



ONG Derechos Digitales es una organización no gubernamental cuya misión es promover la defensa y protección de los derechos fundamentales en el entorno tecnológico.

**MINUTA SOBRE PROYECTO DE LEY QUE REGULA  
LA VENTA Y ARRIENDO DE VIDEOJUEGOS  
EXCESIVAMENTE VIOLENTOS A MENORES DE 18  
AÑOS Y EXIGE CONTROL PARENTAL A CONSOLAS  
(BOLETÍN N° 5579-03)**

**MINUTA SOBRE PROYECTO DE LEY QUE REGULA LA VENTA Y  
ARRIENDO DE VIDEOJUEGOS EXCESIVAMENTE VIOLENTOS A  
MENORES DE 18 AÑOS Y EXIGE CONTROL PARENTAL A CONSOLAS**  
*(Boletín N° 5579-03)*

---

## **I. INTRODUCCIÓN**

Mediante moción de los Honorables Diputados Señores Arenas, Estay, Hernández , Lobos, Masferrer, Moreira, Salaberry y Von Mülehnbrock, y la Honorable Diputada Señora Cubillos, se ha presentado un proyecto mediante el cual se busca crear una Ley con el objeto de evitar los efectos negativos que tendrían los videojuegos violentos en la conducta de los menores de edad.

La iniciativa prevé: obligar a los importadores y distribuidores de videojuegos a informar en los envases de sus productos leyendas que señalen el nivel de violencia contenidas en el juego, y disponer que las consolas vendidas en el país cuenten con un sistema de control parental que permita el ingreso de una clave que faculte a los padres para limitar el uso de los juegos antes referidos.

## II. OBSERVACIONES AL TEXTO DEL PROYECTO

De nuestra parte, el proyecto merece observaciones respecto a los siguientes asuntos:

### a) En relación con algunos de los fundamentos del proyecto.

Respecto de la fundamentación que se esgrime al proyecto reseñado, se advierten un par de afirmaciones algo alarmistas o exageradas, a saber: La alusión a “actividades satánicas” en el mensaje del proyecto, y principalmente la referencia como concausal a los episodios de violencia registrados en los EE.UU. o Finlandia, teniendo a los videojuegos como elemento común y presunto factor determinante.

Las afirmaciones anteriores carecen de respaldo científico, ya que existen varios factores comunes entre los adolescentes que han protagonizado estos hechos, no siendo en modo alguno determinantes ni exclusivos la presencia de estos videojuegos en su vida para concluir que gatillaron o influyeron en sus acciones.

Por otro lado, en la comunidad científica no existe consenso en torno a los efectos que producen los videojuegos violentos en los niños. Por ejemplo, recientemente este año fue publicado un estudio llamado "Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States"<sup>1</sup>, que afirma que existe una relación causal entre el uso de videojuegos violentos por los niños y las conductas violentas que estos despliegan. Sin embargo, al ser publicada en una revista científica recibió varios comentarios negativos de sus pares investigadores por su metodología, y principalmente, sus conclusiones, por no documentar ni contestar adecuadamente otros estudios al respecto, que apuntan en dirección contraria.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Pediatrics 2008; 122: e1067-e1072

<sup>2</sup> Por ejemplo, cita los siguientes estudios ignorados:

Barnett, J., Coulson, M., & Foreman, N. (2008, April). The WoW! factor: Reduced levels of anger after violent on-line play. Poster presented at the British Psychological Society Annual Meeting, Dublin, Ireland.

Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. Asian Journal of Social Psychology, 6, 149-158.

Ferguson, C. J., Rueda, S., Cruz, A., Ferguson, D., Fritz, S., Smith, S. (2008).

**b) En relación con la sistematización del proyecto de Ley en nuestra legislación y las obligaciones involucradas.**

En el proyecto de Ley comentado, se puede elaborar un paralelo entre lo establecido en la disposición propuesta y el deber de entregar información contemplado en la Ley de Protección al Consumidor, en los términos que contemplan los artículos 3 letra B, 28 letra C, 29 y 32 de la Ley 19.496, que establece normas sobre la Protección de los Derechos de los Consumidores (Ley del Consumidor).

En ese sentido, consideramos que una disposición de esta clase debería incluirse en la Ley de Protección de los Derechos del Consumidor, como una obligación de información al consumidor final, y de abstenerse de facilitar o publicitar indebidamente estos productos a menores de edad, logrando así una acertada sistematización y evitando la creación de una nueva ley, junto con una obligación como la que se establece en los artículos 2º y 3º de la Ley 19.419 del Tabaco, artículos 29º y 42º de la Ley 19.925 de Alcoholes, y en especial el artículo 22 de la Ley 19.846 de Calificación Cinematográfica.

En este aspecto, proponemos incorporar las obligaciones que impone este proyecto dentro de la Ley del Consumidor, en particular dentro del Título III Párrafo 4º de la señalada Ley, referente a la seguridad de productos y servicios, bajo la redacción que sugeriremos en el último apartado de esta sección.

Además, cabe hacer notar en este punto que la Ley del Consumidor posee un sistema de sanciones determinado, particularmente en el artículo 29 de la misma; y un procedimiento determinado en tribunales competentes, que suplirían las carencias de este proyecto de ley en materia de cumplimiento de las sanciones establecidas.

---

Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35, 311-332.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.

Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., MacGill, A., Evans, C., & Mitak, J. (2008). Teens, video games and civics: Teens gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. Retrieved 10/2/08 from: [http://www.pewinternet.org/PPF/r/263/report\\_display.asp](http://www.pewinternet.org/PPF/r/263/report_display.asp).

Junto con lo anterior, la Ley del Consumidor provee de facultades a las autoridades públicas para la fiscalización y cumplimiento de esta ley, y permite la interposición de acciones de clase, lo que refuerza la observancia efectiva de sus disposiciones.

**c) En relación con los parámetros de segmentación por edad y organismo encargado de dicha clasificación.**

Respecto de la categorización por edad de los videojuegos, resulta recomendable asociar dicha categorización a un parámetro determinado y razonable que ya exista, en Chile o el extranjero (por ejemplo el criterio de clasificación de obras cinematográficas), designando además un órgano o autoridad que tenga a cargo la puesta en marcha o supervisión del sistema.

Antes de efectuar una propuesta, debemos hacer varias precisiones sobre lo que se busca mediante un sistema de información parental:

1.- Podemos enfocar los métodos de clasificación de videojuegos desde dos puntos de vista, el primero apunta al aspecto material de la clasificación y dice relación con si se va a informar directamente los contenidos del videojuego o los rangos de edad asociados a los contenidos. El segundo apunta al aspecto institucional y se distinguen los sistemas consistentes en autorregulación de la industria versus la existencia de un órgano de clasificación.

2.- En relación con el sistema de clasificación por contenido, actualmente en la Unión Europea se encuentra implementado el sistema PEGI, que consiste en entregar las dos categorías de información: por un lado íconos que indiquen si el juego tiene violencia, drogas, sexo, u otros contenidos objetables; y por otro lado una indicación de edad que incluye cinco categorías: mayores de tres, mayores de siete, mayores de 12, mayores de 16 y mayores de 18 años.

Por otro lado, en los Estados Unidos existe el sistema ESRB (Entertainment Software Ratings Board), que se basa en un sistema que combina edad y madurez. Las categorías son mayores de tres años, mayores de 7 años, dos categorías sobre 10 años (10+ y Teen), y dos categorías de adultez (Mature 17+ y Adults 18+). Como se puede apreciar, el sistema tiene a superponer categorías en los dos últimos tramos bajo la premisa de que una es para todo público sobre la edad pero la otra requiere mayor madurez o experiencia, lo que hace suponer la presencia de contenidos polémicos asociados.

3.- En relación con el aspecto orgánico, cabe señalar que el sistema PEGI (Unión Europea) corresponde a la asociación de distribuidores de videojuegos de la Unión Europea, mientras que el sistema ESRB (EE.UU.) depende de un conglomerado de la Industria de videojuegos de dicho país.

4.- Nosotros consideramos que en atención a que dichos sistemas han funcionado razonablemente bien para la función que les fue asignada, se implemente en nuestro país un sistema que homologue cualquiera de estas categorías de edad o madurez, y se obligue a los distribuidores del juego en Chile a estandarizar la forma en que se entrega esta información.

5.- Ahora, asumiendo que los sistemas anteriores no operan para todos los juegos existentes en el mercado, consideraríamos necesario implementar un sistema supletorio de clasificación en nuestro país, que opere bajo alguno de los criterios antes señalados, y que puede ser la misma industria o alguna autoridad u órgano estatal como el Consejo de Calificación Cinematográfica, las categorías establecidas por la ley son las de "todo espectador", "mayores de 14 años" y "mayores de 18 años". Además las calificaciones, agregan expresiones orientadoras como "contenido educativo", "inconveniente para menores de siete años" y "contenido pornográfico o excesivamente violento", ésta última para mayores de 18 años.

6.- El reglamento que implemente esta iniciativa debería quedar a cargo de un Ministerio que tenga las competencias técnicas para implementar y homologar un sistema de calificación. En este caso los candidatos naturales son el Ministerio de Educación, por sus competencias en áreas educativas, el de Consejo Nacional de la Cultura, por su experiencia con el Consejo de Calificación Cinematográfica, y el de Economía, por su relación con la Ley de Protección del Consumidor.

No obstante lo anterior, para que la implementación de este sistema pueda recaer en un organismo público, deberá tenerse presente que requiere una indicación del ejecutivo para poder asignar dichas funciones.

#### **d) En relación con la factibilidad técnica de implementar sistemas de control parental a las consolas de videojuegos.**

El proyecto en comento, en su art. 3º, exige que todas las consolas tengan un sistema de control parental. Nosotros consideramos que esta disposición no es recomendable, por dos motivos principales:

1.- La realidad del mercado de videojuegos es global, por lo que nuestra capacidad

real de incidir en cómo se producen las consolas de videojuegos, y los videojuegos es sumamente limitada, y la imposición de obligación de control parental no tendría ningún efecto práctico, dado que difícilmente las manufactureras de estos productos crearán una versión especial para Chile, según nuestros estándares, que por lo demás no se diferenciarían sensiblemente del resto de los países.

2.- Por otra parte, las 3 consolas que compiten actualmente por el mercado de consolas de videojuegos (Nintendo Wii, PlayStation 3 y XBOX 360) ya incorporan este sistema de fábrica, con lo que asumimos que el mercado y las legislaciones de los países de origen de estos sistemas ya regularon esta situación de manera satisfactoria, y regular esta circunstancia en nuestro país sería innecesario.

### **e) En relación con neutralidad de soporte.**

En los términos que está planteado, el proyecto de Ley es aplicable sólo respecto a los soportes tangibles de los juegos, como se desprende del artículo 2º del proyecto de Ley en comento, que habla de “envase” y “envoltura”.

Así, el proyecto deja afuera y no contempla todas las posibilidades de distribución on-line del producto por referirse únicamente a supuestos físicos de distribución, sin considerar que hoy en día se puede acceder a través de la red a múltiples juegos sin que tengan que importarse, distribuirse o autorizarse necesariamente en Chile.

Sumado a lo anterior agregamos que los juegos online lentamente han ido ganando mayores cuotas de mercado y migrando desde soportes físicos hacia un soporte en línea, lo que nos lleva a decir que el proyecto en comento no es suficientemente neutral respecto al soporte empleado por el juego, al dejar sin regular esos videojuegos.

Nuestra propuesta va en la línea de no referirse a los juegos solamente como “unidad física” sino como producto o servicio ofrecido en nuestro país. No obstante lo anterior la extensión del artículo no podrá abarcar por la naturaleza de la red a juegos ofrecidos a través de internet u otro medio online por empresas que no estén representadas en nuestro país.

## **f) Texto de propuesta.**

“Incorpórense los siguientes artículos a la Ley 19.496 de Protección de los Derechos de los Consumidores:

*Artículo 49 bis : Los fabricantes, importadores o distribuidores de productos o servicios de videojuegos deberán advertir en la publicidad de sus productos y los envases en que comercialicen los mismos, o previo a la adquisición del producto o servicio en caso que sea distribuido mediante alguna vía no presencial, leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según las instrucciones contenidas en el reglamento de esta Ley.*

*Dicho reglamento contendrá la escala de edad a utilizar para efectos de dar dicha información, junto con establecer al menos una categoría de prohibición de acceso de menores de edad al producto. Además contemplará un mecanismo de homologación para los videojuegos ya evaluados por algún método reconocido internacionalmente, y un procedimiento supletorio para calificar el juego en nuestro país en caso de desacuerdo con la calificación original o que dicha calificación no se haya efectuado.*

*Además, el reglamento señalará el modo en que la advertencia de edad deberá ser mostrada en el videojuego, procurando que dicha advertencia cubra más del 40% del medio utilizado, se exprese en idioma castellano, y utilice íconos que resuman con claridad la calificación obtenida.*

*Asimismo, no se 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.*

*En caso que la venta o arriendo de productos o servicios de videojuegos sea por medios no presenciales o que no involucren medios físicos, al momento de efectuar la transacción deberá especificarse con claridad la calificación de edad que posee el videojuego, de forma tal que el aviso no pueda ignorarse, y en caso que el juego esté calificado para "mayores de edad", el oferente del producto o servicio solo podrá admitir medios de pago que se*



*encuentren bajo el control de una persona mayor de edad.*

*El incumplimiento de alguna las obligaciones establecidas en el presente artículo será sancionado con multa de hasta 500 unidades tributarias mensuales.*

### **III. CONCLUSIONES**

En base a todo lo señalado con anterioridad, concluimos que sería recomendable aprobar un proyecto de Ley de estas características, dado que el mercado de los videojuegos, al ser atractivo para los menores de edad, presenta situaciones donde es recomendable que se califique adecuadamente el grupo etáreo al que se dirige cada producto o servicio de esta naturaleza, junto con limitar la distribución de videojuegos en caso que estos no sean aptos para menores.

Sin embargo, el proyecto analizado podría sobreregular el mercado de entretenimiento electrónico con obligaciones a los fabricantes que no es posible exigirles, y por otra no cubre un flanco que cada vez se hace más importante en nuestra economía: la distribución on-line de videojuegos.

Los objetivos perseguidos por el legislador se podrían cumplir de una manera mucho más simple a través de la metodología propuesta, esto es, incorporando las disposiciones relevantes al derecho del consumidor, para utilizar los mecanismos de sanción y control contemplados en su normativa, y procurando homologar las calificaciones de videojuegos a estándares internacionalmente aceptados.

\*\*\*

*Informe preparado por Francisco Vera Hott, Secretario Ejecutivo de la ONG Derechos Digitales, bajo la supervisión de Alberto Cerda Silva, Director de Estudios de dicha entidad, y con la colaboración de Pedro Vizcarra y Luis Orellana, pasantes durante el año 2008 del mismo organismo.*