



# Videojuegos y la protección a la infancia



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE TRABAJO  
Y ASUNTOS SOCIALES

Observatorio  
Infancia

**VIDEOJUEGOS Y MENORES.  
ASPECTOS JURÍDICOS,  
PERSPECTIVAS DE DERECHO  
COMPARADO Y PROPUESTAS  
DE *LEGE FERENDA* EN  
RELACIÓN CON EL MARCO  
NORMATIVO ESPAÑOL**

Catálogo general de publicaciones oficiales:

<http://www.060.es>

Edición: Abril 2008



MINISTERIO DE TRABAJO Y ASUNTOS SOCIALES  
Subdirección General de Información Administrativa y Publicaciones  
C/ Agustín de Bethancourt, 11 - 28003 Madrid  
Correo electrónico: [sgpublic@mtas.es](mailto:sgpublic@mtas.es)  
Internet: <http://www.mtas.es>  
Imprime: Fernández Ciudad, S. L.  
NIPO: 201-08-091-6  
Depósito legal: M. 20.764-2008

# ÍNDICE

	Página
PRESENTACIÓN .....	5
I. CONSIDERACIONES PRELIMINARES .....	7
II. ASPECTOS TÉCNICOS: LOS VIDEOJUEGOS EN EL MARCO DEL PROCESO EDUCATIVO .....	8
III. LA RESPUESTA DE LA INDUSTRIA: LOS CÓDIGOS DE AUTORREGULACIÓN .....	9
a) El sistema PEGI y PEGI online: consideraciones generales .....	9
b) El proceso de clasificación de videojuegos en la esfera del sistema PEGI .....	13
c) La estructura del sistema PEGI .....	13
IV. CRITERIOS A NIVEL INTERNACIONAL .....	16
a) Naciones Unidas .....	16
b) Unión Europea .....	16
c) Estados Unidos .....	20
d) El modelo alemán .....	23
e) El modelo finés .....	25
f) La situación concurrente en Francia .....	26
g) La experiencia en Austria .....	27
V. LOS INFORMES DE AMNISTÍA INTERNACIONAL .....	28
VI. LA ESFERA NORMATIVA ESPAÑOLA .....	31
a) Consideraciones generales .....	31
b) Normativa autonómica .....	31
c) Actuaciones en sede parlamentaria a nivel estatal .....	37
VII. CRITERIOS PARA UNA INTERVENCIÓN EN MATERIA DE MENORES Y VIDEOJUEGOS .....	40
— CONSIDERACIONES FINALES .....	40



## PRESENTACIÓN

El incremento de las fuentes de información y el fácil acceso a las nuevas tecnologías están transformando las pautas de consumo, los hábitos de ocio y entretenimiento de la población infantil y juvenil. Internet, los teléfonos móviles, los videojuegos..., ocupan un papel cada vez más preponderante en el ocio de nuestros niños, niñas y jóvenes.

Concretamente, los videojuegos representan un sector de entretenimiento muy relevante en especial en el sector de infancia. Aunque muchos estudios señalan las importantes aportaciones educativas que se derivan de un uso graduado para los menores de edad, siendo un complemento de valor extraordinario, junto a otros instrumentos, para el progreso de determinadas capacidades, no podemos olvidar que algunas de estas herramientas de entretenimiento están cargadas de contenidos violentos, pudiendo favorecer, de forma directa o indirecta, el desarrollo de conductas xenófobas, discriminatorias, etc., solapando o, incluso, dejando sin efecto todos los esfuerzos que realizamos en la escuela y en las familias por educar en valores positivos como la igualdad, el respeto y la tolerancia.

Bajo el parámetro de determinar en nuestro país la fórmula más adecuada para conseguir la mejor y más eficaz protección de los niños, niñas y adolescentes en el uso de los videojuegos, surgió la necesidad de conocer cómo se ha tratado esta materia en nuestro entorno europeo y hacer un análisis comparativo de las iniciativas legislativas formuladas, tanto por la Unión Europea, como por las legislaciones de otros países de nuestro entorno.

Por todo ello, el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, comprometido en esta tarea y en la búsqueda de propuestas compartidas con otros agentes que garanticen la indemnidad de la población menor de 18 años en la esfera del videojuego, propuso la realización de este informe dentro del Convenio de colaboración marco entre el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y la Universidad Carlos III de Madrid. Queremos trasladar un agradecimiento expreso al profesor Miguel Ángel Boldova Pasamar, profesor titular de Derecho Penal de la Universidad de Zaragoza y autor directo de este trabajo, por su esfuerzo y dedicación.

Esperamos que este trabajo sea de interés para los profesionales, especialmente del ámbito de la protección a la infancia y las familias. Las propuestas que formula el equipo investigador sobre las mejores vías para proporcionar una adecuada protección a nuestros niños y niñas, favorecerán sin duda una seria reflexión y mejores actuaciones.

Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad  
Dirección General de las Familias y la Infancia



## I. CONSIDERACIONES PRELIMINARES

El desarrollo de nuevas posibilidades tecnológicas vinculadas a nuestras sociedades post industriales implica el acceso por parte de la ciudadanía a ofertas de productos y servicios absolutamente inimaginables hace apenas unas décadas. En este marco se inscriben procesos como el advenimiento de la informática, la configuración de Internet como red global o el auge de las comunicaciones a nivel planetario y en tiempo real. Resultan evidentes las ventajas que se derivan de dicho nuevo contexto tecnológico para el conjunto de la ciudadanía, pero no es menos cierto que junto a indudables aspectos positivos se ciernen, particularmente sobre los sectores de población más vulnerables, peligros y potenciales fuentes de abusos.

Entre los últimos cabe citar la problemática que genera el acceso de los menores a nuevas fuentes de información, educación y ocio, tales como los videojuegos, Internet o los ordenadores personales. El presente informe se centra en la cuestión relativa a los menores y los videojuegos, tratando de determinar cuáles son las vías más idóneas para la consecución de una protección adecuada del menor en estos ámbitos. El fácil acceso de cualquier persona, con independencia de su edad, a la adquisición de videojuegos, contrasta con el contenido extraordinariamente violento de algunos de éstos, o con la inclusión en los mismos de elementos discriminatorios o atentatorios contra la dignidad del ser humano en general, circunstancias que pueden afectar de forma particularmente negativa a aquellos que por su propio grado de madurez, todavía se hallan en fase de formación de su identidad personal.

Con base en lo anterior procede llevar a cabo una reflexión en relación con el particular en el momento actual, en el que, por un lado, ya han surgido en la esfera supranacional y comparada iniciativas legislativas (e incluso normas jurídicas en vigor) dirigidas a limitar el acceso de los menores a los videojuegos, y por otro lado, a nivel de la Unión Europea se han emitido determinadas Recomendaciones y Resoluciones que tratan de sentar las bases comunes para el desarrollo armónico de dicho sector en la unión. Asimismo, en España diferentes informes de Amnistía Internacional han incidido en esta materia, alertando acerca de las nefastas consecuencias de una desprotección del menor en la esfera del videojuego, así como poniendo de manifiesto la evidente inacción tanto por parte de la Administración central como de las autonómicas.

El presente informe se estructura en torno a una serie de ejes temáticos. En primer lugar, se analiza brevemente el estado de la cuestión en el ámbito del videojuego abordando las potenciales fuentes de peligro inherentes a los mismos. Posteriormente, se exponen los referentes para el desarrollo del trabajo tanto en la esfera normativa (documentos de la UE, legislación de otros Estados, propuestas legales) como a nivel de informes emitidos bien por organismos especializados (véase Amnistía Internacional), bien por los propios responsables del sector de los videojuegos (ADESE en España, etc.). Finalmente, se presentan las propuestas de los redactores del informe acerca de la oportunidad de llevar a cabo cambios legales en nuestro país.

Antes de finalizar la exposición en este punto desearíamos poner de manifiesto una serie de consideraciones de cierto calado. En principio, el presente informe analiza la necesidad de configuración de un marco legal en relación con la materia de los videojuegos en atención a la protección del menor. Ello en nada obstaculiza el libre acceso de los mismos por parte de personas adultas, por lo que, contrariamente a los criterios vertidos por un sector de la industria audiovisual o de los propios consumidores en determinados foros especializados, en ningún caso la implementación de medidas normativas en estas esferas podría ser calificado como forma alguna de censura. Por el contrario, velar por el adecuado desarrollo personal de los menores exige tomar en consideración cuestiones que pueden afectar a su integridad, y por lo tanto, plantear, al menos, la oportunidad de una intervención en relación con el particular.

## II. ASPECTOS TÉCNICOS: LOS VIDEOJUEGOS EN EL MARCO DEL PROCESO EDUCATIVO

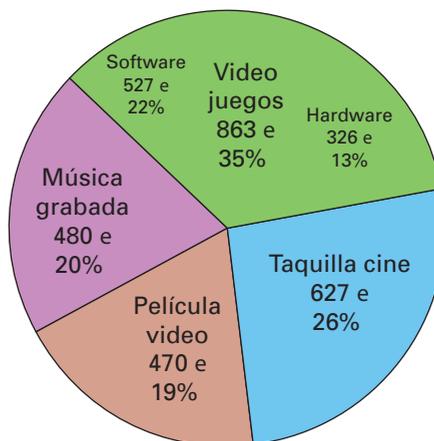
En la actualidad, el tiempo de ocio de los menores en los países más desarrollados (y España en este punto no constituye una excepción) se encuentra cada vez más vinculado al uso de la televisión, la informática y los videojuegos. La antigua máxima «que los niños jueguen en la calle» se ha convertido en una utopía en la mayor parte de las grandes ciudades en las que el espacio urbano no invita a dicha opción y da lugar al recurso a medios técnicos como forma de gestión del «tiempo libre».

Bajo este contexto, la opción de los videojuegos ha devenido mayoritaria tanto para niños como jóvenes españoles, según atestiguan los datos de la propia industria del sector que evidencian un crecimiento espectacular y constante, cuyo techo no se vislumbra actualmente. Consideramos que no conviene banalizar la importancia de los videojuegos, y dado que la personalidad del individuo se conforma también a través del ocio, procede tomar en consideración la importancia de los mismos (tanto en sentido positivo, si son capaces de transmitir mensajes adecuados, como negativo, si fomentan valores contrarios a los derechos fundamentales) en el proceso de configuración de la personalidad de los niños y jóvenes que los utilizan.

En este punto, se plantea una primera cuestión nuclear como es la relativa al contenido de ciertos videojuegos y a su idoneidad para ser visionados por menores de edad. Numerosos títulos disponibles en el mercado, tanto por la profusión de imágenes violentas como por la utilización de lenguaje soez, mensajes sexistas o de otras referencias explícitas o implícitas, no resultan adecuados para menores de edad, y por lo tanto, deben establecerse mecanismos efectivos con el fin de evitar el acceso de los mismos a dichos productos.

Por otro lado, la complejidad de los medios técnicos utilizados para el juego ha ido en aumento, pues a los tradicionales ordenadores y consolas recreativas de uso doméstico se ha incorporado el avance que supone Internet, que permite jugar *on line* con compañeros cuyo

### ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2005



FUENTE: M.º Cultura/aDeSe/UVE/SGAE. Tomado de aDeSe, «Dossier de prensa», [en línea], enero de 2006 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [[http://www.adese.es/pdf/Dossier%20Prensa\\_Julio%2006.pdf](http://www.adese.es/pdf/Dossier%20Prensa_Julio%2006.pdf)], p. 9.

emplazamiento físico puede encontrarse al otro lado del planeta y cuya identidad real, en muchas ocasiones, resulta desconocida. El proceso de incremento de la complejidad de los juegos expuesto convierte en más atractiva la oferta recreativa pero, a la vez, expone al menor a nuevos riesgos, derivados, por un lado, de la globalización de un espacio en el que el sujeto no controla la identidad de su interlocutor, y en el que, por otro, las distancias físicas dificultan en gran medida el control real de situaciones indeseadas. Dichos riesgos no han pasado inadvertidos para la propia industria del software, y así en la página PEGI *online* (*Pan European Game Information Online*) se ponen de manifiesto los peligros derivados del juego en línea como consecuencia de la creación de comunidades virtuales y se suministran criterios de actuación tanto para padres como para menores en relación con el particular.

Ante la evidencia de lo anterior, se plantea la necesidad de determinar cuál es la respuesta más idónea para hacer frente a situaciones indeseadas. En la actualidad, las iniciativas públicas en esta esfera no pueden limitarse, por lo tanto, a un mero control del contenido de los videojuegos y a su grado de adaptación a la edad de referencia, sino que tendrán que abarcar, indetectablemente, las cuestiones vinculadas con los peligros derivados del espacio virtual para un menor y las formas de hacer frente de manera eficaz a los mismos.

### **III. LA RESPUESTA DE LA INDUSTRIA: LOS CÓDIGOS DE AUTORREGULACIÓN**

#### **a) El sistema PEGI y PEGI online: consideraciones generales**

La situación descrita ha sido perfectamente detectada no sólo por parte de ONGs u otros organismos de defensa del menor, sino igualmente por parte de la propia industria que ha emprendido una fructífera labor de autorregulación en este sector.

En España el esfuerzo autorregulador nació con la iniciativa de ADESE (Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento), que en el año 2001 puso en marcha un Código de autorregulación que cuenta con el respaldo de las Administraciones Públicas de Consumo y de protección del menor. Como informa la asociación referida, ADESE firmó un Convenio de Colaboración con el Instituto Nacional de Consumo al objeto de establecer un Comité de seguimiento que velase por la implementación del Código.

De esta forma se configuró un Código Ético de adscripción voluntaria por parte de los fabricantes, fundado en la determinación de la aptitud por edades para visionar y participar en los productos que se incluyen en la categoría de software de entretenimiento.

Posteriormente, se ha producido un esfuerzo armonizador a nivel europeo cuya materialización viene constituida por el Código PEGI (*Pan European Game Information*, Información Paneuropea sobre Juegos), sistema paneuropeo fundado en el establecimiento de una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador, lo cual constituye un apoyo fundamental para padres y educadores a la hora de realizar las opciones de adquisición vinculadas con esta gama de productos.

La iniciativa materializada por el Código PEGI merece ser ensalzada pues permite una clasificación única para una pluralidad de Estados europeos (Austria, Bélgica, Bulgaria, Chipre, Chequia, Dinamarca, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Islandia, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Suecia, Suiza y Reino Unido). El referido sistema fue iniciado y se gestiona por la ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*, Federación Europea de software Interactivo) y es

administrado por el NICAM (*Netherlands Institute for Classification of Audiovisual Media*, Instituto Holandés de Clasificación de Medios Audiovisuales). En el Reino Unido el VSC (*Video Standards Council*, Consejo de Estándares de Video) es el agente del NICAM. No obstante, este último Estado constituye un caso particular, pues los videojuegos más realistas o que incluyan sexo o violencia deben ser objeto de clasificación por parte *British Board of Film Classification* (BBFC) en consonancia con el *Video Recordings Act* de 1984, que establece como ilícito suministrar a cualquier persona por debajo del límite de edad videojuegos de las características expuestas y prevé sanciones de hasta 5.000 libras o 6 meses de prisión. Para el resto, rige el sistema dependiente del Consejo de Estándares de Video<sup>1</sup>. Otro caso relevante es el de Finlandia, país en el que una reciente modificación del art. 12 de la *Act on Classification of Audiovisual Programmes* ha supuesto la aceptación integral del sistema PEGI por vía legal en dicho país a efectos clasificatorios en materia de videojuegos.



FUENTE: ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 4.

El sistema PEGI, implementado a partir del año 2003, establece cinco categorías de edad: más de 3 años, más de 7, más de 12, más de 16 y más de 18, lo cual se complementa, cuando procede con las indicaciones de contenido que pueden ser de siete tipos (lenguaje soez, discriminación, drogas, miedo, juego, sexo y violencia).



**Violencia:** el videojuego contiene elementos violentos.



**Lenguaje soez:** el videojuego contiene lenguaje soez.

<sup>1</sup> Véase OUT-LAW.COM, «Video games and age restrictions - the US and UK», [en línea], 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://www.out-law.com/page-5810>]



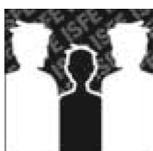
**Miedo:** el juego puede provocar miedo en los niños.



**Desnudez:** en el juego aparece la desnudez y/o conductas de contenido sexual o referencias de dicha naturaleza.



**Drogas:** el juego se refiere a o aparece el uso de drogas.



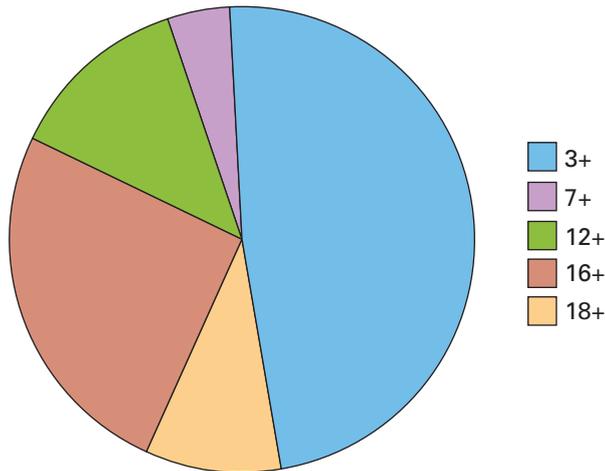
**Discriminación:** el videojuego contiene elementos o material que fomenta la discriminación.



**Juego:** Productos que incentivan o enseñan a jugar (se refiere a juegos de apuestas, etc.).

### CLASIFICACIONES DE EDAD PEGI PARA EL TOTAL DE JUEGOS ANALIZADOS (actualizado a junio de 2007)

Age category	Total	Percentage %
3+	3.442	48,14
7+	675	9,44
12+	1.817	25,41
16+	906	12,6
18+	310	4,34
TOTAL	7.150	100



FUENTE: ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 5.

En cuanto a la forma de llevar a cabo la clasificación, partimos de un sistema que, al ser de naturaleza voluntaria, se apoya fundamentalmente en las autovaloraciones llevadas a cabo por los propios productores.

Tras establecer una propuesta de clasificación por parte de los editores, éstas son objeto de comprobación por el NICAM, quien verifica toda clasificación mayor de 16 y de 18 antes de que la clasificación sea otorgada, mientras las clasificaciones más de 3 años, más de 7 y más de 12 son revisadas tras el otorgamiento de la clasificación.

Finalizado el proceso se otorga al editor una licencia que le autoriza al uso de un logo específico. Por último, procede poner de manifiesto que el sistema PEGI se extiende no sólo a los videojuegos y programas informáticos de entretenimiento vendidos en establecimientos mercantiles, sino igualmente a los adquiridos vía Internet, así como a los discos de revistas y a los descargados en línea. A estos efectos se ha establecido como complemento del sistema PEGI la clasificación PEGI *online* basada en cuatro pilares:

- 1) El Código de Seguridad de PEGI *Online* (POSC, *PEGI Online Security Code*-Código de Seguridad de PEGI *Online*) y el Contrato Marco que suscriben todos los participantes. De acuerdo con la información suministrada en la web (<http://www.pegionline.eu>) sólo se incluirán en la misma juegos *on line* que hayan sido debidamente clasificados conforme al sistema PEGI regular u otro sistema europeo reconocido como el que utiliza el BBFC del Reino Unido o el USK de Alemania. Por otro lado, el POSC constituye un Código de Seguridad completo pues abarca toda la gama de creación, distribución, difusión y promoción del producto, incluyendo eliminación de contenidos inapropiados, política de confidencialidad acerca de los suscriptores en línea y la política de publicidad que debe ir dirigida al público proyectado y no a otras franjas de edad distintas.
- 2) El logotipo de PEGI *Online* que podrán exhibir los titulares de licencias.
- 3) Web propia dedicada a solicitantes y público en general.
- 4) Un proceso independiente de administración, asesoramiento y resolución de conflictos.

La referida web de PEGI *Online* (<http://www.pegionline.eu>) define los juegos en línea como «un juego digital en el que es necesaria una conexión de red activa para poder jugar. Esto incluye no sólo juegos en Internet, sino también los que se juegan en línea a través de consolas, por teléfono móvil o a través de redes *peer-to-peer*».

## b) El proceso de clasificación de videojuegos en la esfera del sistema PEGI

De acuerdo con lo establecido por los propios responsables del sistema PEGI en el reciente informe «PEGI. Annual Report 2006-2007», el proceso de clasificación en el ámbito de los videojuegos consta de las siguientes fases<sup>2</sup>:

- 1.º Con anterioridad a la salida al mercado de un producto o de cualquier versión del mismo, los editores deben cumplimentar el modelo formato *on line* conocido como cuestionario PEGI. Este permite comprobar, en una primera fase, si el producto se encuentra sujeto a una determinada normativa vigente en un concreto estado en materia de clasificación de videojuegos. De ser alguna disposición nacional aplicable, el etiquetado del ISFE se ajustará a dicha normativa.
- 2.º En caso contrario, el editor cumplimentará la segunda parte del cuestionario relativa al contenido del producto en función de la posible presencia de violencia, sexo, discriminación y otras posibles imágenes o sonidos.
- 3.º Sobre la base de las respuestas, el cuestionario emite automáticamente una clasificación por edad, así como unos descriptores de contenido con el fin de indicar por qué el videojuego ha sido adscrito a una determinada categoría.
- 4.º Para toda clasificación +12 en adelante, el NICAM visiona sistemáticamente el software de entretenimiento.
- 5.º Se realizan visionados aleatorios para toda franja de edad +3 o +7, y si el NICAM tiene dudas acerca de que el cuestionario se haya cumplimentado de manera correcta.
- 6.º Finalmente, el NICAM autoriza el uso por parte del editor del logo de clasificación por edad junto con los descriptores de contenido.

## c) La estructura del sistema PEGI

Un sistema como el PEGI, que sirve de base para la clasificación por edades y contenidos de videojuegos en toda Europa occidental y que se presenta como un verdadero modelo paneuropeo, precisa de una estructura de funcionamiento ágil con el fin de satisfacer los intereses comerciales de la industria, pero a la vez profesional y fundada en la competencia de sus miembros al objeto de lograr la indemnidad de los intereses de los sujetos implicados (menores en primer término, educadores, etc.).

El sistema PEGI se basa en un código de conducta que constituye un conjunto de reglas que cada editor de software interactivo vinculado al mismo se compromete contractualmente a respetar.

---

<sup>2</sup> Véase ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 7.

Para satisfacer los objetivos del art. 2 del código de conducta de PEGI se prevé la creación de los siguientes Consejos y Comités (véase art. 3 Código PEGI):

- Consejo asesor: compuesto por representantes de los principales grupos de interés. El referido consejo es el encargado de la adaptación permanente del Código a los cambios legales, sociales y tecnológicos.

### COMPOSICIÓN ACTUAL DEL CONSEJO ASESOR DEL SISTEMA PEGI

Name	Country
Connolly, Ger	Ireland
Cooke, David	UK
Cuesta Cambra, Ubaldo	Spain
Falque-Pierrotin, Isabelle	France
Goldstein, Jeffrey	NL
Hautala-Kajos, Kristina	Finland
Hepsoe, Thomas	Norway
Lew-Starowicz, Rafal	Poland
Pappas, Spyros	Greece
Reniers, Georges	Belgium
Rosenstingl, Herbert	Austria
Selloni, Cristina	Italy
Thorhaug, Anne Mette	Denmark
Xavier, Antonio	Portugal

FUENTE: ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 7.

- Consejo independiente de reclamaciones: integrado, al igual que el Consejo asesor, por representantes de los diferentes grupos de interés y encargado, por un lado, de la gestión de posibles reclamaciones acerca de la conformidad de las actividades de publicidad, comercialización y promoción de cualquier empresa participante en este código con la clasificación por edades finalmente o previsiblemente atribuida en virtud del sistema de clasificación por edades de la ISFE y, por otro lado, de la gestión de conflictos en torno a las propias clasificaciones por edades de la ISFE.

El procedimiento de reclamación se activa cuando un consumidor o un editor expresan su desacuerdo (utilizando para ello el mecanismo formalmente establecido) con una clasificación. Si el administrador del ISFE no puede alcanzar una decisión satisfactoria para las partes me-

diante argumentación, explicación o negociación, el denunciante puede requerir que intervenga el Consejo independiente de reclamaciones. La secretaría del ISFE elige tres miembros del Comité para constituir un consejo de reclamaciones *ad hoc* quedando uno de los mismos designado presidente. Las decisiones en este consejo específico se adoptan por simple mayoría y si se establece que se ha producido alguna infracción del código ostenta autoridad para ordenar al comité de aplicación que adopte las decisiones oportunas<sup>3</sup>.

### COMPOSICIÓN ACTUAL DEL CONSEJO INDEPENDIENTE DE RECLAMACIONES

Name	Country
Baup, Laurent	France
De Benito Gil, Jesús	Spain
Connolly, Ger	Ireland
Cumberbatch, Guy	UK
Dietta, Lourdes	Spain
Gjerlufsen, Lars	Denmark
Goldstein, Jeffrey	NL
Happo, Hanna	Finland
Muir, Hanna	UK
Odd, Arild	Norway
Pappas, Spyros	Greece
Petersson, Eva	Sweden
Quignaux, Jean-Pierre	France
Reniers, Georges	Belgium
Urbanska-Galanciak, Dominika	Poland
Walker, Annemarie	NL
Walker, Rosemary	UK
Xavier, Antonio	Portugal

FUENTE: ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 10.

<sup>3</sup> Para una ampliación sobre el particular véase ISFE, «PEGI. Annual Report 2006-2007», [en línea], 2007 [citado el 5 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.pegi.info/es/index/id/206/nid/media/pdf/211.pdf>], p. 10.

- Un comité de aplicación encargado de la puesta en práctica de las recomendaciones del consejo asesor y, de forma más general, de la aplicación de las normas que contiene el código, incluidas las decisiones del consejo de reclamaciones. Forman parte del presente comité un total de diez miembros, cinco de los cuales son editores y los otros cinco pertenecientes al consejo asesor, elegidos por un periodo de cuatro años.
- Comité legal: encargado de asegurar la continua coherencia del código con los contextos legales nacionales y con los cambios producidos en los mismos.
- Comité de criterios: encargado de revisar de manera continuada el cuestionario PEGI utilizado para determinar la clasificación por edades. Se encuentra integrado por representantes del ISFE, NICAM, VSC y de la industria.

## IV. CRITERIOS A NIVEL INTERNACIONAL

### a) Naciones Unidas

Dicha organización, en la implementación de su función de protección de los más desfavorecidos ha aprobado diversas convenciones, que por su materia dedicada tanto a la salvaguarda de los derechos del niño como a la eliminación de las formas de discriminación contra la mujer, resultan de aplicación en la esfera de los videojuegos sexistas o violentos.

En este sentido, destaca, por un lado, la Convención de Naciones Unidas sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer de 1979 (que entró en vigor en 1981). En su artículo 2.º la referida Convención se dirige a los Estados e impone, en su apartado b) *«adoptar medidas adecuadas, legislativas y de otro carácter, con las sanciones correspondientes, que prohíban toda discriminación contra la mujer»*, mientras el apartado f) establece el compromiso de *«adoptar todas las medidas adecuadas, incluso de carácter legislativo, para modificar o derogar leyes, reglamentos, usos y prácticas que constituyan discriminación contra la mujer»*. Los preceptos anteriores resultan, como se deriva de los informes de Amnistía Internacional (y, en especial, del titulado *«Con la violencia contra la mujer no se juega»*) relevantes en materia de videojuegos, puesto que resulta palmario que algunos de los títulos existentes en el mercado relegan a la mujer a un plano secundario, cuando no la vinculan directamente a la prostitución o la caracterizan como una mera suministradora de placer (normalmente de naturaleza sexual, así frecuentemente en determinados videojuegos de motor).

En segundo lugar, procede citar la Convención sobre los derechos del niño de 1989 (que entró en vigor en 1990). En el marco de la misma el artículo 29 dispone expresamente que los Estados parte convienen que la educación del niño debe estar encaminada, entre otros objetivos, a inculcar al mismo el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas. El fomento de este punto exige velar adecuadamente por que los materiales que se ponen a disposición del niño (en este caso videojuegos) resulten adecuados para su edad y no lesivos para su integridad personal y moral.

### b) Unión Europea

A nivel europeo, la Recomendación 98/560/CE del Consejo, de 24 de septiembre de 1998, relativa al desarrollo de la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información mediante la promoción de marcos nacionales destinados a lograr un nivel de

protección comparable y efectivo de los menores y de la dignidad humana<sup>4</sup>, pone de manifiesto la peculiaridad de los nuevos sistemas de difusión de contenidos tales como Internet donde el transmisor es mucho más difícil de identificar que en la radiodifusión tradicional. Al objeto de fomentar un clima de confianza en la red se propone la implementación de las siguientes actuaciones:

- 1) Configuración de marcos nacionales para la protección de la dignidad humana y de los menores.
- 2) Favorecer que los organismos de producción, en su jurisdicción, experimenten nuevas formas de protección de los menores y de la información de los usuarios.
- 3) Lucha contra la difusión de contenidos ilícitos contrarios a la dignidad humana (denuncias y transmisión a las autoridades competentes de los contenidos ilícitos). Se fomenta la cooperación transnacional entre las estructuras que tramitan las referidas denuncias.
- 4) Implementar acciones que permitan a los menores un uso responsable de los contenidos audiovisuales y de la información en línea.

A dicho fin se establecen las siguientes recomendaciones: a) cooperar, de acuerdo con las tradiciones y prácticas nacionales, al objeto de establecer estructuras que representen a todas las partes afectadas en la esfera nacional, para facilitar la coordinación a nivel europeo e internacional. b) Colaborar en el establecimiento de códigos de conducta para la protección de los menores y de la dignidad humana en relación con los servicios en línea. c) Desarrollar y experimentar en relación con los servicios de producción y sobre una base voluntaria, nuevos medios de protección de los menores e informar a los usuarios para animar la innovación a la vez que mejorar dicha protección. d) Desarrollar medidas positivas en beneficio de los menores evitando los contenidos potencialmente perjudiciales. e) Favorecer el seguimiento regular y evaluación de iniciativas a nivel nacional en aplicación de esta recomendación.

Relevante en relación específicamente con Internet resulta la Decisión n.º 276/1999/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 25 de enero de 1999 por la que se aprueba un plan plurianual de acción comunitaria para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales.

Existe asimismo una Resolución del Consejo de 1 de marzo de 2002 sobre la protección de los consumidores, en particular de los jóvenes, a través del etiquetaje de ciertos videojuegos y juegos informáticos en función de la franja de edad<sup>5</sup>. A efectos de nuestro estudio se destaca en dicho documento la importancia que para los consumidores ostenta el tener acceso a informaciones claras acerca del contenido de los referidos productos, así como la importancia de las franjas de edad, con el fin de posibilitar una elección informada, y sobre todo, de proteger a los jóvenes contra contenidos potencialmente perjudiciales. Con ello se pone de relieve la importancia del etiquetado en esta esfera. Asimismo, la decisión se pronuncia de manera decidida en favor de la autorregulación, invitando a los Estados Miembros y a la Comisión, cada uno en función de sus competencias, a intensificar la cooperación con todas las partes interesadas, como la industria del sector, los creadores de contenidos, los consumidores y los jóvenes.

Por otro lado, la Decisión 854/2005/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005<sup>6</sup> adoptó el programa *Safer Internet Plus* (cuyo periodo se extiende desde 2005 a

---

<sup>4</sup> Diario Oficial de la Unión Europea L 270 de 7.10.1998.

<sup>5</sup> Diario Oficial de la Unión Europea C 65/2 de 14.3.2002.

<sup>6</sup> Diario Oficial de la Unión Europea L 149/1 de 11.6.2005.

2008 y que cuenta con un presupuesto de 45 millones de euros, siendo el sucesor del *Safer Internet Action Plan*, que se aplicó de 1999 a 2004) y cuyo objetivo es promover el uso seguro de Internet y de las nuevas tecnologías *on line*, especialmente por parte de los menores, así como luchar contra los contenidos ilegales y no deseados por el usuario final. Cuatro son los ejes principales del referido programa:

- a) Lucha contra los contenidos ilegales.
- b) Hacer frente a los contenidos no deseados y dañinos.
- c) Promoción de un entorno más seguro.
- d) Aumento de la conciencia.

El referido programa abarca las nuevas tecnologías *on line*, incluyendo los contenidos para el móvil y banda ancha, juegos en línea, redes de transferencia de archivos *peer to peer*, y todas las formas de comunicación en tiempo real como chats y mensajería instantánea, con el fin básico de proteger a los menores. Se llevarán a cabo acciones para garantizar una navegación segura en Internet, tratando de hacer frente a los contenidos ilegales y perjudiciales, incluyendo los racistas y violentos.

Posteriormente la Recomendación 2006/952/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de diciembre de 2006, relativa a la protección de los menores y de la dignidad humana y al derecho de réplica en relación con la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información en línea<sup>7</sup>, insta a la actuación tanto de los Estados miembros, como del sector y de la propia Comisión en este sentido. En lo relativo al punto aquí estudiado, se pretende fomentar una mayor cooperación entre los organismos reguladores, autorreguladores y correguladores de los Estados miembros. Asimismo, se sugiere el intercambio de las mejores prácticas relativas a cuestiones tales como el establecimiento de un sistema común de símbolos descriptivos o de mensajes de aviso que ayuden a los usuarios a evaluar el contenido de los servicios. En lo relativo a las medidas técnicas a implementar se propone la posible creación de filtros al objeto de impedir la circulación a través de la red de contenidos atentatorios contra la dignidad humana, así como la instauración de sistemas de etiquetado de los productos distribuidos en Internet<sup>8</sup>.

En el marco de la citada disposición se recomienda a los Estados miembros que adopten las medidas necesarias para garantizar la protección de los menores y de la dignidad humana en el conjunto de los servicios audiovisuales y de información en línea, en particular, en lo que constituye el objeto de nuestro estudio, «promoviendo, para incentivar la adaptación al desarrollo tecnológico, además de las medidas jurídicas o de otro tipo existentes relativas a los servicios de radiodifusión y en consonancia con las mismas, y en estrecha colaboración con las partes interesadas:

- a) Acciones que permitan a los menores utilizar de forma responsable los servicios audiovisuales y de información en línea, en concreto mediante una mejor sensibilización de los padres, profesores y formadores sobre el potencial de los nuevos servicios y sobre los medios adecuados de protección de los menores, en particular mediante programas de alfabetización sobre los medios de comunicación o de educación sobre los medios de comunicación y, por ejemplo, mediante la formación continua en el marco de la enseñanza escolar.

---

<sup>7</sup> Diario Oficial de la Unión Europea L 378 de 27.12.2006.

<sup>8</sup> Así se pone de manifiesto en «Protección de los menores y de la dignidad humana en los servicios audiovisuales y de información: Recomendación (de 2006)», [en línea], 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://europa.eu/scadplus/leg/es/lvb/l24030a.htm>]

- b) Acciones que faciliten, cuando sea apropiado y necesario, la identificación de contenidos y servicios de calidad para menores y el acceso a ellos, entre otras cosas mediante el suministro de medios de acceso tanto en las instituciones educativas como en los lugares públicos.
- c) Acciones para informar en mayor medida a los ciudadanos de las posibilidades que ofrece Internet».

Por otro lado, se recomienda a los Estados miembros que promuevan, mediante un conjunto de acciones (entre las que se incluyen, las de animar al sector de los servicios audiovisuales y de información en línea a que eviten la discriminación por motivos de sexo, origen racial o étnico, religión o creencias, discapacidad, edad u orientación sexual, fomentar la vigilancia y denuncia de las páginas consideradas ilícitas y elaborar un código de conducta en cooperación con los profesionales y las autoridades reguladoras), la actitud responsable de los profesionales, intermediarios y usuarios de los nuevos medios de comunicación.

La referida Recomendación 2006/952/CE establece cómo el Parlamento europeo y el Consejo toman nota de que la Comisión tiene intención de estudiar la posibilidad de apoyar la puesta en marcha de un nombre de dominio de segundo nivel genérico reservado a los sitios controlados que se comprometan a respetar a los menores y sus derechos, como .kid.eu<sup>9</sup>. Dicha iniciativa ostentaría una importancia fundamental al objeto de garantizar los contenidos incluidos en las páginas que incorporen dichos dominios, permitiendo una navegación segura en los mismos para menores. Asimismo, la propia Comisión se manifiesta a favor de un diálogo constructivo y permanente con las organizaciones de proveedores de contenidos, las organizaciones de consumidores y todas las partes interesadas, y expresa su intención de facilitar y apoyar la constitución de redes de organismos de autorregulación y el intercambio de experiencias entre ellos con el fin de evaluar la eficacia de los códigos de conducta y los enfoques basados en la autorregulación para garantizar las normas más estrictas de protección de los menores.

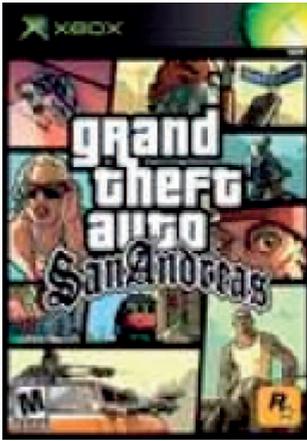
De particular interés, pues evidencia la posición mantenida en el seno de la Comisión Europea, es el contenido de la conferencia «*Self regulation applied to interactive games: success and challenges*», pronunciada en Bruselas por Viviane Reding (Comisaria responsable de sociedad de la información y medios de comunicación) en junio de 2007. Se mantiene que la Comisión Europea es una firme defensora de los procedimientos de corregulación y autorregulación que han imperado en el sector de los videojuegos a través del sistema PEGI y posteriormente vía su implementación en línea mediante PEGI *online*. Se destaca lo acertado de una taxonomía que reemplaza la multitud de criterios nacionales preexistentes por un solo mecanismo autorregulador para el conjunto de los Estados europeos. Sin embargo, y a pesar de mostrarse firmemente partidaria de un sistema de co- y autorregulación pone de manifiesto que la efectividad del mismo se encuentra indisolublemente vinculada al conocimiento real por parte de los padres y educadores de su existencia, lo cual constituye una cuestión a implementar en el futuro próximo.

---

<sup>9</sup> La creación de este tipo de dominios entronca con la polémica generada con motivo del rechazo por parte del ICANN (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*) de la propuesta para crear el dominio «.xxx» que permitiría identificar de manera más sencilla webs de contenido pornográfico, si bien, de acuerdo con sus detractores, supondría una forma de legitimación de la distribución de pornografía. Acerca de la polémica generada véase 20minutos.es, «Rechazada la propuesta de crear el dominio '.xxx' para identificar las webs con contenido pornográfico», [en línea], 11 de mayo de 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://www.20minutos.es/noticia/117982/0/Internet/dominio/pornografia/>]; 20minutos.es, «Demandan al gobierno de EEUU por el rechazo del dominio '.xxx'», [en línea], 23 de mayo de 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://www.20minutos.es/noticia/122806/0/dominio/xxx/icann/>]

### c) Estados unidos

El debate acerca del acceso de menores a determinados videojuegos especialmente violentos o inapropiados en virtud de sus contenidos (sexuales, lenguaje soez, etc.) quedó alimentado en virtud de la polémica despertada fundamentalmente por dos títulos: «Grand Theft Auto: San Andreas» y «JFK reloaded». Diversos Estados, así Illinois, California, Indiana, Luisiana o Washington entre otros, han pretendido limitar el acceso a salas de juegos recreativos o prohibir la venta a menores de determinados videojuegos y juegos de ordenador, sin que en ningún caso dichas iniciativas legislativas hayan pasado el filtro judicial, al no haberse constatado nexo causal alguno entre los juegos violentos y el bienestar personal y psicológico del menor<sup>10</sup>. La argumentación para una tal resolución se fundaba en la ausencia de pruebas médicas de las hipótesis apuntadas y en la afección a la primera enmienda que garantiza la libertad de expresión.



Portadas de los videojuegos «Gran Theft Auto: San Andreas» y «JFK: reloaded».

Actualmente en los Estados Unidos no existe ninguna legislación federal que prohíba la venta de juegos violentos a menores. Se ha establecido un mecanismo de autorregulación de la industria similar al implementado en Europa con arreglo al Código PEGI, gestionado por el *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) y que data de 1994. Dicho organismo independiente establece criterios, pautas y políticas de privacidad en este ámbito. En definitiva, el ESRB constituye una organización sin ánimo de lucro, de carácter autorregulatorio, que independientemente asigna rangos de edad, elabora guías de actuación en la esfera de la publicidad y coadyuva a establecer prácticas responsables fundadas en la privacidad para la industria interactiva de software de entretenimiento. Por lo demás, la configuración del sistema se asimila al existente en nuestro entorno con un doble descriptor: por un lado, de edad, y por otro, de contenido.

En cuanto al proceso de clasificación, con carácter previo a que los videojuegos estén a disposición del público, los editores de software envían sus respuestas a un cuestionario por escrito detallado especificando exactamente qué contenidos pertinentes (tal como se encuentran definidos por el ESRB) aparecen en el juego. Junto con los materiales escritos a enviar, los edito-

<sup>10</sup> Véase ÉCRANS, «Californie: la justice encore du côté du jeu », disponible en Internet : <http://www.ecrans.fr/Californie-la-justice-encore-du-1901.html>

res deben proveer un videocasete o un DVD que contenga todos los contenidos precisos, incluyendo los de carácter más extremo, pero no limitados a los de naturaleza violenta, lenguaje soez, sexo, sustancias y apuestas.

Una vez registrada la solicitud de clasificación debe ser completada, lo que implica que miembros del ESRB jueguen una versión del videojuego, y se revisará todo lo anterior por parte de al menos tres evaluadores especialmente entrenados. Dichos evaluadores deben ser adultos y tener experiencia con niños, bien por su previa ocupación laboral o por ser padres o tutores.

Cada evaluador debe recomendar una categoría de edad adecuada y descriptores de contenido. No obstante, dicha recomendación inicial está meramente destinada a servir de punto de partida desde el que los evaluadores colectivamente habrán de deliberar acerca de la clasificación que corresponde a dicho juego. El ESRB establece sistemas de revisión *ex post* con la finalidad de garantizar la homogeneidad de las clasificaciones a lo largo del tiempo. El editor del juego puede, o bien aceptar la clasificación, o bien revisar los contenidos del juego y volver a remitirlo para su clasificación al ESRB, lo que provoca que todo el proceso comience de nuevo. También cabe que los editores recurran la clasificación a un Consejo de Apelación compuesto por editores, distribuidores y otros profesionales.

Finalmente y cuando el videojuego se encuentra preparado para su distribución, el editor envía una versión final del juego al ESRB para que sea revisado su etiquetado y para que miembros del ESRB jueguen a la versión final del mismo, comprobando que aquella se ajusta a la entregada durante el proceso de clasificación<sup>11</sup>.

Símbolos de clasificación del ESRB:

1) Por edades:



a. Early Childhood: a partir de 3 años.



b. Everyone: a partir de 6 años.



c. Everyone 10+: a partir de 10 años

<sup>11</sup> La información anterior ha sido obtenida directamente de la página web de la Entertainment Software Rating Board (ESRB). Véase ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, [en línea], 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://www.esrb.org/index-js.jsp>]



d. Teen: a partir de 13 años



e. Mature: a partir de 17 años.



f. Adults only: sólo para adultos.

g. Rating pending: pendiente de clasificación (sólo aparece en anuncios previos a la



distribución del juego).

2) Descriptores de contenidos ESRB:

- a. Referencia a alcohol.
- b. Sangre derramada.
- c. Sangre.
- d. Sangre y «gore».
- e. Violencia con dibujos animados.
- f. Humor ácido.
- g. Referencia a drogas.
- h. Violencia fantástica.
- i. Violencia intensa.
- j. Lenguaje (soez).
- k. Referencias a sexualidad, violencia, etc.
- l. Humor maduro.
- m. Desnudez.

- n. Desnudez parcial.
- o. Juego real.
- p. Contenido sexual.
- q. Temas sexuales.
- r. Violencia sexual.
- s. Juego simulado.
- t. Lenguaje grueso.
- u. Referencias explícitas o frecuentes a sexualidad, violencia, etc.
- v. Contenidos sexuales fuertes.
- w. Temas sugerentes.
- x. Referencias a tabaco.
- y. Uso de drogas.
- z. Uso de alcohol.
- aa. Uso de tabaco.
- bb. Violencia.
- cc. Referencias a actos de violencia.

#### **d) El modelo alemán**

Alemania constituye un modelo legislativo interesante, pues dicho país ha incorporado la cuestión del acceso de los menores a determinados videojuegos a la regulación legal en virtud de la *Jugendschutzgesetz* –JuSchG– (Ley de Protección de la Juventud). De acuerdo con dicha legislación los videojuegos (además de otros productos audiovisuales) únicamente pueden ponerse a disposición de niños y jóvenes si han sido clasificados y aprobados para la categoría de edad concernida<sup>12</sup>.

En relación con el particular procede poner de manifiesto la importancia de los párrafos 12 a 14 JuSchG, cada uno de los cuales incide en materia de videojuegos. El párrafo 13 JuSchG se encuentra dedicado a los sistemas de soporte de imágenes para películas o juegos, estableciendo que debe limitarse el acceso de los menores, entre otros, a los aparatos de juego en lugares públicos pudiendo utilizar aquellos que de acuerdo con la calificación por parte de los organismos competentes resultan adecuados a su edad.

El párrafo 14 JuSchG dispone que las películas y videojuegos aptos para dañar el desarrollo de los niños y jóvenes o la adecuada formación de su personalidad no deben ser accesibles a su rango de edad. Para asegurar lo anterior se establece un procedimiento administrativo de clasificación de los videojuegos y películas, distinguiendo entre las siguientes categorías: sin límite de edad, a partir de 6 años, a partir de 12 años, a partir de 16 años y no accesible a menores (frente a ello el sistema PEGI establece como categorías de edad +3, +7, +12, +16, +18).

En Alemania existe una organización que ostenta una posición cardinal en el proceso de clasificación de los videojuegos: la *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK); en español, autocontrol del software de entretenimiento. Dicha organización está dedicada a la autorregulación de los programas informáticos y productos de entretenimiento. Constituye un centro

<sup>12</sup> Véase Documento del Consejo de la UE 9651/07, del 30 de mayo de 2007, p. 36.

consultivo dedicado a la evaluación de los medios interactivos y a la autoevaluación voluntaria de los programas informáticos y productos de entretenimiento. A petición de los fabricantes, el USK determina si un producto es conforme a la normativa y establece para qué edad es apto<sup>13</sup>.

Alemania tiene la normativa más vinculante a nivel mundial en materia de clasificación y venta de juegos de ordenador y videojuegos. La clasificación por edades constituye una obligación de los Ministerios para la Juventud de los *Länder*. Para ello se sirven de la USK como organización de control internacionalmente reconocida, que se erige en un mecanismo de protección de la juventud. En el marco de dicha organización el proceso de examen de videojuegos se funda en los criterios sentados por un consejo en el que se integran 18 diferentes grupos sociales significativos entre los que se encuentran la conferencia de ministros de cultura de los *Länder* (estados federados), las iglesias, las asociaciones de la juventud, y los ministros de investigación del estado federal y de los estados federados. La propia industria tiene dos votos en el consejo.

En cuanto al proceso concreto de examen de los juegos se lleva a cabo por personas especialmente cualificadas para dicha labor: por un lado, sujetos conocedores del desarrollo técnico de los videojuegos, que denominaremos testadores (*Spieletester*) quienes primariamente realizan la presentación del videojuego, y por otro lado, peritos independientes (*Gutachter*) pertenecientes a esferas como pedagogía, ciencias sociales o periodismo con áreas de interés concretas en medios interactivos pero no pertenecientes ni a la industria del Hardware ni del Software. Uno de los fundamentos principales de la actuación del USK es que se procede a jugar a todos los títulos: cada uno de los peritos tiene la posibilidad de llevar a cabo dicha actividad conjuntamente con los testadores, quedando estos últimos a disposición de aquellos para resolver cualquier duda que se pueda plantear, particularmente las relativas a la valoración del videojuego a la luz de los fundamentos de la USK y de la normativa en materia de protección de la juventud y derecho penal. Al final los peritos deben clasificar los videojuegos en una de las cinco categorías de edad legalmente establecidas en Alemania, y además, fundar lo anterior en un informe. Los criterios de valoración en los que se basan han sido previamente consensuados por los responsables administrativos de los *Länder* y comprobados y desarrollados por el Consejo del USK. En todo caso la autoridad administrativa (*Obersten Landesjugendbehörden*; OLJB) nombra un defensor que participa en el proceso de examen de los videojuegos y que tiene capacidad de intervenir de manera efectiva.

La importancia del modelo alemán, más que por el contenido de la regulación concreta, deriva del hecho de que en dicho país se ha incorporado la cuestión relativa a la difusión de videojuegos y del acceso a los mismos por parte de menores a la normativa vigente, dando un paso más respecto de la pauta existente en otros países europeos (entre otros España) que se han limitado a aceptar un código de autorregulación de voluntaria aceptación por parte de los fabricantes. Por otro lado, la relevancia de configurar por vía legal la materia expuesta deriva del hecho de que, de esta manera, se establecen criterios coactivos para la industria que no puede abstraerse a los mismos bajo el argumento de que no se ha adherido a un determinado sistema de clasificación.

---

<sup>13</sup> Véase DEUTSCHLAND.DE. DAS DEUTSCHLAND-PORTAL, «Autorregulación de los programas informáticos y productos de entretenimiento» [en línea], 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [[http://www.deutschland.de/link.php?lang=4&link\\_id=1433](http://www.deutschland.de/link.php?lang=4&link_id=1433)]

## e) El modelo finés<sup>14</sup>

En este país la normativa aplicable es la *Act on the Classification of Audiovisual Programmes of 25 August 2000/775*. Se parte del hecho de que los videojuegos pueden ser beneficiosos para el niño (así, en el desarrollo de habilidades y destrezas motoras), pero determinados videojuegos por su contenido (sexual, violento, horripalante) pueden ser inadecuados para los menores, partiendo de la base de que un número relativamente importante de videojuegos son producidos pensando en el público adulto.

Los programas audiovisuales interactivos con ordenador, consolas o videojuegos se incluyen en la legislación de referencia, y si bien quedan exentos de la clasificación previa obligatoria, deben, no obstante, establecer una categoría de edad en función de su dañinidad. Las categorías de edad inferiores se consideran meras recomendaciones, pero la categoría de 18 años es siempre obligatoria, de manera que queda prohibida la venta de juegos a menores de dicha edad.

Todo videojuego distribuido en Finlandia debe ser objeto de notificación al Consejo Finés de Clasificación Audiovisual, que los registrará bajo las categorías recomendadas de edad de +3, +7, +12 o +16 o bajo la categoría vinculante de +18.

La fijación de categorías de edad de acuerdo al sistema PEGI es utilizada en la mayor parte de los videojuegos. El Consejo Finés de Clasificación Audiovisual registra las categorías PEGI de manera automática. Si el juego no está clasificado PEGI, debe cumplir con el sistema finés de clasificación. No obstante, el Consejo Finés de Clasificación Audiovisual puede requerir un videojuego para su clasificación previa si tiene razones para sospechar que contiene material peligroso para los menores. Incluso el importador o editor de un videojuego puede solicitar dicha clasificación previa. Si el videojuego es clasificado por el Consejo Finés incluso las categorías de edad inferiores no constituirían simples recomendaciones, sino que devendrían coactivas, por lo que la venta de un producto de este tipo a una persona menor de la edad indicada, constituye una violación de la normativa aplicable.

Los videojuegos educativos, la oferta de juego *on line*, así como las descargas de Internet quedan fuera de la normativa vigente en Finlandia. En todo caso, la exhibición pública y distribución de videojuegos sin previa clasificación y/o registro o la vulneración de las categorías de edad constituye un delito que puede dar lugar a una pena de hasta 6 meses de prisión<sup>15</sup>. Tanto los exhibidores, como los distribuidores e importadores, en función del incumplimiento de sus obligaciones respectivas, pueden incurrir en responsabilidad.

---

<sup>14</sup> La información relativa a Finlandia ha sido extractada de la página web del Consejo Finés de Clasificación Audiovisual (*Finnish Board on Film Classification*). Véase FINNISH BOARD OF FILM CLASSIFICATION, *Games*, [en línea], 2007 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://www.vet.fi/english/pelit.php>]

<sup>15</sup> Código Penal finés.

Chapter 17 (24.7.1998/563). **Offences against public order**

Section 18 b (9.7.2004/650). **Illegal exhibition or distribution of audiovisual programmes to a minor**

A person who publicly exhibits or distributes

(1) audiovisual programmes which have not been classified for exhibition or distribution under section 8 of the Act on the Classification of Audiovisual Programmes to a person younger than 18 years of age,

(2) audiovisual programmes in breach of the age classification imposed under section 8 of the said Act, or

(3) unclassified audiovisual programmes to a person younger than 18 years of age which, had the programme been classified, should have been banned under section 8 of the said Act or imposed a higher age classification for exhibition and distribution than the age of the person in question shall be sentenced for *illegal exhibition or distribution of audiovisual programmes to a minor* to a fine or imprisonment for a maximum of six months.

Desde el punto de vista de su adhesión al sistema PEGI, Finlandia se incorporó al mismo desde su creación en el año 2003. No obstante, las categorías de edad propias del mencionado sistema difieren de las vigentes en la legislación finesa (+3, +7, +11, +13, +15 y +18, mientras PEGI clasifica +3, +7, +12, +16 y +18). Las categorías de edad inferiores del sistema PEGI se consideran en Finlandia meras recomendaciones, mientras que la de 18 años resulta siempre vinculante. A comienzos del año 2007 se reformó la legislación vigente (*Act on Classification of Audiovisual Programmes*), de manera que para los programas audiovisuales interactivos no resulta necesario someterse a las categorías de edad de la legislación finesa, admitiéndose la validez de las categorías PEGI.

Lo interesante del modelo imperante en Finlandia es que, habiendo previsto un sistema de clasificación por edades basado en el ejercicio de dichas potestades por parte de un organismo que ejerce funciones administrativas (Consejo Finés de Clasificación Audiovisual), se han incorporado, complementariamente, los criterios de clasificación por edades PEGI en materia de videojuegos, de manera que normalmente sólo en defecto de la misma se planteará una posible intervención del Consejo Finés de Clasificación Audiovisual (partiendo de la base de que los programas audiovisuales interactivos se encuentran, en principio, exentos de clasificación previa obligatoria específicamente por parte de dicho organismo). Ello facilita, por un lado, la circulación de productos audiovisuales interactivos, y por otro, dota de una gran importancia práctica al sistema PEGI sobre la base de su aceptación en el Estado referido.

## f) La situación concurrente en Francia

En Francia, la realidad legislativa en materia de videojuegos se ha visto sustancialmente alterada como consecuencia de la aprobación de la ley 2007-297 de 5 de marzo relativa a la prevención de la delincuencia<sup>16</sup>. De acuerdo con la información suministrada por Francia en el marco del documento del Consejo de la UE 9651/07<sup>17</sup> la norma citada establece, frente a su predecesora (ley 1998-468 de 17 de junio de 1998), tres principios básicos en relación con la protección de los menores respecto a los contenidos de videocasetes, discos DVD y juegos electrónicos:

1) El primer principio consiste en la aceptación del sistema de autorregulación basado en los profesionales de la industria.

Se exige que la indicación de que el suministro a menores se encuentra prohibido figure de manera visible, legible y no borrrable en todo videocasete, dvd o videojuego pornográfico. La

---

<sup>16</sup> Especialmente, art. 35.

<sup>17</sup> Como pone de manifiesto Amnistía Internacional en su informe sobre videojuegos de 2007 (véase nota 17), en enero de dicho año, el Consejo Informal de Ministros de Justicia y Asuntos de Interior de la Unión Europea aceptó una iniciativa presentada por la presidencia alemana, e impulsada por el Comisario Franco Frattini, con el fin de llevar a cabo un análisis en relación con la situación concurrente en materia de menores y videojuegos. Con base en lo anterior se dirigió a los Estados miembros una encuesta para averiguar cómo está siendo abordada en cada uno de ellos la prohibición de acceso de menores a determinados videojuegos. Las respuestas de la mayor parte de los países conminados fueron publicadas en un primer documento (documento del Consejo de la UE 9651/07, del 30 de mayo de 2007), mientras que las correspondientes a Italia, España y Grecia aparecieron en un texto posterior (documento del Consejo de la UE 9651/07 ADD1, de 6 de junio de 2007). Los documentos referidos ostentan una gran importancia, pues nos permiten trazar un esbozo absolutamente fidedigno en materia de videojuegos y menores en la totalidad de los países de referencia a nivel europeo.

obligación de suministrar una clasificación específica por edad se extiende a productos que puedan representar un riesgo para el niño/joven porque incluyen violencia, incitan al uso, posesión o tráfico de drogas, o al consumo excesivo de alcohol o a la discriminación contra o al odio hacia un determinado individuo o grupo.

De acuerdo con el criterio expresado por Francia en el documento citado<sup>18</sup> el sistema de autorregulación constituye una aproximación pragmática y realista para aumentar la protección de los menores resultando coherente con el sistema PEGI implementado a nivel paneuropeo.

2) El segundo principio consiste en extender, con respecto a la situación vigente anteriormente, los poderes del Ministerio del Interior, permitiéndole no sólo con respecto a publicaciones, sino igualmente en relación con videocasetes, dvds y videojuegos una prohibición de exhibir productos que puedan representar un riesgo para el niño/joven. En cualquier circunstancia, el Ministro del Interior puede tomar acciones en todo momento.

3) Previsión de sanciones penales en caso de infracción. Se prevén penas de un año de prisión conjuntamente con multas de hasta 15.000 euros. Si la actuación se lleva a cabo con cambios de títulos o de soportes, por artificios de presentación o por otros medios, la pena puede alcanzar los dos años de prisión o los 30.000 euros.

Incluso en Francia se han adoptado ya las primeras iniciativas orientadas a la regulación del mercado de descargas para móviles, incluyendo videojuegos. El Foro de los derechos en Internet (*Forum des droits sur Internet*) ha emitido una recomendación sobre los contenidos multimedia en Internet, lo que puede incluir videojuegos. Se propone un sistema de clasificación consistente con el existente en otros ámbitos:

- Visión general.
- «-12» o «inadecuado para aquellos menores de 12 años».
- «-16» o «inadecuado para aquellos menores de 16 años».
- «-18» o «restringido a adultos».

En todo caso, el Foro de los derechos en Internet se pronuncia preferentemente en favor de un sistema de autorregulación por parte de los propios editores, antes que por un sistema de control administrativo.

## **g) La experiencia en Austria<sup>19</sup>**

En Austria la competencia para la protección de los menores y los jóvenes queda dentro de la esfera de los *Länder*. A pesar de la diversidad normativa (9 leyes en total sobre el particular), se puede afirmar que, con carácter general, se encuentra prohibida la puesta a disposición de menores de productos audiovisuales que puedan poner en peligro su desarrollo.

El Ministerio federal de Sanidad, Familia y Juventud austríaco ha establecido una Autoridad Federal para la certificación de juegos de ordenador y de consola (BuPP, *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen*). Dicha autoridad se encarga de recomendar a través de un certificado positivo los juegos que resultan adecuados para los menores, quedando disponible dicho listado en Internet ([www.bupp.at](http://www.bupp.at)).

<sup>18</sup> Documento del Consejo de la UE 9651/07, del 30 de mayo de 2007, p. 59.

<sup>19</sup> Información obtenida del Documento del Consejo de la UE 9651/07, del 30 de mayo de 2007, pp. 147 y ss.

De acuerdo con la información suministrada por la propia organización referida<sup>20</sup>, cada videojuego es analizado por dos peritos. Los encargados de dicha labor son jóvenes adultos, que juegan habitualmente a videojuegos y que como fundamento de su trabajo en la BuPP ya disponen de experiencia pedagógica en otros ámbitos. Su función en las reuniones de la comisión de valoración es presentar el juego y responder a las preguntas de otros miembros de la comisión. Estos otros integrantes de la misma son: un/a experto/a externo/a, dos trabajadores del ministerio así como un/a joven. Los expertos externos son profesionales de diferentes ramas, asociaciones e instituciones que, por un lado actúan en la esfera pública y por otra se ocupan de cuestiones ligadas a los videojuegos.

Lo más relevante de la experiencia austriaca es su pretensión de influir por vía positiva en las elecciones de videojuegos que realizan los padres o tutores a través de un trabajo institucional tasado y de público acceso mediante la web de la organización.

## V. LOS INFORMES DE AMNISTÍA INTERNACIONAL

Amnistía Internacional ha demostrado desde la aparición de su primer informe en relación con el particular en el año 1999 («¿Traerán los reyes magos matanzas, torturas y ejecuciones?») una especial preocupación por la cuestión relativa al acceso de los menores a determinados videojuegos de contenido inadecuado para determinados rangos de edad, tratando de analizar la respuesta de las Administraciones Públicas (central y autonómicas) ante dicho fenómeno<sup>21</sup>.

En este primer informe, dedicado tanto a los juguetes como a los videojuegos se ponía de manifiesto que determinados videojuegos «fomentan descaradamente la tortura, los malos tratos y las ejecuciones y matanzas. Estas prácticas se resaltan en el ámbito publicitario o de promoción como elementos lúdicos especialmente relevantes que buscan hacer más atractivo el juguete o el videojuego». En 1999, Amnistía Internacional denunciaba la falta de cumplimiento de la práctica acerca de aclarar a quién va dirigido el videojuego por edades y formulaba, al amparo de dicho informe, cinco recomendaciones en relación con el particular:

- 1) Responsabilidad del Gobierno y de las Comunidades Autónomas de establecer una regulación sobre el juguete, incluyendo los videojuegos, que además de garantizar la seguridad y la salud de los niños y jóvenes, proteja a los anteriores.
- 2) Responsabilidad de los fabricantes y editores de fomentar dicha legislación y de dotarse de un Código Ético de obligado cumplimiento.
- 3) En tanto se implementa lo anterior los videojuegos, cuando por sus características así proceda, deben indicar claramente que sólo son recomendables para adultos.
- 4) Responsabilidad de los profesionales de la educación a la hora de concienciar a niños y jóvenes acerca del carácter nocivo de ciertos videojuegos.
- 5) Responsabilidad de las asociaciones de padres y consumidores al objeto de promover cambios legislativos en el sentido expuesto.

---

<sup>20</sup> Véase BUPP, *BUNDESSTELLE FÜR DIE POSITIVPRÄDIKATISIERUNG VON COMPUTER- UND KONSOLENSPIELEN*, «Häufige Fragen» [en línea], [citado el 9 de enero de 2008], disponible en Internet: [<http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1158584880386&reserve-mode=active>]

<sup>21</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *¿Traerán los reyes magos matanzas, torturas y ejecuciones?*, [en línea], 1999 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [[http://www.es.amnesty.org/uploads/tx\\_useraitypdb/juguetes.pdf](http://www.es.amnesty.org/uploads/tx_useraitypdb/juguetes.pdf)]

En el año 2000 el informe de Amnistía Internacional «Haz click y tortura. Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos»<sup>22</sup> ponía de manifiesto la difusión de la tortura a través de muchos videojuegos y lo nocivo de la utilización de los mismos por parte de menores. Por otro lado, en sus recomendaciones se volvía a destacar la necesidad de una legislación específica en la esfera del videojuego, así como la importancia de acciones concretas por parte de la industria al objeto de fomentar la autorregulación en estas materias.

Posteriormente Amnistía Internacional elaboró un tercer informe en el año 2002 bajo el título «¿Sabes a qué juegan tus hijos?»<sup>23</sup>, específicamente orientado al sector del videojuego y tratando de poner de manifiesto el hecho de que algunos títulos fomentan actitudes racistas y contrarias a los derechos humanos. Con respecto al trabajo anterior Amnistía Internacional juzgaba como positiva la implementación por parte del sector de un Código de Autorregulación (entonces el Código ADESE), pero consideraba mejorable la situación a la vista del carácter voluntario de la adhesión por parte de los editores de videojuegos a la misma y de la posibilidad manifiesta de mejora de los criterios de clasificación.

Desde el punto de vista legislativo se denunciaba la falta de normativa estatal en el sector del videojuego, así como la existencia de Comunidades Autónomas que carecían absolutamente de la misma (País Vasco o Navarra, circunstancia que hoy en día no se produce, tras las oportunas modificaciones legislativas en ambos casos), junto con otras, que, habiendo aprobado iniciativas legislativas en este sentido (de contenido muy heterogéneo), no disponían de mecanismos concretos de implementación.

Por otro lado, la preocupación de Amnistía Internacional expresada a través del referido informe no se limitaba a los videojuegos citados, sino que resultaba extensible a las propias publicaciones especializadas que, a través de sus comentarios y críticas de los juegos mencionados, ensalzaban aquellos aspectos violentos de los mismos.

En el año 2004 Amnistía Internacional publicó su informe «Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres»<sup>24</sup>, donde se denunciaba el hecho de que los videojuegos fomentan un conjunto de roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, quedando las mismas en una situación de absoluta invisibilidad y, en ocasiones, favoreciéndose la violencia de género. Asimismo, se trata de garantizar el respeto de los menores en materia de distribución, acceso y promoción de videojuegos. A través del trabajo referido se pone de manifiesto, no sólo lo inadecuado del acceso de los menores a determinados videojuegos, tanto por su contenido violento específico como por la utilización sexista que se realiza de la imagen de la mujer, sino la necesidad de adoptar medidas concretas en otros campos tales como los de las máquinas recreativas, la difusión de videojuegos y contenidos en línea y la esfera de las revistas especializadas. En cada uno de estos ámbitos Amnistía Internacional alerta acerca de la posición de particular vulnerabilidad en la que se encuentran los menores y la imperiosa necesidad de actuaciones que eviten la exposición de los mismos a contenidos nocivos y perjudiciales.

---

<sup>22</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *Haz click y tortura. Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos*, [en línea], 2000 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [http://www.edualter.org/material/nadal2003/hazclick.pdf]

<sup>23</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *¿Sabes a qué juegan tus hijos?*, [en línea], 2002 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [http://www.es.amnesty.org/uploads/tx\_useraitypdb/videojuegos2002.pdf]

<sup>24</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *Con la violencia hacia las mujeres no se juega*, Videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres [en línea], 2004 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [http://www.es.amnesty.org/uploads/tx\_useraitypdb/videojuegos\_2004.pdf]

El citado informe finaliza con un amplio espectro de recomendaciones relacionadas con distintos agentes públicos y privados: Gobierno, Comunidades Autónomas, agentes sociales, fabricantes de videojuegos, puntos de venta, empresas no suscritas al código de autorregulación, revistas especializadas, salones recreativos, profesionales de la educación y asociaciones de padres y madres. A los efectos del presente informe nos interesan particularmente las orientadas a la implementación de una legislación en estas materias a nivel estatal, la necesidad de las Comunidades Autónomas de completar su marco normativo tanto mediante la inclusión específica de regulación relativa a la protección de los menores en la esfera de los videojuegos (cuando se carezca de la misma) como de abordaje de la cuestión de los salones recreativos. Asimismo, se insta a las Comunidades Autónomas a establecer los mecanismos concretos de control de la efectividad de las disposiciones aprobadas por vía legislativa.

La actividad de Amnistía Internacional en materia de videojuegos y menores ha continuado de manera fructífera en los dos últimos años. Así en 2006 publicó el informe «España: menores y derechos humanos, responsabilidades en juego»<sup>25</sup>. De nuevo, la organización se mostraba fuertemente crítica con la situación concurrente en nuestro país en materia de videojuegos, y denunciaba la desprotección efectiva en la que se hallaban los menores, cuya única salvaguarda en esta esfera viene constituida por un código de adscripción voluntaria por parte de los responsables del sector. Asimismo, dicho informe se mostraba especialmente crítico con los dos ámbitos que constituyen el mayor potencial de crecimiento a futuro: internet y telefonía móvil. En ambas esferas detectaba dicha ONG una laguna legal en relación con la distribución de videojuegos acompañada de prácticas de ofertas de productos en los dos entornos citados que favorecerían indiscutiblemente la vulneración de los derechos del menor. Otros aspectos objeto de análisis preferente por parte de Amnistía Internacional eran los relativos a la propia estructura del código PEGI (así se denunciaba, entre otras cuestiones, que la inclusión de un icono de «discriminación» como descriptor no resulta compatible con nuestro modelo de estado democrático de derecho que ha asumido compromisos jurídicos concretos a nivel internacional en aras a erradicar la misma), la falta de mecanismos de seguimiento y control adecuados de la implementación adecuada del referido código y los incumplimientos de la legislación sectorial en materia de publicidad en la esfera del videojuego.

El último informe de Amnistía Internacional sobre esta materia lleva por título «Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños» (diciembre de 2007)<sup>26</sup>. De nuevo se evidencian cuestiones ya puestas de manifiesto en trabajo anteriores de dicha organización tales como la inexistencia de marco jurídico estatal sobre el particular, la insuficiencia, heterogeneidad y falta de implementación de la normativa autonómica y lo insatisfactorio de que una cuestión tan relevante quede sometida a un código de autorregulación de adscripción voluntaria (PEGI). Incluso activistas de la citada ONG procedieron a visitar establecimientos mercantiles destinados a la venta y alquiler de videojuegos pudiendo comprobar la extrema facilidad con la cual un menor de edad puede adquirir productos no adecuados para su rango de edad, incluso en Comunidades Autónomas con legislación que prohíbe dichas prácticas.

---

<sup>25</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *España: menores y derechos humanos, responsabilidades en juego* [en línea], 2006 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [[http://www.es.amnesty.org/uploads/tx\\_useraitpdb/videojuegos\\_2006\\_05.pdf](http://www.es.amnesty.org/uploads/tx_useraitpdb/videojuegos_2006_05.pdf)]

<sup>26</sup> Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL ESPAÑA, *Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños* [en línea], 2007 [citado el 9 de enero de 2008], disponible en Internet: [[http://www.es.amnesty.org/uploads/tx\\_useraitpdb/Videojuegos\\_2007.pdf](http://www.es.amnesty.org/uploads/tx_useraitpdb/Videojuegos_2007.pdf)]

## VI. LA ESFERA NORMATIVA ESPAÑOLA

### a) Consideraciones generales

Partimos de una situación normativa caracterizada por la ausencia de regulación a nivel estatal en materia de videojuegos. Asimismo, y a nivel de iniciativas legislativas conviene apuntar la absoluta falta de interés apuntada por los distintos partidos representados a nivel de las Cortes Generales, a excepción de las preguntas parlamentarias, en todo caso aisladas, formuladas en los últimos años en relación con el particular.

Desde un punto de vista técnico, sí procede poner de manifiesto que la Administración central en España se ha implicado en la adecuada implementación del sistema PEGI. En este sentido, el Ministerio de Sanidad y Consumo, a través de un representante, forma parte del Comité de Reclamaciones del sistema PEGI, y un representante del Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU) se encuentra integrado en el Consejo Asesor. Por otro lado, ha existido una implicación activa fundamentalmente por parte del Ministerio de Sanidad y Consumo en la difusión del sistema, sobre la base de que la virtualidad del mismo depende del grado de conocimiento sobre su funcionamiento que tengan los consumidores.

### b) Normativa autonómica

Las siguientes Comunidades Autónomas españolas han legislado de manera directa o indirecta en materia de menores y videojuegos.

#### a. Andalucía. Ley 1/1998, de 20 de abril, de los derechos y la atención del menor (art. 7). Decreto 25/2007, de 6 de febrero, Internet-menores.



Art. 7. Ley 1/1998: Información y publicidad.

2. Las Administraciones Públicas de Andalucía velarán para que en los medios de comunicación social no se difundan programas o publicidad contrarios a los derechos de los menores y, en particular, se atenderá a que no contengan elementos discriminatorios, sexistas, pornográficos o de violencia. Igual vigilancia se extenderá a los sistemas informáticos de uso general o cualesquiera otros derivados de la aplicación de nuevas tecnologías.

Art. 13. Decreto 25/2007: Reglas de seguridad y protección

Las administraciones públicas andaluzas velarán para que las medidas de prevención y seguridad en el uso de internet y las TIC por parte de personas menores de edad, que se establecen en el presente Decreto, atiendan especialmente a las siguientes reglas de seguridad y protección: (...)

f) Protección frente a los contenidos de juegos u otras propuestas de ocio que puedan contener apología de la violencia, mensajes racistas, sexistas o denigrantes, con respecto a los derechos y la imagen de las personas.

**b. Aragón. Ley 12/2001, de 2 de julio, de la Infancia y la Adolescencia.**



Art. 42: Prensa y medios audiovisuales

3. Queda prohibida la venta y el alquiler a menores de videos, videojuegos o cualquier otro medio audiovisual que tenga contenido pornográfico o que fomente o incite a la violencia, la xenofobia, la discriminación sexual, o a actividades delictivas.

4. Queda asimismo prohibida su proyección en locales o espectáculos en los que esté permitida la asistencia de niños y adolescentes, y, en general, su difusión por cualquier medio entre menores.

**c. Asturias. Ley 1/1995, de 27 de enero, de protección del menor (no hay una alusión expresa a los videojuegos).**



**d. Baleares. Ley 17/2006, de 13 de noviembre, de protección de menores (art. 42).**



Art. 42. Prohibiciones y limitaciones.

Queda prohibida la venta, alquiler, exhibición y ofrecimiento a personas menores de edad de publicaciones, videos, videojuegos u otro material audiovisual de contenido pornográfico, de apología de cualquier forma de la delincuencia, de exaltación de la violencia o incitación a la misma, contrario a los derechos reconocidos por el ordenamiento jurídico o que resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad, así como su emisión o proyección en locales o espectáculos a los que esté permitida la asistencia de la persona menor de edad, y su difusión por cualquier medio entre personas menores de edad.

En los establecimientos en los que se ofrezcan servicios telemáticos se instalarán los medios técnicos de contenido necesarios para limitar el acceso de las personas menores de edad a aquellas páginas cuyo contenido resulte perjudicial al desarrollo de su personalidad, de acuerdo con lo que reglamentariamente se disponga.

**e. Canarias. Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención integral a los menores (art. 35).**



Art. 35. Medios audiovisuales.

Queda prohibida la venta y el alquiler al menor de vídeos, videojuegos, o cualesquiera otros medios audiovisuales, que contengan mensajes de carácter violento, de apología de cualquier forma de delincuencia, de exhibición pornográfica, o contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución, y su proyección en locales o espectáculos a los que esté permitida la asistencia del menor.

3. La Administración autonómica velará para que los menores no puedan tener acceso, por medio de las telecomunicaciones, a medios o servicios que puedan ser perjudiciales para su correcto desarrollo físico, mental o moral.

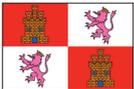
**f. Cantabria. Ley 7/1999, de 28 de abril, de Protección de la Infancia y Adolescencia (no hay una alusión expresa a los videojuegos). Decreto 58/2002, de 30 de mayo de 2002, por el que se desarrollan los Procedimientos relativos a la Protección de los Menores y se regula el Registro de Protección de la Infancia y la Adolescencia.**



**g. Castilla-La Mancha. Ley 3/1999, de 31 de marzo, del menor de Castilla-La Mancha (no hay una alusión expresa a los videojuegos).**



**h. Castilla y León. Ley 14/2002, de 25 de julio (art. 32).**



Art. 32: Medios audiovisuales, de telecomunicaciones y telemáticos.

1. Queda prohibida la venta, alquiler y ofrecimiento a menores de vídeos, videojuegos u otro material audiovisual de contenido pornográfico, de apología de cualquier forma de delincuencia de exaltación de la violencia o incitación a la misma, contrario a los derechos reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico o que resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad, así como su emisión o proyección en locales o espectáculos a los que esté permitida la asistencia del menor y su difusión por cualquier medio entre niños y adolescentes.

3. La Administración de la Comunidad Autónoma fomentará que las entidades, asociaciones e industrias que actúan en estos ámbitos establezcan sistemas de clasificación y elaboren códigos deontológico para la protección de los menores, impulsará la autorregulación de las mismas a este fin y promoverá la implantación y uso de sistemas de advertencia o que impidan o dificulten que los menores puedan tener acceso, por medio de las telecomunicaciones y la telemática, a medios o servicios que puedan ser ilícitos o nocivos para su correcto desarrollo físico o psíquico.

**i. Cataluña. Ley 8/1995, de 27 de julio, de atención y protección de los niños y los adolescentes y de modificación de la Ley 37/1991, de 30 de diciembre, sobre medidas de protección de los menores desamparados y de la adopción (art. 35) y Decreto de desarrollo 75/2006, de 11 de abril.**



Art. 35 ley 8/1995: Material audiovisual.

No se permite vender ni alquilar a niños y adolescentes vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contengan mensajes contrarios a los derechos y libertades

fundamentales reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico, que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan contenido pornográfico. No se permite tampoco proyectarlos en locales o espectáculos en los que se admita la asistencia de niños o adolescentes ni difundirlos por cualquier medio entre niños o adolescentes.

Asimismo, de acuerdo con los datos suministrados por Amnistía Internacional, el Parlamento catalán aprobó el 18 de mayo de 2005 una proposición no de ley sobre el consumo responsable de los videojuegos cuyo objetivo era que el Gobierno autonómico llevase a cabo una campaña de información<sup>27</sup>.

**j. Extremadura. Ley 4/1994, de 3 de noviembre, de protección de menores (no hay una alusión expresa a los videojuegos).**



**k. Murcia. Ley 3/1995, de 21 de marzo, de la Infancia en la Región de Murcia y Ley 8/1995, de 24 de abril, de Promoción y Participación Juvenil (no hay una alusión expresa a los videojuegos en ninguna de las dos).**



**l. Comunidad Valenciana. Ley 7/1994, de 5 de diciembre, de la Generalitat Valenciana de la Infancia (art. 17).**



Art. 17: Campañas autonómicas y servicios de diagnóstico especializado.

El Gobierno Valenciano implantará a través de sus respectivos departamentos la creación y desarrollo de medidas de información con carácter especializado y establecerá, al menos, los siguientes recursos:

- Campañas autonómicas.
- Servicios de diagnóstico especializado.

La Generalitat Valenciana llevará a cabo campañas específicas contra el uso de la violencia en el medio infantil y juvenil, y evitará la emisión de cualquier programa audiovisual en los medios de comunicación públicos, especialmente TVV, y promocionará los video-juegos que tengan un cariz contrario a la violencia.

La Generalitat Valenciana realizará en el ámbito infantil y juvenil actuaciones encaminadas a combatir las actitudes racistas y sexistas, que mientras tanto se dan en la sociedad, con la finalidad de contribuir a que ésta sea cada vez más tolerante e igualitaria.

<sup>27</sup> Véase Véase AMNISTÍA INTERNACIONAL. SECCIÓN ESPAÑOLA, *España: menores y derechos humanos, responsabilidades en juego*, cit., p. 12.

- m. Galicia. Ley 3/1997, de 9 de junio, de protección jurídica, económica y social de la familia, la infancia y la adolescencia del Parlamento de Galicia (arts. 16 y 47). Ley 6/1999, de 1 de septiembre, del Audiovisual de Galicia. Principios generales de la actividad audiovisual (art. 4, aunque no hay una alusión expresa a los videojuegos).**



Art. 16 ley 3/1997: Prohibiciones relativas a publicaciones y material audiovisual.

1. Queda prohibida la venta, exposición y ofrecimiento a los niños y las niñas y a los adolescentes y las adolescentes de publicaciones que inciten a la violencia, a actividades delictivas o a cualquier forma de discriminación o cuyo contenido sea pornográfico o resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad.

2. No se podrá vender o alquilar a niños y niñas o a adolescentes vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contenga mensajes que inciten a la violencia y a actividades delictivas o a cualquier forma de discriminación o cuyo contenido sea pornográfico o contrario a los derechos y libertades reconocidos en las leyes vigentes. Tampoco se proyectarán o difundirán en locales o espectáculos en que se admita la asistencia de niños y niñas o de adolescentes.

Art. 47 ley 3/1997: Infracciones graves

Constituyen infracciones graves:

9. Vender o permitir el libre acceso a los menores a las publicaciones a que se refiere el apartado 1 del artículo 16 o venderles, alquilarles o exhibirles el material audiovisual referido en el apartado 2 de ese mismo artículo. La responsabilidad de dichas acciones corresponderá a los titulares de los establecimientos y, en su caso, a las personas infractoras.

- n. La Rioja. Ley 1/2006, de 28 de febrero, del menor (art. 24 y 27).**



Art. 24: Publicaciones y audiovisuales

Queda prohibida la venta, alquiler, exposición, proyección y ofrecimiento a menores de publicaciones, o de cualquier material audiovisual, que inciten a la violencia, a la realización de actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan un contenido pornográfico.

Art. 27: Telecomunicaciones

1. Las Administraciones Públicas de la Rioja velarán porque los menores no tengan acceso mediante las telecomunicaciones a medios, productos, contenidos o servicios que puedan dañar su correcto desarrollo físico o psíquico, y promoverán la implantación y uso de sistemas de advertencia o que impidan o dificulten dicho acceso.

2. Cualquier establecimiento o centro abierto al público, en donde se permita a los menores el acceso a la red Internet, deberá contar, en los equipos informáticos que puedan ser usados por aquéllos, con un programa de control y restricción de acceso que impida que lleguen al menor contenidos o servicios perjudiciales para su desarrollo integral.

**o. Madrid. Ley 6/1995, de 28 de marzo, de Garantías de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia en la Comunidad de Madrid (art. 33, precepto modificado por la Ley 5/2005).**



**Art. 33: Actividades prohibidas**

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.

**p. Navarra. Ley foral 15/2005, de 5 de diciembre, de promoción, atención y protección a la infancia y a la adolescencia (art. 99).**



**Art. 99: Infracciones graves**

12. Vender, alquilar, difundir o proyectar a los menores vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que directa o indirectamente inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación, o contengan un contenido pornográfico, o que sea contrario a los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico.

**q. País Vasco. Ley 3/2005, de 18 de febrero, de atención y protección a la infancia y a la adolescencia (arts. 30.1 y 31.1).**



**Art. 30: Publicaciones**

1. Se prohíbe la venta a niños, niñas y adolescentes de publicaciones cuyo contenido sea susceptible de resultar perjudicial para el desarrollo de su personalidad y, en todo caso, de aquellas que tengan un contenido violento, pornográfico o de explotación en las relaciones personales, reflejen un trato degradante, inciten a actividades delictivas o fomenten la insolidaridad o la discriminación por razón de nacimiento, edad, raza, sexo, estado civil, orientación sexual, aptitud física o psíquica, estado de salud, lengua, cultura, religión, creencia, ideología o cualquier otra condición o circunstancia personal, económica o social, o tengan cualquier otro contenido susceptible de resultar perjudicial para su desarrollo.

**Art. 31: Medios audiovisuales**

1. Con respecto al material audiovisual, quedan prohibidas las siguientes actividades:

- a) 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.

- b) La proyección del tipo de material audiovisual referido en la letra anterior, en locales o espectáculos a los que está permitida la asistencia de niños, niñas y adolescentes y, en general, su difusión, por cualquier medio, entre niños, niñas y adolescentes.
- c) Cuantas otras actividades referidas a material audiovisual se encuentren expresamente prohibidas en el ordenamiento jurídico vigente.

### **c) Actuaciones en sede parlamentaria a nivel estatal**

En el año 2006 tuvieron entrada en la mesa del Congreso de los Diputados tres preguntas parlamentarias destinadas al control del gobierno y relacionadas directamente con la cuestión de los videojuegos. Dos de ellas fueron formuladas por el diputado de Convergencia i Unió, D. Carles Campuzano i Canadés y la tercera por parte del diputado adscrito al Grupo Mixto y perteneciente a la Chunta Aragonesista, D. José Antonio Labordeta.

Dado el interés de las referidas cuestiones, pues, por un lado, ponen de manifiesto la sensibilidad de los diputados en particular, y de los grupos parlamentarios, en general, a los que los mismos pertenecen, en relación con estas materias, así como sirven, por otro lado, para fijar la posición del Gobierno en relación con las mismas, procederemos a reproducir el texto íntegro de las preguntas formuladas, así como las respuestas escritas suministradas.

Primera Pregunta Parlamentaria: Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados. 9 de febrero de 2006. Pregunta escrita al Congreso: 184/056876. AUTOR: Campuzano i Canadés, Carles (GC-CiU).

¿Tiene previsto el Gobierno promover un marco legal que proteja los derechos de los menores de edad en el mercado de videojuegos con contenidos no recomendables para menores y que banalizan la violación de los derechos humanos?

Segunda Pregunta Parlamentaria: Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados. 9 de febrero de 2006. Pregunta escrita al Congreso: 184/056877. AUTOR: Campuzano i Canadés, Carles (GC-CiU).

¿Cuál ha sido la actividad del Grupo de Trabajo Interministerial que ha de elaborar un informe sobre la situación de la regulación y control de los videojuegos?

Respuesta conjunta a las Preguntas 184/056876 y 184/056877:

El Ministerio de Sanidad y Consumo, a través del Instituto Nacional del Consumo, ha venido participando activamente e impulsando la autorregulación del sector de videojuegos en materia de etiquetado de edad, atendiendo a los contenidos.

En un primer momento, mediante el impulso de un código de autorregulación nacional, en cumplimiento del mandato de la Moción del Pleno del Senado de 23 de febrero de 1999, en la que se instaba al Gobierno, en el ámbito nacional, a «propiciar un acuerdo de autocontrol sobre limitación en la producción de estos juegos y juguetes, con la industria y los establecimientos del sector». Con posterioridad, apoyando la adhesión y divulgación del «Código de conducta de la industria europea del software interactivo relativo a la clasificación por edades, el etiquetado, la presentación y publicidad de productos de software interactivo», una vez fue adoptado por la industria europea, con la participación activa de la industria española que desde el primer momento se adhirió al sistema de clasificación por edades.

Asimismo, la implicación del Ministerio de Sanidad y Consumo en la implantación y funcionamiento eficaz del sistema de etiquetado por edad se completa con su participación en el Comité de reclamaciones del sistema y con su colaboración con el sector en su difusión.

Esta línea de trabajo coincide con las directrices enunciadas por el Consejo de la Unión Europea, que en su Resolución del Consejo de Ministros de Mercado Interior, Consumidores y Turismo de 1 de marzo de 2002, sobre sistemas de clasificación y etiquetado de juegos de vídeo y ordenador, al tiempo que apuesta por

la autorregulación, ya sea por sí misma o como medida complementaria a las aplicadas por los Estados miembros, considera que la cooperación entre las empresas del sector en la clasificación y etiquetado de los contenidos contribuye a la protección de los menores, subrayando la importancia de la participación de las partes implicadas, en especial de las asociaciones de consumidores y de los representantes de padres y jóvenes.

Por otra parte, dentro de las competencias del Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE), del Ministerio de Educación y Ciencia, se encuentra el fomento de la investigación educativa y la elaboración de materiales de apoyo a la comunidad educativa. Al amparo de esta competencia, una de las acciones concretas desarrolladas bajo el marco de un convenio de colaboración del Ministerio de Educación y Ciencia, a través del CIDE, y el Instituto de la Mujer, es la coordinación y edición de la colección de estudios «Mujeres en la Educación», dentro de la cual se está atendiendo específicamente el tema de los videojuegos y su impacto en los jóvenes españoles.

En el año 2005 se ha publicado el estudio «Análisis de los videojuegos desde la perspectiva de la diferencia sexual: roles y modelos masculinos y femeninos», CIDE (MEC)/Instituto de la Mujer. En él se analizan los 250 videojuegos más vendidos en España y se extraen los valores y contravalores que en ellos se detectan, centrandó el análisis en el sexismo y las conductas violentas.

Una vez finalizado este estudio y a la vista de los resultados obtenidos, desde el CIDE y el Instituto de la Mujer se consideró oportuno ampliar la acción y poner en marcha una herramienta que permitiera a familias y profesorado, así como a los propios jóvenes, conocer el contenido de los videojuegos más utilizados facilitando un acercamiento crítico, desde un enfoque de educación en valores. El material incluye unas propuestas didácticas interactivas para trabajar en las aulas este manejo crítico de los videojuegos, permitiendo a alumnas y alumnos pensar y reflexionar acerca de los valores, prejuicios, estereotipos que contienen los videojuegos.

El título de este segundo trabajo de carácter práctico es: «Investigando desde la práctica. Guía multimedia para el análisis de los videojuegos desde la perspectiva de la diferencia sexual», 2005, CIDE (MEC)/Instituto de la Mujer.

Madrid, 3 de abril de 2006.

El Secretario de Estado de Relaciones con las Cortes.

Tercera Pregunta Parlamentaria: Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados. 30 de marzo de 2006. Pregunta escrita al Congreso: 184/066059. AUTOR: Labordeta Subías, José Antonio (GMx).

¿Qué regulación existe en el Estado sobre los videojuegos relacionada con los derechos del consumidor?

Respuesta:

Las medidas a adoptar para hacer efectiva la protección de los ciudadanos en relación con los videojuegos y con otros productos de carácter audiovisual, tienen que conjugar derechos tan importantes como el de la infancia y menores, de forma prioritaria, y la protección de los consumidores, en cuanto que es un objeto de consumo generalizado, con otros de distinto signo, como son el derecho a la libre expresión y creación, inherentes a cualquier obra humana de creación intelectual y artística.

Por ello, la protección que las autoridades dan a este tipo de productos y servicios no debe ser distinta, «a priori», de la que se realiza sobre otras obras audiovisuales como son el cine, la televisión, etc. En este sentido, es importante reseñar que el videojuego no es un juguete cuyo único destinatario sea un niño, sino que por sus propias características puede tener como destinatario público de todas las edades: niños, jóvenes y adultos.

Al margen de situaciones puntuales de infracción muy grave del ordenamiento jurídico, en las que se puede llegar a limitar la difusión y venta de este material a través de mecanismos ya existentes, esencialmente judiciales, la cuestión estriba en dar una adecuada información sobre el producto y sus contenidos y evitar que los productos de contenido no específico para los niños sean de fácil acceso para este sector de la población tan vulnerable.

Hay que tener en cuenta la cada vez mayor difusión del «software» interactivo a través de Internet, lo que recalca la necesidad de contar con una buena información y etiquetado sobre este material como vía para solucionar los problemas que se presenten.

Hasta la fecha, las actuaciones realizadas han estado dirigidas a promover la propia autorregulación de la industria de forma que estos productos y servicios ofrezcan la suficiente información sobre su contenido para que los padres y tutores puedan conocerlo. De este modo, es posible adoptar decisiones de consumo adecuadas e impedir el acceso de los niños a determinado material nocivo, según su criterio. Éste es el planteamiento mantenido por el Consejo de la Unión Europea en su Resolución de 1 de marzo de 2002, sobre la protección de los consumidores, en especial los jóvenes, mediante el etiquetado de determinados juegos de vídeo y de ordenador por grupos de edad (DOUE de 14 de marzo de 2002).

En un primer momento, el Ministerio de Sanidad y Consumo, a través del Instituto Nacional del Consumo, apoyó el Código de autorregulación de ADESE, la patronal del sector, que funcionó desde febrero de 2001 hasta septiembre de 2003. Posteriormente, lo ha hecho de forma directa con el sistema de autorregulación de la industria europea, concretamente la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE), denominado PEGI (*Pan European Game Information System*), que es el que actualmente funciona en toda Europa, y en España también. Este sistema está basado en criterios, lo más homogéneos posibles dentro de la diversidad cultural europea, que permiten etiquetar todos los productos de software interactivo en base a una clasificación que informa sobre cuestiones tan sensibles como la utilización de sexo en el material, palabras soeces, violencia, etc.

El Ministerio de Sanidad y Consumo, a través de un representante, forma parte del Comité de Reclamaciones del sistema PEGI, y un representante del Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU) forma parte del Consejo Asesor. Asimismo, el Ministerio de Sanidad y Consumo ha venido colaborando en la difusión del sistema, conscientes de que la virtualidad del mismo depende del grado de conocimiento sobre su funcionamiento que tengan los consumidores.

Dado que la puesta en marcha de este sistema de autorregulación es relativamente reciente, aún es pronto para extraer conclusiones. No obstante, está siendo objeto de seguimiento muy de cerca por las autoridades de consumo, con el fin de que las posibles disfunciones que pueda presentar sean complementadas con otras medidas relacionadas con el etiquetado y la información al consumidor.

Por otra parte, en el Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia 2006-2009, que se está elaborando por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en el marco del Observatorio de la Infancia, se contempla como medida a desarrollar en dicho período, la de colaborar con ADESE con objeto de difundir información a los usuarios de videojuegos.

También se ha apoyado la constitución, dentro del Observatorio de la Infancia, de un Grupo de Trabajo sobre Infancia y Adolescencia y los Medios de Comunicación, en el que están presentes otros Ministerios, Comunidades Autónomas, ONGs y expertos, con el objetivo de analizar la situación actual de la infancia respecto a los distintos medios de comunicación y las nuevas tecnologías: TV, Internet, telefonía móvil, videojuegos, radio, prensa escrita (revistas, cómics). En este marco de cooperación podrán valorarse las distintas iniciativas que se han planteado o puedan plantearse para mejorar la protección de la infancia en este ámbito, incluidas las referidas al desarrollo de medidas de tipo normativo dirigidas a controlar la venta de los productos de entretenimiento clasificados para determinadas edades.

La mayoría de las Comunidades Autónomas, en sus leyes específicas sobre derechos de la infancia y la adolescencia, han dictado disposiciones para proteger a los menores prohibiendo o limitando la venta o alquiler de productos audiovisuales que contengan contenidos perjudiciales para los menores, tales como aquellos que contienen mensajes contrarios a los derechos y libertades fundamentales o que inciten a la violencia, a actividades delictivas, o a cualquier forma de discriminación, haciendo en muchos casos referencia concreta al sector de los videojuegos.

En el ámbito de competencias del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, se están realizando o se prevé realizar las siguientes actuaciones en relación con los videojuegos a través de Internet:

- El refuerzo de los acuerdos que ya existen entre las principales empresas proveedoras de Internet en España y las instituciones y ONGs de protección de la infancia para promover el desarrollo de contenidos adecuados.

- El aprovechamiento de iniciativas, como es la implantación en España del DNI electrónico, como elemento que permita en un futuro que pueda utilizarse como medio de acreditación de la identidad y de verificación de la edad en Internet, que evite el uso y la venta indiscriminada «on line» a menores.
- La promoción de contenidos adecuados para menores, mediante iniciativas como chaval.es.
- La potenciación del desarrollo de un marco europeo armonizado, mediante la participación en el «Plan de Acción Comunitario» en su nueva versión «Safer Internet Plus Programme» (cuya duración se ha fijado hasta el año 2008), dado que la colaboración comunitaria e internacional es indispensable si se quieren desarrollar políticas eficaces de control de contenidos en Internet.

Asimismo, se informa que el grupo de trabajo interministerial constituido con motivo de la denuncia de Amnistía Internacional sobre los contenidos de los videojuegos que existen en el mercado, en el que, bajo la coordinación del Ministerio de Educación y Ciencia, han participado el Ministerio de Sanidad y Consumo, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, ha elaborado un informe con diversas propuestas, del que resultará la adopción de medidas que preserven los derechos de los ciudadanos.

Madrid, 22 de mayo de 2006.

El Secretario de Estado de Relaciones con las Cortes.

## VII. CRITERIOS PARA UNA INTERVENCIÓN EN MATERIA DE MENORES Y VIDEOJUEGOS

En materia de menores y videojuegos se plantea la necesidad, al hilo del análisis anterior, de formular una serie de consideraciones finales cuya formulación nos servirá como base crítica conclusiva para el presente informe

### CONSIDERACIONES FINALES

- 1) El sector de los videojuegos plantea una problemática en cuestión de protección de los menores que ha sido oportunamente detectada por ONGs, representantes de la industria y por la propia Administración. En este sentido, el acceso de menores a juegos violentos, de contenidos vulneradores de los derechos fundamentales, etc., debe ser, sin lugar a dudas, objeto de restricción.
- 2) No obstante, no puede limitarse el análisis de los videojuegos a poner de manifiesto sus aspectos negativos. Estudios llevados a cabo tanto a nivel nacional como internacional destacan asimismo su carácter favorecedor de cuestiones tales como la memoria espacial a corto plazo, la capacidad de reacción o la concentración. Asimismo, un estudio de la Universidad Europea de Madrid en colaboración con el Observatorio del Videojuego y de la Animación titulado «Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrollan los videojugadores»<sup>28</sup> pone de manifiesto que «casi la mitad de los niños entre 0 y 6 años juegan con sus padres. En concreto, un 46% de los encuestados menores de 6 años exponen que juegan con sus familiares algo menos que

---

<sup>28</sup> Joaquín PÉREZ MARTÍN/Julio IGNACIO RUIZ, «Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrollan los videojugadores», *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, [en línea], 21/2006 [citado el 12 de noviembre de 2007], disponible en Internet: [<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec21/jperez.doc>]

contra la propia máquina. Un parámetro éste que, en edades superiores siempre lidera el hábito de juego superando tanto al juego en familia como el planteado con amigos en red». Asimismo, añade que «más de la mitad de los menores de 6 años juegan mano a mano con amigos y familiares varias veces a la semana. Estos datos ponen de relieve no sólo la responsabilidad paterna en cuanto al seguimiento de las distintas formas de ocio de sus hijos sino que ésta podría ser compartida por las instituciones escolares». Con base en lo anterior se destacan los aspectos positivos, que efectivamente existen, de los videojuegos, específicamente en relación con los menores.

- 3) Desde el punto de vista técnico, el videojuego implica intervenciones distintas a las de otros medios audiovisuales, pues el jugador interactúa, es decir, asume activamente el rol en el que se sitúa, por lo que, en última instancia, si el juego exige asesinatos, intervenciones abusivas sobre terceros o denigración de la mujer por poner tan sólo algunos ejemplos, es el propio participante el que, por la mediación de su consola u ordenador personal, lleva a cabo dichos actos. No obstante, procede aceptar que el carácter virtual de los personajes supone un mayor distanciamiento de la realidad.
- 4) La problemática de los videojuegos ostenta perfiles novedosos en la actualidad a raíz de la proliferación de los juegos en línea, que exponen a los menores a contextos de riesgo derivado de la interrelación con terceros cuya identidad desconocen y que pueden utilizar la red para la comisión de ilícitos con mayor impunidad.
- 5) Mayores problemas de intervención se generan en relación con cuestiones como el contenido de determinadas publicaciones periódicas (revistas especializadas del sector del videojuego) cuyas referencias a los juegos se fundan explícitamente en datos como el contenido violento de los diferentes títulos, siendo, no obstante, un material dirigido a menores. En esta esfera, la única solución viable, ya explorada en el caso español, es lograr un acuerdo con los representantes de las principales empresas editoras, con el fin de que eviten tales referencias en sus publicaciones.
- 6) Las respuestas que se plantean ante la problemática expuesta resultan, asimismo, muy variadas y van desde la opción en favor de la autorregulación patrocinada por la propia industria (que, en líneas generales, parece una vía privilegiada por parte de los responsables de la Unión Europea) hasta la exigencia expresa de una intervención legislativa *ad hoc* seguida de un control administrativo específico del grado de cumplimiento de las prescripciones normativas (a través de inspecciones periódicas, imposición de sanciones) que sugiere Amnistía Internacional.
- 7) No obstante, el problema planteado por los videojuegos no se agota en la esfera de los menores, sino que afecta a cuestiones que trascienden la edad de los sujetos participantes (si bien, su impacto puede resultar mayor en el caso de ser el receptor un menor) tales como la imagen que se transmite de la mujer, fundada, en numerosas ocasiones, en meros estereotipos sexistas, cuando no denigratoria de la misma (a través de su vinculación con actividades como la prostitución), lo cual vulnera las exigencias positivizadas internacionalmente en documentos tales como la Convención de Naciones Unidas sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer.
- 8) La situación actual ha experimentado, a nuestro juicio, una sustancial mejora si tenemos en cuenta la concurrente hace apenas una década, en la que la falta de criterios resultaba imperante. Se dispone a nivel europeo de un Código ético de adscripción voluntaria (PEGI) por parte de la industria, al que se encuentran adscritos los principales productores, en el que se trata de asegurar la intervención de los distintos sectores implicados.

Además, la propia Unión Europea participa de dicha iniciativa, avalando el esfuerzo emprendido por el sector audiovisual. La preocupación autorreguladora expresada no se limita, por otro lado, a los videojuegos adquiridos por los procedimientos convencionales, sino que alcanza también a las posibles descargas a través de Internet mediante la extensión del Código referido en virtud del sistema PEGI *online*.

- 9) Pendiente de soluciones concretas queda un sector en alza, como es el de las descargas de juegos a través de la telefonía móvil. En relación con el particular no se ha avanzado ninguna solución concreta y, resulta obvio, que cualquier avance pasa por el acuerdo y el compromiso de los operadores de telefonía y de los distribuidores de contenidos para móviles.
- 10) La intervención legislativa en España ha resultado, hasta el momento, poco operativa, si analizamos la esfera autonómica en la que se han aprobado disposiciones (de contenido muy heterogéneo) en relación con el particular. No todas las autonomías han desarrollado legislación que se refiera a la cuestión de los menores y los videojuegos, y las que sí lo han hecho no han establecido los mecanismos de implementación, control y sanción adecuados. En todo caso, ello supone un incumplimiento de los compromisos internacionales en virtud de las distintas declaraciones de Naciones Unidas que en materia de protección de los menores o de eliminación de la discriminación de la mujer han sido suscritas por España.
- 11) Si tomamos como referencia la esfera comparada comprobamos que la situación es enormemente diversa. En Europa, Alemania, Finlandia y Francia han optado por el establecimiento de un marco legal concreto dotado de mecanismos de implementación efectivos en estas materias. En el Reino Unido únicamente una minoría de los videojuegos (aquellos más realistas o que incluyan imágenes reales de contenido sexual) quedan sometidos a la *Act* de 1984 y el resto son objeto de control a través del oportuno Código de la industria. Por otro lado, en la mayor parte de países europeos funciona básicamente el Código PEGI y su extensión en línea a través de PEGI *Online*. Finalmente en los Estados Unidos donde también existe un sistema de autorregulación de los editores similar en su funcionamiento al PEGI, se han producido iniciativas legislativas en distintos Estados (Indiana, Illinois, California, etc.) tratando de prohibir la venta de determinados videojuegos a menores que han sido declarados inconstitucionales en el Emarco de los procesos judiciales celebrados.

En este punto se plantea la necesidad de concretar un modelo de intervención concreta a implementar en España. A nuestro juicio, las posibilidades en relación con el particular son básicamente tres:

- a) Establecer un sistema de clasificación y control de naturaleza administrativa mediante la creación de un organismo autónomo encargado de la clasificación por edades, unido a la configuración por vía legal de sanciones específicas para el caso de incumplimiento de las obligaciones vinculadas con el acceso, distribución, etc., de videojuegos a menores siguiendo el modelo alemán.
- b) Configurar un modelo mixto en el que se incluya el sistema establecido por la industria (Código PEGI) como base de la regulación, pero complementándolo con la existencia de un organismo que ejerza las potestades de clasificación de videojuegos por rangos de edades (fundamentalmente para los casos de no aplicación del Código PEGI por parte de un editor o de dudas razonables sobre la clasificación otorgada) previendo asimismo las oportunas sanciones específicas por vía legal en caso de incumplimiento. El presente sistema presenta la ventaja de dar preferencia a la au-

torregulación y de partir de los criterios sentados por la propia industria como base de la intervención en este sector, constituyendo una estrategia de naturaleza colaborativa entre el sector público y el privado.

- c) Mantener la actual situación vigente en España así como en numerosos países europeos en los que el código PEGI basado en la autorregulación es de voluntaria adscripción por parte de los representantes del sector, dejando abierta la posibilidad a importantes esferas carentes de todo control.

A nuestro modo de entender el segundo modelo expuesto que coincide en sus líneas generales con el existente en Finlandia (país en el que la regulación vigente —*Act on classification of audiovisual programmes*— recientemente reformada, ha introducido la aceptación de las categorías propias del código PEGI en la normativa) o, con variantes en Francia, puede constituir una vía interesante en aras a una futura modificación legislativa en España.

- 12) La opción en favor de una intervención legislativa en relación con el acceso de los menores a los videojuegos violentos o inadecuados constituye, de garantizarse adecuadamente la implementación de una tal norma, la mayor garantía de la indemnidad de los menores en esta esfera. En todo caso, debería materializarse en la esfera del derecho administrativo sancionador y supondría el establecimiento de infracciones, con las consiguientes sanciones, tanto para los editores que incumplan las obligaciones relacionadas con la catalogación de videojuegos, como de los propios comerciantes que no se ajusten a la normativa. En relación con el particular procede formular una serie de consideraciones relevantes:

- a) Por un lado, que la materialización de la referida opción en favor de la intervención normativa supondría trasladar la responsabilidad principal del acceso de los menores a videojuegos inadecuados para su rango de edad a los vendedores (comerciantes). Estos últimos serían los principales afectados por las sanciones destinadas a impedir la adquisición de los referidos materiales audiovisuales por parte de niños y adolescentes. Por el contrario, la responsabilidad básica de productores, editores e importadores, dada su posición en la cadena de distribución, se centraría fundamentalmente en garantizar la aplicación de los códigos en todos los videojuegos partiendo del hecho de que aquellos pasarían a ser de aplicación obligatoria.
- b) Por otro lado, la intervención normativa propuesta debería incidir en aspectos tales como la ubicación de los videojuegos en los propios establecimientos comerciales, separando nítidamente los referidos productos en función del rango de edades a los que van dirigidos y la propia difusión pública de los mismos. Con ello se facilitaría el control por parte de los padres, tutores y de los propios vendedores en relación con el acceso de menores a dicho material audiovisual.

- 13) Dada la estructura que ostenta España como Estado autonómico en el que se prevé una atribución competencial concreta, siguiendo el modelo configurado en nuestra Constitución de 1978 y desarrollado en los correspondientes Estatutos de Autonomía, entre el Estado Central y las diferentes Autonomías, cualquier regulación que pretenda establecerse en este ámbito deberá respetar escrupulosamente el referido modelo.

Procede poner de manifiesto en este punto que la práctica totalidad de los Estatutos de Autonomía atribuyen competencia en favor de la respectiva Comunidad Autónoma en materia de protección de la infancia o de menores. Ello implica que la intervención normativa proyectada tendrá que partir de dicha realidad y justificar, en el caso de que se pretenda que la regulación ostente carácter estatal, la referida asunción competencial.

Si atendemos a la configuración prevista en los arts. 148 y 149 de nuestra Carta Magna, ostenta particular importancia lo establecido en el art. 149.1.1.º en virtud del cual: «El Estado tiene competencias exclusivas sobre las siguientes materias: 1.º La regulación de las condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en el ejercicio de los derechos y en el cumplimiento de los deberes constitucionales». Dicho precepto habilitaría, en la medida en que lo que se pretenda es configurar las condiciones básicas referidas, la promulgación de una legislación de carácter estatal en la esfera de los menores y el videojuego.

No obstante, para que el título competencial establecido en el art. 149.1.1.º Constitución resulte de aplicación en este supuesto, debe vincularse con el ejercicio de los derechos y el cumplimiento de los deberes constitucionales.

En este sentido, el art. 20 viene a disponer lo siguiente: «1. Se reconocen y protegen los derechos:

- a) A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción.
- b) A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica.
- c) A la libertad de cátedra.
- d) A comunicar o recibir libremente información veraz por cualquier medio de difusión. La ley regulará el derecho a la cláusula de conciencia y al secreto profesional en el ejercicio de estas libertades.

2. El ejercicio de estos derechos no puede restringirse mediante ningún tipo de censura previa.

3. La ley regulará la organización y el control parlamentario de los medios de comunicación social dependientes del Estado o de cualquier ente público y garantizará el acceso a dichos medios de los grupos sociales y políticos significativos, respetando el pluralismo de la sociedad y de las diversas lenguas de España.

4. Estas libertades tienen su límite en el respeto a los derechos reconocidos en este Título, en los preceptos de las leyes que lo desarrollan 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*<sup>29</sup>.

5. Sólo podrá acordarse el secuestro de publicaciones, grabaciones y otros medios de información en virtud de resolución judicial».

Con base en lo anterior cabría plantear el desarrollo de una legislación estatal en relación con la esfera de los videojuegos y los menores siempre que se limitase a constituir la fijación de las condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en relación con el ejercicio del derecho constitucional citado. En este sentido, si bien el art. 20 Constitución garantiza, junto con otros, el derecho a la creación técnica y artística, también prevé en su apartado cuarto la posible limitación de dichos derechos con el fin de lograr la protección de la juventud y de la infancia. Al objeto de sentar las condiciones básicas de ejercicio de dicho derecho, cabría establecer una legislación estatal en estas esferas. No obstante, la concreción de la misma y la determinación de su ámbito y grado de especificidad exige un estudio pormenorizado con el fin de no invadir competencias asumidas por las Comunidades Autónomas en sus respectivos Estatutos de Autonomía. A la hora de llevar a cabo dicha labor, ostenta particular importancia el análisis pormenorizado de la jurisprudencia del Tribunal Constitucional en relación con el art. 149.1.1.ª Constitución citado: SSTC 25/1981, 37/1981, 189/1989,

---

<sup>29</sup> Cursiva a cargo de los autores.

75/1990, 86/1990, 61/1997 (esta última resolución es fundamental en este punto), entre otras.

En definitiva, procede aceptar la posibilidad de desarrollo de una legislación estatal en la esfera analizada siempre que la misma se atenga a los requerimientos antedichos. Por tanto, toda iniciativa futura en estas materias exige un ponderado análisis de su oportunidad, por un lado, y de su ajuste a la legalidad vigente, por otro.







# Videojuegos y la protección a la infancia



MINISTERIO  
DE TRABAJO  
Y ASUNTOS SOCIALES

SECRETARIA DE ESTADO  
DE SERVICIOS SOCIALES,  
FAMILIAS Y DISCAPACIDAD

DIRECCION GENERAL  
DE LAS FAMILIAS  
Y LA INFANCIA