que se le transfieran y los que adquiera en el futuro por cualquier título.

Artículo 25.- Funciones. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos tendrá las siguientes funciones y atribuciones:

- a) Formular y ejecutar las medidas de fomento tendientes a desarrollar la industria de videojuegos nacionales en sus aspectos culturales, artísticos, técnicos, industriales y comerciales, pudiendo a tal efecto auspiciar concursos, establecer premios, adjudicar becas de estudios y emplear todo otro medio necesario para el logro de ese fin;
- b) Acrecentar la difusión de los videojuegos nacionales. Para establecer y ampliar la colocación de videojuegos nacionales en el exterior podrá gestionar y concertar convenios con organismos de la materia, oficiales o privados, nacionales o extranjeros, realizar muestras y festivales nacionales o internacionales y participar en los que se realicen;
- c) Intervenir en la discusión y concertación de convenios internacionales que faciliten el desarrollo de la industria de videojuegos nacionales;



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

- d) Participar en los estudios y asesorar a otros organismos del Estado, en asuntos que puedan afectar al mercado de videojuegos;
- e) Administrar el Fondo de Fomento de la Industria Nacional de Desarrollo de Videojuegos;
- f) Facilitar la comercialización de Videojuegos Nacionales en el exterior;
- g) Proyectar su presupuesto y elevarlo a la consideración del Poder Ejecutivo Nacional;
- h) Elevar a la Contaduría General de la Nación y al Tribunal de Cuentas de la Nación, los estados, balances y documentación que establece la Ley de Contabilidad;
- i) Recaudar y fiscalizar los impuestos que establece esta ley y fiscalizar su percepción;
- j) Inspeccionar y verificar, por intermedio de sus funcionarios debidamente acreditados, el cumplimiento de las leyes, reglamentaciones y resoluciones que rigen la actividad de la industria de desarrollo de videojuegos nacionales.
- k) Fomentar y convenir el desarrollo de videojuegos nacionales con organismos del Estado, mixtos o privados, cuyo contenido concorra al desarrollo de la comunidad nacional;
- l) Designar los jurados, comisiones o delegaciones, que demande la ejecución de la presente ley;
- m) Gestionar la información recabada por el Observatorio Nacional de Desarrollo de Videojuegos para fortalecer, promover y/o modificar las Medidas de Fomento;
- n) Entender en la suscripción de los convenios necesarios para fomentar el diseño de políticas educativas que permitan la creación e implementación de carreras técnicas o universitarias vinculadas al desarrollo de videojuegos nacionales, o la incorporación de cursos y materias en carreras existentes asegurando que las habilidades de las y los graduados se encuentren alineadas con la demanda y realidad del sector



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

ñ) Las demás establecidas en la presente ley y otras leyes y disposiciones que se dicten sobre la materia.

Artículo 26.- Sede. El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos tendrá su sede en la Capital Federal y trabajará en articulación con los polos de desarrollo de videojuegos a nivel federal.

Artículo 27.- Dirección y Administración.

El Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos estará dirigido y administrado por:

- a) Una o un Presidente y Vicepresidente;
- b) Asamblea Federal;
- c) Consejo Asesor;
- d) Gerencia General.

Artículo 28.- Presidencia. La o el Presidente ejercerá la representación legal del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos, teniendo a su cargo todas las funciones establecidas en el artículo 25 de la presente ley, pudiendo delegar parte de sus atribuciones en los funcionarios de su dependencia. La o el Vicepresidente lo reemplazará en caso de ausencia o delegación expresa de ésta o éste.

Serán designados por el Poder Ejecutivo Nacional y resultará incompatible con el ejercicio de tales funciones, el tener intereses en empresas desarrolladoras, y/o distribuidoras de videojuegos. Quienes ocupen los cargos de Presidente y Vicepresidente deberán contar con al menos, cuatro (4) años de experiencia ~~OBJ~~ desarrollados en empresas de en la industria de desarrollo de videojuegos y una trayectoria reconocida en el país.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

El mandato de la o el presidente, y de la o el vicepresidente será de cuatro (4) años, pudiendo ser reelegido por el Poder Ejecutivo Nacional por un periodo consecutivo.

Artículo 29.- Asamblea Federal. La Asamblea Federal estará presidida por la o el Presidente del Instituto e integrada por las autoridades de los Ministerios de Producción con injerencia en la materia de los poderes ejecutivos provinciales y los del gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Al menos una o uno de sus miembros deberán ser mujeres, personas trans o no binarias.

Artículo 30.- Funcionamiento. La Asamblea Federal se reunirá por lo menos una vez al año en la sede que se fije anualmente. Las resoluciones de la Asamblea se tomarán con el voto de la mayoría de sus miembros. En la primera reunión que celebren, dictará las normas reglamentarias de su funcionamiento.

Artículo 31.- Funciones. La Asamblea Federal, a los fines de cumplir con los objetivos de esta ley, tendrá las siguientes funciones:

- a) Formular las medidas de fomento tendientes a desarrollar la industria nacional de desarrollo de videojuegos en sus aspectos culturales, artísticos, técnicos, industriales y comerciales;
- b) Designar anualmente a tres (3) miembros para integrar el Consejo Asesor;
- c) Ejercer las demás funciones establecidas expresamente en la presente ley, en otras leyes y disposiciones que se dicten sobre la materia y que sean de su competencia;
- d) Promover y fomentar la industria de desarrollo de videojuegos regionalmente estableciendo, mediante convenios con universidades u



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

organismos educativos especializados vinculados al desarrollo de videojuegos, agencias regionales para brindar asesoramiento, recibir y tramitar pedidos de créditos, subsidios y toda otra acción de competencia del Instituto.

Artículo 32.- Consejo Asesor. El Consejo Asesor estará integrado por siete (7) miembros designados por el Poder Ejecutivo Nacional, de los cuales tres (3) serán propuestos por la Asamblea Federal, nombrando personalidades relevantes de la industria de desarrollo de videojuegos, y los restantes propuestos por las entidades que, con personería jurídica o gremial, representen a los sectores de la industria de los videojuegos nacionales.

Los miembros del consejo Asesor deberán contar con al menos cuatro (4) años de experiencia en la Industria. El mandato de las y los asesores será de tres (3) años , pudiendo ser reelegidos por única vez por un período igual.

Al menos tres de sus miembros deberán ser mujeres, personas trans o no binarias.

Artículo 33.- Funciones. El Consejo Asesor tendrá como funciones aprobar o rechazar los actos realizados por la o el Presidente ejercidos de acuerdo a las atribuciones conferidas, y designar comités de selección para la calificación y clasificación de los videojuegos nacionales que aspiran a obtener los beneficios de la presente ley.

Artículo 34.- Gerencia General. La Gerencia General es el área del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos encargada de asistir al titular del Instituto en la conducción de la gestión del Instituto, coordinando y monitoreando las acciones de las Gerencias y Subgerencias, y las áreas a su cargo hacia la consecución de los objetivos y metas establecidos.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

Será titular de la Gerencia General la o el Gerente General, que contará con la estructura orgánica, personal y recursos necesarios para el cumplimiento de su objeto.

Artículo 35.- Funciones. La Gerencia General, a los fines de cumplir con los objetivos de esta ley, tendrá a su cargo:

- a) Proponer los planes de acción correspondientes a fin de lograr eficacia y eficiencia en el funcionamiento del Instituto y asistir en la evaluación de sus resultados;
- b) Elaborar y ejecutar el presupuesto anual de operación de la Gerencia General y el Presupuesto anual del Instituto y elevarlos a la Presidencia;
- c) Supervisar el desarrollo de las actividades técnicas y administrativas del Instituto, conforme los programas y/o planes de acción elaborados por las áreas pertinentes;
- d) Coordinar las relaciones entre la Presidencia y las distintas áreas del Instituto, y de estas últimas entre sí, diseñando aquellos sistemas de comunicación que permitan una información ágil y actualizada sobre el desempeño de las distintas unidades que integran el Instituto;
- e) Supervisar el proceso de aplicación del Sistema de Calificación y Clasificación;
- f) Asistir al Presidente del Instituto en el cumplimiento de las normas vigentes en las materias de competencia del mismo;
- g) Dirigir la actividad sumarial administrativo-disciplinaria del Instituto;
- h) Asistir técnica y administrativamente al Consejo Asesor;
- i) Representar al Instituto en lo referente a las relaciones con los Organismos Nacionales, Provinciales o Municipales, y en los congresos, convenciones y/o jornadas Nacionales e Internacionales de interés para el Instituto;



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

- j) Intervenir en la confección y firma de los contratos y/o actos administrativos en donde participe el Instituto;
- k) Recepcionar anualmente la rendición de cuentas del Consejo Asesor y de la Presidencia del Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos;
- l) Elevar a la Auditoría General de la Nación los estados, balances y documentación que establece la Ley de Administración Financiera y de los Sistemas de Control del Sector Público Nacional.

CAPITULO VIII. SANCIONES

Artículo 36.- Sanciones. Las infracciones a la presente ley y a las normas que se dicten en su consecuencia, serán pasibles de las siguientes sanciones que se podrán aplicar bajo principios de gradualidad y proporcionalidad y en forma independiente o conjunta, según resulte de las circunstancias del caso:

- a) Apercibimiento;
- b) Multa de una (1) a cien (100) salarios mínimos vitales y móviles;
- c) En caso de reincidencia, suspensión de hasta cinco (5) años, o exclusión permanente del registro;
- d) En caso de reincidencia, la pérdida de beneficios crediticios, subsidios, y demás privilegios especiales de que gozare otorgados por la presente ley.

Artículo 37.- Finalidad de la multa. Los importes de las multas que aplique el Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos ingresarán al Fondo de Fomento que será administrada por el Instituto y se destinarán a solventar los gastos que demande el cumplimiento de los objetivos previstos en la presente ley.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

CAPITULO IX. DISPOSICIONES FINALES

Artículo 38.- Deróguese la Ley N° 26.043.

Artículo 39.- Partidas. Autorízase al Poder Ejecutivo Nacional a realizar las adecuaciones presupuestarias necesarias para el cumplimiento del presente Código.

Artículo 40.- Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

FUNDAMENTOS

Señor presidente.

El presente proyecto de ley tiene por objetivo promover el progreso de la industria de desarrollo de videojuegos de manera de lograr tener una industria independiente, competitiva, generadora de propiedad intelectual y capaz de exportar su producción. Por otro lado, también aspira a mejorar la interacción entre las distintas industrias que hacen al proceso de desarrollo de videojuegos, fomentar la investigación, generar puestos de trabajo de calidad, crear y ampliar la oferta académica en la materia, atraer inversores, mejorar la productividad del sector y contribuir a la creación de políticas públicas.

La industria de desarrollo de videojuegos se encuentra en un proceso de crecimiento sostenido a lo largo de los últimos quince años. En la actualidad el sector tiene una facturación estimada de más de setenta millones de dólares anuales, exporta el ochenta por ciento de su producción y emplea más de dos mil recursos humanos de diversos perfiles.

A nivel global, la industria ya representa un mercado significativamente mayor que el del cine, con tasas de crecimiento muy elevadas que además se han visto aceleradas por el impacto de la pandemia de COVID-19.

La industria local tiene un enorme potencial para incrementar su nivel de actividad y posicionarse como un actor global de relevancia. Argentina cuenta con un volumen de recursos humanos con habilidades digitales y hay una tradición de creatividad y producción audiovisual que el sector puede apalancar.

Las estimaciones de la industria son que, con las políticas adecuadas, el sector podría multiplicar hasta en diez veces su tamaño en los próximos diez años, teniendo en cuenta el escenario actual a nivel local e internacional. Estos



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

niveles de crecimiento no serían inéditos. Otros países que han implementado regímenes de promoción de la industria han experimentado tasas de crecimiento incluso más elevadas, como es el caso de Nueva Zelanda y Canadá, dos mercados que además tiene otras semejanzas con la Argentina.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, aprobada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015 (A/RES/70/1), planteó un plan de acción en favor de todas las personas, el planeta y la prosperidad, anunciando 17 Objetivos del Desarrollo Sostenible que contienen 169 metas de carácter integrado e indivisible, abarcando las esferas económica, social y ambiental. Esa estrategia está destinada a regir los programas de desarrollo mundiales durante los próximos 15 años.

Al adoptarla, los Estados se comprometieron a movilizar los medios necesarios para su implementación mediante alianzas centradas especialmente en las necesidades de los más pobres y vulnerables.

Dentro de los ODS, el objetivo número 8 se enfoca en “Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos en América Latina y el Caribe”.

Por su parte, el objetivo número 9 se enfoca en “Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación”, y dentro de sus metas en particular, se prevé aumentar la investigación científica y mejorar la capacidad tecnológica de los sectores industriales de todos los países, en particular los países en desarrollo, entre otras cosas fomentando la innovación y aumentando considerablemente, el número de personas que trabajan en investigación y desarrollo por millón de habitantes y los gastos de los sectores público y privado en investigación y desarrollo (meta 9.5); y apoyar el desarrollo de tecnologías, la investigación y la innovación nacionales en los países en desarrollo, incluso garantizando un entorno



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

normativo propicio a la diversificación industrial y la adición de valor a los productos básicos, entre otras cosas (meta 9.b).

En la actualidad en nuestro país pese a las especiales características de la Industria de Desarrollo de Videojuegos que la independizan de la Industria del Software y de tener carácter cultural, no contamos con un área dentro de la estructura orgánica que se encargue de investigar y dar respuestas al sector, lanzándose eventualmente medidas que permiten beneficiarlo el Ministerio de Cultura de la Nación o el Ministerio de Desarrollo Productivo de la Nación, quedando así la Industria comprendida en ambas y en ninguna.

Conforme las demandas del sector, el principal objetivo que debe perseguir la industria para experimentar un crecimiento exponencial es tener la capacidad de producir de manera integral videojuegos originales, es decir, basados en ideas y contenidos íntegramente desarrollados por estudios locales y cuya propiedad intelectual se registre en el país.

Actualmente, la mayor parte de los estudios locales de videojuegos solo prestan servicios de desarrollo, es decir, son subcontratados por otros estudios extranjeros para desarrollar un juego creado y diseñado en el exterior en forma parcial o total. En este esquema, los estudios son mayormente remunerados por sus servicios, pero no tienen acceso a las ganancias que generan los productos, o lo hacen en una medida muy menor.

La sostenibilidad y el crecimiento de la industria dependen de la capacidad de empezar a producir videojuegos originales y obtener los recursos que de allí se deriven. Sin embargo, los estudios locales enfrentan desafíos que los desalientan o les hacen muy dificultoso asumir el riesgo de un desarrollo propio.

Ese tipo de desarrollos suponen una importante inversión de riesgo, asimilable a la de la industria del cine, que es difícil en nuestro país. La inestabilidad macroeconómica, el tamaño relativamente pequeño de la mayoría de los estudios existentes, la falta de acceso a financiamiento o capital de riesgo



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

o las condiciones de liquidación de exportaciones que requieren un mayor número de ventas en el extranjero para poder solventar los costos atentan contra ese tipo de emprendimientos.

Por otro lado, para que la industria pueda tener un crecimiento sostenido, resulta fundamental continuar aumentando la oferta de recursos humanos calificados y permitir que los desarrolladores de videojuegos ofrezcan salarios y beneficios competitivos a nivel global.

En la actualidad, la oferta de carreras de grados especializadas en videojuegos en universidades públicas es todavía limitada y no siempre ofrece trayectos curriculares bien alineados con las demandas del sector.

Considerando el contexto, asimismo, el crecimiento exponencial del trabajo remoto, combinado con medios de pago digitales que permiten a los trabajadores eludir obligaciones de liquidación de exportaciones se está traduciendo en una pérdida constante de recursos humanos formados y con experiencia que optan por prestar servicios a empresas del extranjero.

El mercado de videojuegos es eminentemente global y el crecimiento de la industria argentina se encuentra necesariamente asociado a profundizar su internacionalización. Para ello, resulta indispensable continuar fortaleciendo las acciones de apoyo del gobierno federal y los gobiernos provinciales a la participación de desarrolladores argentinos de videojuegos en rondas de negocios o ferias con compradores internacionales.

La prestación de servicios de desarrollo ha permitido a la industria argentina alcanzar los niveles de actividad que hoy demuestra e incluso en algunos casos financiar productos propios. Será necesario consolidar y acelerar el crecimiento de esa actividad para que los desarrolladores de videojuegos continúen teniendo acceso no solo a oportunidades de negocios sino también al incremento de las habilidades y competencias que supone trabajar con grandes desarrolladores internacionales del sector.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

La aprobación del régimen de Promoción de la Economía del Conocimiento constituye un paso importante en esa dirección, pero en el mediano plazo, resulta esencial que la normalización de la macroeconomía mejore la competitividad de las exportaciones del sector.

Sin embargo, un régimen de promoción de la industria de desarrollo de videojuegos podría también contribuir a este objetivo.

Habiendo oído las demandas que posee el sector, teniendo en cuenta el contexto nacional e internacional y las posibilidades de crecimiento que el mismo otorga, es que el presente proyecto de ley, conforme se dijo supra, tiene como principales objetivos promover el progreso de la industria de desarrollo de videojuegos de manera de lograr tener una industria independiente, competitiva, generadora de propiedad intelectual y capaz de exportar su producción, aspirando a mejorar la interacción entre las distintas industrias que hacen al proceso de desarrollo de videojuegos, fomentar la investigación, generar puestos de trabajo de calidad, crear y ampliar la oferta académica en la materia, atraer inversores, mejorar la productividad del sector y contribuir a la creación de políticas públicas.

Atento la falta de regulación en la materia, el proyecto **define “videojuegos”, “videojuegos nacionales”** ambos serán los pasibles de gozar de los beneficios propuestos, y se define **“desarrolladores de videojuegos”**.

La principal herramienta que propone el proyecto, orientado a cumplir con los objetivos del mismo, son las **Medidas de Fomento**, las cuales comprenden:

- La creación de **líneas de subsidios** reintegrables y no reintegrables, para gastos ordinarios y extraordinarios para el desarrollo de videojuegos nacionales, su publicación y comercialización. Se contará al menos con dos líneas de subsidios, una bajo la modalidad de ventanilla continua y otra bajo la modalidad de convocatoria previa;



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

- La creación de **líneas de crédito** a tasas preferenciales para asistir a los gastos ordinarios y extraordinarios necesarios para el desarrollo de videojuegos nacionales. Asimismo, se arbitrará la obtención de **líneas de financiamiento** y acceso a fondos de organismos internacionales;
- La posibilidad de conversión en un **bono de crédito fiscal** transferible de hasta el 50% de las contribuciones patronales calculado sobre la nómina salarial del personal efectivamente empleado en el desarrollo de videojuegos seleccionados para la obtención de los beneficios de la ley, durante el periodo que dure el proyecto.
- La **devolución anticipada del Impuesto al Valor Agregado** correspondiente a la adquisición de los bienes y servicios adquiridos en Argentina con destino al desarrollo de videojuegos nacionales que hubieran sido facturados a los desarrolladores registrados como beneficiarios;
- La **libre disponibilidad de divisas del 50% provenientes de la exportación y acceso al Mercado Libre de Cambios;**
- y la **compensación por retenciones del impuesto a las ganancias en el exterior.**

Los beneficios previstos serán incrementados para aquellos videojuegos que incluyan elementos culturales argentinos.

En segundo lugar, se crea un **Fondo de Fomento a la Industria Nacional de Desarrollo de Videojuegos**. El mismo se integrará principalmente con el



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

cincuenta por ciento (50%) de los fondos que se recauden mediante la aplicación del Impuesto al Valor Agregado en los términos del Decreto N° 354/2018 y la Resolución General AFIP N° 4240/2018, o las normas que en el futuro las reemplacen, sobre todas las compras realizadas en plataformas digitales internacionales de videojuegos y alcanzadas por dicho impuesto. La autoridad de aplicación definirá la lista de las plataformas comprendidas y la actualizará oportunamente.

El fondo se aplicará a otorgar las medidas de fomento enunciadas supra, y asimismo la participación en Eventos, Festivales y Ferias de Videojuegos, la promoción de actividades que contribuyan a asegurar la mejor difusión, distribución y exhibición de los videojuegos nacionales, la organización de concursos, el otorgamiento de becas, y toda otra actividad afín.

En tercer lugar, se propone la creación de un **Observatorio Nacional de Desarrollo de Videojuegos**, con el objetivo de generar conocimiento a partir de la obtención de métricas periódicas del sector, que permitan conocer las necesidades de la industria de desarrollo de videojuegos y de quienes la conforman, favoreciendo la proposición y gestión de políticas públicas con perspectiva de género.

En cuarto lugar, se recepta la creación de un **Sistema de Calificación de Videojuegos Nacionales**, y la creación de un **Registro de Empresas de Desarrollo de Videojuegos**.

En este sentido, se propone la derogación de la Ley N° 26.043 (aprobada en 2005), la cual establece que el Consejo Nacional de la Infancia, Juventud y Familia en coordinación con el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales serán las agencias gubernamentales que ceda calificaciones de edad, por considerarse que deberá ser el sector especializado el encargado de la creación de su Sistema de Calificación de Videojuegos.



“2021 - Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein”

Para llevar adelante toda esta batería de herramientas y medidas propuestas, se propicia la creación de un ***Instituto Nacional de Desarrollo de Videojuegos***, que funcionará como ente descentralizado y autárquico en el ámbito del Poder Ejecutivo Nacional. El mismo estará dirigido y administrado por una o un Presidente y Vicepresidente, una Asamblea Federal, un Consejo Asesor y una Gerencia General.

Por último, con el objetivo de crear y ampliar la oferta académica el Instituto además entenderá en la suscripción de los convenios necesarios para fomentar el diseño de políticas educativas que permitan la creación e implementación de carreras técnicas o universitarias vinculadas al desarrollo de videojuegos nacionales, asegurando que las habilidades de las y los graduados se encuentren alineadas con la demanda y realidad del sector.

Por las razones expuestas, con miras a acercarnos al cumplimiento de las metas de desarrollo sostenible a las cuales nos comprometimos, sofisticar y diversificar la matriz productiva, crear empleo de calidad, incrementar la productividad, y con el objetivo en particular de promover el progreso de la industria de desarrollo de videojuegos es que solicito a mis colegas Diputados y Diputadas tengan a bien acompañarme en la sanción de este proyecto de ley.