



Gala, Romina Paola

# Aproximación a los aspectos legales, sindicales y comerciales de la industria de videojuegos en Argentina



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*

Gala, R. P. (2019). *Aproximación a los aspectos legales, sindicales y comerciales de la industria de videojuegos en Argentina*. *Revista Intercambios*, 4(2), p. 90-97. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes  
<http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/4282>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

# INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO, ANIMACIÓN Y DIGITALIZACIÓN DE BIENES CULTURALES

## *Aproximación a los aspectos legales, sindicales y comerciales de la Industria de Videojuegos en Argentina*



**Romina Paola Gala:** Licenciada en Sociología por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Maestranda en Industrias Culturales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Becaria del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Instituto de Investigación Gino Germani (IIGG – CONICET).

La informatización de la cultura, acontecida durante las últimas décadas al calor de la consolidación del modo de desarrollo basado en la explotación de la información, condujo, por un lado, a la redefinición de las formas culturales existentes y, a la vez, al surgimiento de nuevas formas, producto del proceso de convergencia de las tecnologías informáticas y los medios de comunicación.

Entre estos nuevos medios se destacan los videojuegos, en tanto se han convertido en uno de los consumos culturales más populares de la cultura digital y en una de las industrias culturales de mayor expansión y crecimiento a nivel global.

En Argentina, la industria de videojuegos fecha sus inicios a comienzos del siglo XXI, aunque sus antecedentes pueden ser rastreados hasta 1982, con el lanzamiento de “Truco Arbiser”, un videojuego con identidad nacional. En menos de 20 años de historia, esta industria se ha expandido hasta convertirse en un sector de las industrias culturales locales con perspectivas de crecimiento favorables. La consultora PWC prevé una tasa de crecimiento anual compuesto de 18,5% para el sector, y 24,1% para los juegos sociales específicamente, que alcanzaría en 2021 una recaudación anual estimada en 251 millones de dólares.<sup>1</sup> Por su parte, la Consultora Newzoo confirma que las ganancias del mercado de videojuegos en Argentina fueron, en 2018, más de 440 millones de dólares.<sup>2</sup>

El crecimiento de la industria de videojuegos local se materializa, a su vez, en el grado de institucionalización que ha alcanzado. Reflejo de esto es el surgimiento de organizaciones sin fines de lucro en el sector, como la Asociación de

<sup>1</sup> PWC ARGENTINA (2017). *Medios y entretenimiento en Argentina. Perspectivas 2017-2021*. Recuperado de: <https://www.pwc.com.ar/es/publicaciones/medios-y-entretenimiento-en-argentina.html>

<sup>2</sup> NEWZOO (2018). *Top 100 Countries/Markets by Game Revenues*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

# “Transformaciones de las Industrias Culturales en la Era Digital”

Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA), en 2004; la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV), en 2016; nuevas carreras vinculadas al desarrollo y testeo de videojuegos en universidades públicas e instituciones privadas; y la consolidación de eventos y exposiciones del sector. El primer evento fue la “Exposición de Videojuegos de Argentina” (EVA), organizada por ADVA en 2003. En el año 2009 nació la primera exposición de arte y videojuegos de Argentina llamada “Game on! El arte en juego”, organizada por la productora cultural Objeto A.

Una de las características de la industria local es la proporción de estudios y desarrolladores independientes. Según el estudio realizado por Martínez y Guercio, en el cual se toma como muestra 24 empresas del sector en Argentina,<sup>3</sup> el 87,5% de éstas son micro o pequeñas, y su principal fuente de financiamiento es el capital propio, tanto al inicio de la actividad como en la actualidad. Las empresas señalan recurrir a su capital por no necesitar del financiamiento externo o bien, porque los instrumentos de financiamiento externo no se adecúan a sus necesidades.<sup>4</sup>

La especificidad económica de las industrias culturales radica en una dinámica de producción particular que estimula la concentración de la propiedad: son industrias con altos costos fijos y bajos —o nulos— costos variables, en tanto su valor de uso deriva de su inmaterialidad, conforme aseguran Becerra y Mastrini.<sup>5</sup> El fomento público a la producción cultural independiente resulta clave para promover la diversidad de expresiones, frente a la concentración a la que tienden las industrias culturales y que trae aparejada la estandarización de contenidos. En este sentido, la industria independiente favorece los procesos de innovación en tanto emprendedores y PyMES asumen riesgos y habilitan espacios para la experimentación, tanto de tecnologías digitales aplicadas en

los procesos de producción, distribución y consumo, como en los contenidos y las propuestas estéticas de los bienes culturales que desarrollan.

La importancia de avanzar en investigaciones que tomen por objeto de estudio a la industria independiente fue señalada por Martín-Barbero cuando propuso repensar el concepto de industrias culturales y sus relaciones con el mercado, sobre todo en América Latina, donde empezaba a haber a mediados del año 2000 una industria de los independientes en música, en teatro y en cine.<sup>6</sup>

La intervención pública en cultura, y en este caso en relación con la industria de videojuegos, no se agota en programas de fomento y líneas de financiamiento. La industria cultural y la industria independiente, si acaso pueden ser así distinguidas, también se estructuran entorno al marco legal y los acuerdos comerciales que las regulan.

En este desarrollo aportaremos elementos que permitan trazar una aproximación a los aspectos legales, sindicales y comerciales que regulan la industria de videojuegos en Argentina. Se analizarán los derechos de autor en la industria de videojuegos local. Se describirá la perspectiva sindical del sector en la actualidad. Se dará cuenta de aspectos legales que regulan su comercialización. Y finalmente, se focalizarán las condiciones de exportación.

## Derecho a la propiedad intelectual y videojuegos: ¿bienes culturales o software?

Los bienes de las industrias culturales, entre ellos los videojuegos, pueden ser definidos como bienes de calidad intelectual y, en tanto tales, Vercelli observa que “tienen todos un carácter común, pueden circular y aprovecharse libremente por todos los miembros de las comunidades”.<sup>7</sup> De todas formas, al materializarse en un soporte, junto a las patentes y las marcas, los bienes culturales son protegidos jurídicamente.

3 Los datos sobre la cantidad de estudios y desarrolladores de videojuegos en Argentina no son precisos. En un estudio realizado en 2018 se ha combinado la base de datos de empresas socias de ADVA y la de juegosargentinos.org (proyecto de desarrolladores locales para sistematizar información sobre la industria local) y el total de empresas vinculadas al desarrollo de videojuegos en Argentina asciende a 178, de las cuales 70 son asociadas a ADVA.

4 Martínez, L. y Guercio, M.B. (2019). La estructura de financiamiento de las PyMES de videojuegos de Argentina. En *Revista Ciencias administrativas*, 7 (13), pp. 13-25. Recuperado de: <https://revistas.unlp.edu.ar/CADM/article/view/4320/5303>

5 Ver Becerra, M. y Mastrini, G. (2017). Economía de la Comunicación y la Cultura. En *La concentración infocomunicacional en América Latina (2000-2015)*. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.

6 Ver Martín-Barbero, J. (2008). *Políticas de la comunicación y la cultura: Claves de la investigación*. Barcelona, Fundación CIDOB/Cátedra UNESCO de comunicación, p. 10.

7 Ver Vercelli, A. (2009). *Repensando los bienes intelectuales comunes: análisis socio-técnico sobre el proceso de co-construcción entre las regulaciones de derecho de autor y derecho de copia y las tecnologías digitales para su gestión*. (Tesis doctoral, p. 57). Recuperado de <http://www.arielvecelli.org/rlbic.pdf>

Los derechos de autor son una de las formas de proteger la propiedad intelectual, que es señalada en la “Convención sobre la protección y la promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales”, en la que se reconoce la importancia de los derechos de propiedad intelectual para sostener a quienes participan de la creación cultural.<sup>8</sup>

Baranchuk, Bizberge, De Charras y Mastrini sostienen que a través de los derechos de autor se introduce una dimensión de escasez, artificial, que habilita un mercado de bienes simbólicos en el cual los creadores perciben una compensación económica por su trabajo. La escasez se determina por la cantidad de copias disponible de la obra.<sup>9</sup> Esto supone, siguiendo a los autores, que desde su comienzo, el concepto de propiedad intelectual procuró equilibrar la rentabilidad económica de los artistas y el derecho de acceso a la cultura y la información. De hecho, la ley establece condiciones para que las obras, luego de determinado período de tiempo, pasen a formar parte del “dominio público” y así proteger el acceso a los contenidos simbólicos, los cuales, por definición, son ilimitados.

El derecho a la propiedad intelectual cuenta en Argentina con estatus constitucional. En el artículo 17 de la Constitución Nacional, en efecto, se sostiene que “Todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento, por el término que le acuerde la ley”.

Ahora bien, pese al sostenido desarrollo de la industria local de videojuegos desde su inicio a la actualidad, y las perspectivas favorables de crecimiento para el sector, en Argentina aún no existe una normativa que especifique la regulación de videojuegos ni tampoco se los tipifica como una obra en sí misma en la Ley 11.723 sobre el *Régimen Legal de la Propiedad Intelectual*, mediante la cual, y desde 1933, se protegen jurídicamente los derechos de autor en el país. El artículo 2 de dicha Ley establece los alcances de su ejercicio:

[...] comprende para su autor la facultad de disponer

8 UNESCO (2005). Convención sobre la protección y promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. Recuperado de: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa)

9 Baranchuk, M., Bizberge, A., De Charras, D. y Mastrini, G. (2013). La propiedad intelectual y el desarrollo de las industrias culturales. Un escenario de tensiones. En Mastrini, G. (comp.). *Las Políticas de Comunicación en el siglo XXI*. Buenos Aires, Ed. La Crujía, p. 156.

de ella, de publicarla, de ejecutarla, de representarla, y exponerla en público, de enajenarla, de traducirla, de adaptarla o de autorizar su traducción y de reproducirla en cualquier forma.

El derecho moral<sup>10</sup> siempre pertenece al autor, puesto que puede ceder los derechos económicos mediante un contrato regido por el Código Civil. En palabras de los tres analistas mencionados, “mientras que a los autores se les reconocen derechos morales y patrimoniales,<sup>11</sup> a los productores se les reconocen derechos económicos”.<sup>12</sup>

Si bien la ley tiene larga data, a lo largo del tiempo ha sufrido algunas modificaciones. En 1999, mediante la Ley 25.140, la Argentina aprueba el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas y el Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), que modifica la Ley de Propiedad Intelectual. El Convenio de Berna es un tratado internacional que data de 1886 —su última modificación fue a principios de los años 70—, y se ocupa específicamente de la protección de las obras y los derechos de sus autores. El Tratado de la OMPI, enmarcado en el convenio de Berna, extiende dichos derechos a obras producidas en entornos digitales.

De hecho, en 1998, la Ley 11.723 ya había sido modificada a través de la Ley 25.036; reemplazándose el artículo primero por otro que incluyó a “los programas de computación fuente y objeto”. Dicha modificación acontece en el contexto de expansión de la PC y del acceso a Internet, así como el despegue de la industria de software en Argentina y los inicios de la industria de videojuegos en el ámbito local.

En este punto resulta necesario mencionar que los videojuegos, en Argentina, revisten una doble pertenencia industrial: si bien son reconocidos como bienes de la industria cultural, a la vez, lo son de la industria del software.

El doble rasgo de pertenencia industrial de estos bienes complejiza, por ende, su regulación. Ramos, López, Rodríguez, Meng y Abrams sostienen que como la ley de propiedad

10 Los derechos morales comprenden el derecho de publicación, el derecho de atribución y el derecho de integridad del trabajo.

11 Los derechos patrimoniales o económicos incluyen derechos de reproducción, derechos de transformación y derechos de distribución.

12 Baranchuk, p. 156.

# “Transformaciones de las Industrias Culturales en la Era Digital”

intelectual argentina no cuenta con una clasificación específica para videojuegos, en materia regulatoria éstos deben ser tratados como software que encarna elementos creativos.<sup>13</sup> Esto implica que, por un lado, debe protegerse el software que posibilita el juego y, por otro, los elementos audio-visuales del producto, en tanto tipo de obra literaria o audiovisual. En tal sentido, los autores sostienen:

Teniendo en cuenta que los videojuegos implican una actividad multidisciplinar de numerosas personas, todas las obras creadas por los autores involucrados en la cadena de creación de videojuegos están incluidas en el Artículo 1 de la ley de Propiedad Intelectual Argentina: software, imágenes, música, historia, escenografía, etc.<sup>14</sup>

En tanto software, el criterio aplicable a las empresas desarrolladoras de videojuegos supone que los derechos de propiedad intelectual del juego pertenecen a la empresa y no a los trabajadores contratados para su desarrollo, a menos que se especifique lo contrario en el contrato laboral. Durante la capacitación denominada “Los videojuegos como industria creativa: aspectos comerciales y jurídicos para desarrolladores”, llevada a cabo en Buenos Aires durante 2018 en forma conjunta por la OMPI y la Dirección Nacional de Derechos de Autor (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación), representantes del sector estatal sostuvieron la importancia de avanzar en la creación de una categoría propia para el registro de los videojuegos.

Las empresas desarrolladoras de videojuegos se nuclean en torno a la ADVA, entidad asociada a la Cámara de Empresas de Software y Servicios informáticos (CESSI). En tanto empresas de software, pueden solicitar financiamiento público a través del Fondo Fiduciario de Promoción de la Industria del Software (FONSOFT), otorgado por el ex Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva. Otro de los programas de fomento al sector es FONAPYME, créditos para empresas de tecnología de los sectores de software, servicios informáticos

13 Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T. y Abrams, S. (2013). The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. World Intellectual Property Organization. Recuperado de: [http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\\_analysis\\_on\\_video\\_games.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf)

14 P. 12. Traducción propia.

y audiovisuales, otorgados por el Ministerio de Producción. Las empresas desarrolladoras de videojuegos también pueden registrarse bajo la Ley de Promoción de la Industria del Software (LPS).

Desde su condición de industria cultural, los videojuegos cuentan con un área de coordinación en el ex Ministerio de Cultura,<sup>15</sup> a la vez que participan del Mercado de Industrias Creativas (MICA) organizado por el ministerio y del Mercado de Industrias Culturales del Sur (MICSUR). Otros programas de fomento a la cultura y las industrias culturales son el Fondo Argentino de Desarrollo Cultural Y Creativo y la Academia Argentina Emprende + Cultura.

Resulta interesante destacar que, a diferencia de otras industrias culturales, en Argentina, la industria de videojuegos no cuenta con una sociedad reconocida que represente a los trabajadores y sus derechos de propiedad intelectual, tal como existe Argentores para proteger derechos de autor en teatro, cine, radio y televisión, única entidad del país facultada para hacerlo según Ley 20.115 del 23 de enero de 1973.

Porcelli asegura que la Ley Argentina de Propiedad Intelectual es una de las más restrictivas, puesto que no cuenta con límites al derecho de autor.<sup>16</sup> Esto supone que hasta la copia para uso privado sin autorización es susceptible de ser penada con un mes a seis años de prisión o multas en dinero. Sin embargo, la falta de control efectivo sobre las infracciones a los derechos de autor, sumado tanto a la piratería como a las descargas ilegales —ambas favorecidas por la expansión de Internet y de la PC—, presentan desafíos a la regulación y protección de la industria a nivel local —y también internacional. La piratería afecta al conjunto de las industrias culturales, como sostiene Lessig:

Si la piratería significa usar valor de la propiedad creativa de otro sin permiso de ese creador —tal y como se

15 Durante el año 2018, el Ministerio de Cultura perdió rango ministerial para pasar a conformar la Secretaría de Gobierno de Cultura, actualmente bajo la dirección de Pablo Avelluto, dependiente del nuevo Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.

16 Porcelli, A. (2017) (Des) Protección del Derecho de Autor en la era digital. Principales tendencias legislativas, doctrinarias y jurisprudenciales argentinas sobre la denominada Piratería Informática. En *Quaestio Juris*, 10 (4), Río de Janeiro, pp. 2339 -2376. Recuperado de: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/quaestiojuris/article/view/22281>

la describe cada vez más, hoy día—, entonces todas las industrias afectadas por el copyright hoy día son el producto o la beneficiaria de algún tipo de piratería.<sup>17</sup>

No debemos perder de vista que, como se mencionó, la Ley de Propiedad Intelectual argentina data de 1933, es decir que fue gestada en un contexto industrial y analógico, distante de las complejidades que presentan las sociedades actuales, caracterizadas por la explotación de la información, donde la propiedad intelectual, al decir de Blondeau, “es considerada expresión jurídica de las relaciones de propiedad en el capitalismo informacional”.<sup>18</sup>

## ¿Hacia la sindicalización del sector?

Actualmente, en Argentina no existe un sindicato que agrupe y represente a los trabajadores de la industria de videojuegos. Sin embargo, es una industria considerada dentro de la industria del *software*. Por lo tanto, como opina Xhardez, los sindicatos de la industria informática podrían tener injerencia en la afiliación de los trabajadores de la industria de videojuegos.<sup>19</sup>

La Unión Informática es la única asociación con inscripción gremial en el sector informático. Fue reconocida por el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social como Asociación Gremial en octubre de 2013, aunque su personería se encuentra en trámite desde 2015, y tiene representantes en una empresa de videojuegos. De la lectura actualizada de empresas nucleadas en dicha asociación gremial, se destaca *Globant* (que tiene entre sus clientes a empresas de videojuegos como *Electronic Arts* y *Ubisoft*) y *CDM* (que pertenece al *Grupo Clarín* y se encarga del desarrollo de contenidos digitales, entre ellos, videojuegos). La Unión Informática surgió en 2009 a partir de la compra de QB9,

17 Lessig, L. (2005). Piratas y Piratería. En *Cultura Libre*. Santiago de Chile, Lom ediciones, p. 78.

18 Blondeau, O. (2004). Génesis y subversión del capitalismo informacional. En *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Ed. Traficantes de Sueños, p. 39.

19 Xhardez, V. (2012). *El trabajo en juego. Trabajo “creativo” y organización productiva en la Industria Cultural de Videojuegos: implicaciones socio-económicas (Argentina, 2009-2011)*. [Tesis doctoral]. Recuperado de: [https://www.academia.edu/4270114/El\\_trabajo\\_en\\_juego.\\_Trabajo\\_creativo\\_y\\_organizaci%C3%B3n\\_productiva\\_en\\_la\\_Industria\\_Cultural\\_de\\_Videojuegos\\_implicaciones\\_socio-econ%C3%B3micas\\_Argentina\\_2009-2011\\_](https://www.academia.edu/4270114/El_trabajo_en_juego._Trabajo_creativo_y_organizaci%C3%B3n_productiva_en_la_Industria_Cultural_de_Videojuegos_implicaciones_socio-econ%C3%B3micas_Argentina_2009-2011_)

empresa de desarrollo de videojuegos fundada en 2005. Entre los productos y negocios de CMD, se destacan videojuegos para dispositivos móviles (como *8 escalones* y *Trucazo*), QB9 (incluye la división QB9 Games) y Mundo Gaturro.

A comienzos de abril de 2019 fue presentada en Argentina la división local, o “capítulo”, de *Game Workers Unite* (GWU), fundada en marzo de 2018. La GWU es un movimiento y organización internacional de base, dedicada a la sindicalización de la industria de videojuegos y en cuya creación estuvieron involucrados David Marchand y Pablo Quarta, desarrolladores argentinos y staff del blog sobre videojuegos Matajuegos. La GWU está dirigida exclusivamente por trabajadores de todos los rubros involucrados en el desarrollo de videojuegos: programadores, diseñadores, sonidistas, músicos, animadores. Según se señala en la página oficial de Facebook “GWU Argentina”:

Su objetivo es fomentar un espacio seguro y solidario para que los trabajadores de la industria local puedan conversar y organizarse para luchar contra su explotación. Queremos reducir las condiciones precarias sistémicas en el desarrollo de videojuegos, como el crunch, las horas extra no remuneradas, los despidos masivos, la discriminación y muchas más.<sup>20</sup>

A través de un formulario de inscripción que circula en redes sociales, y que está realizado en *Google docs*, se convoca a los trabajadores de la industria a inscribirse.

Cada división local es autónoma, aunque comparten entre sí una serie de “Puntos de Unidad”, donde se definen las metas, la misión y la visión de la organización. Es condición que los capítulos locales y nacionales acepten estos puntos para ser apoyados por la organización internacional. Entre sus principios fundamentales se sostiene el empoderamiento de las voces de los trabajadores y la reducción de la explotación laboral, el rechazo a todo lenguaje y comportamiento machista, contra las identidades disidentes y todas las formas de opresión y explotación. Se posiciona del lado de los trabajadores y de quienes tengan el menor poder institucional en las disputas con empleadores y superiores. Proponen, además, un diálogo abierto con todos los trabajadores y las trabajadoras.<sup>21</sup>

20 Contenido de la fuente en: <https://www.facebook.com/GWUArgentina/>

21 Game Workers Unite Argentina (2019 a). *Puntos de Unidad*. Recuperado de: <https://docs.google.com/document/d/1937cktIM8Ud9yh4xLoSHtZOmz3NwurnFATZPVWYEJA/edit>

Asuvez, comparten un “Código de Conducta”, el cual establece las expectativas de comportamiento y las consecuencias ante los comportamientos no aceptados. En pocas palabras, se espera que quienes forman parte de la GWU se vinculen con respeto y colaboración, rechazando toda forma de violencia y discriminación. En este sentido, son inaceptables las “acciones o lenguaje que toman como blanco a gente marginada o que tiene menos poder estructural que la persona que habla o actúa”. También resulta inaceptable compartir, o amenazar con hacerlo, contenido sexualmente explícito o violento, información personal identificadora de cualquier miembro, el contacto físico inapropiado, la atención sexual no deseada, la intimidación y el acoso en todas sus modalidades y la interrupción o sabotaje de eventos de la comunidad. La GWU se reserva la posibilidad de sancionar a quienes se comporten de forma. Entre las posibles sanciones se incluye la suspensión temporal o la expulsión permanente de la comunidad sin previo aviso.<sup>22</sup>

## Como el tabaco y el alcohol: condiciones para la comercialización

En el año 2005 se sancionó la única ley que tiene por objeto específico a los videojuegos: la Ley 26.043, que alerta sobre los efectos nocivos de la sobreexposición a los videojuegos. Fue promovida por Guillermo Alchouron, diputado de Acción por la República, partido liderado por Domingo Cavallo. Alchouron, era productor tambero y abogado, y había sido Presidente de la Sociedad Rural Argentina, por lo cual la elaboración de la ley no estuvo a cargo de un especialista en videojuegos. En los fundamentos de la ley, el diputado alude a estudios –sin precisar las fuentes– que advierten sobre las consecuencias nocivas para la salud psíquica y física:

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.<sup>23</sup>

El texto continúa con encabezados tales como “muchos psicólogos alertan” o “estudios en varios centros de investigaciones neurológicas de todo el mundo”. La única institución que se cita explícitamente en la justificación para la sanción de esta normativa es la Sichtung Epilepsie Instelligent Nederland, un centro dedicado a la investigación y tratamiento de la epilepsia en los Países Bajos.

La Ley 26.043 establece en su artículo primero la obligatoriedad de incluir de manera visible en los videojuegos de industrias nacionales e importadas una leyenda sobre lo perjudicial de la sobreexposición a éstos así como la clasificación por edad:

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.

La ley fue un blanco de críticas por parte de la comunidad de desarrolladores locales, en tanto se consideró que esta calificación iba en detrimento de la valoración de los videojuegos como bienes culturales.

La clasificación quedó, por ley, en manos del Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia, en coordinación con el Instituto Nacional de Cinematografía

22 Game Workers Unite Argentina (2019 b). *Código de Conducta*. Recuperado de: [https://docs.google.com/document/d/158meCAW37ARgMgu\\_7Yw0Z3N2rEpV9jZkAyNkUMEBgRg/edit](https://docs.google.com/document/d/158meCAW37ARgMgu_7Yw0Z3N2rEpV9jZkAyNkUMEBgRg/edit)

23 Sesiones ordinarias de la Cámara de Diputados de la Nación, Orden del día N° 2056, 2003.

y Artes Visuales (INCAA), subsumiendo la industria cultural del videojuego a la tutela de una institución focalizada en la industria cinematográfica y audiovisual y, a la vez, excluyendo de su elaboración e implementación a ADVA, una de las instituciones más representativas del sector. La crítica tuvo como eje el hecho de que sea el Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia uno de los entes a cargo de determinar la clasificación etaria de los videojuegos, sin considerar que la edad promedio de los jugadores, a nivel internacional, se situaba en el rango de los adultos jóvenes.

Actualmente, en Argentina los datos arrojados por la Encuesta de Consumos Culturales y Entorno Digital publicada por el Ministerio de Cultura en 2013 y 2018, indican otra tendencia en cuanto al rango etario de los jugadores y jugadoras. Siguiendo los datos publicados en ambas encuestas, los jóvenes entre 12 y 17 años son quienes más juegan, mientras que en el estrato superior a los 65 años el consumo de videojuegos prácticamente desaparece (0,7%). Los datos publicados en 2018 señalan que 56,8% de jóvenes entre 12 y 17 años indican jugar videojuegos. El porcentaje decrece a medida que aumenta el rango etario: 30,4% en el rango de 18 a 29 años y solo 17,3% en el que va desde los 30 a los 49 años.

## Beneficios para la exportación

De acuerdo al informe presentado en 2017 por ADVA, el 95% de lo que produce la industria nacional de videojuegos, tanto en servicios como en juegos propios o IPs (propiedad intelectual) es exportado. En tal sentido, las regulaciones a las exportaciones adquieren relevancia para la comprensión de la estructura de este sector industrial, comprendido en la exportación de servicios.

En el informe elaborado a partir de la reunión de la Mesa Sectorial de Videojuegos (julio 2017) en el marco del Ciclo De Encuentros Sectoriales De La Economía Del Conocimiento, dependiente de la Subsecretaría de

Servicios Tecnológicos y Productivos del Ministerio de Producción, se presentan avances en materia regulativa de las exportaciones de los servicios así como compromisos asumidos para mejorar el acceso a mercados extranjeros y a la importación de insumos necesarios para el sector. A su vez, se da cuenta de la opacidad de las estadísticas específicas de la industria de videojuegos y se asumen compromisos para trabajar en la construcción de datos para el sector.

Actualmente, siguiendo el informe mencionado, hay acuerdos para evitar la doble imposición en las exportaciones con Brasil (acuerdo firmado en la última Cumbre del MERCOSUR) y se flexibilizaron “las condiciones y requisitos de operatoria para todos los exportadores de servicios”, a través de cambios desde la Administración Federal de Ingresos Públicos (AFIP) —“los exportadores de servicios no tienen que inscribirse en el Registro de Importadores/Exportadores de la Argentina”— y el Banco Central de la República Argentina (BCRA), entidad que “eliminó las obligaciones de ingreso, depósito y liquidación de divisas provenientes de la exportación de servicios”.

En pocas palabras, la flexibilización de las trabas a la exportación de videojuegos se condice con la tendencia actual que coloca el 95% de lo producido en mercados extranjeros y no en el mercado local.

## Palabras finales

Se han presentado algunos elementos que aportan a la comprensión de los aspectos legales y comerciales que regulan la industria de videojuegos en Argentina. Para ello, se focalizó en los derechos de autor y la industria de videojuegos local, y se realizó una aproximación a las condiciones y acuerdos que regulan la comercialización y la exportación de videojuegos.

Actualmente, los videojuegos son protegidos jurídicamente a través de los derechos de autor, Ley 11.723 *Régimen Legal de la Propiedad Intelectual*. Pese al desarrollo de esta

# “Transformaciones de las Industrias Culturales en la Era Digital”

industria a escala local y sus perspectivas favorables de crecimiento, aún no se han instrumentado cambios en la normativa que permitan el registro de los videojuegos bajo una categoría específica. Los videojuegos son registrados en Argentina como “software”, lo cual opaca elementos del sector de industrias culturales (personajes, diseños, música original, narrativa, escenarios, etc.).

La doble pertenencia institucional resulta en que parte de los fomentos estatales provengan de políticas diseñadas para la industria del software, sin atender a las especificidades que las industrias culturales revisten y las diferencian de otras ramas de actividad. La importancia de incentivar y dinamizar la industria de videojuegos local no solo tiene fundamentos económicos, en tanto bienes culturales, los videojuegos vehiculizan sentidos y son expresión de las culturas en las que son creados y apropiados.

Aún no existen organizaciones específicas que defiendan a los trabajadores creativos de la industria en relación a sus derechos de autor. Tampoco existe una organización sindical oficialmente reconocida que agrupe a los diferentes trabajadores de la industria, considerando la diversidad de rubros involucrados en el desarrollo de videojuegos. Sin embargo, existen algunas experiencias de organización, como el reciente capítulo argentino de *Game Workers Unite* y la afiliación, aunque muy limitada, a la Unión Informática.

Como se ha sostenido en este trabajo, gran parte los productores locales de videojuegos son independientes. La importancia del fomento público a este sector se fundamenta en que el sector emprendedor e independiente tiende a la innovación en los procesos de producción, distribución y consumo, como en los contenidos y las propuestas estéticas de los bienes culturales que desarrollan, generando una tendencia contraria a la concentración a la que tienden las industrias culturales en general. Sin embargo, esto debe ser revisado

considerándose que no todo lo producido por la industria local son videojuegos con propiedad intelectual.

Parte de lo exportado es en forma de servicios. Nuevamente, la opacidad de los datos del sector no permite dar cuenta de cómo se distribuye la producción de la industria, entre juegos propios y servicios. Resulta clave definir el lugar de la industria de videojuegos en el conjunto de actividades productivas del país y que se avance en la generación de estadísticas claras sobre el funcionamiento del sector.

La Ley 26.043 pone condiciones a la comercialización de los videojuegos, aunque en lugar de tomarlos como bienes culturales, considera que la sobreexposición a los mismos puede ser perjudicial para la salud del jugador. En este sentido desconoce la vasta producción académica que propone a los videojuegos en el marco de la innovación educativa, por ejemplo. A su vez, designa como institución encargada de categorizar a los videojuegos —como “Apto para todo público”, “Apto para mayores de 13 años” y “Apto para mayores de 18 años”— al Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia en coordinación con el INCAA; es decir, articula con una institución que no se especializa en

videojuegos, subsumiéndolos a la industria audiovisual, sin reconocer los rasgos específicos que convierten a los videojuegos en un sector autónomo de las industrias culturales.

Finalmente, los acuerdos alcanzados para favorecer la exportación de videojuegos se condice con el destino

actual de lo producido: el 95% de la producción tiene como destino el mercado externo. En este caso, resulta clave el diseño de políticas públicas que contribuyan al desarrollo y fomento de un mercado local de consumo de videojuegos de producción nacional.

*Los videojuegos son registrados en Argentina como “software”, lo cual opaca elementos del sector de industrias culturales (personajes, diseños, música original, narrativa, escenarios, etc.).*

*Resulta clave definir el lugar de la industria de videojuegos en el conjunto de actividades productivas del país y que se avance en la generación de estadísticas claras sobre el funcionamiento del sector.*