H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
1
Pcia. BS. AS.

Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

PROYECTO DE LEY

El Honorable Senado y la Cámara de Diputados de la

Provincia de

Buenos Aires sancionan con fuerza de

LEY

ARTICULO 1°: La presente Ley tiene por objeto la realización de campañas en todo el territorio de la provincia de Buenos Aires, tendientes a la prevención y concientización sobre los efectos nocivos provocados por el uso abusivo de los videojuegos.-

ARTICULO 2°: La realización de la campaña de difusión publicitaria deberá ser prolongada y sostenida en el tiempo, conforme al artículo 4°, de la presente ley, y debiendo contener información respecto a los efectos nocivos derivados de la sobreexposición en el uso de los videojuegos a los que están influidos niños, niñas y adolescentes, advirtiendo respecto a los contenidos violentos que promocionan ciertos juegos de este tipo y las obligaciones contenidas en la Ley de Videojuegos, N° 12855.-

ARTICULO 3°: La difusión está dirigida tanto a los niñas, niños y adolescentes consumidores como a adultos progenitores y/ o responsables de la educación y supervisión de los niños, niñas y adolescentes.-

ARTICULO 4°: El Poder Ejecutivo determinará la autoridad de aplicación, quien reglamentará la presente, estableciendo los contenidos, la periodicidad, los sujetos activos y demás condiciones, invitando a la Universidad Nacional de La Plata a través de la Facultad de Bellas Artes a realizar convenios para que estudiantes de carreras como Artes Audiovisuales, Comunicación Visual, Diseño Multimedia, Música, y demás carreras afines puedan participar en el diseño de las campañas publicitarias, en congruencia a lo dispuesto en los lineamientos generales de la presente Ley.-

ARTICULO 5°: La transmisión de las publicidades, se realizará como mínimo, durante un lapso de tiempo de 1 año, con salidas a los distintos medios de

H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
2
Pcia. BS. AS.

comunicación con la frecuencia y continuación que determine la Autoridad de Aplicación.-

ARTICULO 6º: Las publicidades deberán hacer referencia a la descripción, manejo y utilización por parte de los adultos, de los bloqueadores o controles parentales que aporta la consola de videojuegos.-

ARTICULO 7º: El Poder Ejecutivo determinará el Organismo encargado de efectuar las campañas audiovisuales conducentes a prevenir y alertar sobre los abusos en la utilización de videojuegos. Además de propagar sus cualidades y calificación conforme a lo establecido por la ley 12.855.-

ARTICULO 8º: La presente Ley deberá ser reglamentada dentro de los noventa (90) días de su publicación en el Boletín Oficial.-

ARTICULO 9º: Comuníquese al Poder Ejecutivo.-

Dra. MARÍA ALEJANDRA LORDEN
Diputada
H.C. Diputados Pcia. Bs. As.

H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
3
Pcia. BS. AS.

Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

FUNDAMENTOS

Los videojuegos se han instalado en los hogares como un artículo de necesidad. Comenzaron a amplificarse de manera imparable, afectando a muchas familias, y probablemente aumentarán con la entrada de más tecnologías.-

Conforman, mucho más que un entretenimiento informático; o una herramienta de formación didáctica. Hoy se erigen en un extremado fenómeno social y muchas veces en una dependencia para nuestros hijos, lo cual, se refleja inmediatamente, con solo observar el fervor de los chicos, al contacto con estas tecnologías, comprobándose que los videos con juegos violentos dañan las conductas de los niños.-

Aunque no corresponde hablar de adicción como tal, la enorme capacidad de seducción de los videojuegos puede acarrear una utilización desmedida. El exceso de exposición, que realizan niños y jóvenes consumidores, puede desembocar en la desvalorización de sus capacidades físicas y psicológicas; razón por la cual, esta actividad debe ser observada por los mayores.-

Dependiendo de los contenidos de los juegos y el tiempo dedicado a su práctica, abundantes estudios médicos han detectado efectos dañosos y ventajosos, con lo que se hace necesario que las personas a cargo de niñas, niños y adolescentes, adquieran ayuda de recomendaciones para saber guiar a sus hijos, comprobándose por ejemplo y sin lugar a dudas que, como ya expresáramos los videos con juegos violentos dañan las conductas de los niños.-

Así las cosas, entre los efectos positivos se rescata el acercamiento social que produce. La adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Un aumento a tolerar la frustración frente al fracaso y la sabiduría en intentarlo una y otra vez, cuando no se consigue el objetivo. La premura en la toma de decisiones predispone a la acción sin vacilaciones. En lo estrictamente físico, el desarrollo de la motricidad y el aumento considerable de reflejos.-

H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
4
Pcia. BS. AS.

Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

Las consecuencias nocivas surgen básicamente de los contenidos o temática del juego y de su abusivo rito. Su empleo compulsivo, puede derivar en un desarreglo grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha extraviado el control sobre el videojuego, siendo el juego quien lo controla a él.

Anteponiendo éste, a otras actividades como el ejercicio, deporte, estudio, lectura o la relación con amigos. Se avanza paulatinamente, al aislamiento que luego trae aparejados síntomas de depresión o ansiedad. Se produce muchas veces en esos casos un deterioro en el rendimiento escolar con déficits en la capacidad de atención y un desinterés por las actividades curriculares. En lo que refiere a afecciones corporales, su utilización intensiva, se vincula con el sedentarismo que invariablemente desencadena sobrepeso y obesidad. Otras dolencias se manifiestan con problemas auditivos, oculares, cefaleas, tensión muscular derivados de una mala posición, tendinitis en manos y muñecas entre las más preocupantes.-

Esta temática planteada con este Proyecto de ley significa dar un puntapié de ayuda para que los integrantes de un grupo familiar puedan afrontar razonable y responsablemente la puesta de límites de esta materia y comenzar a meditar sobre las consecuencias nocivas del uso abusivo de los videojuegos.-

Por lo expuesto es que solicito a mis pares que me acompañen con su voto afirmativo.-

Dra. MARÍA ALEJANDRA LORDEN
Diputada
H.C. Diputados Pcia. Bs. As.