



Amnistía Internacional

Sección Española

«Haz click y tortura»

Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos

27 de diciembre de 2000

¡Actua ya!
Tortura, nunca más
Campaña contra la tortura

PÚBLICO

SECRETARIADO ESTATAL. FERNANDO VI, 8, 1º IZDA. 28004 MADRID
Telf.: + 34 91 310 12 77 Fax: + 34 91 319 53 34 E-mail: amnistia.internacional@a-i.es Web: www.a-i.es

Índice

I. Introducción.....	1
II. Novedades en las recomendaciones hechas por Amnistía Internacional sobre juguetes y videojuegos en el último año.	3
III. Casos ejemplo de videojuegos que fomentan la tortura y que pueden ser usados por niños y menores de edad.....	6
3.1 Fomento de las torturas y malos tratos.....	6
3.2 Fomento de las matanzas y ejecuciones.....	7
IV. La publicidad de los videojuegos en la revistas especializadas	9
V. Conclusiones y recomendaciones	12
5.1 Recomendaciones	13

«Haz click y tortura»

Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos

I. Introducción

A punto de comenzar un nuevo milenio, las torturas son parte de la vida real en muchos países del mundo. Amnistía Internacional ha querido llamar la atención sobre este hecho a través de la campaña "¡Actúa ya! Tortura, nunca más", que la organización defensora de los derechos humanos lanzó el pasado mes de octubre y que se prolongará hasta finales del 2001. Los datos son escalofriantes: se han documentado casos de tortura en más de 150 países, en 70 de ellos estas prácticas son generalizadas y en más de 80 estados se han producido muertes a consecuencia directa de la tortura.

Según los informes disponibles, durante los tres últimos años se ha sometido a niños y niñas a torturas o malos tratos en más de 50 países, lo que demuestra que la edad, por corta que sea, no sirve de protección contra esas prácticas.

El informe que hoy presentamos, titulado "Haz click y tortura. Videojuegos, tortura y violaciones de derechos humanos", se enmarca dentro de esta campaña internacional. Trata de la difusión de prácticas degradantes, como la tortura, entre el público infantil y juvenil a través de un forma de entretenimiento actualmente en alza: los videojuegos. Según se demuestra en sus páginas, la práctica de la tortura "virtual" puede ser cotidiana en la vida de los niños y menores de edad cuando acceden, sin ningún tipo de control, a videojuegos que fomentan estas prácticas en las salas de alquiler de videojuegos o en la soledad de su cuarto adquiriendo el videojuego o utilizando Internet.

Los niños y menores de edad pueden comprar libremente, sin que nada le advierta de los riesgos, videojuegos que permiten con un "click" torturar lentamente a sus enemigos, liderar una banda en una prisión o degollar a un centinela.

Si el menor de edad quiere consultar la lista de videojuegos acude a revistas especializadas en las que se encontrará que se resaltan las torturas, las matanzas y la sangre como elementos lúdicos relevantes en el ámbito publicitario o de promoción.

Si los padres desean poner límites a estos videojuegos se encontrarán con el hecho de que no hay legislación que pueda regular el fomento de estas prácticas atentatorias contra los derechos humanos y ni siquiera, en una buena parte de los casos, la etiqueta en la carátula de los videojuegos indicará si es un juego para adultos o para menores de 18 años.

Este documento estudia, por segundo año consecutivo, algunos ejemplos de videojuegos que aplauden con impunidad la tortura, la matanza o las ejecuciones, prácticas claramente contrarias a los valores que fomentan los instrumentos internacionales de protección a los derechos humanos y que, cuando se producen entre adultos, son castigadas por la legislación española.

Este documento, por primera vez, analiza todas las gestiones realizadas por Amnistía Internacional ante instituciones del Estado desde diciembre del año pasado y la respuesta de estas instituciones a las recomendaciones de Amnistía Internacional. También proporciona una serie de recomendaciones concretas a autoridades del Estado, gobiernos autonómicos, asociaciones de fabricantes de juguetes, empresas de videojuegos, asociaciones de padres y consumidores y profesionales de la educación, con el objetivo de promover una legislación y códigos éticos que protejan al menor y al niño en el ámbito del videojuego y que denuncien aquellos que promuevan estas prácticas aberrantes.

El documento se basa en el estudio de las revistas especializadas en videojuegos y el análisis de tipo de publicidad de los mismos. También Amnistía Internacional ha comprado varios videojuegos, como cualquier usuario, en centros comerciales, y miembros de AI han visualizado varios de estos videojuegos para su posterior plasmación en el documento.

Asimismo se ha analizado toda la legislación vigente en materia de juguetes y se describen las gestiones realizadas para conseguir un Código de Conducta que regule este mercado que mueve miles de millones de pesetas en nuestro país.

Los videojuegos pueden ser instrumentos esenciales en la educación de niños y menores y todos los sectores de la sociedad involucrados son responsables de asegurar que los valores de respeto a la persona, tolerancia o solidaridad son fomentados en los mismos.

Amnistía Internacional no se opone ni apoya boicots a empresas pero resalta la responsabilidad de las mismas en el respeto y promoción de los derechos fundamentales de la persona. Amnistía Internacional denuncia, en el ámbito del videojuego, el fomento de la tortura, las matanzas o las ejecuciones.

II. Novedades en las recomendaciones hechas por Amnistía Internacional sobre juguetes y videojuegos en el último año.

En diciembre de 1999, la Sección Española de Amnistía Internacional publicó un informe titulado ¿Traerán los Reyes Magos torturas, matanzas y ejecuciones?. En dicho informe se analizaban diversos juegos y especialmente videojuegos que fomentaban violaciones de derechos humanos y a los que los menores de edad y niños tenían acceso sin restricciones.

El informe incluía también recomendaciones a autoridades del estado y autonómicas. La más importante de ellas insta a promover una legislación sobre el juguete, incluyendo videojuegos, que, además de proteger la seguridad y salud de los menores y niños, fomentara la educación en valores, protegiese al menor y el niño, e indicara claramente los juguetes que fomentan prácticas delictivas y atentatorias contra los derechos humanos proclamados en los instrumentos internacionales de protección de dichos derechos.

También se pedía a la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y empresas fabricantes y distribuidoras promover esta legislación y dotarse de un Código Ético de obligado cumplimiento para todas las empresas del sector que fomentase los valores de solidaridad y respeto a los derechos humanos en la fabricación, distribución y venta de juguetes.

El informe contenía además una serie de recomendaciones sobre el etiquetado que, de forma visible y uniforme, debía indicar que estos juguetes y videojuegos sólo son recomendados para adultos y que contienen elementos que atentan contra valores como el respeto a los derechos humanos y la solidaridad.

Las principales novedades desde el año 1999 han sido las siguientes:

El **PLENO DEL SENADO**¹ instó al Gobierno a estudiar la posibilidad de promover en el marco de la Unión Europea, "una normativa que limite o prohíba la comercialización, y en su caso la publicidad, de los videojuegos en los que se ensalza la violencia o conductas socialmente censurables y de los juguetes que inducen al maltrato o a la tortura" y a propiciar "un acuerdo de autocontrol sobre la limitación en la producción y venta de estos juegos y juguetes, con la industria y establecimientos del sector".

El **GOBIERNO** español, a través del Ministerio de Sanidad y Consumo, respondió a Amnistía Internacional el día 6 de noviembre del presente año indicando como había puesto en práctica la resolución del pleno del Senado: "En el ámbito de la Unión Europea, en el Consejo de Ministros de Consumo celebrado del 13 de abril de 1999, el Estado español trasladó al resto de las delegaciones y a la Comisaria competente en materia de Consumo el contenido de la iniciativa parlamentaria y requirió para que se abordara la viabilidad y de promover una normativa comunitaria del tipo de la prevista en la Moción. Esta primera iniciativa se complementó con una carta previa del Ministro de Sanidad a la Comisaria competente, interesándola en el tema, y la distribución de una nota, previa a la celebración del Consejo, a todas las delegaciones".

En relación con la segunda cuestión, el Gobierno español indicaba que "se han mantenido contactos con la Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y con la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, al objeto de interesarles en la

¹ 23 de febrero de 1999, moción 162, publicada en el Boletín Oficial de las Cortes Generales, número 636.

adopción de medidas de autorregulación que evite que este tipo de juegos se comercialice entre menores. Como consecuencia de estos contactos se adoptará un código de autorregulación voluntaria en el que el sector no sólo asume el compromiso de adecuar la comercialización de sus productos a la sensibilidad de la sociedad española, sino además persigue el doble objetivo de informar y proteger al consumidor, en especial a los más jóvenes, y dotar de la máxima transparencia a los criterios de comercialización del sector."

A pesar de estas gestiones el propio Gobierno español reconocía que, en el ámbito de la Unión Europea, no se había producido ningún avance ni Amnistía Internacional tiene conocimiento sobre gestiones que el Gobierno español haya realizado con posterioridad al 13 de abril de 1999.

En relación al Código de Conducta al parecer sí se habían producido avances en su elaboración y, a la fecha de terminar de redactar este informe, era inminente su presentación pública en rueda de prensa. Amnistía Internacional desconoce la redacción final del Código y si será de obligado cumplimiento y se estará dotado de mecanismos independientes de control de su puesta en práctica.

En el marco de la capacidad legislativa de las **COMUNIDADES AUTÓNOMAS** ha habido algunos avances y también algunos retrocesos en materia de regulación de videojuegos y juguetes que inducen a la práctica de la tortura, los malos tratos o las matanzas y ejecuciones.

En las **CORTES DE ARAGÓN**, en su Comisión de Sanidad y Asuntos Sociales, el 24 de mayo del 2000 se aprobó la Proposición no de Ley nº 51/00 sobre "juguetes que inducen a la violación de los derechos humanos" que insta al "Gobierno de Aragón y al Gobierno Central a que adopten las medidas normativas necesarias para regular el control de aquellos juegos y juguetes existentes en el mercado que induzcan a cometer violaciones de derechos humanos".

También pide al Gobierno de Aragón que "promueva aquellas campañas de sensibilización acerca de los daños psicológicos que puedan ocasionar a los adolescentes estos juguetes".

Amnistía Internacional desconoce, al momento de redactar este informe, si el Gobierno de Aragón ha puesto en práctica estas recomendaciones o si se ha redactado ya la Ley de la Infancia y Adolescencia que algunos portavoces parlamentarios mencionaron durante la discusión en el parlamento autonómico.

En el ámbito de la **COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MADRID** hubo dos desarrollos significativos: el defensor del menor, en carta de 4 de julio del 2.000, indicaba a AI que ha tramitado diferentes quejas referidas al contenido del videojuego "Carmagedon: muerte en las calles" y que también se había dirigido por escrito al Ministerio de Sanidad y Consumo preguntando sobre los avances producidos en la puesta en práctica de la resolución del Senado anteriormente mencionada. También indicó a Amnistía Internacional que continuaba recibiendo quejas de familias "por los contenidos y los mensajes que reciben sus hijos a través de videojuegos y similares".

A pesar de estas gestiones, como se relata en un punto posterior a este informe, el juego "Carmagedon" continúa siendo comercializado.

También en el ámbito de la Comunidad de Madrid se presentó una proposición no de ley a la Asamblea Autonómica por parte del Grupo Parlamentario Socialista-progresistas, en febrero del 2.000, pidiendo una ley del juguete, que incluyera videojuegos, "acorde con la Convención sobre Derechos del Niño... que fomente la educación en valores y proteja al menor y el niño".

Esta proposición no de ley fue rechazada a mediados de diciembre por la Asamblea de la Comunidad de Madrid al considerar el Grupo Parlamentario Popular, mayoritario en la Asamblea, que ya había suficientes elementos legislativos de protección del menor y del niño aunque, como este informe demuestra, sigue sin existir esa protección contra videojuegos que ensalzan matanzas, torturas y ejecuciones.

En la **COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS** existe, desde febrero de 1997², una Ley de Atención Integral de Menores que, entre otras cuestiones, busca "limitar el acceso de los menores a medios, productos y actividades perjudiciales para su desarrollo integral" y busca "velar por el respeto y garantía de los derechos de los menores, mediante actividades de información, divulgación y promoción". También pretende "la promoción del conocimiento de los derechos de los menores y de las actuaciones y actividades que redunden en la formación integral de los mismos".

Esta Ley³ indica claramente que "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".

Amnistía Internacional considera un avance real la existencia de esta Ley en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias pero desconoce si la aplicación de esta ley se ha reflejado en avances significativos en la protección de los derechos de los niños y los menores en relación con videojuegos que promueven violaciones de derechos humanos como torturas, matanzas y ejecuciones.

Estos limitados avances legislativos no han producido cambios sustanciales en la protección de menores de edad y niños en materia de comercialización de videojuegos y juguetes ni tampoco en la promoción de valores respetuosos con los derechos humanos en la publicidad de los mismos.

² Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

³ Artículo 35, apartado 1.

III. Casos ejemplo de videojuegos que fomentan la tortura y que pueden ser usados por niños y menores de edad

Amnistía Internacional, en este documento, utiliza algunos casos ejemplo de videojuegos que fomentan descaradamente la tortura y los malos tratos y, también algunos casos de videojuegos que inducen a cometer ejecuciones y matanzas. Estas prácticas se resaltan en el ámbito publicitario o de promoción como elementos lúdicos relevantes que buscan hacer mas atractivo el videojuego para el usuario.

Con este documento, Amnistía Internacional no pretende llevar a cabo un repaso exhaustivo de todos los videojuegos que fomentan estas prácticas sino simplemente tomar algunos casos ejemplo especialmente relevantes que muestran la tendencia general del sector en la comercialización y publicidad de los mismos.

3.1 Fomento de las torturas y malos tratos

a) **"GUARDIÁN DE LA MAZMORRA 2"**, Producido por Bullfrog y distribuido por Electronic Arts. Según la carátula es recomendado para menores de edad a partir de 15 años.

Algunas frases del folleto oficial que fomentan la tortura:

"En la Cámara de Tortura puedes disfrutar mostrando a las criaturas rebeldes y héroes lo equivocado de su conducta. Las criaturas colocadas en la Cámara de Tortura es probable que se arrepientan , o en todo caso que revelen algo valioso o mueran, La cantidad de tiempo que tardes en persuadir a una criatura enemiga depende del tipo de criatura."

"Puedes prolongar la agonía de tus prisioneros y mantenerlos vivos [...] aumentando a su vez tu diversión y la de la dama como mirones [...]"

"Si tus secuaces parecen no tener ningún entusiasmo por sus tareas, resulta razonable hacerles ver quien es el jefe, mediante unas oportunas bofetadas. Alguien dirá que las bofetadas frecuentes pueden desquiciarles y que el daño causado les produce angustias. Bueno, es verdad, es de lo que se trata."

b) **"GUARDIÁN DE LA MAZMORRA"** también ha sido producido por Bullfrog y distribuido por Electronic Arts. Según la carátula es recomendado para menores de edad a partir de 15 años.

Algunas frases del folleto oficial que fomentan las torturas:

"Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo [...] Hay distintas torturas [...]"

"El Señor del Territorio sólo puede sufrir una tortura, por lo que tienes que hacer click con el botón izquierdo del ratón para seleccionar la tortura. Posteriormente escucharás con placer los agónicos gritos de sufrimiento del Señor [...]"

"La cámara de torturas es el lugar donde puedes atormentar a tus enemigos, y a tus propias criaturas. Puedes soltar a tus propias criaturas [...] y comenzar la tortura. La criatura queda a merced del diabólico mecanismo de tortura que contiene la sala."

Mientras que una de tus propias criaturas está sufriendo tortura su sueldo se reduce a la mitad".

"Mientras se les tortura pueden pasar dos cosas. En primer lugar existe una pequeña posibilidad de que revelen el emplazamiento de la mazmorra del Guardián enemigo. En segundo lugar es algo mas probable que se conviertan a tu facción".

"A algunas de las criaturas, sobre todo a la Dama de la oscuridad, les proporciona gran placer ver como se lleva a cabo la tortura, mientras que otras criaturas mentalmente enfermas, disfrutan siendo torturadas [...]"

"Si una criatura muere mientras sufre la tortura se convierte en fantasma [...]"

El año pasado Amnistía Internacional ya denunció que en el videojuego "Guardián de la Mazmorra 2" se fomentaba la práctica de la tortura y, en declaraciones a los medios de comunicación, un portavoz de la empresa Electronic Arts Software no negó los extremos denunciados por Amnistía Internacional. Este portavoz declaró que "todo está sujeto a interpretaciones", y sugirió que "debería crearse un código español" e indicó que los videojuegos son fantasía "donde no hay seres humanos sino criaturas imaginarias".⁴

AI considera que Electronic Arts Software sigue fomentando, en estos videojuegos, la práctica de la tortura.

c) "**KODELKA**". En este videojuego, recomendado en la revista Play Manía⁵ para niños mayores de 13 años, de la empresa Sony Playstation, cuando se accede al mismo, en sus pasos número 17, 51 y 52 se pueden encontrar las siguientes imágenes, descritas literalmente por la misma revista:

"Allí verás una sala presidida por una mesa de torturas y con abundantes manchas de sangre. Rodea la mesa y coge munición. Examina luego el pequeño altar que hay en la cabecera y coge el frasco de sangre [...]"

"Este atormentado espíritu te pondrá a prueba. Haz que Edward se acerque para propinarle algunos golpes [...] Afortunadamente no posee una gran resistencia [...]"

"En este horrible estancia descubrirás una guillotina y sangre por todas partes [...]"

d) "**ALUNDRA 2**". En este videojuego, recomendado en la revista Play Manía⁶ para niños mayores de 13 años y también de la empresa Sony Playstation, al acceder al mismo, también se fomenta la práctica de la tortura en la descripción de su contenido. Las instrucciones son las siguientes:

"Ataca primero a las dos patas traseras y, cuando echen humo, encárgate de las delanteras. Cuando le destroces las cuatro extremidades se volverá a levantar y repetirá lo mismo que antes. Haz tú lo mismo y sablea las patas de igual forma. Antes de morir se levantará una tercera vez y, cuando sólo lo quede una pata operativa, se concentrará para lanzar una enorme llamarada. Aprovecha este momento para eliminar la última extremidad y acabar con él [...]"

3.2 Fomento de las matanzas y ejecuciones

Aunque el principal objetivo de Amnistía Internacional, en este informe, dentro de la campaña contra la tortura, es denunciar los videojuegos que fomentan dicha práctica, existen multitud de

⁴ Diario 16, 30 de diciembre de 2000

⁵ Play Manía, número 23, páginas 7 a 15.

⁶ Play Manía, número 23, páginas 27 a 35.

videojuegos que alientan también matanzas y ejecuciones. Amnistía Internacional describe, a continuación, dos videojuegos como casos ejemplo.

e) **CARMAGGEDON 2 "THE DEATH RACE 2000"**. Este juego, producido por la empresa Sales Curve Interactiva y distribuido por Virgin, cuyo contenido ya fue denunciado por Amnistía Internacional y por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, representa un intento, año tras año, de solventar las críticas haciendo cada vez más despreciables a las víctimas, como si este hecho hiciera justificables las ejecuciones.

Después de las críticas recibidas el primer año, cuando en el juego se atropellaba a todo tipo de peatones, la empresa intentó justificarlo rebajando a las víctimas a la categoría de zombies. Según la información aparecida en prensa⁷, en la nueva versión aparecida este año los peatones "han dejado de ser simples transeúntes para llegar a, en algunos casos, atacar al vehículo que amenaza su vida con cocteles molotov y palos o barras de hierro".

La publicidad del nuevo "Carmaggedon", en la misma revista, proporciona una serie de consejos a los usuarios bajo el epígrafe "cómo ser un eficaz asesino". Algunas de las frases incluidas en la publicidad y atribuidas al personaje del videojuego llamado Max, el "carnicero sobre ruedas", son las siguientes:

Como ser un eficaz asesino:

1. "Conoce tu vehículo [...] aprende su aceleración [...] y no habrá nadie que pueda escaparse de tu parachoques".
2. "Rechaza imitadores [...] tu coche es lo único que necesitas para acabar con los viandantes [...]".
3. "Sé creativo [...] la sangre fácil siempre agrada, pero un asesino con clase busca la forma más imaginativa de atropellar a alguien, no te conformes con pasarles por encima".

f) **PRISIONEROS DE GUERRA**. Este es un videojuego que también se puede utilizar a través de Internet y que ha sido producido por la empresa Black Night Productions.⁸ Si se entra en el videojuego a través de Internet, no se encontrará ningún aviso en relación con la edad requerida para utilizarlo. En inglés, lo primero que se describe es que uno debe capturar a todos los miembros del equipo enemigo y después se procede a "ejecutarlos".⁹

Esta descripción, a la que ha tenido acceso AI a través de una consulta a la página web, es confirmada por la revista "game live pc"¹⁰ que lo describe de la siguiente manera: "Cada uno de ellos {de los equipos} tiene una cárcel en la que deberá encerrar a sus enemigos. Una vez estén todos entre rejas se procederá a ejecutarlos".

⁷ Revista Micromanía, número 65, página 71

⁸ Se puede encontrar en <http://q3jb.teamreaction.com>

⁹ Descripción en la página web: "Your primary goal as a team is capture each member of the opposing team and contain them within your prison. What happens when you capture the entire team? They are terminated".

¹⁰ "Gamelive PC", número 1, noviembre, página 142.

IV. La publicidad de los videojuegos en la revistas especializadas

Existen varias revistas especializadas en videojuegos cuyo contenido, en relación a la publicidad de los videojuegos y el fomento de prácticas atentatorias contra los derechos humanos, ha analizado Amnistía Internacional.

Aunque hay pequeñas variaciones entre las diferentes publicaciones especializadas, hay varias pautas comunes entre las mismas:

a) El componente sangriento o violento de los videojuegos es ensalzado como un elemento lúdico y atractivo del mismo juego.

a.1 Fomento de la tortura y los malos tratos como un elemento lúdico

Por ejemplo la nueva revista "Game Live PC"¹¹ describe un nuevo videojuego titulado "TRÓPICO". La descripción es la siguiente: "¿Eres un dictador?. Entonces Trópico te interesa. Deberás, sobre todo, mantener a raya cualquier foco de disidencia o potestad entre sus súbditos. De lo contrario rozarán cabezas, incluida la tuya... Un cuartel de policía secreta y medidas como la ley marcial pueden ayudarte a cortar por lo sano las intenciones revolucionarias de tus ciudadanos."

Este videojuego, según la revista, se lanzará al mercado a principios del año que viene. El artículo termina indicando al usuario: "vete preparando para sacar a relucir ese dictador que llevas dentro".

La misma revista describe también el nuevo videojuego "SACRIFICE",¹² editado por Virgin Interactive y desarrollado por Shiny entertainment. La revista describe una de las posibilidades de jugar indicando: "Los Sacs-Doctors también son los encargados de acabar con el altar enemigo al sacrificar en él a alguna de sus criaturas. Se trata de un ritual cruel pero divertido, con danza incluida. La lástima es que se cancela automáticamente si uno de los Sacs-Doctors muere antes de que finalice..."

En ninguno de estos juegos la revista menciona la edad a la que va dirigido este videojuego.

a.2 Fomento de matanzas y ejecuciones como un elemento lúdico

La revista "Play Manía"¹³ en su número 23, por ejemplo, cuando describe el videojuego "ACTION MAN: DESTRUIR A X", que recomienda su uso para niños mayores de 3 años, después de describirlo indica como aspecto positivo del mismo, la posibilidad de "utilizar un completo arsenal de destrucción".

Otro videojuego descrito en la misma revista,¹⁴ "CRASH BASH", también apto para el público infantil mayor de 3 años, indica que "el enfrentamiento con el Gran Oso Polar es uno de los momentos estelares del juego... Tienes que esperar tu momento de "endiñarle" un buen cañonazo en cuanto aparezca la pantalla con el punto de mira. Genial."

¹¹ Gamelive PC, número 1, noviembre 2 000, página 11.

¹² Gamelive PC", número 1, noviembre 2000, página 53.

¹³ Play Manía, número 23, página 36.

¹⁴ Play Manía, número23, página 40.

En el suplemento especial de "Play Manía" del mismo mes de noviembre,¹⁵ al describir el juego "UNREAL TOURNAMENT", de la empresa Infogrames, se indica que "sólo accederemos al siguiente nivel si nos proclamamos campeones, es decir, si causamos el número de bajas antes que nuestros rivales". La revista, sobre este juego, al final del artículo, y en lugar no destacado, menciona que no es recomendado para menores de 18 años.

b) Las revistas especializadas no siguen criterios comunes para indicar si los videojuegos son para adultos o para menores de edad.

En este sentido, es imposible para el lector conocer a qué edades va recomendado el videojuego descrito. La mayor parte de las revistas no lo menciona en ninguna parte, otras lo mencionan marginalmente dentro del texto. En muy pocos casos se menciona de forma destacada la edad a la que se recomienda el uso del videojuego.

En cualquier caso, no hay un sistema uniforme y visible entre las diversas publicaciones especializadas que permita al lector conocer si el videojuego es recomendado para adultos o para menores de edad.

c) En estas revistas especializadas no se fomenta de ninguna manera el uso de videojuegos como herramienta fundamental para la educación en valores descritos en la Convención sobre Derechos del Niño. Al contrario, a veces se ridiculizan o minusvaloran las versiones "light" o se fomentan claramente las violaciones de derechos humanos con el argumento del ámbito de la ficción.

La revista "Gamelive PC",¹⁶ al describir el videojuego "BLADE" que edita la empresa Friendware y ha sido desarrollado por la compañía Rebel Acts Studios, indica lo siguiente: "tanto en la opción múltiple como en su modo aventura, Blade es un juego no apto para todos los estómagos. Tal vez en otros países se editen versiones suavizadas, con la sangre poligonal fluyendo de forma directa y no en espectaculares borbotones, pero el caso es que en España vamos a disfrutar de un Blade sin cortos de censura".

La revista "Dreamcast",¹⁷ al describir el videojuego "GRAND THEFT AUTO 2", distribuido por Proein y desarrollado por la empresa Take 2, habla de los "encarguitos que nos asignan nuestros jefes: robar coches, transportar drogas o, peor aún, disparar a alguien... Muy educativo no parece pero controversias aparte "Grand Theft auto 2" resulta ser un juego muy divertido...".

Es justo destacar, en esta misma revista, un tímido intento educador al desaconsejar el uso de la violencia en los videojuegos. Al describir las torturas del juego "SILENT SCOPE" de la compañía Konami, indica que "afortunadamente en Konami han incluido una opción para rebajar el contenido violento y sexual".

La revista "Play Station"¹⁸ vuelve a insistir en que todo es válido porque todo es virtual y al describir el videojuego "ARMY MEN", que distribuye Virgin Interactive, hace un llamamiento al lector: "dispara, destruye y vuélvete loco. Piensa que es todo virtual y además de plástico".

Amnistía Internacional, dentro del respeto a la libertad de expresión, opina que la publicidad y los contenidos de las revistas especializadas en videojuegos deben guiarse no sólo por razones

¹⁵ Suplemento especial PS2, Play Manía, página 10.

¹⁶ Gamelive PC, noviembre 2000, número 1,

¹⁷ Dreamcast, número 12, diciembre 2000, página 51.

¹⁸ Revista "Playstation", número 47, página 64.

comerciales o técnicas, sino que también deben fomentar la educación en valores relacionados con el respeto al derecho del menor y al "interés superior del niño", según marca la Convención sobre Derechos del Niño.

La regulación de la publicidad de los videojuegos en estas revistas debe también contemplarse dentro del Código de Conducta y, mientras tanto, en cada descripción de videojuego debe establecerse claramente y de forma destacada y uniforme la edad a la que se recomienda dicho videojuego. Además, debe señalarse claramente en la portada de la revista si el contenido de algunos de los artículos, fotos o elementos interactivos puede dañar la sensibilidad del lector.

Fomentar las torturas, matanzas y ejecuciones como un elemento lúdico indispensable en los videojuegos no puede ser una de las constantes de las revistas especializadas al describir un videojuego.

V. Conclusiones y recomendaciones

Durante el año 2.000 no ha variado en absoluto la situación ya descrita por Amnistía Internacional anteriormente, aunque algunas medidas legislativas y de autocontrol actualmente en discusión pueden, si se confirman, contribuir a cambiar el fomento descarado de las violaciones de derechos humanos en los videojuegos.

La realidad es que, actualmente, todavía no existe legislación, ni en España, con excepción de Canarias, ni en el marco de la Unión Europea, que proteja a los niños y otros menores de edad del fomento de violaciones de derechos humanos en los videojuegos, que se siguen fabricando y distribuyendo impunemente sin ningún tipo de regulación sobre su uso.

Amnistía Internacional ha documentado igualmente, en el caso de los videojuegos, que la práctica de explicitar a quien va dirigido el vídeo juego por edades se cumple escasamente, es confusa o simplemente no se incluye ese dato en la carátula del videojuego.

La única legislación española y de ámbito comunitario sobre el juguete que conoce Amnistía Internacional se refiere a aspectos de fabricación, importación y distribución de juguetes y pretende la protección de consumidores en sus aspectos de salud y seguridad. Éstos son sin duda aspectos importantes pero no se fomentan igualmente valores y prácticas respetuosas con la Convención de Derechos del Niño y la Declaración Universal de Derechos Humanos.¹⁹

Sí existe legislación específica sólo para juguetes de interés pedagógico.²⁰ Según esta normativa, "son juguetes de interés pedagógico los que de acuerdo con los distintos niveles de edad pueden contribuir a la formación del niño". Son juguetes educativos aquellos que "además de su carácter meramente recreativo, coadyuvan de una forma espontánea al desarrollo de las facultades del niño y aquellos que pueden ser utilizados como valiosos instrumentos pedagógicos en los primeros niveles de enseñanza".

Al no existir legislación apropiada y no haberse puesto en práctica el Código de Conducta, ni conocerse su redacción final en el momento de redactar este informe, los niños y menores de edad continúan indefensos ante el fomento de este tipo de prácticas atentatorias contra los derechos humanos que se desarrollan, sin ningún tipo de regulación, en tiendas, salas de videojuegos o en la publicidad de las revistas especializadas, así como a través de Internet.

El Gobierno español sólo ha cumplido administrativamente con la resolución del Senado de febrero del año 1999 pero no ha insistido, desde hace ya casi dos años, ante las instituciones europeas, en la necesidad de una legislación que proteja al niño del fomento de prácticas atentatorias contra los derechos humanos.

En la mayoría de las comunidades autónomas se sigue sin legislar o, cuando se legisla, no se conoce el impacto real de estas leyes en la protección de los niños y menores en relación a los videojuegos.

¹⁹ Real Decreto 8807/1990 de 29 de junio por el que se aprueban las normas de seguridad en los juguetes. Se entiende por juguete todo producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años.

²⁰ Decreto de 16 de agosto de 1969 número 2061/69.

A pesar de las denuncias públicas reiteradas y de los expedientes abiertos por diversas autoridades, los videojuegos que fomentan este tipo de prácticas continúan comercializándose año tras año sin ningún tipo de control, y las empresas y las Asociaciones que las representan hacen oídos sordos a estas denuncias.

Aunque el Gobierno español ha indicado, en su comunicación a Amnistía Internacional, que se está promoviendo un Código de Conducta junto a la Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, a la fecha de terminar de redactar este informe se desconocía su contenido final y cuándo está prevista su puesta en práctica.

En el ámbito del juguete - no del videojuego - existe una guía 2000-2001 dirigida padres y educadores, elaborada por el Instituto Tecnológico del Juguete, que ofrece "una selección de juguetes y asesora e informa sobre la importancia del juego y la correcta elección del material lúdico" pero no refleja la promoción de valores recogidos en la Constitución o la Convención sobre Derechos del Niño.

Las tiendas y centros comerciales, en su gran mayoría, continúan vendiendo estos videojuegos en los mismos lugares que los videojuegos apropiados para niños y no en espacios para adultos como su contenido podría aconsejar.

5.1 Recomendaciones

Ante este panorama que deja casi sin defensa a niños, menores de edad y padres de cara a los videojuegos que fomentan torturas, matanzas y ejecuciones, Amnistía Internacional plantea una serie de RECOMENDACIONES muy concretas:

1. El Gobierno español debe cumplir de manera real con la moción 162 del Senado de febrero de 1999 y promover de forma decidida en el ámbito de la Unión Europea "una normativa que limite o prohíba la comercialización, y en su caso la publicidad, de los videojuegos en los que se ensalza la violencia o conductas socialmente censurables y de los juguetes que inducen al maltrato o a la tortura". El Senado debe asegurar el control parlamentario del gobierno en este sentido e insistir en el cumplimiento de esta moción.
2. El Gobierno español debe cumplir de forma inmediata la segunda parte de la resolución del Senado y cerrar "un acuerdo de autocontrol sobre la limitación en la producción y venta de estos juegos y juguetes, con la industria y establecimientos del sector". Este Código de Conducta, para que sea efectivo en la protección del "interés superior del niño", como marca la Convención sobre Derechos del Niño en su artículo 40, debe ir más allá de los videojuegos y extenderse a todos los juguetes y al resto de juegos. Asimismo, este Código de Conducta debe incorporar un sistema de supervisión independiente y desaconsejar la comercialización de productos que fomenten prácticas atentatorias contra la dignidad de las personas.

Este Código de Conducta debe cubrir, adicionalmente, todos los demás aspectos relacionados con videojuegos y juguetes, como son la publicidad y la regulación del acceso a lugares públicos donde se desarrollan (las salas de exhibición y alquiler de videojuegos, etc.), así como la publicidad en las páginas web de las filiales españolas de las empresas multinacionales que comercializan videojuegos que fomentan las torturas, matanzas y ejecuciones.

3. Es responsabilidad del gobierno y de las autoridades autonómicas promover una legislación sobre el juguete, incluyendo videojuegos destinados a menores de 18 años, acorde con la Convención sobre los Derechos del Niño y la Declaración Universal de Derechos Humanos,

que, además de proteger la seguridad y salud de los menores y niños, fomente la educación en valores, proteja al menor y el niño, e indique claramente qué juguetes fomentan prácticas delictivas y atentatorias contra los derechos humanos proclamados en los instrumentos internacionales de protección de dichos derechos.

El Propio Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por España, recordaba que "la infancia tiene derecho a cuidados y asistencia especiales" y que el niño "debe ser educado en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad".

Las autoridades autonómicas que ya han promovido esta legislación o la adopción de iniciativas parlamentarias, como por ejemplo en las comunidades autónomas de Aragón o Canarias, deben revisar la puesta en práctica de esta legislación o el cumplimiento de dichas iniciativas y asegurar que las mismas, en la vida real, cumplen los objetivos de protección del menor y el niño del fomento de las torturas, matanzas y ejecuciones en los juguetes y videojuegos.

4. Las empresas que desarrollan, fabrican, distribuyen y comercializan estos videojuegos y juguetes, y las Asociaciones que las representan, tienen una responsabilidad ante la opinión pública en el desarrollo de valores relacionados con los derechos humanos y deberían abstenerse de promover sin ningún tipo de control, dentro de su legítima actividad comercial, productos para niños y menores que fomentan descaradamente la tortura o prácticas atentatorias contra los derechos humanos. Estas empresas y Asociaciones deben contribuir a promover y cumplir el Código de Conducta y la legislación que se desarrolle con los contenidos arriba expresados.

En este sentido, Amnistía Internacional recomienda también que las guías que se elaboran por parte de Asociaciones de Fabricantes de Juguetes, como por ejemplo la "Guía de Juegos y Juguetes" del Instituto Tecnológico del Juguete, recoja también, de forma expresa, el respeto de las empresas vinculadas a su elaboración a los valores de respeto a los derechos humanos expresados, entre otros instrumentos internacionales, en la Convención sobre Derechos del Niño.

5. Mientras esta legislación se pone en práctica, todos los juguetes que se comercialicen, especialmente videojuegos que fomenten actividades contrarias a los derechos del niño, deben indicar expresamente de forma visible y uniforme en sus carátulas que estos juguetes sólo son recomendados para adultos y que sus contenidos pueden dañar la sensibilidad del usuario.
6. Estos videojuegos para adultos deben ser comercializados de forma separada en espacios diferentes a donde se encuentran los demás juguetes y videojuegos destinados a un público infantil y, en todo caso, en lugares para consumo de adultos.
7. Es responsabilidad de los profesionales de la educación concienciar a los niños y jóvenes sobre el carácter nocivo de ciertos videojuegos y juguetes, y promover alternativas a los mismos y desaconsejar aquellos que fomentan prácticas como la tortura, las matanzas o las ejecuciones.
8. Es responsabilidad de asociaciones de padres y de consumidores promover cambios legislativos que propicien la protección de niños y menores en la fabricación, distribución y comercialización de videojuegos y juguetes, y fomentar un criterio selectivo para las compras de juegos y juguetes con destino a niños y otros menores de edad.

