

Regula la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas
Boletín N° 5579-03

Más de 50 años de investigaciones sobre los efectos negativos de la violencia desmedida en la televisión en los niños, han permitido llegar a conclusiones en forma más rápida y completa sobre los efectos de la violencia excesiva en los videojuegos.

Estudios dados a conocer por la American Psychological Association, como el de Douglas Gentile y Craig Anderson del año 2003, (Gentile *Et* Anderson, 2003) muestran como los efectos negativos de los videojuegos pueden incluso ser más perjudiciales que la televisión, toda vez que los videojuegos son:

- (i) Mas envolventes e interactivos,
- (ü) Recompensan el comportamiento violento de los jugadores y
- (üi) Existe una repetición constante y mucho mas intensa que en la televisión de dichos actos de violencia.

Así también, diversos estudios a nivel internacional demuestran el aumento explosivo de las horas de exposición de niños y adolescentes a los videojuegos, realidad que se produce precisamente en una etapa de sus vidas en donde deberían aprender a relacionarse en forma pacífica y cooperativa con los otros, intentando a resolver en forma pacífica los problemas que enfrentan.

Los estudios han demostrado que el uso excesivo de videojuegos violentos esta relacionado con mayores comportamientos, pensamientos y sentimientos agresivos, señalando que los padres tienen un papel importante que jugar.

Una de las características más graves de la violencia excesiva en los videojuegos, es que esta, a diferencia de la violencia televisiva, es "interactiva" y premia dichos comportamientos.

Tal es así, que casos a nivel internacional han demostrado que jóvenes adictos a videojuegos violentos, han cometido tiroteos y masacres entre sus propios compañeros de estudio, para lo cual basta recordar la muerte de 34 personas el 17 de abril de 2007 en la Universidad Tecnológica de Virginia, Estados Unidos y la más reciente ocurrida en Finlandia, en donde murieron asesinadas 8 personas en el Instituto Jokela de Tuusula, el 7 de Noviembre de 2007, hechos en los cuales si bien no se puede atribuir toda la responsabilidad a la afición de los involucrados a los videojuegos excesivamente violentos, constituye un elemento común en ambos casos, que podrían haber ayudado a exacerbar comportamientos violentos, en personalidades inestables o enfermas.

Como ejemplo, podemos señalar juegos como el famoso GTA (Grand Thef Auto) San Andreas, en donde el protagonista es un ex convicto que debe intentar convertirse en el nuevo rey del crimen en la ciudad, cometiendo todo tipo de delitos para poder ganar puntos, a lo cual se ha sumado la tendencia de muchos niños de repetir en la vida real las misiones violentas contenidas en dicho juego, como lo demuestran los innumerables videos contenidos en internet (YouTube) que intentan imitar las misiones de este criminal protagonista.

Así también, el juego Resident Evil 4, de Nintendo, que no sólo exacerba la violencia extrema en el desarrollo del mismo, sino que promueve conductas suicidas con frases tan decidoras como "morir es vivir" expresadas por mojes en rituales con características satánicas.

Lo anterior, solo para mencionar como ejemplo dos de los juegos más comunes actualmente en el mercado, sin perjuicio de existir miles incluso más crueles y violentos actualmente disponibles.

Por lo anterior, es que presentamos el siguiente:

PROYECTO DE LEY

"Artículo 1°.- Los fabricantes y/o importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos, leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según las instrucciones contenidas en la presente ley.

Asimismo, no podrán vender ni arrendar videojuegos que fueran calificados "sólo para adultos" a personas menores de 18 años, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva.

Artículo 2°.- Todo envase o envoltura que contenga un videojuego, sea nacional o importado, destinado a su distribución dentro del territorio nacional, y toda acción publicitaria de los mismos, cualquiera sea la forma o el medio a través del cual se realice, deberá contener en forma clara y precisa, la advertencia sobre los grados de violencia contenidos en dicho videojuego, según la clasificación siguiente:

- a) "Apto para todo público"
- b) "Juego violento, sólo apto para mayores de 13 años"
- c) "Juego excesivamente violento, sólo para adultos"

Esta advertencia deberá ocupar al menos el 50% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

Artículo 3 ° .- Las consolas de cualquier tipo para videojuegos, deberán disponer de un sistema de control parental, que permita el ingreso de una clave para ser accionado o cualquier otro mecanismo que permita a los padres, apoderados y/o adulto responsable, el tener control sobre el contenido y duración en el uso de videojuegos.

Artículo 4°.- La infracción de las disposiciones de la presente ley, será sancionada en conformidad a las reglas siguientes:

- a) Multa de 1 a 50 Unidades Tributarias Mensuales y comiso de las especies materia de la infracción, por omitir la obligación de publicidad contenida en el artículo 2° de ta presente ley.

b) Multa de 50 a 250 Unidades Tributarias Mensuales y comiso de las especies materia de la infracción, por no cumplir con la obligación de contener dispositivos de control parental, según lo establece el artículo 3 ° de la presente ley.

Se entenderá que existe reincidencia, cuando el infractor incurra en una misma contravención en dos oportunidades dentro del mismo año calendario, caso en el cual se podrá aplicar el doble de la multa establecida para la infracción respectiva."