

## SESIONES ORDINARIAS

2003

## ORDEN DEL DIA N° 2056

COMISIONES DE COMERCIO, DE DEFENSA  
DEL CONSUMIDOR, DE FAMILIA, MUJER,  
NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, DE ACCION  
SOCIAL Y SALUD PUBLICA Y DE  
COMUNICACIONES E INFORMATICA

Impreso el día 5 de junio de 2003

Término del artículo 113: 17 de junio de 2003

SUMARIO: **Envases** en los que se comercialicen los videojuegos. Obligatoriedad de imprimir en los mismos la leyenda: "La sobreexposición es perjudicial para la salud". **Alchouron**. (3.761-D.-2002.)

**Dictamen de las comisiones***Honorable Cámara:*

Las comisiones de Comercio, de Defensa del Consumidor, de Familia, Mujer, Niñez y Adolescencia, de Acción Social y Salud Pública y de Comunicaciones e Informática han considerado el proyecto de ley del señor diputado Alchouron sobre obligatoriedad de imprimir, en los envases que contengan videojuegos, la leyenda "La sobreexposición es perjudicial para la salud" y su clasificación; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconsejan la sanción del siguiente

## PROYECTO DE LEY

*El Senado y Cámara de Diputados,...*LEYENDA QUE DEBERAN LLEVAR  
LOS ENVASES EN QUE SE COMERCIALICEN  
LOS VIDEOJUEGOS

Artículo 1° – Los fabricantes y/o importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen esos productos la leyenda: "La sobreexposición es perjudicial para la salud". Asimismo se deberá incluir la calificación "Apta

para todo público", "Apta para mayores de 13 años" y "Apta para mayores de 18 años" según corresponda. En el caso de la exhibición y/o uso de videojuegos con acceso al público, se deberá exhibir la leyenda y la calificación antes del inicio del mismo.

Art. 2° – Se invita a las jurisdicciones que habilitan locales de venta, alquiler y/o uso de videojuegos, a exigir la calificación de los videojuegos, en lugar y formato visible y a establecer sanciones a quienes incumplieran con esta obligación.

Art. 3° – La Secretaría de Defensa de la Competencia, la Desregulación y de la Defensa del Consumidor será la autoridad de aplicación de la presente ley.

Art. 4° – El Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia en coordinación con el Instituto Nacional de Cinematografía y Artes Visuales, será el encargado de efectuar la calificación exigida en el artículo 1°.

Art. 5° – Los infractores a las disposiciones del artículo 1° de la presente ley serán sancionados con una multa no inferior a doscientas (200) veces el valor del videojuego, que se duplicará ante infracciones reiteradas.

Art. 6° – La totalidad de lo recaudado en virtud de la presente ley, será destinado por la autoridad de aplicación a campañas públicas de advertencia sobre lo establecido en el artículo 1° de la presente ley.

Art. 7° – La presente ley deberá ser reglamentada dentro de los noventa (90) días de su publicación en el Boletín Oficial.

Art. 8° – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Sala de las comisiones, 29 de mayo de 2003.

*Héctor R. Romero. – Jorge L. Bucco. – Silvia V. Martínez. – Martha C. Alarcía. – Pablo A. Fontdevila. – Roberto G. Basualdo. – Héctor T. Polino. – Marta S. Milesi. – Juan P. Baylac. – Pedro J. C. Calvo. – Haydé T. Savron. – Dante Elizondo. – María del Carmen Rico. – Guillermo Amstutz. – Stella M. Córdoba. – Marta I. Di Leo. – Angel O. Geijo. – Beatriz N. Goy. – Julio C. Moisés. – Carlos A. Raimundi. – Rafael E. Romá. – Blanca A. Saade. – Francisco N. Sellarés. – Roberto J. Abalos. – Elda S. Agüero. – Guillermo E. Alchouron. – Roque T. Alvarez. – Marta del Carmen Argul. – Jesús A. Blanco. – Marcela A. Bordenave. – Carlos A. Caballero Martín. – Daniel Carbonetto. – Carlos A. Castellani. – Octavio N. Cerezo. – Julio C. Conca. – Elsa H. Correa de Pavón. – Víctor M. F. Fayad. – Teresa H. Ferrari de Grand. – Fernanda Ferrero. – Eduardo D. J. García. – Miguel A. Giubergia. – María A. González. – Rafael A. González. – Francisco V. Gutiérrez. – Gracia M. Jaroslavsky. – María S. Leonelli. – Elsa G. Lofrano. – Fernando C. Melillo. – Aldo C. Neri. – Juan C. Olivero. – Marta L. Osorio. – Aldo H. Ostropolsky. – Blanca I. Osuna. – Irma F. Parentella. – Ricardo A. Patterson. – Víctor Peláez. – Claudio H. Pérez Martínez. – Sarah A. Picazo. – Olijela del Valle Rivas. – Oliva Rodríguez González. – Gabriel L. Romero. – Irma Roy. – Mirta E. Rubini. – Fernando O. Salim. – Liliana E. Sánchez. – Diego Santilli. – Margarita R. Stolbizer. – Rosa E. Tulio. – Juan M. Urtubey. – Domingo Vitale.*

## INFORME

*Honorable Cámara:*

Las comisiones de Comercio, de Defensa del Consumidor, de Familia, Mujer, Niñez y Adolescencia, de Acción Social y Salud Pública y de Comunicaciones e Informática, al considerar el proyecto de ley del señor diputado Alchouron, creen innecesario abundar en más detalles que los señalados en los fundamentos que lo acompañan, por lo cual los hacen suyos y así lo expresan.

*Héctor R. Romero.*

## FUNDAMENTOS

Señor presidente:

Los videojuegos constituyen en la actualidad, uno de los principales medios de esparcimiento para niños y adolescentes.

Los expertos afirman que en general los videojuegos no son dañinos por sí mismos, argumentando que lo nocivo es el prolongado tiempo de exposición. En este sentido, diversos estudios realizados, demostraron que muchos niños y adolescentes que usaban sus computadoras en exceso, desarrollaron severos problemas de personalidad, concluyendo que existe un correlato directo entre la sobreexposición a la violencia de esta clase de juegos, y el aumento de las conductas agresivas.

Otros estudios han demostrado que entre los efectos que éstos pueden generar se destacan la adicción, la falta de atención de los niños, inflamación de los tendones de sus manos (tendinitis) e interferencia en el desarrollo intelectual. El uso continuado puede generar molestias como dolor de cabeza, irritación en los ojos, dolores musculares y vicios de postura que están en relación directa con el tiempo empleado en el juego.

Al mismo tiempo, muchos psicólogos alertan sobre la necesidad de considerar que entre los usuarios de videojuegos existen grupos más vulnerables como lo son los niños en edad preescolar, porque no pueden distinguir entre la realidad y la ficción. Hacen hincapié en que los menores que pasan largas horas frente a la computadora pueden desarrollar una tendencia a la obesidad, producto de su inactividad, y el aislamiento de sus amigos.

Una de las cuestiones más preocupantes y que ha sido objeto de exhaustivos estudios en varios centros de investigaciones neurológicas de todo el mundo, es la posibilidad de que los videojuegos provoquen epilepsia fotosensible en algunos usuarios. El tema cobró notoriedad a fines del año 2001, cuando el programa más popular de TV de Japón, la serie "Pokemon", envió a más de 700 personas al hospital. Las cadenas de flashes y color que allí se expusieron, más intensas que lo normal, provocaron mareos, irritación en los ojos, malestar general, e incluso pérdida de conciencia en algunos espectadores.

En este sentido es importante destacar que, si bien la epilepsia fotosensible es una condición genética y subyacente, afecta a un sector nada despreciable de la población y es el tipo de epilepsia más frecuente en humanos, cifra que asciende al 10% en la edad pediátrica (entre 7 y 18 años).

Los científicos afirman que el riesgo de presentar ataques epilépticos tras un estímulo luminoso muy intenso, no es algo frecuente entre la población general, pero argumentan que existen indicios certeros de que está aumentando la epilepsia fotosensible como resultado de la proliferación de las

pantallas de televisión y los videojuegos que actúan como disparadores. (Datos del Sichtung Epilepsie Instelligent Nederland.)

Los efectos de la prolongada exposición diaria a las pantallas de las nuevas tecnologías se relacionan estrechamente con lo que se conoce como las habilidades sociales de los niños. Con el advenimiento del progreso tecnológico, los nuevos juegos infantiles requieren menos del contacto con los grupos, ocasionando una merma en las relaciones con los otros, situación que hace indispensable la actuación de los mayores.

Existe en la Argentina un amplio mercado de venta de videojuegos, que no poseen advertencia alguna. Sólo las indicaciones provenientes del país de origen que en general están impresas en inglés, razón por la cual en muchos casos no son tenidas en cuenta.

La intención de este proyecto es alertar a los padres, quienes son en la mayoría de los casos los que adquieren estos productos, acerca de los peligros que conlleva la sobreexposición. Por esta razón es esencial que en los envases en que se comercializan los videojuegos se coloque, en un lugar bien visible, la leyenda que indica a que segmento de la población está dirigido, la recomendación de limitar el tiempo de exposición y una explicación de su contenido.

Consideramos que se deben poner ciertos límites al hábito de pasar muchas horas frente a estas nuevas formas de ocio, por lo que la educación hacia la buena utilización de los videojuegos permitirá disminuir sus efectos dañinos.

Convencido de la necesidad de que desde el Estado se debe bregar por la salud y el bienestar de

todos los niños y adolescentes, solicito el pronto tratamiento del presente proyecto de ley.

*Guillermo E. Alchouron.*

#### ANTECEDENTE

#### PROYECTO DE LEY

*El Senado y Cámara de Diputados,...*

#### LEYENDA QUE DEBERAN LLEVAR LOS ENVASES EN QUE SE COMERCIALIZEN LOS VIDEOJUEGOS

Artículo 1° – Los envases en que se comercialicen los videojuegos de cualquier clase, deberán contener la leyenda: “La sobreexposición es perjudicial para la salud”. Asimismo se deberá incluir la clasificación “Apta para todo público”, “Apta para mayores de 13 años” y “Apta para mayores de 17 años” según corresponda.

Art. 2° – La Secretaría de Defensa de la Competencia y del Consumidor será la autoridad de aplicación de la presente ley.

Art. 3° – Los infractores a las disposiciones de la presente ley serán sancionados con una multa no inferior a doscientas (200) veces el valor del videojuego.

Art. 4° – La totalidad de lo recaudado en virtud de la presente ley, será destinado por la autoridad de aplicación a campañas públicas de advertencia sobre lo establecido en el artículo 1° de la presente ley.

Art. 5° – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

*Guillermo E. Alchouron.*