

# **ESPAÑA:**

## **MENORES Y DERECHOS HUMANOS, RESPONSABILIDADES EN JUEGO**

La protección de los derechos de la infancia  
está en manos de la voluntad de las  
empresas que comercializan los videojuegos

# INDICE

---

<b>1.-</b>	<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>2.-</b>	<b>Una regulación insuficiente en el marco del Estado español.....</b>	<b>3</b>
	2.1. Deficiencias del código de autorregulación de la industria del software de entretenimiento: el sistema europeo de clasificación PEGI .....	4
	2.1.1. La protección de la infancia no puede depender de un compromiso <i>voluntario</i> .....	5
	2.1.2. Los problemas detectados en la definición del propio código de autorregulación y de su aplicación en España. ....	5
	a) Criterios de clasificación y etiquetado para un consumo responsable	
	b) Aplicación parcial del código de autorregulación de la industria europea del software de entretenimiento	
	2.2. Límites y deficiencias de la legislación autonómica para el control del menor en el acceso a videojuegos.....	11
	2.3. Internet y telefonía móvil: dos grandes vacíos de regulación.....	13
<b>3.-</b>	<b>La responsabilidad del Estado español ante la protección del menor y la defensa de los derechos humanos: la "diligencia debida" como principio de derecho internacional.....</b>	<b>18</b>
<b>4.-</b>	<b>Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>20</b>

# 1.- Introducción

*Vence a tus enemigos fundiéndolos en fosas de ácido, empálos en techos con pinchos o cuélgalos de ganchos<sup>1</sup>...*

Con este mensaje se promociona *Mortal Kombat. Shaolin Monks*, un videojuego que, si bien está clasificado para mayores de 18 años por el código de autorregulación de la industria del software interactivo, se puede encontrar durante esta campaña navideña en las estanterías de la sección "juguetes" de los grandes centros comerciales. Es más, los puntos de venta en el Estado español no disponen de medidas para controlar el acceso de los menores de edad a estos videojuegos. Su venta se reduce a una recomendación por parte de las empresas productoras que asumen el deber de proteger a la infancia, de forma voluntaria, a través de un código de autorregulación. No hay ninguna ley que regule los puntos de venta de videojuegos.

Amnistía Internacional ha podido constatar que transcurrido un año desde su anterior informe *Con la violencia hacia las mujeres no se juega<sup>2</sup>*, no se han cumplido las recomendaciones entonces realizadas a las diferentes partes implicadas. Esto nos exige seguir manteniendo una posición crítica respecto al contenido de los videojuegos dominados por temáticas que normalizan la violación de los derechos humanos, y aquéllos que fomentan la discriminación de la mujer a través de su invisibilidad o la atribución de roles estereotipados y sexistas, especialmente ante la falta de voluntad política por parte del Gobierno español para garantizar la protección del menor como usuario de estos videojuegos.

Según los últimos datos aportados por aDeSe, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, el 42% del total de población entre 7 y 34 años juega a los video-

juegos, lo que supone cerca de 7 millones de jugadores en España. Pero resultan más significativos para el objeto de este informe, los datos relativos a los jugadores menores de edad. Un 62% de los menores entre 7 y 13 años juegan a los videojuegos, lo que equivale a casi 2 millones de niños y niñas, y un 74% de adolescentes entre 14 y 17 años, casi un millón y medio de jóvenes<sup>3</sup>.

El sector del videojuego español cuenta con un elevado porcentaje de menores que contribuyen a su crecimiento en Europa, donde ocupa el cuarto lugar por detrás de Francia, Alemania y el mercado británico que se erige como líder del sector europeo - los pronósticos de los especialistas advierten de la posibilidad de que España releve a Francia en el tercer puesto. Todo esto revela el buen estado en el que se encuentra el sector empresarial español del software de entretenimiento. Por otro lado, es especialmente importante destacar los datos del último estudio presentado el pasado 13 de diciembre, por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid y la Asociación de Protección a la Infancia Protégeles. Según este estudio, más del 50% de los niños y casi el 15% de las niñas reconoce que juega con videojuegos clasificados para mayores de 18 años. Asimismo, subraya que el 73% de los niños y el 39,5% de las niñas, juegan con videojuegos violentos<sup>4</sup>; cifras muy preocupantes para Amnistía Internacional al considerar que los videojuegos, a diferencia de otros medios audiovisuales, exigen del usuario la interactividad, decidiendo cada una de las acciones del personaje.

A través de este informe, Amnistía Internacional evalúa las medidas existentes en el ámbito del territorio español, para controlar el acceso de los menores de edad a videojuegos cuyo contenido pueda ser perjudicial para su desarrollo y crecimiento. La organización insiste en subrayar que ni

<sup>1</sup> Véase: <http://www.dragonball.com.ar/cgi-bin/cdmproducto.cgi?prod=2674>

Esta frase forma parte del texto de promoción para la venta del videojuego *Mortal Kombat. Shaolin Monks*. El procedimiento a seguir para la compra del producto no establece ningún mecanismo de control a los usuarios menores de edad.

<sup>2</sup> Informe publicado el 29 de diciembre de 2004. Véase

[www.es.amnesty.org/nomasviolencia/docs/informes\\_ai/02regiones/04europa/espana/videojuegos\\_2004.pdf](http://www.es.amnesty.org/nomasviolencia/docs/informes_ai/02regiones/04europa/espana/videojuegos_2004.pdf)

<sup>3</sup> "Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos", elaborado por aDeSe. 2 de febrero de 2005.

<sup>4</sup> "Guía de Videojuegos para los padres", elaborada por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, la Asociación Protégeles, AEMPI y ins@fe. Presentada el 13 de diciembre de 2005 junto al informe "Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres". Los datos recogidos en el informe son el resultado de una encuesta realizada a 4.000 menores, de ambos sexos, entre 10 y 17 años. La guía para padres está disponible en [www.guiavideojuegos.es](http://www.guiavideojuegos.es)

la legislación autonómica en materia de protección del menor, ni el código de autorregulación de la propia industria - a través del sistema de clasificación por edad PEGI<sup>5</sup> (Sistema Paneuropeo de Información sobre Juegos) -, garantizan el cumplimiento de la **responsabilidad de proteger a la infancia** adquirida por el Estado español con la firma y ratificación de la Convención de los Derechos del Niño, que recoge textualmente en el Preámbulo: (la persona menor de edad) "*debe ser educada en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad*"<sup>6</sup>. De la misma manera, el Estado español asume la responsabilidad de **priorizar** la protección de los menores, como colectivo especialmente vulnerable, ante cualquier otro interés en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, y en la propia Constitución Española a través de los artículos 20.4 y 39.4.

Es por ello que Amnistía Internacional quiere incidir especialmente en **el deber del Estado español de proteger los derechos de la infancia**, así como velar por el cumplimiento de los derechos humanos, estableciendo las medidas oportunas para eliminar cualquier forma de discriminación, de acuerdo con los compromisos internacionales adquiridos. Por lo tanto, el presente in-

forme recoge como principal recomendación **la creación de un marco legislativo estatal** para la regulación de todo lo relativo a la producción, distribución, venta, publicidad y promoción de los videojuegos, entendiéndolos como un producto más en el mercado que requiere de toda la información y medidas necesarias para un consumo responsable. Además, la organización muestra en este informe una especial preocupación por el vacío de regulación en Internet y en la telefonía móvil, dos canales para la descarga de videojuegos cada vez más atractivos y accesibles para los menores.

De los usuarios entre 7 y 34 años, los menores con edades comprendidas entre 7 y 13 años son los que mayor predisposición muestran para jugar on-line<sup>7</sup>, y el uso de los servicios de entretenimiento para móviles está empezando a generalizarse en el mercado español. Según los datos aportados a finales de 2004 por el director general de First Data Ibérica, ya entonces se descargaban en España cerca de 750.000 juegos para móvil al mes y se pronosticaba que este sector experimentaría un crecimiento del 700% hasta el 2008<sup>8</sup>. Cifras especialmente alarmantes al comprobar que sólo atendiendo a los menores madrileños entre 11 y 17 años, un 30% ya ha adquirido videojuegos a través del móvil<sup>9</sup>.

---

<sup>5</sup> Pan European Game Information, según sus siglas en inglés.

<sup>6</sup> Preámbulo de la Convención sobre los derechos del Niño, adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General de Naciones Unidas en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. Ratificada por España el 31 de diciembre de 1990.

<sup>7</sup> Adese. Dossier de Prensa. Abril 2005. [www.adese.es](http://www.adese.es)

<sup>8</sup> "Los teléfonos móviles dan mucho juego" en Comercio Digital (<http://canales/elcomerciodigital.com/empresa/noticias/041114b.htm>), 14 de noviembre de 2004.

<sup>9</sup> Véase el estudio realizado por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid y la Asociación Protégeles "Seguridad infantil y costumbres de los menores en el uso de la telefonía móvil".

## 2.- Una regulación insuficiente en el marco del Estado español

---

Amnistía Internacional ya denunció en informes anteriores que el Estado español **no** cuenta con una **legislación específica** para regular el acceso de los menores a los videojuegos no recomendados para su edad. Sin embargo, esta responsabilidad del Gobierno, aparece reflejada de forma indirecta en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil que en el artículo 2 recoge como principios generales: "en la aplicación de la presente Ley **primará el interés superior de los menores** sobre cualquier otro interés legítimo que pudiera concurrir"; en el artículo 3 garantiza que **"los menores gozarán de los derechos que les reconoce la Constitución y los Tratados Internacionales, especialmente la Convención de Derechos del Niño ..."**, y en el artículo 11 se reconoce la **responsabilidad de las Administraciones públicas** ante las necesidades del menor en el ejercicio de sus competencias y, especialmente, **en materia de control sobre**, entre otros, **consumo**.

Pese a la obligación del Estado de desarrollar medidas ante cualquier situación que ponga de manifiesto la especial vulnerabilidad de los menores como, por ejemplo, **en su condición de usuario y consumidor de productos de ocio como los videojuegos**, toda la legislación desarrollada al respecto se circunscribe al marco de las comunidades autónomas, cuya competencia se limita a su ámbito territorial. Por lo tanto, estamos ante la inexistencia de un marco legislativo aplicable a todo el territorio español que garantice una adecuada protección de la infancia y adolescencia como usuarias de los videojuegos.

Además, como ya se denunciaba en el informe *Con la violencia hacia las mujeres no se juega*, de las diecisiete comunidades autónomas, seis poseen una legislación ambigua sobre la protección del menor en el acceso a videojuegos con contenidos nocivos, y dos comunidades autóno-

mas, Baleares y el País Vasco, carecían de legislación al respecto, si bien el 18 de enero el Parlamento vasco aprobó la Ley 3/2005 de Atención y Protección de la Infancia y la Adolescencia. Asimismo, como se denunciase hace un año, la organización ha podido comprobar que siguen sin desarrollarse reglamentos para la aplicación de estas leyes, como tampoco se han activado mecanismos de seguimiento que garanticen el acceso controlado de los menores a los videojuegos no recomendados para su edad.

A lo largo de este año 2005, han sido varios los estudios<sup>10</sup> presentados que han puesto de manifiesto su especial preocupación por los valores y actitudes que fomentan los videojuegos, la accesibilidad, cada vez mayor, de los menores a ellos -bien a través de la compra por sus padres, la descarga en Internet, la piratería, o los teléfonos móviles- y las deficiencias mostradas por las medidas de control existentes. Las distintas recomendaciones recogidas en estos informes y especialmente las formuladas por Amnistía Internacional en su informe *Con la violencia hacia las mujeres no se juega*, han llevado al Gobierno español a la creación de un Grupo de Trabajo Interministerial (compuesto por los Ministerios de Educación y Ciencia, Sanidad y Consumo, Industria y Comercio, y el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, a través del Instituto de la Mujer) para la elaboración de un informe sobre la situación de la regulación y control de los videojuegos a nivel estatal. Según ha podido saber Amnistía Internacional, este informe, ya finalizado, se entregó a la Ministra de Educación, Dña. María Jesús San Segundo, el pasado 12 de octubre para su evaluación. Por el momento, la organización no ha recibido respuesta del Ministerio de Educación sobre la valoración de dicho informe y las iniciativas previstas para abordar esta realidad.

Por lo tanto, hasta el momento, la única regulación de alcance estatal sobre el sector del video-

---

<sup>10</sup> La Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC), ha realizado dos estudios sobre menores y videojuegos, uno junto al Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid y otro junto al Instituto Nacional de Consumo. Por su parte, el Defensor del Menor ha realizado, junto a la Asociación Protégeles y la organización de investigación Civerdice el informe "Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres", hecho público el 13 de diciembre de 2005. Junto al citado informe, estas dos primeras entidades, junto a la Asociación Española de Padres y Madres Internautas (AEMPI) e ins@fe, han elaborado una guía de videojuegos para informar a los padres, disponible en [www.guiavideojuegos.es](http://www.guiavideojuegos.es). También podemos citar el estudio realizado por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid y la Asociación Protégeles, "Seguridad infantil y costumbres de los menores en el uso de la telefonía móvil", presentado en mayo de 2005; el "Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos", realizado por aDeSe y presentado en febrero de 2005; "Menores y Medios de Comunicación. Publicidad y Televisión e Internet", "Violencia y medios de comunicación. De la retórica a los efectos", elaborados y actualizados por la Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC).

juego, es el código de autorregulación de la industria del software interactivo, al que se adhieren las empresas de forma voluntaria. Amnistía Internacional advierte de la aplicación parcial del Código PEGI en España, de acuerdo con los compromisos recogidos en el articulado del Código de Conducta de la Industria Europea del Software Interactivo, y las consiguientes lagunas de regulación. Todo ello permiten que los derechos de la infancia y los derechos humanos queden reducidos a un ejercicio voluntario de "buenas prácticas" por parte de las empresas del sector.

Por lo que respecta al tratamiento que los videojuegos hacen de la imagen de la mujer, la aprobación de la Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género<sup>11</sup>, no supone un avance especialmente significativo, ya que sólo recoge en su artículo 10 que *los medios de comunicación de titularidad pública fomentarán la protección y salvaguarda de la igualdad entre hombres y mujeres, evitando toda discriminación entre ellos*. Tiene mayor alcance en el ámbito de los videojuegos, la modificación de la Ley General de la Publicidad a través de la Disposición Final Cuarta. Por ella queda modificada la redacción del artículo 3 en su letra a) que incorpora a la identificación como publicidad ilícita: *los anuncios que presenten de forma particular y directa el cuerpo de la mujer en forma vejatoria o su imagen asociada a comportamientos estereotipados que impliquen discriminación*.

A pesar de la entrada en vigor de la Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, el análisis de revistas de videojuegos especializadas como *Superjuegos*, *PC Juegos*, *Hobby Consolas*, *Play Station 2* o *Micromanía*, pone de manifiesto que la alusión a la mujer en estas publicaciones queda, casi exclusivamente, reservada a su recreación seductora como reclamo para la venta del producto. Cuando la publicidad de videojuegos recurre a la presencia femenina, lo hace explotando el estereotipo sexista de mujer objeto. La fórmula "carreras ilegales", *tuning* y chicas explosivas" es una constante en videojuegos como la serie de *Need for Speed* o *L. A. Rush*. Por el contrario, hay números de revistas que se caracterizan por una casi absoluta invisibilidad de las mujeres, a excepción de la página dedicada a la promoción de fondos para el móvil, dominados por imágenes del cuerpo femenino en actitud seductora<sup>12</sup>. En este sentido, cabe mencionar la Proposición No de Ley, aprobada

por unanimidad el 21 de febrero de 2005 por la comisión Mixta del Congreso-Senado sobre los Derechos de la Mujer y la Igualdad de Oportunidades, en la que se insta al Gobierno para que el Instituto de la Mujer impulse un estudio sobre la comprensión infantil de situaciones de discriminación de género a través de imágenes y se continúe profundizando en los estudios sobre imágenes virtuales en todos los ámbitos y en colaboración con las comunidades autónomas. La información proporcionada por el Instituto de la Mujer a Amnistía Internacional, indica que este estudio no se ha iniciado todavía.

## 2.1. - Deficiencias del código de autorregulación de la industria del software de entretenimiento: el sistema europeo de clasificación PEGI

La necesidad de proporcionar a la infancia una **protección especial** ha sido enunciada en la Declaración de Ginebra de 1924 sobre los Derechos del Niño y en la Declaración de los Derechos del Niño adoptada por la Asamblea General el 20 de Noviembre de 1959, y reconocida en la Declaración Universal de los Derechos Humanos (artículo 25), en el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (artículos 23 y 24), en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (artículo 10). Asimismo, la protección de la infancia no sólo debe ser "**especial**" sino también "**prioritaria**" ante cualquier acto relativo a los niños llevados a cabo por autoridades públicas o privadas, como reconoce el artículo 23.2 de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea.

Como ya se ha mencionado, la obligación de proveer una especial protección a la infancia que asume el Estado español a través de compromisos internacionales y la propia legislación española, partiendo de los imperativos del texto constitucional, ha sido transferida a las comunidades autónomas. Por lo tanto, es el código de autorregulación de la industria del videojuego el único mecanismo encargado de regular en todo el territorio español el acceso de los menores a los videojuegos con contenidos que puedan resultar nocivos para su edad. Para Amnistía Internacional, el Gobierno español no puede confiar a un código de autorregulación voluntario su compromiso internacional de proveer una protección especial al menor.

Desde que en abril de 2003 entró en vigor el Código PEGI (Sistema Paneuropeo de Informa-

<sup>11</sup> Adoptada el 28 de diciembre de 2004 y publicada en el BOE núm. 313, de 29 de diciembre de 2004. La Ley entró en vigor el 29 de enero de 2005, salvo los títulos sobre condena penal y judicial que rigen a partir de los seis meses de la fecha de adopción de la ley; plazo en el que deben desarrollarse los reglamentos y medidas para su aplicación.

<sup>12</sup> Véase, por ejemplo, la revista PC Juegos, Núm. 85, p. 51.



ción sobre Juegos), elaborado por la Federación Europea de la Industria del Software Interactivo e impulsado por la Comisión Europea, la industria española del sector está regida por este código de autorregulación que estandariza los criterios de clasificación de los videojuegos y establece un sistema de regulación homogéneo para toda la Unión Europea. Sin embargo, como ya se señalase en el informe sobre videojuegos publicado en el 2004, este código sigue siendo válido sólo para 16 países de la UE: los 15 comunitarios con anterioridad a la ampliación a 25 -a excepción de Alemania-, Noruega y Suiza. Por el momento, según aDeSe, ninguno de los nuevos socios europeos ha suscrito el código.

De acuerdo con el artículo 2 del *Código de conducta de la industria europea del software interactivo relativo a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos de software interactivo* -denominación completa del código de autorregulación del sector - su objetivo es *proporcionar a los padres y educadores información objetiva, inteligible y fiable acerca de la edad para la que se considera adecuado un determinado producto desde el punto de vista exclusivo de su contenido*. Para ello el código cuenta con una serie de instrumentos entre los que se encuentra el "Sistema de clasificación por edades" (código PEGI) que regula la concesión de licencias para el uso de etiquetas específicas indicadoras de la edad para la que se recomienda el producto en virtud de su contenido, así como los iconos sobre los 6 criterios establecidos (*violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudos, drogas y discriminación*) que determinan por qué el producto ha sido etiquetado para una determinada categoría de edad.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) manifiesta su satisfacción sobre la aplicación del Código PEGI en España; el 99% de los videojuegos en el mercado están etiquetados<sup>13</sup>. No obstante, Amnistía Internacional quiere incidir, a través de este informe, en dos aspectos que ponen especialmente de relieve que este código, por su carácter voluntario, la selección de sus propios criterios y su parcial aplicación es un instrumento débil e inadecuado para responder al compromiso internacional asumido por España en materia de protección de la infancia.

## 2. 1. 1.- La protección de la infancia no puede depender de un compromiso voluntario

El código de autocontrol que en estos momentos rige la industria de los videojuegos en España, refleja la voluntad del sector de mostrar cierta diligencia en el desarrollo de su trabajo, presidido por la idea de "las buenas prácticas" en el mercado. Sin embargo, este componente ético que, en el caso de los videojuegos, afecta a un colectivo especialmente vulnerable como son los menores de edad, **no es de carácter imperativo**. Son las empresas del sector las que, "voluntariamente", deciden incorporarlo o no como principio que rija su labor productiva diaria. Por ejemplo, FRIEND WARE tiene disponibles a la venta en uno de los centros comerciales más populares hasta once títulos de videojuegos sin recomendación alguna sobre la edad apta para sus contenidos<sup>14</sup>; simplemente, no ha suscrito el código de autorregulación PEGI.

Amnistía Internacional pide a las autoridades españolas que pongan fin a la voluntariedad a la que queda sujeta la protección especial y prioritaria del menor en el acceso a los videojuegos con contenidos no recomendados para su edad. Del mismo modo, la organización insiste en la necesidad de subrayar que la protección tanto de los derechos de la infancia como de los derechos humanos -vulnerados y banalizados en algunos videojuegos- debe primar siempre y en todo caso ante las lógicas del mercado y la buena fe de sus impulsores.

## 2. 1. 2.- Los problemas detectados en la definición del propio código de autorregulación y de su aplicación en España.

### a) Criterios de clasificación y etiquetado para un consumo responsable

Entre los iconos descriptores de contenidos que especifican la razón por la que un videojuego se ha clasificado en una determinada categoría de edad, se encuentra la "discriminación". Este icono queda identificado por una imagen compuesta por las siluetas blancas de dos personas en primer plano y una tercera silueta de color negro que ocupa el centro de la imagen desde un segundo plano.

<sup>13</sup> "Una Industria que se autorregula" en El País, 9 de enero de 2005.

<sup>14</sup> Los títulos detectados por Amnistía Internacional son: Strength and Honour, Legion, Crusaders Kings, High Land Warriors, Crown of the North, Blade. The Edge of Darkness, Un Imperio bajo el sol Victoria, Port Royal, Terrorist Takedown, Battle Strike, Hearts of Iron.



## Discriminación

Entre los iconos descriptores de contenidos se encuentra el de la "Discriminación"

Amnistía Internacional denuncia que el código de autorregulación contemple la "discriminación" como un criterio válido de clasificación. La eliminación de toda forma de discriminación por razón de color, raza, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición, se encuentra recogida en convenios internacionales ratificados por España como la Convención Internacional sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial y la Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW). Por lo tanto, para la organización, permitir que un videojuego, como producto de ocio, informe al usuario de que "contiene materiales que pueden favorecer la discriminación" y más, cuando no existen mecanismos para garantizar que no va a ser adquirido por un menor de edad, es incumplir las obligaciones asumidas a través de normas internacionales.

Además, Amnistía Internacional ha podido comprobar que, a pesar de la gran polémica que despertó el año pasado el videojuego GTA SAN

ANDREAS, la productora Rockstar Games, no ha incluido en su carcasa, como medida correctiva, el icono "discriminación" pese a las críticas recibidas sobre la explícita discriminación por razón de sexo e incluso fomento de la violencia de género que contiene. La organización lamenta el poco rigor con el que la industria explicita los criterios que determinan su clasificación, al revertir negativamente sobre la información de la que disponen los padres para valorar si un juego es idóneo o no para sus hijos; más, cuando contiene muestras de un valor antisocial como es la discriminación.

Como Amnistía Internacional ya recogía en su informe sobre videojuegos publicado en el 2004, y uniéndose a la denuncia de otros actores interesados, la clasificación por edad del videojuego, en función de su contenido, no siempre es adecuada. En este sentido, es especialmente significativa la "Guía de Videojuegos para Padres", elaborada por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, junto a la Asociación de Protección de la Infancia Protégeles, Civertice, AEMPI e ins@fe. En ella se incluye una relación de los principales videojuegos en el mercado con un análisis sobre sus contenidos que, en no pocas ocasiones, modifica la edad recomendada por la industria. En este sentido, Amnistía Internacional manifiesta una especial preocupación a partir de dos ejemplos:

### BURNOUT REVENGE (3+)

Nada más iniciar el juego en esta cuarta entrega de la serie BURNOUT<sup>15</sup>, una voz en off dicta al jugador las siguientes reglas y recomendaciones:



La productora Rockstar no ha incluido en la carcasa del videojuego GTA San Andreas el icono "discriminación", pese a las críticas recibidas

<sup>15</sup> Amnistía Internacional ya denunció la errónea clasificación de la tercera entrega de la serie, BURNOUT 3 TAKEDOWN, en el informe "Con las mujeres no se juega", hecho público el 29 de diciembre de 2004. Este videojuego también está recomendado para mayores de 3 años.



*Tu objetivo es chocar y hacer estallar el máximo número de coches (...) Golpea los objetos y los coches para obtener puntos. El tráfico que explota multiplica la puntuación (...) ¡Ahora échate a la carretera y que empiece la destrucción!*

Como se deduce, el juego consiste, a través de las sucesivas pantallas, en ponerse al volante y provocar el máximo de choques y accidentes posibles. La finalidad de la primera prueba es provocar un accidente con el mayor número de coches implicados. Un contador en el extremo superior izquierdo de la pantalla contabilizará el número de coches que has conseguido involucrar en el accidente. La voz en *off* va apareciendo a lo largo de la jugada: *cuando queden veinte segundos deberás machacar el tráfico si quieres mantener el coche en marcha.*

#### **NEED FOR SPEED. MOST WANTED (3+)**

Es un juego cuya temática, como en los anteriores de esta serie, gira en torno a las carreras ilegales, el gusto por *tunear* los coches, huir de la policía y por la presencia de mujeres explosivas. Baste mencionar que la revista *Play Station 2*, analiza este juego recomendado, según el código PEGI, para niños/as a partir de 3 años, destacando como componentes que lo hacen especialmente atractivo las chicas de *Need for Speed*. Dos fotografías de chicas en bikini van a acompañadas de las siguientes fichas<sup>16</sup>:

**Juego en el que aparece:** NFS Underground 2  
**Medidas:** cambiantes, está casada con un cirujano  
**Trayectoria:** Anuncia balones en la Teletienda  
**Aficiones:** cuidar de sus niños. Posar desnuda

**Juego en el que aparece:** NFS Most Wanted  
**Medidas:** Depende de la postura. No os dejéis engañar.  
**Trayectoria:** Sale 3 minutos en "Van Helsing"  
**Aficiones:** no tiene niños, así que posar desnuda

Los SIMS 2, uno de los juegos de simulación y estrategia más demandados, ofrece un caso de clasificación por edad interesante. Mientras el videojuego está clasificado para mayores de 7 años, se pueden adquirir las llamadas expansiones del juego que, sin embargo, tienen una clasificación por categoría de edad superior. Por ejemplo, las expansiones "Primera cita" y "Universitarios" están clasificadas para mayores de 12 años. Amnistía Internacional considera que estas

variaciones en la clasificación se deberían evitar, ya que inducen a la confusión de padres y menores a la hora de adquirir este videojuego.

Un caso paradigmático que refleja la arbitrariedad y poca fiabilidad del sistema de clasificación PEGI es LOS 4 FANTÁSTICOS; un videojuego producido por distintas plataformas, cada una de las cuales determina una categoría de edad, cuando la temática del juego y su desarrollo no varía. La mayoría de los sistemas lo clasifica para mayores de 12 años, mientras que la clasificación establecida por Game Boy Advance es a partir de 7 años<sup>17</sup>.

Por otra parte, Amnistía Internacional ha podido comprobar que la mayoría de los videojuegos que se venden en comercios sólo tienen la etiqueta de categoría de edad. En muy pocos casos aparece acompañada de los iconos sobre los criterios que explican por qué se ha clasificado para una categoría de edad determinada. Además, cuando aparecen son dibujos cuya correcta interpretación no es evidente en ningún caso. La ausencia de texto informativo en la propia carcasa del videojuego, se une a la inexistencia en los puntos de venta de carteles informativos sobre la existencia del Código PEGI, sus objetivos, sus criterios de clasificación, etc. Amnistía Internacional ha podido saber que si bien aDeSe firmó en el 2003 y renovó en el 2004, un convenio con el Instituto Nacional de Consumo para realizar una campaña informativa durante las Navidades con la difusión de 300.000 folletos, este año no se ha repetido la experiencia. La organización puede constatar que en plena campaña navideña, los puntos de venta de afluencia masiva nos disponen ni de carteles, ni de folletos informativos sobre el Código PEGI para garantizar una mínima información a todos los consumidores y usuarios de videojuegos.

Estos datos son especialmente relevantes al comprobar que el sector del videojuego generó en España en el curso 2004 un total de 790 millones de euros, superando a sectores del ocio audiovisual como los ingresos generados por la taquilla de cine, las películas de vídeo o la música grabada<sup>18</sup>. Los videojuegos son un producto de mercado y, como tal, debería contener siempre la información necesaria que permita al usuario un consumo responsable. Un paquete de las clásicas galletas María contiene en su envase información relativa a: ingredientes, cantidad en gramos, información nutricional que incluye: valor energético,

<sup>16</sup> Véase Play Station 2, Núm. 59, p. 92

<sup>17</sup> Para más información, véase [www.guiavideojuegos.es](http://www.guiavideojuegos.es)

<sup>18</sup> aDeSe, "Resultados Anuales 2004. Sector del Videojuego".

proteínas, hidratos de carbono, azúcares, grasas - clasificadas en: saturadas, monoinsaturadas, poliinsaturadas y colesterol- fibra alimenticia y sodio. A todos estos datos, se añade: el lote de fabricación, fecha de caducidad y recomendación sobre el lugar de conservación. Asimismo, no son pocos los productos que incluyen en su envase un número de teléfono sobre el que se anuncia "Atención al consumidor".

Amnistía Internacional pide a las autoridades competentes que los videojuegos sean tratados como un producto de mercado que incluya toda la información necesaria sobre sus contenidos, así como la referencia a un organismo encargado de atender a las reclamaciones o dudas del consumidor. Además, en el caso de los videojuegos, esta demanda queda especialmente justificada porque los iconos de información que poseen son absolutamente insuficientes para tener un conocimiento aproximado del contenido del producto.

Estas deficiencias, tan evidentes, deben ser afrontadas con la mayor inmediatez posible por el Estado español. La Confederación Española de Consumidores y Usuarios (CECU) se suma a la recomendación de Amnistía Internacional sobre la inclusión de los videojuegos en el Calendario de Campañas de Inspección que, anualmente, programa el Ministerio de Sanidad y Consumo, junto a las Comunidades Autónomas para hacer el seguimiento de unos determinados productos. No prever, a corto o medio plazo, la introducción de los videojuegos en estos calendarios de inspección, denota cierta dejación por parte del Gobierno español en su deber de vigilancia y protección especial de la infancia.

#### b) Aplicación parcial del código de autorregulación de la industria europea del software interactivo

Como ya se ha mencionado, este código de autorregulación, elaborado por la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE), se dota de una serie de instrumentos para el cumplimiento de los objetivos enunciados en su artículo 2. Éstos aparecen recogidos en el artículo 3: Consejo Asesor, Consejo Independiente de Reclamaciones, Comité de Aplicación y un Sistema de Clasificación por Edades (PEGI). De acuerdo con el texto literal del artículo 3: *este sistema incluye la revisión de contenidos y mecanismos de sanción*. Se establecen como órganos internos propios del sistema de clasificación PEGI, un Comité Legal, encargado de revisarlo regularmente y garantizar

su coherencia con los marcos legales nacionales, y un Comité de Criterios, responsable de mejorar la forma de evaluación (cuestionarios) para determinar la clasificación por edades de forma continuada. También se establece que será el Consejo Independiente de Reclamaciones el encargado de gestionar las reclamaciones de los editores y consumidores relativas a las clasificaciones.

Según la información de la que dispone Amnistía Internacional, el Instituto Nacional de Consumo es el órgano encargado de realizar las funciones, o activar mecanismos para este fin, del Consejo Independiente de Reclamaciones. Sin embargo, transcurridos más de dos años desde que se incorporó el Código PEGI en España (abril de 2003), no sólo no existen mecanismos de control sobre su aplicación, sino que se desconoce cuál sería el procedimiento a seguir para dar curso a las reclamaciones y las sanciones a contemplar en los diferentes casos de infracción (siempre relativa, dado el carácter voluntario del código de autorregulación).

La ausencia de mecanismos de seguimiento y control, anula la efectividad del código de autorregulación, en la medida en que no existen procedimientos ajenos a la industria que confirmen su correcta clasificación por edades y aplicación, así como den a conocer los resultados, imprescindible para introducir correcciones, cuando sea necesario, o en todo caso mejoras. Por ello, el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, Don Pedro Núñez Morgades, insiste en la necesidad de activar la Comisión de Seguimiento de los videojuegos como una de las acciones prioritarias para seguir avanzando en la protección del menor respecto a los materiales audiovisuales<sup>19</sup>.

Asimismo, Amnistía Internacional valora como parcial la aplicación del código PEGI en el sector del videojuego español en función de su "ámbito de aplicación". Como recoge el artículo 2 del código: *las normas que contiene el presente código se aplicarán al etiquetado de productos de software interactivo, así como a la publicidad y promoción de los mismos por cualquier medio*. Por lo tanto, una correcta y satisfactoria aplicación del código tiene que cubrir tres ramas: **el etiquetado de productos, la publicidad y la promoción**. Además, el código amplía esta triple ramificación a *cualquier medio*; lo que implica medios de difusión de diferente naturaleza como puedan ser las revistas especializadas, cualquier artículo de promoción o Internet.

<sup>19</sup> Reunión celebrada en la oficina del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, Don Pedro Núñez Morgades, junto a representantes de aDeSe, la Asociación de Protección de la Infancia Protégeles, la Asociación de los Usuarios de la Comunicación (AUC) y Amnistía internacional, el 13 de octubre de 2005.

La organización ha podido concluir que el cumplimiento del código por aquellas empresas que lo han suscrito voluntariamente, sólo se limita al etiquetado de productos, incumpliendo el compromiso adquirido de aplicarlo también al ámbito de la publicidad y de la promoción.

Por lo que respecta a **la publicidad**, la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de la Publicidad reconoce en el artículo 3 como publicidad ilícita:... *la que vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente en lo que se refiere a la infancia*. La Constitución Española dice en sus artículos:

Art. 20.1 Se reconocen y protegen los derechos:

b) A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción.

a) A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica.

Art. 20.4 - **estas libertades tienen su límite en el respeto a los derechos reconocidos en este título, en el precepto de las leyes que lo desarrollen y, especialmente, en el derecho al honor, a la intimidad, a la propia imagen y a la protección de la juventud y de la infancia.**

Art. 39. 4. Los niños gozarán de la protección prevista en los acuerdos internacionales que velan por sus derechos.

Además de esta legislación como marco de toda actividad publicitaria dirigida a los menores, aDeSe ha firmado un convenio de colaboración con la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL), con el fin de elaborar un "Código de Buenas Prácticas Publicitarias" que amplía las obligaciones del PEGI en cuanto a publicidad de los videojuegos. Entre las normas del Código de Conducta Publicitaria de AUTOCONTROL se encuentra *el deber de respetar la legislación vigente*.

Pese a este cúmulo de compromisos, algunos de ellos de carácter legal, la publicidad en materia de videojuegos sigue recurriendo a temas y composiciones (banalización de la violencia) accesibles y nocivas para la infancia. En primer lugar, Amnistía Internacional ha comprobado que en la publicidad incluida en las revistas especializadas, aparece la etiqueta de la categoría de edad pero, **en ningún caso**, acompañada de los iconos co-

respondientes a los criterios de clasificación. Asimismo, en muchos casos, la recomendación por edad aparece en los puntos de menor visibilidad en la página, como es la esquina inferior izquierda.



En la publicidad incluida en las revistas especializadas aparece la etiqueta de la categoría de edad en puntos de poca visibilidad

Amnistía Internacional valora positivamente que en la mayoría de los soportes publicitarios, la etiqueta de clasificación esté sobreimpresa y no se aproveche, como ocurría y sigue ocurriendo en ocasiones, la etiqueta de la carcasa del juego reproducida en la composición publicitaria. Sin embargo, sigue habiendo casos en los que la clasificación queda cubierta por otras informaciones como, por ejemplo, el precio del videojuego<sup>20</sup>.

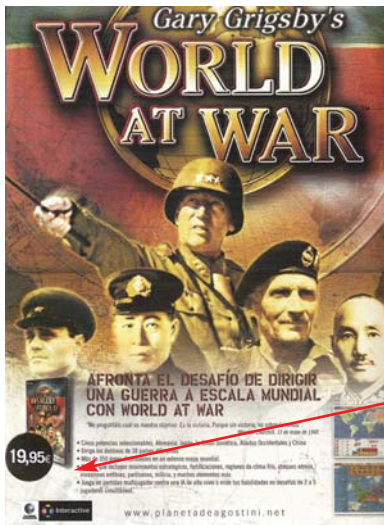
La organización también ha detectado casos de publicidad en la que no aparece ninguna referencia al código PEGI.

Y, es también motivo de preocupación para la organización la inclusión en las revistas especializadas de imágenes publicitarias que puedan herir la sensibilidad de los menores. Según el Principio 2 del Código Deontológico para la Publicidad Infantil<sup>21</sup>, *los anunciantes han de extremar sus cui-*

<sup>20</sup> Véase, publicidad de "World at War" en Micromanía, Núm. 131, p. 17.

<sup>21</sup> Código elaborado por la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFI) y la Unión de Consumidores de España (UCE) el 14 de diciembre de 1993. La AEFJ y la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL) firmaron un Convenio para la aplicación del Código el 9 de junio de 2003. [www.aefi.es](http://www.aefi.es)





*En este ejemplo se ve cómo la clasificación queda tapada por el precio*

*dados para no hacer que la violencia sea atractiva o representarla como un método aceptable para conseguir metas sociales o personales.*

Sirva como ejemplo la composición para la publicidad de "Resident Evil 4". Sobre fondo negro, centrada, se muestra una sierra mecánica con la hoja manchada de sangre. Aunque contiene la etiqueta de clasificación para mayores de 18 años, consideramos que es una imagen especialmente impactante para una revista que, a falta de recomendación alguna, se supone apta para todos los públicos. Otro ejemplo ilustrativo, en otro sentido, es el de la publicidad impresa de "Ratchet Gladiador", excesivamente violenta para un juego clasificado a partir de 3 años. Lo compone la imagen de una especie de camerino decorado con armas de colores, muy llamativas, en las paredes. El texto, centrado y con el formato de las típicas letras cascada de terror, dice: "Cámara, motor ... acción". La ausencia de etiquetas que informen sobre los contenidos del videojuego, provocan confusión entre el mensaje publicitario y la categoría de edad (3+) en la que lo ha clasificado la industria, cuando es un juego cuyo contenido es acorde a la categoría de edad recomendada.

En materia de **promoción**, Amnistía Internacional ha localizado fórmulas como:

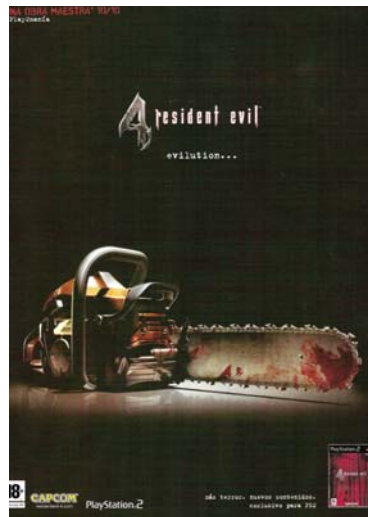
*"Escogiendo como combatir el crimen. ¿Qué clase de poli eres? ¿Cómo tratarás a los delin-*

*cuentes? ¿Le lees sus derechos y le pones las esposas, o antes le arreas dos guantazos para liberar las tensiones? La elección es tuya"<sup>22</sup>.*

Este es el mensaje escogido por la revista Micromanía para promocionar la conversión a formato PC del videojuego "True Crime 2: New York City". El texto dice: "protagonizado por Nobilis, un policía que recorre las calles con una gran libertad de acción al estilo de "Grand Theft Auto". La polémica suscitada en torno a GTA San Andreas es utilizada como reclamo de ventas al reproducirse en este juego algunos de sus elementos. En esta promoción no aparece la clasificación por categoría de edad, cuando se trata de un juego para mayores de 18 años.

Asimismo, las revistas especializadas regalan con su compra DEMOS visuales o jugables que ofrece la oportunidad de jugar pantallas sueltas de videojuegos clasificados para mayores de edad. Las vías de disponibilidad para los menores de estos juegos son múltiples y sin control alguno.

Estos ejemplos resultan especialmente preocupantes cuando se observa que muchos de ellos están extraídos de revistas especializadas que pertenecen a los grupos editores (Grupo Zeta, Hobby Press y MC Editores)<sup>23</sup> que firmaron en octubre de 2003 un convenio con aDeSe por el que asumían un doble compromiso: el cumplimiento



*Hay imágenes que hieren la sensibilidad del menor*

<sup>22</sup> Véase, Micromanía, Núm. 131, p. 18.

<sup>23</sup> Al Grupo Zeta pertenecen revistas como Superjuegos y Play Station 2; a Hobby Press, Computer Hoy Juegos, Hobby Consolas, Micromanía, Nintendo Acción, Play2mania GT; y a MC Editores, Juegos y jugadores para PC, Play Station Magazine, Play Station Trucos, Play 2 Obsession, PSM2 y Xbox.

del código PEGI en sus publicaciones y la inserción gratuita de publicidad sobre el código. Tras confirmar, en conversaciones con aDeSe, que el convenio sigue vigente, Amnistía Internacional lamenta que estas publicaciones no apliquen con rigor el código PEGI; que, en ningún caso, incluyan publicidad informativa sobre el código, y sobre todo, que se puedan encontrar en algunos de sus análisis mensajes como:

*utiliza el escenario como un arma más. Acerca a tu enemigo hacia la pared y empotra su cara contra el muro ... ¡es más efectivo que las patadas!*

Esta es la "recomendación" que hace la revista *Play Station 2* en su análisis sobre *THE WARRIORS*. Asimismo, advierte: *"sólo sobrevivirán los más duros, los que no tengan reparos en reventar la cabeza de su rival contra la pared o recurrir a bates o navajas"*<sup>24</sup>.

Unas páginas más adelante, los redactores de la revista revelan que en Internet se pueden encontrar cada semana nuevos secretos para el juego. Amnistía Internacional recuerda que *THE WARRIORS* es un juego clasificado para mayores de 18 años y que, desde una publicación responsable y de calidad, no se debe invitar a dar continuidad al juego a través de Internet, espacio en el que no existe ningún mecanismo para controlar el acceso de los menores. Además, la organización considera que este tipo de invitaciones, hacen que el código de clasificación pierda su sentido. *Play Station 2* es una de las revistas que ha firmado el convenio.

Amnistía Internacional quiere subrayar, a partir de estos resultados, la arbitrariedad y parcialidad en la aplicación del código de autorregulación y, sobre todo, la consecuente situación de indefensión en la que se encuentra la infancia.

## **2. 2.- Límites y deficiencias de la legislación autonómica para el control del menor en el acceso a videojuegos**

En el pasado informe *Con la violencia hacia las mujeres no se juega*, Amnistía Internacional hacía una valoración de la legislación de las diecisiete comunidades autónomas que incidía, de forma directa o indirecta, sobre la protección de la infancia ante los videojuegos de contenidos no recomenda-

dos para su edad<sup>25</sup>. Entonces se concluía que había comunidades autónomas con legislación específica al respecto, comunidades con legislación ambigua y otras, como el País Vasco y Baleares, carentes de legislación. Asimismo, se denunciaba la inexistencia de mecanismos de seguimiento y control que garantizaran el cumplimiento de estas leyes en las diferentes vías de acceso a los videojuegos que contengan mensajes contrarios a los derechos humanos, inciten a la violencia y fomenten cualquier forma de discriminación.

En el transcurso de un año, Amnistía Internacional ha podido comprobar que ha habido pocos cambios respecto a la situación descrita en el 2004 o, si los ha habido, son iniciativas que carecen del desarrollo de mecanismos y acciones para activarlas.

Sólo cinco comunidades autónomas han experimentado alguna modificación en su legislación o emprendido alguna medida adicional para la protección de la infancia en este ámbito. Los cambios o iniciativas que ha habido a lo largo del 2005, se refieren a:

**La Comunidad Autónoma del País Vasco** que carecía de legislación al respecto, ha aprobado la Ley 3/2005, de 18 de enero, de Atención y Protección de la Infancia y la Adolescencia. Recoge como principio inspirador de la ley que (art. 4.2) *el interés superior de los niños, niñas y adolescentes y la protección de sus derechos en orden a garantizar su desarrollo deben primar sobre cualquier otro interés legítimo concurrente*. En el artículo 31.1.a) prohíbe *la venta y el alquiler a niños, niñas y adolescentes de vídeos, videojuegos o cualquier material audiovisual susceptible de perjudicar su desarrollo y, en todo caso, de aquel cuyo contenido sea el descrito en el artículo 30.1 de esta Ley*. Y el artículo 31.3 determina que *respecto a otras formas de telecomunicaciones y a la telemática, se establece que las administraciones públicas velarán por que los niños, niñas y adolescentes no tengan acceso, mediante tales sistemas, a servicios susceptibles de perjudicar su desarrollo y, en todo caso, a aquellos cuyo contenido sea el descrito en el artículo 30.1 de esta Ley*.

**La Comunidad Autónoma de Cataluña** sigue contando con la Ley 8/1995, de 27 de julio, de Protección de los Niños y los Adolescentes que a

<sup>24</sup> Véase *Play Station 2*, Núm. 59, p. 73.

<sup>25</sup> Para más información sobre la legislación de cada una de las Comunidades Autónomas en materia de protección del menor ante los materiales audiovisuales con contenidos contrarios a los derechos humanos, véase el Informe de Amnistía Internacional "Con la violencia hacia las mujeres no se juega" (Diciembre 2005). [www.es.amnesty.org](http://www.es.amnesty.org)



través del artículo 35 (*Material Audiovisual*) hace mención explícita a los videojuegos. El 18 de mayo de 2005, el Parlamento de Cataluña aprobó la Proposición No de Ley sobre el consumo responsable de los videojuegos, presentada por el Grupo Parlamentario de Convergencia y Unión (CIU). El objetivo era que el Gobierno catalán emprendiese una campaña de información pero según ha podido saber Amnistía Internacional, no hay información que verifique la existencia de esta campaña. Asimismo, CIU ha presentado una segunda Proposición No de Ley relativa a la regulación y control del acceso de los menores al uso de videojuegos que desarrollan situaciones de violencia de género. Por el momento, esta Proposición No de Ley no ha sido aprobada.

La ley que regula el Consejo Audiovisual de Cataluña<sup>26</sup> (CAC) no contiene nada específico sobre videojuegos. Sin embargo, el CAC ha elaborado estudios en los que muestra una especial preocupación por los valores difundidos en los videojuegos. El *Libro Blanco: la educación en el entorno audiovisual*, publicado en noviembre de 2003, ya reconocía entre los denominados *contenidos de riesgo* "los contenidos violentos, sexistas, racistas, pornográficos, los que incitan al consumo, los que tienden a corromper el lenguaje y atentan contra las normas de respeto al otro y los que violan el derecho al honor, la intimidad y la privacidad de las personas". El documento también destacaba el predominio de los juegos violentos y de acción en progresivo detrimento de los educativos<sup>27</sup>. Por lo tanto, recomendaba la creación de un observatorio para estudiar los hábitos y preferencias de consumo de menores y jóvenes de las *nuevas pantallas*<sup>28</sup>. A día de hoy, este observatorio todavía no se ha creado pero el tema "menores y nuevos medios audiovisuales" se ha introducido en el Observatorio de la Familia de la Conselleria de Bienestar Social como una nueva área de trabajo.

La **Comunidad Autónoma de Madrid** tiene como marco legislativo para la protección de la infancia en el acceso a contenidos audiovisuales como los videojuegos, la Ley 6/1995, de 28 de marzo, de Garantías de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia. La Ley Integral contra la

Violencia de Género de la Comunidad de Madrid<sup>29</sup>, aprobada el 15 de diciembre de 2005, introduce a través de su Disposición Final Segunda una modificación a la Ley 6/1995 que afecta a la redacción de los artículos:

Art. 32 - *La Administración autonómica protegerá a los menores de las publicaciones con contenido contrario a los derechos reconocidos en la Constitución, de carácter violento, pornográfico, de apología de la delincuencia, que fomente pautas de conducta sexista que propicien la Violencia de Género, o cualquier otro que sea perjudicial para el correcto desarrollo de su personalidad.*

Art. 33- *Queda prohibida la venta y el alquiler a menores de vídeos, videojuegos o cualquier otro medio audiovisual, que contengan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución, de carácter violento o que fomenten pautas de conducta sexista que propicien la Violencia de Género, de apología de cualquier forma de delincuencia, o de exhibición pornográfica, y su proyección en locales o espectáculos a los que esté permitida la asistencia de menores, y, en general, su difusión por cualquier medio entre menores.*

La **Comunidad de Castilla y León**, junto a la Ley 14/2002, de 25 de julio, ha aprobado el Decreto 12/2005, de 3 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos de la Comunidad de Castilla y León. Es especialmente relevante en la medida en que reconoce entre las modalidades de máquina recreativa de tipo "A" (art. 7.4), los soportes informáticos. Asimismo, establece que este tipo de aparatos *deberán tener instalado un dispositivo informático de control y restricción de acceso a aquellos contenidos de la red Internet que pudieran vulnerar lo establecido en el presente Reglamento y en la Ley 14/2002, de 25 de junio, de Promoción, Atención y Protección a la Infancia de Castilla y León*. Además, en el artículo 7.6 establece que *las máquinas de tipo "A" deberán estar identificadas en su parte frontal con un distintivo legible en el que, de forma clara, visible y por escrito, se exprese la edad recomendada de los juegos que incorporen.*

<sup>26</sup> España cuenta con un total de cinco Consejos Audiovisuales Autonómicos. Según el Informe elaborado por la Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC) "El Consejo Superior del Audiovisual. Criterios básicos para su creación a nivel estatal", los consejos audiovisuales de Cataluña y Navarra son homologables a los europeos, mientras que los consejos audiovisuales de Galicia, Andalucía y Madrid se encuentran en desarrollo o, por el momento, son menos ambiciosos

<sup>27</sup> Véase, Libro blanco: la educación en el medio audiovisual en [www.audiovisualcat.net](http://www.audiovisualcat.net).

<sup>28</sup> Para la creación de este observatorio, se contaba con la colaboración del Departamento de Juventud de la Generalidad de Cataluña y el Instituto de Infancia y Mundo Urbano del Ayuntamiento de Barcelona.

<sup>29</sup> Aprobada por el Pleno de la Asamblea de Madrid el 15 de diciembre de 2005. Publicada en el Boletín Oficial de la Asamblea de Madrid Núm. 134/ 21 de diciembre de 2005.

Sin embargo, no incluye como infracción sancionable ninguna relacionada con la protección del menor como obligación prioritaria.

Por su parte, **Navarra**, ha patrocinado, a través del Instituto Navarro de Deporte y Juventud, la campaña *¿Sabes a qué juegan tus hijos?* Esta campaña, promovida por Civertice<sup>30</sup>, se desarrolla a lo largo de los meses de noviembre y diciembre de 2005, coincidiendo con la campaña navideña. Su objetivo es concienciar a los padres sobre la necesidad de controlar el acceso de sus hijos menores a los videojuegos. Navarra fue clasificada en el pasado informe *Con la violencia hacia las mujeres no se juega* como una comunidad autónoma con legislación ambigua sobre la protección del menor ante los videojuegos,

Por otra parte, podemos constatar que algunas de las iniciativas sobre cambios legislativos que ya se recogían en el pasado informe, siguen sin prosperar, como es el caso de Extremadura y la Comunidad Valenciana, donde el Grupo Parlamentario Socialista ha presentado una Proposición No de Ley a las Cortes Valencianas por la que instan al Consell de la Generalitat a la elaboración de una ley específica que regule la venta, alquiler o cualquier otro tipo de acceso, entre otros, a los videojuegos que contengan mensajes contrarios a los derechos humanos. Esta Proposición No de Ley está pendiente de ser votada en el Pleno y tramitarla.

Por lo tanto, todas las comunidades autónomas, a excepción de Baleares, disponen de legislación que, de una forma más o menos directa, controla el acceso de los menores a los videojuegos con contenidos no recomendados para su edad. Sin embargo, Amnistía Internacional ha podido confirmar que las comunidades autónomas no disponen de medidas que hagan posible la efectiva puesta en práctica de esta legislación. Ninguna de las comunidades autónomas dispone de información sobre la existencia de mecanismos de seguimiento, de reclamaciones y, por lo tanto, de sanciones sobre el incumplimiento de estas leyes. Las únicas reclamaciones que se conocen fueron presentadas en Galicia por particulares y se archivaron sin dar lugar a la incoación de expedientes sancionadores al comprobar que se trataba de simples negligencias en la grabación de vídeos de alquiler dirigidos a menores en los que se habían introducido imágenes pornográficas.

Amnistía Internacional sigue mostrando una especial preocupación por que, si la diligencia debida del Estado español en materia de protección de los derechos de la infancia queda delegada a las Comunidades Autónomas, son muchas las deficiencias que éstas poseen para una aplicación eficaz de la legislación en materia de protección del menor. A ello se suman las limitaciones de las que adolecen las Comunidades Autónomas para garantizar la protección del menor ante la descarga de juegos en medios como Internet o la telefonía móvil. Por todo ello, la organización recomienda como medida más efectiva, la asunción por parte del Gobierno español de las obligaciones internacionales asumidas y, con ello, la creación de una ley marco estatal que, al margen de la legislación autonómica existente, establezca un marco legislativo adecuado que garanticen la protección de un colectivo especialmente vulnerable y significativo para la construcción de la sociedad española, como son los menores.

## **2. 3.- Internet y telefonía móvil: dos grandes vacíos de regulación**

El uso de Internet y de las nuevas tecnologías como la telefonía móvil está experimentando un notable crecimiento. Sólo un 30% de los usuarios de videojuegos tiene, según aDeSe, intención positiva de jugar en un futuro a algún videojuego online. Sin embargo, afirma que son los niños entre 7 y 13 años los que mayor predisposición muestran a jugar por Internet, alcanzando un porcentaje del 43,5% de los menores en esta franja de edad<sup>31</sup>.

Amnistía Internacional quiere analizar estos datos sobre la intención de juego a través de la red, en paralelo con los resultados de la búsqueda realizada por la organización en Internet. La simple introducción en google de "descarga juegos gratis", proporciona entre las primeras opciones la página [www.portaljuegosgratis.com](http://www.portaljuegosgratis.com). Esta página de acceso gratuito a los juegos incluye títulos y descriptores de contenido del tipo:

### **Anti-judío!**

Los judíos acaban de asesinar a tu familia, haz detonar una bomba asesinando cuantos más mejor! **+18**

### **Conductor Asesino**

Aquí está este bestial juego, sólo tienes que atropellar a todo el que se mueva, muy sádico!

<sup>30</sup> Es un grupo de investigación, formado por personas de diferentes universidades y centros de enseñanza media, cuyo objetivo es conocer mejor la relación del público juvenil con todo aquello que permite hablar de consumo: Internet, TV, videojuegos, móviles, etc. Ha realizado el Informe "Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo" (2005). [www.civertice.com](http://www.civertice.com)

<sup>31</sup> Adese, Dossier de Prensa. Abril 2005. [www.adese.es](http://www.adese.es)

### **Asesina Payasos**

Si te caen mal los payasos, dispara tu pistola y acaba con ellos.

### **A pedrada limpia**

Hermano y hermana lanzándose pedradas a la cabeza

### **Niños gilipollas**

Ayuda a este niño gilipollas a suicidarse, que no se tropiece con nada en su caída libreeee

### **Guerra con cacas**

Maneja a tus dos amigos e intenta estampar las cacas en la cara de los demás.

Esta página no contiene ninguno de los indicadores del código de autorregulación PEGI y, como se muestra en los descriptores, sólo se introduce una recomendación para mayores de edad en el caso del juego "Anti-judío". Esta página no sólo se destaca por la ausencia de etiquetas de clasificación o advertencias para los menores, sino porque sus contenidos fomentan la violación de derechos fundamentales como el honor y la dignidad de la persona, la eliminación de toda forma de discriminación, la integridad física y el derecho a la vida.

Asimismo, Amnistía Internacional quiere subrayar de forma especialmente crítica que todos los juegos de descarga gratuita por Internet, con una excepción, que la organización recogía y denunciaba en su anterior informe, siguen estando accesibles en las direcciones indicadas. Cabe recordar que estos juegos ejemplificaban distintos casos de violación de los derechos humanos como: fomento de la violencia contra las mujeres, fomento del abuso sexual contra los menores, fomento de las ejecuciones extrajudiciales, normalización de los ataques a la población civil y el desprecio al derecho a la vida e integridad de las personas.

Además de los casos de las páginas de descarga gratuita, Internet es un espacio que no pone obstáculos a los menores en la compra de videojuegos para mayores de edad. La organización ha comprobado que las propias páginas incluidas en las revistas de videojuegos especializadas -formalmente comprometidas con la protección del menor a través del convenio firmado con aDeSe- no establecen ningún mecanismo de control para efectuar la compra de videojuegos para mayores de 18 años como el GTA SAN ANDREAS o RESIDENT EVIL 4.

Entre en estas páginas:

### **Game Shop. [www.gameshop.es](http://www.gameshop.es)**

Su primera página no incluye ninguna referencia al código PEGI. Una vez seleccionado el juego que se quiere comprar, se muestra la categoría de edad para la que está clasificado.

El proceso de compra de un videojuego clasificado para mayores de edad, como el GTA LI-

BERTY CITY STORIES, se efectúa con total normalidad, ya que, aunque entre los datos a rellenar para efectuar el envío se pide la "edad", el pago se realiza contra reembolso y no hay mecanismos ni indicaciones que restrinjan la posibilidad de venta a menores.

### **Loading Games. [www.loading-games.com](http://www.loading-games.com)**

En términos generales, su primera página no hace referencia al código PEGI, con la excepción, en ocasiones, de la inclusión de fotografía de la carcasa de videojuegos en la que aparece la categoría de edad. No establece ningún obstáculo para la compra de un videojuego clasificado para mayores de edad. El procedimiento a seguir consiste en rellenar un cuestionario, en el que no consta indicaciones sobre la edad del comprador o la recomendación de la industria sobre los contenidos del juego, y el pago se realiza contra reembolso.

### **Chollo Games. [www.chollogames.es](http://www.chollogames.es)**

En toda la página no hay ninguna referencia al Código PEGI. A la hora de realizar la compra de un videojuego, sólo hay que rellenar un cuestionario y se ponen en contacto con el interesado en la compra en 24 horas a través de una llamada telefónica o un e-mail.

### **[www.jump.es](http://www.jump.es)**

Ofrece todo un listado de juegos en el que no aparece ninguna referencia al Código PEGI. Al seleccionar el juego que se quiere comprar, aparece la categoría de edad para la que se ha clasificado junto a un descriptor de contenido. La página carece de indicación o mecanismo para controlar la venta de productos no recomendados a menores. El proceso de compra consiste en rellenar un formulario de datos para efectuar el envío. Ofrece la posibilidad de realizar el pago contra reembolso.

### **[www.meristation.com](http://www.meristation.com)**

Su primera página no incluye ninguna referencia al Código PEGI. Sí muestra la etiqueta de categoría de edad y las relativas a los criterios de clasificación al seleccionar el juego que se quiere comprar. El proceso de compra exige registrarse como cliente con un nombre de usuario y contraseña. Amnistía Internacional ha podido comprobar que al introducir el año de nacimiento, el sistema bloquea el registro, e impide la compra, si el usuario es menor de 18 años. Sin embargo, lamentamos que el proceso de compra siga su curso al modificar la fecha de nacimiento. Es posible realizar el pago contra reembolso.

### **[www.dragonball.com](http://www.dragonball.com)**

En toda la página no se hace ninguna referencia al Código de autorregulación PEGI y la compra del videojuego seleccionado se realiza sin obstáculo alguno para el control de la venta a menores.

Además, Amnistía Internacional quiere destacar esta página por los textos de promoción de videojuego que incluye. En el caso de MOTAL KOMBAT. SHAOLING MONKS, el descriptor dice: "desbloquea personajes adicionales y habilidades a través de varios sistemas de juego. Más Fatalities, Nuevas Mutilaciones, Crueldades y Ataques Especiales (...) El Nivel 2 permite Mutilaciones, una onda destructiva que destroza a múltiples enemigos a la vez. El nivel 3 permite crueles Brutalidades".

La organización reconoce que la protección de la infancia ante Internet, por su carácter transnacional, es difícil pero insiste en el vacío de legislación existente. En este caso, ejemplos como el de la legislación alemana sirven para afirmar que si hay voluntad, se puede avanzar en la protección de los menores ante los contenidos nocivos disponibles en la red, así como en el respeto de los derechos humanos en los medios de comunicación. Según la Ley alemana de Protección de Menores, de 23 de julio de 2002, la venta on-line de productos no está regulada salvo que el producto esté indicado como "no permitido para menores". En este caso, el usuario de Internet interesado en comprar el videojuego, tendrá que acreditar su edad. Es un sistema de vigilancia que podría extenderse al mercado de videojuegos on-line, tanto para su compra como en el caso de descarga.

El 12 de octubre de 2002, entró en vigor en España la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información<sup>32</sup>, conocida como LSSI. Esta ley determina que Internet es un ámbito propicio para el desarrollo de iniciativas de autorregulación. Asimismo, establece que las Administraciones Públicas deberán fomentar la elaboración y aplicación de códigos de conducta. Los ejemplos previos indican que no se ha avanzado mucho en este sentido o, en su caso, los mecanismos de autorregulación resultan insuficientes.

La accesibilidad a los videojuegos a través de Internet, es uno de los ámbitos de aplicación que el Código de Autocontrol de la Industria europea del software interactivo, reconoce de su competencia. En su artículo 1 (*Ámbito de Aplicación*) reconoce:

*El presente código será de aplicación a todos los productos de software interactivo siguientes: los videojuegos, los juegos de ordenador y los artí-*

*culos de educación/referencia en CD ROM, independientemente de su formato o método de distribución, sea on-line o no ..."*

Sin embargo, se puede constatar que son muchas las lagunas de regulación existentes en Internet que hacen del menor un usuario especialmente vulnerable. En este sentido, la necesidad de proteger a la infancia es una preocupación ya recogida por iniciativas como la Agencia de Calidad en Internet (IQUA), una plataforma de autorregulación que incluye a aquellas empresas cuyas páginas cumplen con los principios de su Código Deontológico y están marcadas por el sello de calidad de IQUA. Entre estas condiciones, reconoce que *la protección de los menores supone rechazar su utilización, especialmente con objetivos sexuales, y mantener una actitud de cautela en la difusión de contenidos potencialmente nocivos para la infancia*. En conversaciones entabladas por Amnistía Internacional con IQUA, la organización ha podido saber que entre las empresas que, de forma voluntaria, se adhieren a la Agencia, no hay ninguna de venta y descarga de videojuegos. Impulsada por el mismo espíritu, está la Asociación de Clasificación de Contenidos en Internet (ICRA) que incluye una "Carta de los Derechos de los Niños en Internet", con el lema *Tengo derecho a sentirme y estar seguro en Internet*<sup>33</sup>.

Sin embargo, Amnistía Internacional considera que estas medidas son insuficientes e ineficaces para la protección de la infancia en Internet. Mecanismos como la clasificación de las páginas, los códigos deontológicos o los sellos de calidad son ineficaces siempre que su cumplimiento dependa de la adhesión voluntaria a un código de autorregulación. Para la organización, deben ser los Estados los que a través de legislación imponga a los servidores de Internet la obligación de establecer medidas de protección a la infancia y adolescencia.

Por su parte, la Comisión Europea ya hizo alusión explícita a los peligros de los videojuegos disponibles en Internet, en su segundo informe de evaluación al Consejo y al Parlamento Europeo, de 12 de diciembre de 2003, sobre la aplicación de la Recomendación 98/560/CE del Consejo relativa al desarrollo de la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información, mediante la promoción de los marcos nacionales destinados a lograr un nivel de protección

<sup>32</sup> LEY 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSICE). Publicada en el B.O.E. el 12 de julio. Entrando en vigor a los tres meses de su publicación (Es decir el 12 de octubre de 2002), excepto las disposiciones adicional sexta y finales primera, segunda, tercera y cuarta de esta Ley que entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el "Boletín Oficial del Estado".

<sup>33</sup> www.icra.org



comparable y efectivos de los menores y de la dignidad humanas<sup>34</sup>.

En este informe anunciaba que el Programa "Safer Internet Plus", prórroga del programa "Safer Internet" que había finalizado en diciembre de 2002, abarcaría las nuevas tecnologías en línea, lo que incluye los videojuegos on-line, con el objetivo concreto de mejorar la protección de los menores. Asimismo reconocía que la autorregulación resultaba insuficiente y solicitaba la responsabilidad de los proveedores de acceso<sup>35</sup>. El comunicado de la Comisión sobre la evaluación de los resultados del Programa "Safer Internet Plus" recogía como satisfactorios: el desarrollo de programas de filtrado, no valorando positivamente los sistemas de clasificación de contenidos, y el impacto político que el programa había tenido para que la UE y los Estados Miembros lleven a cabo actuaciones para el desarrollo de una Internet más segura. Bajo esta voluntad política, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptaron la Decisión Núm. 854/2005/CE, de 11 de mayo de 2005, por la que se crea un programa comunitario plurianual para el fomento de un uso más seguro de Internet y las nuevas tecnologías:

*Para estimular el aprovechamiento de las oportunidades que brindan Internet y las nuevas tecnologías en línea, son también necesarias medidas que favorezcan una utilización más segura de las mismas y protejan al usuario de contenidos no deseados.*

Según la Decisión Núm. 854/2005/CE, la protección del menor es un objetivo prioritario para este programa (artículo 1) que incide en la necesidad de seguir desarrollando medidas prácticas para fomentar la denuncia de los contenidos ilícitos o nocivos, impulsar la comprobación de los sistemas de filtrado, difundir las mejores prácticas en materia de códigos de conducta y desarrollar una labor de sensibilización e información con los usuarios menores y sus padres para un mejor uso de las potencialidades de Internet.

La seguridad del usuario debería ser un criterio a considerar en paralelo con los aspectos téc-

nicos y comerciales. En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, celebrada en Túnez el pasado mes de noviembre, los gobiernos reconocieron su especial responsabilidad en la construcción de una sociedad de la información centrada en la persona, de acuerdo con los principios de la Carta de las Naciones Unidas, el derecho internacional y respetando plenamente la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Entre los compromisos recogidos:

*reforzaremos las medidas de protección de los niños contra cualquier tipo de abuso y las de defensa de sus derechos en el contexto de las tecnologías de la información y la Comunicación (TIC). En ese contexto, insistimos en que el interés de los niños es el factor primordial<sup>37</sup>.*

Estas iniciativas europeas, sujetas a la voluntariedad de las empresas, también alcanzan la regulación de las nuevas prestaciones que ofrece la telefonía móvil. Según el último estudio (2005) realizado por la consultora A.T. Kearney y la Universidad de Cambridge, un 56% de los usuarios de móviles multimedia afirma que lo utiliza para acceder a Internet por lo menos una vez al mes, lo que supone un aumento importante comparándolo con el 36% que lo hacía en 2004<sup>38</sup>. Los servicios de entretenimiento para móviles están en constante crecimiento. Ya en el 2004, este mismo estudio afirmaba que las descargas de juegos y música, son utilizados por la tercera parte de los usuarios menores de 25 años.

Amnistía Internacional quiere insistir en la necesidad de activar medidas para prevenir en el caso de la telefonía móvil, todavía en un estado incipiente de expansión, la desprotección que la infancia encuentra en otros canales como Internet. Según el INE, casi la mitad de los menores entre 11 y 14 años tienen un móvil y, según el estudio realizado por el Defensor del Menor de la comunidad de Madrid y *Protégetes* sobre los menores madrileños entre 11 y 17 años, un 30% ya ha adquirido juegos a través del móvil<sup>39</sup>.

<sup>34</sup> En este segundo informe se proponía la actualización de la Recomendación 98/560/CE durante el primer semestre de 2004. Así se crea la propuesta de Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 30 de abril de 2004, sobre la protección de los menores y de la dignidad humana y el derecho de réplica en relación con la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información. Esta propuesta de Recomendación todavía está en proceso de tramitación. Las últimas informaciones emitidas sobre su tramitación, corresponden al 7 de octubre de 2005, fecha en la que el Parlamento Europeo emitió el dictamen a la primera lectura y se dieron a conocer las enmiendas presentadas por la Comisión.

<sup>35</sup> <http://europa.eu.int/scadplus/leg/es/lvb/124030a.htm>

<sup>36</sup> <http://europa.eu.int/scadplus/leg/es/lvb/124190a.htm>. Decisión publicada en el Diario Oficial de la Unión Europea el 11 de mayo de 2005.

<sup>37</sup> <http://www.itu.int/wsis/docs2/tunis/off/7-es.doc> (205375)

<sup>38</sup> [Inwww.atkearney.es](http://www.atkearney.es)

<sup>39</sup> Véase el estudio realizado por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid y la Asociación *Protégetes* sobre los menores y los móviles "Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil".



La continua expansión de estos servicios es evidente. En España, hace unos meses se incorporó al mercado de las publicaciones la revista *Móvil Juegos* (MC Ediciones) que ofrece una relación detallada de los juegos disponibles a través del móvil. Esta modalidad de juegos no ha incorporado el código de autorregulación; por lo que en toda la revista no aparece ninguna referencia al

sistema de clasificación PEGI. El único límite para la descarga de estos juegos es su coste a partir de 2 euros. El Reino Unido puede servir de ejemplo en este sentido ya que obliga, por ley, a que todas las empresas de telefonía móvil introduzcan en todos los móviles que lanzan al mercado sistemas que permiten restringir las posibilidades de descarga en los móviles.

### 3.- La responsabilidad del Estado español ante la protección del menor y la defensa de los derechos humanos: la obligación de ejercer la diligencia debida

---

La protección especial y prioritaria de la infancia es un principio recogido en diferentes instrumentos legales internacionales. La propia Declaración Universal de los Derechos Humanos proclama en su artículo 25.2 que *la infancia tiene derecho a cuidados y asistencia especiales*. Y la Declaración y Programa de Acción de Viena, resultado de la Conferencia Mundial de Derechos Humanos celebrada en Viena en 1993, reiteraba, cuarenta y cinco años más tarde, su convicción sobre el principio **"los niños ante todo"**<sup>40</sup> en el marco de la promoción y protección de los derechos humanos.

La obligación de proporcionar a los menores una protección especial aparece también recogida en la Declaración de Ginebra de 1924 sobre los Derechos del Niño, la Declaración de los Derechos del Niño, el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos, y en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales; todos ellos tratados y acuerdos internacionales ratificados por España. Asimismo, el Estado español asume el compromiso de priorizar su diligencia ante cualquier acto relativo a los menores, **ya sean realizados por autoridades públicas o privadas**, al suscribir los principios de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea en su condición de Estado miembro. Así, en el reconocimiento de los compromisos asumidos, el Estado español incorporó en el texto de la Constitución la obligación de prestar una especial vigilancia y protección a la infancia como colectivo especialmente vulnerable.

Porque el "niño, por su falta de madurez física y mental, necesita una protección y cuidados especiales"<sup>41</sup>, el Estado español, por la responsabilidad adquirida voluntariamente en el ámbito internacional y en virtud del principio de derecho internacional de la "diligencia debida", tiene la obligación de esforzarse para cumplir con su deber de proteger a todas las personas contra el abuso de los derechos humanos.

Por este motivo, Amnistía Internacional **se dirige al Gobierno español para que, en el cumplimiento del principio internacional de la "diligencia debida" del Estado, establezca una legislación marco sobre videojuegos que garantice en todo el territorio español la protección de los menores de edad en el acceso a contenidos que puedan resultar nocivos para su correcto desarrollo.**

La organización reitera una vez más que los videojuegos son un producto de mercado y como tal, deberían estar sujetos a la legislación en materia de consumo para hacer efectivo el derecho del usuario a disponer de una información completa y suficiente sobre el producto a adquirir. Sólo en disposición de esta información, completa y suficiente, el usuario está ejerciendo de forma plena su derecho a elegir. **Amnistía Internacional considera que la desinformación en torno a la compra y acceso a los videojuegos es especialmente grave en la medida en que afecta a los menores de edad, un colectivo al que el Estado español se ha comprometido a prestar una protección especial y prioritaria ante cualquier actividad desarrollada por autoridades públicas o privadas.**

Aunque en el ámbito del Estado español no existe legislación sobre videojuegos, quedando esta materia delegada a las Comunidades Autónomas, ya en el 2001, la entonces Ministra de Sanidad y Consumo, Doña. Celia Villalobos, adquirió el compromiso de *tomar medidas más drásticas, elevando a la cámara del congreso un Proyecto de Ley*<sup>42</sup>, en el caso de que la aplicación y seguimiento del código de autorregulación del sector, en colaboración con el Instituto Nacional de Consumo, no resultasen efectivas. Amnistía Internacional pide al actual Gobierno español que responda en nombre del compromiso entonces adquirido, dada la evidente insuficiencia del código de autorregulación para hacer efectiva la prioridad de proteger al menor

---

<sup>40</sup> [http://www.unhchr.ch/huridoca.nsf\(Symbol\)/A.CONF.157.23.Sp?OpenDocu...](http://www.unhchr.ch/huridoca.nsf(Symbol)/A.CONF.157.23.Sp?OpenDocu...)

<sup>41</sup> Véase [www.unhchr.ch/spanish/html/menu3/b/25\\_sp.htm](http://www.unhchr.ch/spanish/html/menu3/b/25_sp.htm) - 13k

<sup>42</sup> Congreso de los Diputados. Diario de sesiones. 23/Mayo/2001.

El ejercicio efectivo de la responsabilidad del Estado queda, además, cuestionada al comprobar que España ha apoyado y patrocinado el Programa Mundial de Educación en Derechos Humanos de Naciones Unidas<sup>43</sup>; el Proyecto de Ley Orgánica de Educación, pendiente de ser aprobado por la Cámara del Senado, introdujo a principios de diciembre de 2005 los derechos humanos en el título de la asignatura "Educación para la ciudadanía y los Derechos Humanos" y su carácter obligatorio para la educación primaria y secundaria. Todo ello en el marco del Decenio Internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo 2001-2010<sup>44</sup>, Resolución 56/5 aprobada por la Asamblea General de Naciones Unidas el 13 de noviembre de 2001, *que invita a los Estados Miembros a que prosigan sus actividades encaminadas a promover una cultura de paz en los ámbitos concretos definidos en el Programa de Acción, en particular la educación académica y no académica y la educación a través de los medios de comunicación.*

Una "cultura de paz" es un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida basados en (...) el respeto a la vida, el fin de la violencia y la **promoción** y la práctica de

**la no violencia** por medio de la educación, el diálogo y la cooperación<sup>45</sup>.

Amnistía Internacional valora como insuficiente la acción del Gobierno español para la educación en los derechos humanos y la promoción de una cultura de paz, al comprobar a través del presente informe que en España, un 62% de los menores entre 7 y 13 años, y un 74% de adolescentes entre 14 y 17 años juegan a los videojuegos; más del 50% de los niños y casi el 15% de niñas reconocen que juega con videojuegos clasificados para mayores de edad, y un 73% de niños y el 39,5% de las niñas, juegan a videojuegos con contenidos violentos.

La organización ha podido constatar, con preocupación, que el mundo del software de entretenimiento, carece de la suficiente vigilancia y regulación por parte del Estado español en el ejercicio de la responsabilidad que le corresponde ya se entiendan los videojuegos como un ámbito de consumo, un material interactivo que influye sobre el imaginario social de los menores o como un material audiovisual cuyo contenido llega al 62% de los niños y niñas españoles entre 7 y 13 años.

---

<sup>43</sup> Véase la Resolución 56/5, de 13 de noviembre de 2001, sobre el Decenio Internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo 2001-2010 y la Resolución 53/243, de 6 de octubre de 1999, sobre la Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz.

<sup>44</sup> <http://www.unhchr.ch/Huridoca.nsf/0/7567855dbc42ccf3c1256b7d0039b930?...>

<sup>45</sup> Artículo 1.a) de la Resolución 53/243 Declaración y Programa de Acción sobre una cultura de Paz, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 6 de octubre de 1999.

## 4.- Conclusiones y recomendaciones

---

**1.- Amnistía Internacional continua constatando la falta de compromiso del Estado español con la protección de los menores ante contenidos a los que puede acceder a través de videojuegos con contenidos no recomendados para su edad; especialmente en aquellos clasificados para mayores de 18 años que, normalmente, se desarrollan en torno a temáticas que explotan al máximo la violencia. Por lo tanto, el Gobierno español está haciendo dejación de los compromisos internacionales asumidos en materia de protección de los derechos de los menores y de los derechos humanos.**

Los menores son un colectivo especialmente vulnerable al que el Estado español se ha comprometido, a través de diversos instrumentos internacionales, a garantizar sus derechos protegiéndolos por encima de cualquier otro interés. El deber del Estado incluye la obligación de ejercer la debida diligencia para cumplir y hacer cumplir los derechos humanos de la infancia. Por lo que debe existir una legislación que proteja a las personas menores de edad del acceso a videojuegos que pueden fomentar la vulneración de derechos humanos acorde con la Convención de Derechos del Niño y la Declaración Universal de Derechos Humanos que, además de proteger la seguridad y la salud de los menores, fomente la educación en valores y los proteja para el correcto desarrollo de la personalidad.

**2.- Amnistía Internacional ha podido comprobar que las medidas de control existentes, hasta el momento, en el ámbito del territorio español sobre protección del menor en el acceso a contenidos audiovisuales como los videojuegos, son insuficientes e ineficaces.**

El código de autorregulación de la industria del software de entretenimiento es voluntario, se aplica parcialmente, los criterios de clasificación del sistema PEGI no son los más idóneos (advierde de la existencia de contenidos que fomentan la "discriminación") y no se ha realizado un esfuerzo suficiente para darlo a conocer entre los usuarios. Por lo que respecta a la legislación de las comunidades autónomas, no todas regulan específicamente el acceso a videojuegos y, eso sí, todas carecen de mecanismos para supervisar el correcto cumplimiento de estas disposiciones legales. Además, Internet y la telefonía móvil son dos nuevos soportes, y todavía en expansión, canales de acceso muy atractivos y a disposición

de los menores, sobre los que existe un auténtico vacío de regulación.

Por todo ello, Amnistía Internacional insta al Gobierno español a la adopción de una legislación marco de ámbito estatal que garantice la protección de la infancia y la adolescencia en todo lo relativo a la producción, distribución, venta, publicidad y promoción de los videojuegos. Esta normativa debe proporcionar un marco adecuado en base al cual las Comunidades Autónomas desarrollen medidas legislativas y de otro índole al respecto. Asimismo, la organización solicita al Gobierno que participe de forma activa en las iniciativas emprendidas para una mayor seguridad de los menores en su acceso a Internet y a las nuevas tecnologías en desarrollo como la telefonía móvil, siguiendo los ejemplos de Francia y Reino Unido, respectivamente. La protección del menor no puede quedar, en ningún caso, sujeta a la voluntariedad de las empresas ni presidida por las lógicas del mercado

**3.- Amnistía Internacional ha comprobado que los videojuegos, en calidad de producto de consumo disponible en el mercado, carecen de la información completa y suficiente para que el usuario pueda realizar un consumo responsable y atento a los derechos de la infancia. Para la organización, la desinformación en torno a la compra y acceso a los videojuegos es especialmente grave en la medida en que afecta a los menores de edad, un colectivo al que el Estado español se ha comprometido a prestar una protección especial y prioritaria ante cualquier actividad desarrollada por agentes públicos o privados.**

Amnistía Internacional pide al Gobierno español que los videojuegos, como un producto de mercado más, contengan en su etiquetado toda la información necesaria sobre su contenido, los procesos de control a los que ha sido sometido, así como las vías para realizar una reclamación o consulta como consumidores del producto.

En el mismo sentido, el Gobierno debe garantizar que en los puntos de venta:

- a) Los videojuegos queden expuestos al público ordenados de acuerdo con la categoría de edad para la que están clasificados.
- b) Los establecimientos de venta de juguetes, en ningún caso, dispongan de videojuegos para mayores de 18 años.
- c) Los catálogos y todos los materiales de pro-

moción que incluyan videojuegos deberán indicar la categoría de edad y los criterios por los que ésta se determina.

- d) La prohibición de la venta de videojuegos para mayores de edad a menores. Será necesario acreditar la edad del consumidor con el DNI (siguiendo el modelo de la Ley alemana)

**Amnistía Internacional ha constatado la inexistencia de mecanismos de control y seguimiento que garanticen que los menores no están accediendo a videojuegos con contenidos ilícitos o nocivos para su edad, y que proporcionen al consumidor un organismo al que dirigirse para presentar sus dudas o reclamaciones. La ausencia de estos mecanismos invalida cualquier efectividad que pudiera tener el código de autorregulación o la legislación**

**autonómica para una protección efectiva del menor.**

Por ello, Amnistía Internacional pide al Gobierno español que establezca un mecanismo de control y seguimiento que haga efectivo el ejercicio de los derechos del usuario relativos a la disponibilidad de información, posibilidad de reclamación, etc. De manera inmediata el Estado español debe asumir una mayor implicación en la supervisión de los ya existentes, como el del Código de Autorregulación PEGI, demasiado flexible en algunos de los videojuegos en perjuicio de los menores. El Estado español debe tener una postura concreta y una actitud crítica ante los contenidos a los que acceden los menores en el mercado de videojuegos.