

Videojuegos 2007:

“Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños”



© Sección española de Amnistía Internacional, 2007

Fondo de la fotografía extraído de la página oficial del videojuego
Gangs of London, www.gangsoflondonpsp.com

1. Introducción.....	5
2. La protección de menores, un derecho humano: obligaciones del Estado español.....	7
3. Marco regulador del acceso de menores a videojuegos con contenidos no aptos para su edad.....	9
3.1 Ausencia de marco jurídico estatal.....	9
3.2 Desigual regulación entre Comunidades Autónomas de la venta y alquiler de videojuegos no aptos para menores	9
3.3 El código de autorregulación PEGI, claramente insuficiente	10
4. Escaso compromiso del Gobierno español con la protección de los menores frente a los videojuegos	14
5. ¿Podrán jugar tranquilos y seguros los menores con sus videojuegos estas Navidades?	17
6. Conclusiones y recomendaciones	20

1. Introducción

El software de entretenimiento se está convirtiendo en la oferta de ocio preferida por la población española, especialmente entre adolescentes, sin que el Estado español asuma la responsabilidad que le obliga a garantizar la máxima protección de los derechos de los menores de edad.

Según los datos de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), los videojuegos ocupan ya el 40% del total de consumo de ocio audiovisual en nuestro país (situándose por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo).¹ También según datos de ADESE, relativos a 2005², aunque el mayor porcentaje de consumidores de videojuegos se encuentra entre población adolescente y adulta, se percibe una presencia más intensa que en años anteriores entre niños de 11 a 16 años (el 78% de los niños y niñas entre 11 y 16 años juegan con videojuegos). Este dato se relaciona con las cifras proporcionadas por una encuesta del Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2006³ que confirmaban el crecimiento progresivo durante los últimos años del uso de ordenador por menores de edad entre los 10 y 14 años; la encuesta del INE de 2007⁴ indica que de todos los hogares con al menos un miembro de 16 a 74 años, el 60,4% dispone de algún tipo de ordenador (3,2 puntos más que el año anterior y 8 puntos por encima del porcentaje de 2004). Una tendencia que también se puede relacionar con el hecho de que 9 de los 10 de los videojuegos que vendieron un mayor número de copias⁵ en 2006 eran clasificados para todos los públicos (con la calificación PEGI 3+, que indica que son aptos para mayores de 3 años de edad).

A pesar de la obligación derivada de las normas internacionales de derechos humanos y derechos de la infancia y adolescencia, el Gobierno español continúa apostando por la autorregulación voluntaria de las empresas del sector de los videojuegos, sin establecer normas de ámbito estatal que impidan el acceso de los menores de edad a videojuegos clasificados para adultos o con contenidos que fomentan valores contrarios a los derechos humanos. A lo largo de los informes publicados por Amnistía Internacional desde 1999, la organización ha mostrado su preocupación por esta falta de una legislación específica que garantice el control en el acceso de los y las menores a estos videojuegos en todo el Estado español.

Las preocupaciones que motivaron los dos primeros informes de Amnistía Internacional relativos a videojuegos y que fueron previos a la entrada en vigor del código de autorregulación actualmente en vigor⁶ respondieron al compromiso de la organización con la eliminación de toda forma de tortura y discriminación, y con la promoción de los derechos humanos en todo el mundo. Aquellos dos primeros informes daban la voz de alarma en torno a la comercialización de videojuegos y juguetes cuyos contenidos aplauden con impunidad la tortura, la discriminación sexual o racial, las matanzas o las ejecuciones, todas ellas prácticas 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.

Tras la entrada en vigor del código de autorregulación PEGI en 2003, Amnistía Internacional ha continuado documentando la existencia en el mercado de videojuegos, algunos de ellos dirigidos a menores de edad, en los que se fomentan estereotipos de género y actitudes discriminatorias hacia las mujeres (*Con la violencia hacia las mujeres no se juega*, de diciembre de 2004) o se ensalza la violencia

¹ ADESE: Estudio de Hábitos y Usos, junio 2006. Disponible en www.adese.es

² Ídem

³ Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares, Año 2006. Nota de prensa del 4 de octubre de 2006 del INE (<http://www.ine.es/prensa/np428.pdf>), según la cuál el 74,4% de los niños de 10 a 14 años utilizaba en 2006 el ordenador, casi dos puntos y medio más que en el segundo semestre de 2005.

⁴ Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares, Año 2007. Nota de prensa del 4 de octubre de 2007 del INE (<http://www.ine.es/prensa/np469.pdf>)

⁵ Disponible en www.adese.es

⁶ *¿Traerán los reyes magos matanzas, torturas y ejecuciones?*, de diciembre de 1999 y *¿Sabes a qué juegan tus hijos?*, de diciembre de 2002

y valores contrarios a los que establecen las normas internacionales de derechos humanos con relación a la protección y adecuado desarrollo de las y los menores de edad (*España: Menores y Derechos Humanos, responsabilidades en juego*, de enero de 2006). Amnistía Internacional ha documentado, además, la facilidad con que los menores de edad pueden acceder a videojuegos clasificados para adultos.

A lo largo de estos informes, la organización ha señalado que ningún gobierno debe delegar su responsabilidad de proteger los derechos humanos en la voluntariedad de las empresas. Esta preocupación de Amnistía Internacional coincide, por ejemplo, con la valoración que del Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia realizan algunas organizaciones de usuarios y telespectadores y grupos de investigación universitaria⁷, que coinciden en mostrar la ineficacia de los códigos de conducta como único medio para regular la difusión de contenidos que vulneran el adecuado desarrollo de los niños, niñas y adolescentes. Particularmente en lo que se refiere a contenidos televisivos, el Observatorio de Contenidos de Televisión y Audiovisuales (OCTA), en su informe *¿Qué ven los menores de edad en horario de superprotección? Evaluación sobre la aplicación del Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia en 2006*, pone de manifiesto la insuficiencia de esas iniciativas para garantizar el control de los contenidos audiovisuales difundidos en horario infantil.⁸ También el Parlamento Europeo se ha pronunciado sobre la insuficiencia de la autorregulación del sector audiovisual como medio para proteger a los menores frente a los mensajes de contenido perjudicial⁹.

En opinión de Amnistía Internacional, el surgimiento del ocio electrónico, y en particular de los videojuegos, y su rápido desarrollo en un contexto de creciente convergencia de tecnologías (Internet, telefonía móvil, televisión digital a la carta, videoconsolas, etc.) no está teniendo una respuesta adecuada por parte de las autoridades responsables de garantizar el cumplimiento de las normas internacionales en materia de protección a la infancia y derechos humanos, que obligan a garantizar un entorno propicio para niños, niñas y adolescentes.

Con este nuevo informe, la organización se propone comprobar cuál ha sido el compromiso demostrado por parte del Gobierno español durante los últimos dos años en materia de protección de los y las menores en el acceso a videojuegos no adecuados que pueden afectar a su adecuado desarrollo, así como la evolución de la normativa autonómica al respecto. Además, a través de comprobaciones prácticas en seis ciudades de cinco Comunidades Autónomas, Amnistía Internacional demuestra en este informe que los menores de edad siguen sin encontrar ninguna dificultad para acceder a la compra en establecimientos comerciales de videojuegos no recomendados.

El documento concluye con las recomendaciones que Amnistía Internacional propone al Gobierno español y a las Comunidades Autónomas para mejorar la protección de los menores de edad en lo que se refiere a su acceso a videojuegos con contenidos clasificados para adultos o que banalizan las violaciones y abusos de los derechos humanos.

⁷ Agrupación de Telespectadores y Radioyentes -ATR- y Centro Universitario Villanueva de la Universidad Complutense de Madrid (informes semestrales de junio y diciembre de 2007); Telespectadors Associats de Catalunya (TAC), (junio de 2006); o el Grupo de Investigación de Comunicación, Sociedad y Cultura de la Universidad Rey Juan Carlos (julio de 2007).

⁸ El OCTA también señala que “el propio modelo de regulación es claramente inconveniente y anuncia su propio fracaso: las cadenas de televisión son juez y parte; la administración actúa de mera secretaría con voz pero sin voto, el papel de las organizaciones sociales es meramente supervisor, no se contempla ningún tipo de consecuencia para la cadena que incumpla el código, etc.” Informe: *¿Qué ven los menores de edad en horario de superprotección?. Evaluación sobre la aplicación del Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia en 2006*. www.iniciativaocta.org

⁹ Recomendación 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 de servicios audiovisuales y de información en línea (2006/952/CE) . Ver apartado 3 de este informe.

2. La protección de menores, un derecho humano: obligaciones del Estado español

En el mismo Preámbulo de la Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas de 1989, se hace recuento de las normas internacionales de derechos humanos que reconocen “*la necesidad de proporcionar al niño una protección especial*”. Éstas normas son: la Declaración de Ginebra de 1924 sobre los Derechos del Niño y la Declaración de los Derechos del Niño adoptada por la Asamblea General el 20 de noviembre de 1959; la Declaración Universal de Derechos Humanos; el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (en particular, en los artículos 23 y 24); el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (en particular, en el artículo 10); y en los estatutos e instrumentos pertinentes de los organismos especializados y de las organizaciones internacionales que se interesan en el bienestar del niño.

Esa especial necesidad de protección y cuidados del menor de edad, “*por su falta de madurez física y mental*”, no debe interpretarse como un motivo para recortar otros derechos. Así, y con relación a la obligatoriedad de los estados de cumplir el deber de proteger, defender y promover el respeto y cumplimiento de todos los derechos fundamentales de todas las niñas, niños y adolescentes, el Comité de los Derechos del Niño ha subrayado que¹⁰, en el contexto de la Convención, “*los Estados han de considerar que su función consiste en cumplir unas claras obligaciones jurídicas para con todos y cada uno de los niños*”; y continúa recordando que la puesta en práctica de los derechos humanos de los niños “*no ha de considerarse como un proceso caritativo que consista en hacer favores a los niños, niñas y adolescentes*”.

La protección a menores de edad sobre el acceso a videojuegos con contenidos clasificados para adultos o que banalizan violaciones de derechos humanos, se relaciona con varios de los derechos reconocidos en la Convención: derecho a la salud, al bienestar, al desarrollo, a la protección contra toda información y material perjudicial para su bienestar y, como no, el derecho al juego.

La Convención de los Derechos del Niño reconoce *el derecho a todas las personas menores de edad a la salud y el desarrollo* (Art. 24) Al respecto, tanto el Comité de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales, como el Comité de los Derechos del Niño coinciden en señalar que el derecho a la salud y el desarrollo debe ser entendidos *con un sentido más amplio* que el estrictamente derivado del contenido del artículo 6 (derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo) y el artículo 24 (derecho a la salud) de la Convención.

La salud y el desarrollo de las y los menores están fuertemente condicionado por el entorno en que viven. Refiriéndose específicamente a los y las adolescentes, el Comité de los Derechos del Niño señala que la creación de un entorno seguro y propicio supone abordar todas las actitudes y actividades que rodean a los y las menores, tanto en su entorno cercano (familia, otros adolescentes, las escuelas y los servicios) como en su entorno más amplio (la comunidad, los líderes políticos o religiosos, los medios de comunicación y las leyes y políticas nacionales y locales).

El derecho al juego también debe ser contemplado desde la perspectiva de su relación con el derecho a la salud, al bienestar, y al desarrollo. La Declaración de los Derechos del Niño de 1959, en su artículo 7 establece: “*El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho*”. El derecho al juego también está recogido en el artículo 31 de la Convención de 1989.

¹⁰ En la Observación General nº 5 del Comité de los Derechos del Niño a los Estados Partes (2003)

Dado que todos los derechos recogidos en la Convención de los Derechos del Niño son interdependientes sin que exista ningún tipo de jerarquización entre ellos, los derechos a la salud, el desarrollo y el juego deben ser interpretados por igual a la luz del principio rector del *interés superior del menor* (artículo 3). Esto significa que en todas las decisiones, políticas y legislaciones que afecten a los y las menores de edad debe primar ante todo su interés superior, de acuerdo a lo establecido por la Convención.

Así mismo, también el artículo 3 de la Convención, en el segundo párrafo, establece *el deber de los Estados parte de asegurar la protección y el cuidado que sean necesarios para el bienestar de las niñas y niños*, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y, con ese fin, tomarán todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas.

Cuando fue redactada y aprobada la Convención de los Derechos del Niño, ya estaba presente la preocupación acerca del efecto que pudieran causar en el desarrollo adecuado del menor los contenidos difundidos por los medios de comunicación audiovisuales. Por este motivo, se incluyó el reconocimiento del derecho a la información (Art. 13), complementado por el deber de los Estados Partes de promover la elaboración de directrices apropiadas para *proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar* (Art. 17)

El Estado español, como Estado Parte de la Convención de los Derechos del Niños, está obligado a cumplir y hacer cumplir todos los derechos en ella reconocidos; así mismo ocurre con relación a los derechos humanos recogidos en los principales instrumentos internacionales de derechos humanos¹¹, aunque en la aplicación de ésta tienen que participar todos los sectores de la sociedad.

Al respecto, cabe señalar también que el Comité de los Derechos del Niño advierte expresamente que *“la descentralización del poder, mediante la transferencia y la delegación de facultades gubernamentales, no reduce en modo alguno la responsabilidad directa del gobierno del Estado Parte de cumplir sus obligaciones para con todos los niños sometidos a su jurisdicción sea cual fuera la estructura del Estado”*.¹²

¹¹ La Declaración de los Derechos Humanos, el Pacto Internacional sobre Derechos Civiles y Políticos, y el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, así como sus respectivos protocolos opcionales.

¹² En la Observación General nº 5 del Comité de los Derechos del Niño a los Estados Partes (2003)

3. Marco regulador del acceso de menores a videojuegos con contenidos no aptos para su edad

3.1 Ausencia de marco jurídico estatal

La responsabilidad del Estado español con la protección de las niñas, niños y adolescentes frente a contenidos que pueden vulnerar sus derechos, o que ensalzan la discriminación y otras actitudes contrarias a los derechos humanos sólo se ve recogida de manera indirecta en la Ley Orgánica 1/1996¹³. Esta Ley establece como principio general de aplicación el “*interés superior del menor*”, el cual primará sobre cualquier otro interés legítimo que pudiera concurrir (artículo 2). Además, en el artículo 3, garantiza que “*los menores gozarán de los derechos que les reconoce la Constitución y los Tratados Internacionales, especialmente la Convención de los Derechos del Niño.*”. De modo más específico, en el artículo 11 se reconoce la responsabilidad de las Administraciones públicas ante las necesidades del menor en el ejercicio de sus competencias y, especialmente, en materia de control sobre el consumo, entre otros aspectos.

La misma Ley Orgánica 1/1996 incluye en su artículo 5, del Derecho a la Información, que las Administraciones públicas “*velarán por que los medios de comunicación en sus mensajes dirigidos a menores promuevan los valores de igualdad, solidaridad y respeto a los demás, eviten imágenes de violencia, explotación en las relaciones interpersonales o que reflejen un trato degradante o sexista*”; y más aún, “*para garantizar que la publicidad o mensajes dirigidos a menores o emitidos en la programación dirigida a éstos, no les perjudique moral o físicamente, podrá ser regulada por normas especiales*”.

Sin embargo, a pesar de esta previsión, el Gobierno español no ha creado aún ninguna norma jurídica que establezca el marco estatal de protección de las niñas, niños y adolescentes frente al acceso a videojuegos clasificados para personas adultas o con contenidos que pueden resultar nocivos para su adecuado desarrollo.

3.2 Desigual regulación entre Comunidades Autónomas de la venta y alquiler de videojuegos no aptos para menores

Frente a la inexistencia de un marco legal estatal para la protección de menores de edad en materia de acceso a videojuegos, cada vez son más las Comunidades Autónomas que han introducido en su legislación la prohibición expresa sobre la venta o alquiler de videojuegos a menores de edad con contenidos que pueden vulnerar sus derechos. Así:

- Diez¹⁴ de las 17 leyes autonómicas de protección de la infancia y adolescencia incluyen en su articulado la prohibición expresa de la venta y el alquiler de videojuegos con contenidos no adecuados para menores (por incluir mensajes de carácter violento, de apología de cualquier forma de delincuencia, exhibición pornográfica o que atentan contra los derechos humanos). En varios casos la prohibición alcanza al ofrecimiento o exhibición de estos contenidos; en otros se establecen las mismas limitaciones a la publicidad dirigida a menores de edad. El incumplimiento de esta prohibición es considerado una falta grave. Ceuta y Melilla no cuenta con ninguna legislación específica de protección de la infancia.
- Desde la publicación del anterior informe de Amnistía Internacional relativo a videojuegos en enero de 2006, han sido tres las Comunidades Autónomas que han aprobado nuevas normas de protección y atención a la infancia que incluían esta prohibición relativa a videojuegos: La Rioja

¹³ Ley Orgánica 1/1996 de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil

¹⁴ Aragón, Baleares, Canarias, Castilla y León, Cataluña, Galicia, La Rioja, Madrid, Navarra y País Vasco

(Ley 1/2006, de 28 febrero); Cataluña (Decreto 75/2006, de 11 de abril, que desarrolla la EY 8/1995); y Baleares (Ley 17/2006 de 13 de noviembre de 2006).

- En el caso de Cataluña, la norma obliga a los establecimientos comerciales a separar los videojuegos de manera que los menores no puedan ni acceder siquiera visualmente a contenidos no aptos para su edad. En otras dos, Castilla y León y La Rioja, el Reglamento regulador de las máquinas de juego y recreativas obliga a la instalación de dispositivos de restricción de acceso a contenidos en las salas recreativas (cibercafés). En el caso de La Rioja, el Reglamento obliga, además, a la separación de espacios por edades en estos locales.¹⁵
- En otras cuatro¹⁶ Comunidades Autónomas, tal y como ya recogió Amnistía Internacional en su informe de enero de 2006, el acceso de menores a videojuegos no aptos para su edad está regulado por una normativa ambigua sobre contenidos audiovisuales, y no se prohíbe de manera explícita ni la venta, ni el alquiler, ni la difusión de los videojuegos con contenidos que pueden vulnerar sus derechos. En ellas, la Administración únicamente se compromete a llevar a cabo campañas o programas específicos contra la violencia en los contenidos audiovisuales, sin especificar qué tipo de acciones se incluirán en esas campañas o programas.
- De las tres¹⁷ Comunidades Autónomas que no incluyen ninguna mención a la regulación de contenidos audiovisuales en sus leyes de protección a la infancia, sólo en el caso de Cantabria se alude a la obligación de que los juguetes deben adaptarse a las necesidades de las y los menores.

Por otro lado, tres Comunidades Autónomas (Cataluña, Navarra y Andalucía) cuentan con un Consejo Audiovisual con la función de control sobre los contenidos audiovisuales difundidos por los medios de comunicación y recepción de quejas y reclamaciones de la audiencia. Aunque su actuación se orienta hacia la programación de los medios de comunicación audiovisuales, principalmente la televisión, en el caso de Andalucía y Cataluña estos Consejos han incluido entre sus funciones el estudio de cuestiones relativas a videojuegos.

Por tanto, sigue habiendo Comunidades Autónomas sin normativa para impedir el acceso de menores a videojuegos inadecuados. En las que sí existe, tal como se verá adelante, la falta de mecanismos para asegurar el cumplimiento de la normativa supone que, en la práctica, no hay controles para impedir ese acceso.

3.3 El código de autorregulación PEGI, claramente insuficiente

Ante la ausencia de una norma legal de ámbito estatal sobre el sector de videojuegos, la única regulación existente de este alcance es el sistema de autorregulación PEGI (acrónimo correspondiente a las siglas de Pan European Game Information), que entró en vigor en 2003 y que está vigente en 29 países europeos¹⁸.

El código de autorregulación PEGI¹⁹ fue desarrollado por un organismo paneuropeo que representa a fabricantes de consolas y editores y desarrolladores de juegos interactivos, el ISFE

¹⁵ Otras normas autonómicas (de Andalucía, Canarias, Cantabria, Murcia y Navarra) sobre regulación de salones recreativos y de juego no llegan a establecer esas precauciones, pero sí advierten que no se podrán homologar, comercializar, ni explotar modelos de máquinas recreativas “cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de establecimientos no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la Formación de la infancia y adolescencia”. En el caso de Navarra, estas limitaciones se extienden a aquellas máquinas recreativas que transmitan mensajes “contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia”.

¹⁶ Andalucía, Castilla la Mancha y Valencia

¹⁷ Asturias, Cantabria y Extremadura

¹⁸ El sistema PEGI está en vigor en 25 países: Austria, Francia, Irlanda, Luxemburgo, Polonia, Eslovenia, Reino Unido, Chipre, Finlandia, Islandia, Bélgica, Dinamarca, Grecia, Italia, Malta, Portugal, España, Bulgaria, Estonia, Hungría, Letonia, Países Bajos, Rumanía, República Checa y Suecia, además de Islandia, Noruega y Suiza. Alemania es el único estado de la UE que no está adscrito al sistema PEGI.

¹⁹ Toda la información relativa al funcionamiento del Código PEGI puede consultarse en la web www.pegi.info y en la web de ADESE www.adese.es

(Interactive Software Federation of Europe), y que contó para ello con el apoyo de la Comisión Europea. El ISFE cuenta también con el apoyo del Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM) para gestionar la aplicación del código PEGI.

La clasificación por edades y contenidos de los videojuegos la llevan a cabo las propias empresas del sector que voluntariamente se unen al código PEGI, mediante la autovaloración de los videojuegos y respondiendo un cuestionario. La respuesta del cuestionario proporciona la identificación de contenidos y una clasificación por edad. Sólo en los casos en los que la respuesta al cuestionario proporciona una clasificación de más de 12 años (es decir todos los juegos 12+, 16+ y 18+), el NICAM visionará el juego para confirmar que la clasificación propuesta es la correcta. Pero únicamente visionará aquellas partes del videojuego que la empresa considere que necesita ser revisada y así las haya marcado.

Es decir, si la clasificación corresponde a 3+, 4+ ó 7+ años, quedará aprobada automáticamente sin ningún visionado previo por parte de NICAM y el producto recibirá la concesión de una licencia para reproducir el correspondiente logotipo PEGI en el empaquetado del videojuego así como la posibilidad de mostrar descriptores de contenidos.

ICONOS DESCRIPTORES DE CONTENIDOS y EDAD RECOMENDADA:

	Discriminación: El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación.		Lenguaje soez: El juego contiene palabrotas
	Drogas: El juego hace referencia o muestra el uso de drogas		Sexo: El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales
	Miedo: El juego puede asustar o dar miedo a niños		Violencia: El juego contiene representaciones violentas
	Juego : Juegos que fomentan el juego o enseñan a jugar	Iconos de Edad: 	

Como ampliación del sistema de clasificación PEGI, durante 2007 se ha puesto en marcha PEGI Online: un código de seguridad al que se adhieren los proveedores de servicios de juego en línea. El logotipo de PEGI Online aparecerá en los estuches del juego si éste se vende en CD/DVD o en el propio sitio web del juego. Las empresas distribuidoras de videojuegos en línea que se acojan a este código deberán respetar los siguientes requisitos: la obligación de mantener un sitio web libre de contenido ilegal u ofensivo creado por los usuarios y cualquier enlace indeseable, así como medidas de protección de los jóvenes y de su intimidad cuando participen en juegos en línea. Todos los que suscriban este conjunto de normas se comprometen a prohibir todo material inadecuado en sus sitios y garantizar una conducta apropiada entre los usuarios. Como resultado de ello, estarán autorizados a exhibir el logotipo de PEGI Online una vez que hayan registrado sus juegos en el sistema PEGI.

Instrumentos de control del PEGI²⁰

El código de autorregulación PEGI cuenta con un Consejo asesor, responsable de la adaptación permanente del Código a los cambios sociales, legales y tecnológicos; un Consejo independiente de reclamaciones; y un Comité de aplicación encargado de la puesta en práctica de las recomendaciones del

²⁰ Ídem

consejo asesor y, de forma más general, de la aplicación de las normas que contiene el Código, incluidas las decisiones del Consejo de reclamaciones. Corresponde al Comité de aplicación y al Consejo de reclamaciones identificar y documentar conjuntamente posibles aplicaciones erróneas del Código.

El Comité de aplicación y el Consejo de reclamaciones sugerirán medidas correctoras proporcionales a la infracción, que serán aplicadas inmediatamente. En caso de no hacerlo así, los infractores quedarán expuestos, entre otras cuestiones, al re-etiquetado obligatorio del empaquetado, a la retirada del producto, a la suspensión temporal de los servicios de clasificación o a la modificación obligatoria de su publicidad.

Las infracciones cubiertas por estas sanciones se refieren a la presentación de material engañoso o incompleto para la clasificación, la no-presentación de modificaciones, actualizaciones o cambios que afecten al contenido de un producto una vez que éste ha recibido la clasificación, la autoaplicación o exhibición viciada de logotipos o descriptores de contenidos, la comercialización dirigida a un público inadecuado y, de forma más general, todos los actos u omisiones que no reflejen un sentido de la responsabilidad hacia el público general.

Por su parte, el sistema PEGI Online proporciona a los jugadores un mecanismo *on line* para poder notificar personalmente la existencia de contenido no deseados en cualquier sitio web de las suscritas al código de conducta.

Limitaciones del Código de Autorregulación PEGI

Amnistía Internacional ha venido denunciando en los últimos años, como han hecho otras organizaciones²¹, las debilidades y limitaciones del sistema PEGI para proteger a niñas, niños y adolescentes frente a contenidos no recomendados para su edad. Más allá de la dejación que supone por parte del Estado basar la protección de los menores frente al acceso a videojuegos que banalizan violaciones de derechos humanos en un código de libre adhesión por parte de las empresas, es obvia la limitación que supone que las empresas que, legítimamente, tienen el interés de vender productos en el mercado de videojuegos sean a la vez las que tengan que garantizar los derechos de los menores. Otras deficiencias están relacionadas con la falta de control y seguimiento de su cumplimiento, y la ausencia de mecanismos efectivos de reclamación y sanción: siguen sin existir mecanismos efectivos de reclamación por parte de las y los padres y menores que identifiquen desajustes en la clasificación de los videojuegos y en su comercialización. Todo ello, a pesar de la existencia de las herramientas de control creadas por el sistema PEGI, arriba mencionadas.

De hecho, siguen disponibles en el mercado videojuegos recomendados para menores según el Código PEGI cuya clasificación de edad es discutible. Es el caso de dos videojuegos recién salidos al mercado:

- **Juiced 2: Hot Import Nights:** Clasificado como 7+ (recomendado para “más de 7 años”²² que algunas publicaciones interpretan como “para todos los públicos”). Se trata de un videojuego cuya reseña destaca de él sobre todo los coches “tunneados”, las chicas explosivas y coches espectaculares que recorren las calles de la ciudad a toda velocidad. En el análisis que publica la revista electrónica sobre este juego se señala lo siguiente: “*El nivel de acoso se verá mostrado por una barra de nivel que se irá llenando cuanto más cerca del coche de delante estemos. Si lo presionamos hasta que la barra se llene, podemos hacer que pierda el control, se despiste o calcule mal una curva, lo que podemos aprovechar para adelantarlo*”.

²¹La Asociación de Usuarios de la Comunicación junto con el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid también advirtieron de la necesidad de aplicar medidas efectivas para evitar que niñas y niños puedan comprar videojuegos para adultos con contenidos nocivos

²²Ver: <http://www.adese.es/web/criterios.asp>

- ***Pursuit Force: justicia extrema***²³, el cual lleva incorporado el icono (12+). De este juego se puede encontrar en la web oficial la siguiente reseña²⁴: “*Podrá conducir vehículos como coches, motos y lanchas, llevando a cabo generalmente persecuciones, y pudiendo disparar a los coches enemigos, o bien saltar directamente sobre sus carrocerías para disparar de cerca al enemigo. [...] Una vez hayamos acabado con todos los matones del vehículo, asumiremos su control y podremos buscar otro*”.

Por otro lado, según la información disponible tanto en la web de ADESE como de PEGI, se señala que en el Consejo de Reclamaciones deben estar representados todos los intereses que concurren en las preocupaciones en torno al contenido de los videojuegos. Por tanto, están llamados a formar parte de estos organismos representantes de consumidores y usuarios, de padres y madres, y del propio sector del software de entretenimiento. Amnistía Internacional ha podido saber, por las consultas realizadas al Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU) y diferentes organizaciones de consumidores y usuarios, y de padres y madres, que desde la creación del organismo europeo de seguimiento del código PEGI la participación de estos sectores ha sido prácticamente inexistente.

Una muestra de la creciente preocupación, en el seno de la Unión Europea, por la ineficacia de las medidas para proteger a los menores frente a contenidos inadecuados en los productos audiovisuales que se apoyan exclusivamente en la autorregulación es la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, del 20 de diciembre²⁵ de 2006 que dice: “*Es necesario adoptar a escala de la Unión medidas legislativas sobre la protección de los menores en relación con los contenidos de todos los servicios audiovisuales y de información y con la protección de los menores respecto del acceso a programas o servicios para adultos que son inapropiados*”. Y más adelante continúa: “*En términos generales, la autorregulación del sector audiovisual está resultando un medio adicional eficaz, pero no suficiente, para proteger a los menores frente a los mensajes de contenido perjudicial.*”

²³Se puede ver video promocional: <http://www.gameprotv.com/index.php?s=stream&id=1205>

²⁴ Ver <http://es.videogames.games.yahoo.com/psp/analisis/pursuit-force-0de18d.html>

²⁵Recomendación 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 de servicios audiovisuales y de información en línea (2006/952/CE) publicada el 27 de diciembre en el Diario Oficial de la UE; con la que se pretende dar curso al segundo informe de evaluación de la Recomendación de 24 de septiembre de 1998 COM(96) 483 final

4. Escaso compromiso del Gobierno español con la protección de los menores frente a los videojuegos

En los dos últimos años, desde la publicación del anterior informe de Amnistía Internacional “*España: Menores y Derechos Humanos, responsabilidades en juego*” en enero de 2006, muy pocas y débiles han sido las iniciativas tomadas por el Gobierno español para garantizar la protección de las niñas, niños y adolescentes en el acceso a videojuegos con contenidos clasificados para adultos o que banalizan violaciones de derechos humanos. Aunque según información remitida por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales²⁶, se creó un grupo de trabajo interministerial en abril de 2005 para estudiar las cuestiones relativas a los contenidos de videojuegos que atentan contra los derechos humanos, hasta la fecha no se han hecho públicas las conclusiones de dicho grupo de trabajo.

Por otro lado, el Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia, presentado por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en junio de 2006, incluye el impulso de acciones dirigidas al sector audiovisual y de los medios de comunicación (incluyendo los videojuegos) para la promoción y defensa de los derechos de la infancia, como una de las medidas para alcanzar el objetivo estratégico relativo a impulsar los derechos y protección de la infancia en los medios de comunicación y nuevas tecnologías²⁷. Hasta el momento, según información del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, las iniciativas promovidas para avanzar en la puesta en marcha del citado Plan en lo que se refiere a videojuegos, año y medio después de que fuera presentado, se han concretado en la solicitud de un estudio comparativo relativo a la protección legal de las y los menores existente en otros países europeos para complementar los posibles vacíos del código de autorregulación. De momento, no se ha hecho público el resultado de ese estudio ni las conclusiones del Gobierno español al respecto.

En lo que se refiere a garantizar la efectividad del código de autorregulación PEGI, anteriormente descrito, el Ministerio de Sanidad y Consumo, a través del Instituto Nacional de Consumo, firmó en 2006 un convenio con ADESE cuyo objetivo era desarrollar conjuntamente una campaña de información dirigida a padres y madres para orientarles a una compra responsable de videojuegos²⁸. Según consta en el mencionado Convenio²⁹, la campaña, presentada el 20 de diciembre de 2006, se difundiría a todas las instituciones y organismos públicos afectados: Direcciones Generales de las Comunidades Autónomas, oficinas municipales de información al consumidor y asociaciones y organizaciones de consumidores. Además, los materiales de la campaña (carteles y folletos) estarían presentes en todas las grandes superficies comerciales.

Amnistía Internacional se ha dirigido a diferentes organizaciones sociales representantes de consumidores y usuarios, así como de padres y madres que en los últimos años han mostrado preocupación por la protección de las y los menores frente al acceso a videojuegos, para consultarles acerca de esta campaña³⁰. Salvo el Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU), y una de sus organizaciones integrantes (CECU), el resto no han tenido conocimiento en ningún momento de dicha campaña. Tampoco Amnistía Internacional pudo localizar en los centros comerciales visitados durante los meses de diciembre y enero de 2006 ningún ejemplo de los materiales de divulgación de la mencionada campaña, entonces recién anunciada, ni tampoco en los establecimientos visitados durante noviembre de 2007 para la elaboración de este informe.

²⁶ Carta a Amnistía Internacional de 28 de febrero de 2006.

²⁷ Objetivo Estratégico 5. El PENIA se encuentra disponible en la web del Observatorio de Infancia del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales: <http://www.mtas.es/inicioas/observatoriodeinfancia/novedades/PLAN.pdf>

²⁸ Ver nota de prensa del Ministerio de Sanidad y Consumo:

<http://www.msc.es/gabinetePrensa/notaPrensa/desarrolloNotaPrensa.jsp?id=768>

²⁹ Disponible en www.adese.es

³⁰ Entre ellas, la Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos (CEAPA), el Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU), la Confederación de Consumidores y Usuarios (CECU), Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC), Protégeles, Plataforma de Organizaciones de Infancia y Unicef.

Junto al anuncio de la campaña de difusión del Código PEGI, el Ministerio de Sanidad y Consumo informó de la creación de una nueva “*comisión de seguimiento del sector y de aplicación del código PEGI*”³¹. Al parecer, en dicha comisión también tendrían “*la máxima representación todos los interesados en este tema: administraciones públicas estatales, locales y autonómicas, padres, menores, Consejo de Consumidores y Usuarios y las ONGs que han evidenciado una especial sensibilidad sobre esta cuestión*”.

Ninguna de las organizaciones sociales (representantes de padres y madres, de usuarios y consumidores y de protección de la infancia) consultadas por Amnistía Internacional ha sido convocada a formar parte de la comisión anunciada. Tampoco el Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU) ha sido llamado, hasta la fecha, a participar en este nuevo organismo. De hecho, según información del Ministerio de Sanidad y Consumo³² “*no ha sido posible dar su configuración definitiva*” a los trabajos iniciados.

Amnistía Internacional desconoce cómo se coordinará esta comisión con los organismos europeos de control del Código de Autorregulación PEGI detallados anteriormente.

Pobre respuesta del Gobierno español a la reflexión de la Unión Europea sobre videojuegos “que ensalzan la violencia”

En enero de 2007, el Consejo Informal de Ministros de Justicia y Asuntos de Interior³³ aprobó la iniciativa presentada por la presidencia alemana, e impulsada por el Comisario Franco Frattini, de abrir el debate en torno al acceso de menores de edad a videojuegos con contenidos violentos. La propuesta se concretó en una encuesta dirigida a todos los Estados miembros durante el primer cuatrimestre del año para averiguar como está siendo abordada en cada uno de ellos la prohibición de acceso de menores a estos videojuegos. Los resultados de la mayoría de las respuestas recibidas se publicaron en el mes de mayo³⁴, las respuestas remitidas por España fueron publicadas en junio en un documento aparte junto con las de Italia y Grecia³⁵.

A Amnistía Internacional le preocupa también la poca calidad de las respuestas ofrecidas al cuestionario por el Gobierno español, en ocasiones extremadamente escuetas o poco precisas, en comparación con la información tan detallada aportada por otros Estados miembros. Así por ejemplo, a la primera de las preguntas del cuestionario: “*¿Existen disposiciones en la ley penal que establezcan una prohibición total, con imposición de penas, para ciertos actos relacionados con los medios que ensalzan la violencia (especialmente videojuegos, juegos de ordenador o películas), tales como la posesión, la exhibición pública, difusión, producción o importación?*”, la respuesta española se resuelve con un lacónico “No”. Otros gobiernos, como el belga, el danés, o el estonio –que tampoco incluyen disposiciones específicas de este tipo en sus respectivos códigos penales- ofrecen un análisis de los diferentes artículos del propio código penal o de otras leyes que podrían ser aplicados a los videojuegos en determinadas ocasiones.

Otro ejemplo a resaltar es la respuesta a la pregunta sobre la existencia de disposiciones contempladas en otras leyes (aparte de las normas penales) que prohíban la difusión de contenidos audiovisuales que ensalcen la violencia (especialmente videojuegos y juegos de ordenador o películas). La respuesta española alude a la existencia de “*algunas regulaciones regionales*”, refiriéndose a las leyes autonómicas, y mencionando a modo de ejemplo la “*Ley 3/2005*”³⁶ (artículo 31), una norma que prohíbe

³¹ Noticias en prensa: <http://www.elmundo.es/navegante/2006/12/20/juegos/1166631359.html>; <http://www.20minutos.es/noticia/184330/0/videojuego/adese/ministerio/> y nota de prensa del Ministerio de Sanidad y Consumo: <http://www.msc.es/gabinetePrensa/notaPrensa/desarrolloNotaPrensa.jsp?id=768>

³² Respuesta del Instituto Nacional de Consumo a Amnistía Internacional a través de carta fechada el 4 de diciembre de 2007

³³ Dresden, 14 a 16 de enero.

³⁴ Documento del Consejo de la UE 9651/07 del 30 de mayo de 2007 (<http://register.consilium.europa.eu>)

³⁵ Documento del Consejo de UE 9651/07 ADD1 de 6 de junio de 2007, en <http://europapoort.eerstekamer.nl/9345000/1/j9vvgy6i0ydh7th/vgbwr4k8ocw2/f=/vhmekjkjffu1.doc>

³⁶ Las autoridades españolas se están refiriendo a la Ley 3/2005 de 18 de enero de Atención y Protección a la Infancia de la Comunidad Autónoma del País Vasco

la venta o alquiler de videojuegos perjudiciales, en particular si el videojuego es negativo para el desarrollo de los niños (existen otras disposiciones similares). La información ofrecida por el Gobierno español parece escasa, teniendo en cuenta la realidad normativa existente en las Comunidades Autónomas.

En la misma respuesta se alude a la ley “Ley 25/1994” que regula la producción televisiva orientada a la protección de los menores, estableciendo que los contenidos televisivos no podrán incluir mensajes, imágenes o programas que puedan dañar seriamente el desarrollo del menor³⁷; y se informa de un proyecto de ley en trámite actualmente por el cual se incluyen enmiendas a la regulación relativa a la sociedad de la información para reforzar la protección a la infancia. Las autoridades españolas no explican qué disposiciones nuevas aportará el proyecto de ley, de ser aprobado, en lo referente a la protección de los menores frente al acceso a videojuegos inadecuados³⁸.

Por lo que se refiere a las respuestas recibidas por parte de los Estados miembros, los resultados indican que en todos los países existe legislación que directa o indirectamente prohíbe de manera general la difusión de contenidos violentos o que ensalzan la violencia y que generalmente estas prohibiciones están distribuidas a lo largo de diferentes normas. Así mismo, la mayoría de los Estados miembros regulan el acceso a videojuegos violentos incluyendo regulaciones consistentes en códigos de autorregulación a la vez que cuentan con leyes que penalizan la distribución de contenidos que vayan contra la prohibición de difundir contenidos que ensalzan la violencia o la discriminación y el odio racial.³⁹ A la luz de los resultados de esta consulta, el Consejo de la Unión Europea se ha limitado a promover el intercambio de información sobre los videojuegos violentos cuyo acceso se ha prohibido a los menores, o “debería prohibirse”⁴⁰ y la cooperación entre los Estados miembros, y de las autoridades competentes en cada Estado con EUROJUST y EUROPOL. Una respuesta muy alejada de la propuesta inicial de promover la homogeneización de las legislaciones para controlar el acceso de menores a videojuegos violentos, sugerida por el Vicepresidente de la Comisión Europea y Responsable de Justicia, Libertad y Seguridad, Franco Frattini, durante aquella reunión de Ministros de Justicia e Interior.

Cabe señalar que, paralelamente al anterior cuestionario, la Comisaria de Sociedad de la Información y Medios de Comunicación, Viviane Reading anunció en el mes de junio⁴¹ la elaboración de un informe de la Comisión al Parlamento Europeo y al Consejo que medirá los avances alcanzados en cuanto a clasificación y etiquetado de videojuegos en el seno de la UE, en cumplimiento de la resolución 2002/952/EC por la cual se establecía el sistema europeo PEGI. Este informe -que será elaborado en colaboración con la Comisaria para los Consumidores, Meglena Kuneva - está previsto que se presente a comienzos de 2008. Según información del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales se desconoce la existencia de este estudio y no se ha recibido aún el mencionado cuestionario.

³⁷ Es decir, la Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al Ordenamiento Jurídico Español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de Disposiciones Legales, Reglamentarias y Administrativas de los Estados Miembros relativas al ejercicio de actividades de Radiodifusión Televisiva

³⁸ El proyecto de ley sometido a debate actualmente en el Senado al que se refieren las autoridades españolas es el relativo al impulso a la sociedad de la información donde, en el texto actual, se menciona entre los motivos para que las autoridades competentes interrumpan la prestación de servicios (Art. 8) el que atente contra los principios: c) El respeto a la dignidad de la persona y al principio de no discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social; y d) La protección de la juventud y de la infancia. Además, incluye en su artículo 12 bis la obligatoriedad de informar sobre la existencia de herramientas para el filtrado y restricción del acceso a determinados contenidos y servicios en Internet no deseados o que puedan resultar nocivos para la juventud y la infancia.

³⁹ Nota del Secretariado General del Consejo de la UE al Grupo de Trabajo sobre Substantive Criminal Law. Bruselas, 20 mayo de 2007. 9651/07 y Comunicado de Prensa 10267/07 (Presse 125) del Consejo de Europa de Justicia y Asuntos de Interior (12 y 13 de junio).

⁴⁰ Comunicado de prensa de la Sesión n.º 2807 del Consejo. Justicia y Asuntos de Interior. Luxemburgo, 12 y 13 de junio de 2007.

⁴¹ Las declaraciones de la Comisaria Viviane Reading anunciando una evaluación de los avances en materia de clasificación de videojuegos se produjeron, precisamente, durante el acto de presentación del sistema PEGI ONLINE citado, durante un discurso titulado *Self regulation applied to interactive games: success and challenges*

5. ¿Podrán jugar tranquilos y seguros los menores con sus videojuegos estas Navidades?

Si un niño de 10 años se acerca a una máquina expendedora de tabaco y la encuentra bloqueada, el dueño del establecimiento no activará el dispositivo que permitiría a este menor de edad adquirir una cajetilla de cigarrillos: desde el 1 de enero de 2006 vender o entregar tabaco a menores de edad está prohibido por ley⁴², una medida ampliamente conocida por el conjunto de la sociedad española.

Sin embargo, Amnistía Internacional ha podido comprobar que los menores pueden comprar sin dificultad videojuegos clasificados para adultos. Por ejemplo: una niña de 9 años se dirige sola a la caja después de haber escogido un juego titulado *Scarface, el precio del poder* (reproduce la historia y personajes de la película interpretada por Al Pacino y dirigida por Brian de Palma), que contiene todos los iconos descriptivos de contenidos para mayores de 18 años: violencia, discriminación, terror, drogas, contenido sexual, lenguaje soez. Sin embargo, la cajera coge el dinero que la niña le entrega y sin hacer ningún comentario se lo vende. La primera escena que esta niña encontrará en su nuevo videojuego será el asesinato del protagonista, cosido a balazos en su propia casa por unos sicarios. El resto de la historia incluye más asesinatos, robos, asaltos entre bandas de delincuentes y mafias que se quieren adueñar de las calles de la ciudad.

Activistas de la organización realizaron una prueba similar en establecimientos de seis ciudades de cinco Comunidades Autónomas (Cartagena, Madrid, Oviedo, Palma de Mallorca, Vitoria-Gasteiz y San Sebastián) durante el pasado mes de noviembre. En todas ellas, excepto Murcia, la ley autonómica de protección al menor correspondiente prohíbe la venta, alquiler y difusión de videojuegos con contenidos no adecuados. En las seis ciudades los menores pudieron comprar, sin estar acompañados y sin ninguna dificultad, videojuegos clasificados para adultos según el sistema PEGI. Sólo en una de las pruebas realizadas, a un menor de 10 años se le impidió la compra de un videojuego clasificado para más de 18 años: ocurrió en un comercio especializado en la venta de videojuegos en Vitoria, donde la legislación autonómica prohíbe la venta y alquiler de videojuegos a menores con contenidos no aptos; sin embargo, en esa misma ciudad, el mismo niño pudo adquirir otros dos videojuegos con la misma clasificación acudiendo a otros centros comerciales.

Tanto en grandes superficies como en algunas tiendas especializadas, los menores pudieron adquirir sin problemas estos videojuegos: *Infetc*, *Silet Hil l*, *The Mansion*, *The Suffering*, *Blood Money*, *Proyet Zero 3*, *Redident Evil 3* (todos ellos clasificados como 18+ y con los iconos correspondientes a contenidos violentos, sexuales, discriminatorios, etc.).

Activistas de Amnistía Internacional también visitaron durante el mes de noviembre y diciembre distintos establecimientos de 14 localidades⁴³ de nueve Comunidades Autónomas diferentes (Aragón, Asturias, Andalucía, Baleares, Castilla-León, Cataluña, Madrid, País Vasco y Valencia) comprobando que, tanto en las áreas de venta de videojuegos de las grandes superficies como en los establecimientos especializados, no existe una distribución de los videojuegos a lo largo de las estanterías y expositores claramente separada en función de las edades a las que van dirigidos los videojuegos. Éstos se ordenan según las ofertas del momento, los estrenos de temporada o por plataformas, y tan sólo en algunas ocasiones se exhiben en vitrinas o estanterías diferenciadas los videojuegos didácticos o de entrenamiento de la memoria y la inteligencia, o algunos de los videojuegos dirigidos al público más infantil (sólo los que visiblemente por sus personajes o diseño de portadas son reconocidos de manera intuitiva como infantiles).

⁴² Ley 28/2005, de 26 de diciembre de medidas sanitarias frente al tabaquismo y reguladora de la venta, el suministro, el consumo y publicidad de los productos del tabaco.

⁴³ Badalona, Barcelona, Bilbao, Gijón, Madrid, Oviedo, Palencia, Palma de Mallorca, San Sebastián-Donostia, Sevilla, Siero, Valencia, Vitoria-Gasteiz, Zaragoza

Las personas adultas que acudan a comprar videojuegos destinados a menores de edad, tampoco encontrarán mucha ayuda sobre cómo interpretar los iconos descriptivos PEGI referentes al contenido, ni sobre los criterios utilizados para aplicar la clasificación de edad recomendada. El conocimiento que los y las dependientes consultados por Amnistía Internacional tienen del significado de los iconos del sistema PEGI es muy desigual, incluso en el interior de un mismo establecimiento comercial, y parece responder a un nivel de información adquirido de manera personal y voluntaria, sin que hayan recibido una formación al respecto que les permita orientar a los padres y madres adecuadamente en la compra de videojuegos. En al menos dos casos, los dependientes consultados interpretaron el icono referido a contenidos con comportamientos sexuales o desnudos como un indicativo de que el juego está diseñado tanto para niños como para niñas. En otros dos, interpretaron que la clasificación por edad se refería al nivel de dificultad que tenían los juegos. En todas las pruebas realizadas, las personas encargadas de la venta de videojuegos a las que se consultó, tanto en las grandes superficies como en los comercios especializados, señalaron que nunca han recibido indicaciones sobre la prohibición de vender o alquilar videojuegos para adultos a menores de edad. Respuesta que fue recibida incluso en las Comunidades Autónomas donde la legislación sí recoge tal prohibición.

Amnistía Internacional ha podido comprobar que de los casi 30 establecimientos visitados en las diez ciudades mencionadas, sólo en dos de ellos se exhibía algún cartel informativo sobre el significado de los iconos del código PEGI (aunque el reducido tamaño y ubicación poco visible del cartel en ambos casos los hacía pasar desapercibidos). Tampoco en ninguno de los establecimientos visitados existía información a la vista sobre cómo realizar una reclamación en el caso de descubrir fallos en la clasificación de los videojuegos infantiles o juveniles adquiridos.

Algunos de los juegos clasificados para mayores de 18 años a los que Amnistía Internacional comprobó que podían acceder sin problemas los menores, además de los mencionados anteriormente, fueron:

- ***El precio del poder. Scarface. The world is yours.*** Juego presentado en octubre de 2006. Clasificado 18+ e incluye todos los iconos descriptivos de contenidos no aptos para menores: violencia, discriminación, terror, drogas, contenido sexual, lenguaje soez.

La revista digital Elmulticine.com publica la siguiente reseña de este videojuego: “*El argumento del videojuego arranca desde la escena cumbre del filme, el final del mismo, en el que Tony Montana muere cosido a balazos por los sicarios enviados a eliminarlo. Pero el videojuego cambia el final de película y hace que Tony se salve con lo que continuará con su carrera criminal para librarse de sus enemigos y cobrarse venganza*”. En la web⁴⁴ de la compañía editora y distribuidora se promociona este juego de la siguiente manera: “*Te dieron por muerto, pero no es tan fácil matar a Tony Montana. Sosa te lo arrebató todo. Ahora no tienes nada, pero eso nunca te ha detenido. Has vuelto con sed de venganza, listo para reclamar tu territorio y reconstruir tu imperio. Sólo tienes tus pelotas... y tu palabra. Apalea, haz volar por los aires o atropella a tus enemigos con el característico estilo y encanto de Tony. Entierra a esas cucarachas en el modo Furia ciega. Insulta, intimida e impresiona como sólo Tony sabe hacerlo. Conviértete en el capo de una floreciente industria sumergida. Disfruta del lujoso estilo de vida de un mafioso. Contrata a matones que hagan el trabajo sucio...*”

- ***Saints Row.*** Septiembre, 2006. Clasificado 18+ e incluye todos los iconos descriptivos de contenidos no aptos para menores: violencia, discriminación, terror, drogas, contenido sexual, lenguaje soez.

Los personajes de este videojuego recorren las calles de la ciudad donde tienen lugar luchas violentas entre bandas juveniles agresivas y policías corruptos. Un videojuego que guarda enormes similitudes con uno de los clásicos videojuegos violentos analizado por AI en años anteriores (St. Andreas)

⁴⁴ La página solicita el dato de la edad para poder ingresar en ella (<http://www.scarfacegame.com/splash/underage.html>)

- ***God of War (Platinum)***. Junio, 2005. Clasificado 18+ e incluye iconos descriptivos de contenido violento

Con la apariencia de una historia mitológica en la que se enfrenan espartanos y bárbaros, entre sus personajes está un asesino despiadado que machaca ejércitos completos, quemando aldeas, y sacrificando mujeres y niños.

- ***Driver Parallel Lines WII***. Julio, 2007. Clasificado 18+.

Su protagonista es un joven criminal, el juego combina la habilidad para la conducción temeraria con los tiroteos.

- ***Gangs of London***⁴⁵. Julio 2006. Clasificado 16+

La reseña que publica Meristation de este videojuego dice así: “*Matones a sueldo. (...) Sony London prueba fortuna en el mundo de la delincuencia, la acción callejera y las mafias inglesas en formato portátil. Cuando anochece la oscuridad no es lo único que se apodera de Londres. Ciudad sin ley.*”

⁴⁵Se puede ver video promocional: <http://www.us.playstation.com/GangsofLondon/default.asp>

6. Conclusiones y recomendaciones

Tal y como han demostrado diferentes investigaciones, los videojuegos ofrecen múltiples oportunidades para estimular habilidades y destrezas tanto físicas como intelectuales en los niños y niñas. Existe gran cantidad de juegos para ordenador o consola con un atractivo desarrollo educativo o, cuando menos, simplemente divertidos y que no vulneran los derechos de las y los menores de edad. Sin embargo, tal y como Amnistía Internacional viene advirtiendo desde 1999, algunos videojuegos que se encuentran en el mercado se caracterizan por contener argumentos, escenas, lenguaje verbal y no verbal, o un desarrollo creativo que ensalza actitudes discriminatorias hacia las mujeres o minorías, cuando no premian directamente la comisión de violaciones de derechos humanos (en una realidad virtual) o las banalizan, por lo que el Estado tiene la obligación de proteger a los menores de edad del acceso a estos contenidos.

Amnistía Internacional ha podido comprobar que niños y niñas, en algunos casos de sólo 9 años, y sin estar acompañados por una persona adulta, han podido acceder sin dificultad a la compra de videojuegos clasificados para adultos, tanto en grandes superficies como en establecimientos especializados. La prueba se ha hecho en seis ciudades de cinco Comunidades Autónomas, de las cuales cuatro tienen una legislación que prohíbe específicamente el acceso de menores a videojuegos no recomendados. En todos los casos, las y los dependientes a los que Amnistía Internacional consultó, tanto en las grandes superficies como en los comercios especializados, señalaron que nunca han recibido indicaciones sobre la prohibición de vender o alquilar videojuegos para adultos a menores de edad. Esta respuesta se obtuvo incluso en las Comunidades Autónomas en las que la legislación sí recoge tal prohibición.

En establecimientos visitados en catorce ciudades de nueve Comunidades Autónomas, activistas de Amnistía Internacional comprobaron también que no existe una distribución de los videojuegos a lo largo de las estanterías y expositores claramente separada en función de las edades a las que van dirigidos los videojuegos. Igualmente persiste la preocupación con relación a las deficiencias del propio sistema de clasificación PEGI basado en la autovaloración de las propias empresas de software de entretenimiento interesadas en la venta y distribución de los videojuegos. Al hecho de que los iconos descriptores no aportan una información suficiente ni clara acerca del contenido y su clasificación por edad, se suma el desconocimiento del mismo por parte de las personas encargadas de la venta de videojuegos. En al menos dos casos, los dependientes consultados interpretaron el icono referido a contenidos con comportamientos sexuales o desnudos como un indicativo de que el juego está diseñado tanto para niños como para niñas; en otros dos, interpretaron que la clasificación por edad se refería al nivel de dificultad que tenían los juegos.

Amnistía Internacional mantiene su preocupación por el hecho de que no exista una legislación de ámbito estatal que impida el acceso de los menores a videojuegos clasificados para adultos. El Gobierno español sigue delegando en la voluntariedad de las empresas su responsabilidad de proteger el interés superior del menor, tal y como obligan las normas internacionales de derechos humanos suscritas; y las legislaciones existentes en las Comunidades Autónomas, en algunos casos ambiguas y en general sin mecanismos de control o seguimiento, resultan claramente insuficientes, como demuestran las pruebas realizadas.

La organización ha querido conocer la marcha de algunas iniciativas anunciadas por el Gobierno española en los dos últimos años con relación al control del acceso de los menores a videojuegos. El Gobierno mantiene una actitud de pobre compromiso con la protección de la infancia y adolescencia en este ámbito, que se manifiesta en la debilidad de las medidas impulsadas en torno al control de los contenidos nocivos de algunos videojuegos accesibles a menores de edad y la falta de seguimiento de tales iniciativa. A través del Plan Estratégico de Infancia el Gobierno español no ha tomado ninguna medida significativa con relación al acceso de menores a videojuegos con contenidos inadecuados, y

tampoco se ha hecho pública ninguna conclusión del grupo de trabajo interministerial creado en abril de 2005 sobre esta cuestión.

En lo que se refiere a garantizar la efectividad de la aplicación del código PEGI, ni la campaña anunciada por el Ministerio de Sanidad y Consumo en diciembre de 2006 parece haber llegado a los establecimientos comerciales, ni ninguna de las organizaciones o entidades (de consumidores, de madres y padres, de defensa de la infancia, etc.) que en los últimos años han mostrado preocupación por el acceso de los menores a videojuegos inadecuados ha sido invitada a participar en la “*comisión de seguimiento del sector y de la aplicación del código PEGI*” que también fue anunciada junto a la campaña referida.

En cuanto a la participación de España en las iniciativas de ámbito europeo, Amnistía Internacional lamenta que el Gobierno español respondiera de forma extremadamente escueta a la iniciativa tomada por el Consejo Informal de Ministros de Justicia e Interior de la Unión Europea en enero de 2007, materializada en un cuestionario a los Estados miembros como paso para conocer cómo se aborda en cada uno de ellos la prohibición a los menores de acceder a determinados videojuegos.

Por todo ello, Amnistía Internacional recomienda:

Al Gobierno español:

- Establecer un marco legal que regule la protección de menores frente a la venta, alquiler y difusión por cualquier otro medio de videojuegos clasificados para adultos o que banalizan violaciones y abusos de los derechos humanos.

El Gobierno español debe incluir en su legislación la prohibición de cualquier forma de difusión de videojuegos con contenidos no adecuados a menores de edad, que por su nivel de violencia puedan herir la sensibilidad de las niñas y niños o porque puedan alentar actitudes contrarias a la educación para una ciudadanía responsable o vulneren los derechos humanos. Esta legislación debe contemplar medidas de control y penalización a quienes incumplan esta norma; y debe dotar a los padres, madres y menores de mecanismos efectivos de reclamación. Esta iniciativa no es incompatible con las medidas encaminadas a mejorar el procedimiento de clasificación de videojuegos y de identificación de contenidos del código PEGI.

- Colaborar activamente en las iniciativas impulsadas en el seno de la Unión Europea para avanzar en la protección de los y las menores en el acceso a videojuegos con contenidos inadecuados para su edad.

A las Comunidades Autónomas:

- Incorporar en su legislación la prohibición de la venta, alquiler y difusión de videojuegos con contenidos que atentan contra los Derechos Humanos, y medidas efectivas para el cumplimiento de esta prohibición.
- En caso de contar con una legislación que incluyan la prohibición de la venta, alquiler y difusión de videojuegos con contenidos que atentan contra los Derechos Humanos, deben desarrollar mecanismos efectivos de denuncia y reclamación, y para el cumplimiento de dicha prohibición, garantizando los medios necesarios para el efectivo cumplimiento de la legislación. Deberá darse a conocer la existencia de esta prohibición entre las empresas distribuidoras y puntos de venta, así como de las penas correspondientes a su infracción
- Instar al Gobierno español a la creación de un marco legal estatal en materia de control del acceso de los menores de edad a videojuegos que atentan contra los Derechos Humanos.

* * * * *