



PROYECTO DE LEY

DEROGACIÓN DE LA PROHIBICIÓN DEL VIDEOJUEGO CARMAGEDDON

Artículo 1º.- Derógase la Ley N° 16.

artículo 2º.- Derógase el artículo 4.1.15 del Régimen de Faltas de la Ciudad de Buenos Aires, Anexo A de la Ley N° 451 (texto consolidado por Ley N° 6764).

Artículo 3º.- Comuníquese, etc.



FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

El artículo 19 de la Constitución Nacional establece que “las acciones privadas de los hombres que de ningún modo ofendan al orden y a la moral pública, ni perjudiquen a un tercero, están sólo reservadas a Dios y exentas de la autoridad de los magistrados”. Este principio pone un límite claro a las potestades estatales, impidiendo su intromisión en asuntos privados que no afecten el orden público.

La prohibición del videojuego "Carmageddon", vigente desde hace veintisiete años, se fundó en el temor a que su consumo promoviera conductas violentas en la vida real. Sin embargo, el paso del tiempo ha demostrado que tal preocupación carece de fundamento: hoy existen cientos de videojuegos que representan escenarios violentos y su consumo masivo no ha generado un impacto negativo en el orden público. El videojuego, como cualquier otra forma de entretenimiento, no puede ser considerado una amenaza por su mera temática.

En este marco, se propone derogar no solo la Ley N° 16, que prohibió específicamente la comercialización de "Carmageddon", sino también el artículo 4.1.15 del Régimen de Faltas de la Ciudad de Buenos Aires (Anexo A de la Ley N° 451, texto consolidado por Ley N° 6764), que establece sanciones para quienes distribuyan, comercialicen o publiciten videojuegos que representen la destrucción de personas mediante la conducción de un vehículo automotor o que configuren faltas de tránsito. La subsistencia de esta normativa implica una restricción desproporcionada que no encuentra justificación en el contexto social y cultural actual, y que resulta incompatible con los estándares constitucionales en materia de derechos individuales.

A su vez, el artículo 13 de la Convención Americana sobre Derechos Humanos garantiza el derecho a la libertad de expresión "sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma artística o por cualquier otro procedimiento de su elección", prohibiendo la censura previa. Los videojuegos son, indiscutiblemente, un medio de expresión artística. Tanto es así que, actualmente, existen numerosas películas, libros y series inspirados en conceptos surgidos de videojuegos. Por lo tanto, su protección bajo la cláusula de libertad de expresión resulta incuestionable.

Asimismo, el Derecho no es estático: evoluciona junto a los cambios sociales, culturales y tecnológicos. Hoy vivimos en una sociedad atravesada por avances en inteligencia artificial, ciberseguridad y protección de datos personales. La discusión sobre ética, moralidad y nuevas tecnologías continúa vigente, pero debe abordarse desde una perspectiva madura y actualizada. Derogar la prohibición sobre Carmageddon y eliminar artículos como el 4.1.15 significa actualizar nuestro ordenamiento jurídico para adecuarlo a los valores contemporáneos de libertad, responsabilidad individual y respeto por la diversidad cultural.

En la actualidad, incluso el propio Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires impulsa el crecimiento de la industria de los videojuegos mediante iniciativas como el programa BA Gaming. En su sitio oficial se afirma: "Desde el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires desarrollamos una serie de iniciativas para acompañar el crecimiento de la industria de los videojuegos y potenciar la profesionalización de los esports. A partir del trabajo colaborativo con distintos actores del ecosistema, el proyecto busca generar sinergia entre el sector público y el privado, intercambiando ideas e identificando necesidades". Esta política de fomento resulta claramente incompatible con la subsistencia de prohibiciones anacrónicas que censuran los videojuegos.

Actualmente, los videojuegos son una parte integral del consumo cultural y del entretenimiento de millones de jóvenes y adultos. Existen torneos multitudinarios, comunidades globales y canales de comunicación dedicados a ellos, todo sin que ello haya generado conflictos sociales atribuibles a su contenido. No existe hoy razón jurídica ni social que justifique la continuidad de prohibiciones como las que plantea la Ley N° 16 y el artículo 4.1.15 del Régimen de Faltas.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares que acompañen la sanción del presente proyecto de ley.