



Amnistía Internacional

Sección Española

Con la violencia hacia las mujeres no se juega

**Videojuegos, discriminación y violencia contra
las mujeres**

Diciembre de 2004

PÚBLICO

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

Índice

1. INTRODUCCIÓN: Campaña no más violencia contra las mujeres	3
2. Marco normativo	6
2.1. Marco normativo internacional	6
2.2. Código de autorregulación	7
2.3. Marco normativo en el ámbito de la Unión Europea	11
2.4. Marco normativo en el ámbito del Estado español	13
2.5. Marco normativo de las comunidades autónomas	14
2.5.1. Comunidades Autónomas que cuentan con legislación	14
2.5.2. Comunidades Autónomas con legislación ambigua	17
2.5.3. Comunidades Autónomas sin legislación	19
3. Videojuegos que normalizan la violación de los derechos humanos y que fomentan la discriminación y la violencia contra las mujeres	21
3.1. Videojuegos que normalizan la violación de los derechos humanos	21
3.2. Videojuegos que fomentan la violación de los derechos humanos de las mujeres	23
4. Accesibilidad a los videojuegos descargados a través de Internet	28
5. Videojuegos en los salones recreativos	29
5. Videojuegos en los salones recreativos	30
6. Videojuegos en las revistas especializadas	32
7. Conclusiones	34
8. Recomendaciones	36
8.1. Al Gobierno español	36
8.2. A los agentes sociales	36
8.3. A las Comunidades Autónomas	36
8.4. A los fabricantes de videojuegos	37
8.5. A los puntos de venta	37
8.6. A las empresas no suscritas al Código de Autorregulación	37
8.7. A las revistas especializadas	38
8.8. A los salones recreativos	38
8.9. A los/as profesionales de la educación	38
8.10. A las asociaciones de padres y madres	38
9. Diccionario de siglas	39

Con la violencia hacia las mujeres no se juega

Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres

1. INTRODUCCIÓN: Campaña no más violencia contra las mujeres

Amnistía Internacional ha elaborado el cuarto informe sobre la representación del respeto de los derechos humanos en un medio de comunicación y entretenimiento tan extendido hoy en nuestra sociedad como es el videojuego. Después de un trabajo de análisis e investigación en torno al mercado de software de entretenimiento, Amnistía Internacional puede afirmar que en los videojuegos se sigue promoviendo una normalización de los abusos de los derechos humanos en general y, en concreto, los derechos humanos de las mujeres están muy lejos de ser promovidos. **Los videojuegos fomentan un conjunto de roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres; los personajes femeninos sufren una absoluta invisibilidad y, en ocasiones, se fomenta la violencia de género.**

Amnistía Internacional considera que el Estado español incumple la Convención de Naciones Unidas sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW, por sus siglas en inglés), ratificada en 1984. Según este tratado, los Estados parte deben tomar las medidas necesarias para suprimir la discriminación hacia las mujeres en todas sus formas y manifestaciones¹. España no está tomando estas medidas en el campo de los videojuegos a través de una legislación y unas medidas concretas.

La única legislación que ha encontrado Amnistía Internacional es la de las Comunidades Autónomas. Una legislación que adolece de falta de concreción en muchos casos y de cumplimiento o información sobre su cumplimiento en otros, según han reconocido las propias Comunidades Autónomas.

Conforme a los datos publicados por la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), casi **la mitad de la población española entre 13 y 35 años juega a los videojuegos². De estas personas, el 40 por ciento juega todos los días o entre tres y cuatro veces por semana.** Datos contrastados por el estudio ‘Digital Home 2003’ en el que se afirma que casi 7 millones de personas en España son público habitual de los videojuegos³. Este estudio indica además cómo, en tan sólo un año, el número de hogares equipados con videoconsolas ha crecido un 32 por ciento y superan ya los tres millones.

Estos datos refuerzan el interés de Amnistía Internacional en mantener una actitud crítica y vigilante a favor de la promoción de los derechos humanos en productos tan extendidos y al alcance de los menores como son los videojuegos. Con la peculiaridad de que este medio ofrece a quien lo usa un grado de implicación e interacción mayor que otros medios audiovisuales. La persona que juega tiene en su mano y en su mando el destino de un personaje en el videojuego. No ocurre así en otros soportes de entretenimiento.

¹ Preámbulo, Convención sobre la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra la Mujer, adoptada y abierta a la firma, ratificación y adhesión por la Resolución de la Asamblea General de las Naciones Unidas 34/180 de 18 de diciembre de 1979.

² Estudio elaborado por la empresa EMER-GfK para Adese, www.adese.es/web/prensa.asp#.

³ Estudio ‘Digital Home 2003’ elaborado por la empresa de estudio de mercado TNS: www.tnsfres.es.

Amnistía Internacional ha elaborado este informe dentro de la campaña “No más Violencia contra las Mujeres”. La violencia contra las mujeres es uno de los mayores desafíos para los derechos humanos de nuestra época, además de por lo universal del fenómeno, por la falta de compromiso real de las autoridades para su eliminación. El 5 de marzo de 2004, Amnistía Internacional emprendió una campaña mundial de larga duración para contribuir a la eliminación de la violencia contra las mujeres. Los interlocutores principales de la campaña son los Estados, a los que la organización insta a cumplir los mandatos del derecho internacional relativo a los derechos humanos, garantizando que sean una realidad para millones de mujeres en el mundo.

Una de cada tres mujeres en el planeta ha sufrido abusos en algún momento de su vida a manos de miembros de su propia familia, conocidos o agentes del Estado. La violencia contra las mujeres, además de ser la violación de los derechos humanos más habitual y extendida porque afecta a un mayor número de personas, es también la violación más oculta y la que permanece más impune.

Amnistía Internacional ha identificado en los videojuegos actitudes discriminatorias hacia las mujeres, y la potenciación de determinados estereotipos y roles contrarios a la igualdad de género, tanto en el desarrollo de los juegos, como en la publicidad comercial de las publicaciones especializadas.

Este informe gira en torno a dos pilares fundamentales en la lucha por la protección de los derechos humanos: el respeto de los Derechos del Niño en relación a los contenidos generales que las personas menores de edad reciben de los videojuegos; y, en segundo lugar, la imagen no discriminatoria de las mujeres retratadas en estos contenidos, en especial cuando sus receptores son menores, pero, indudablemente, extendido a todo el mercado de los videojuegos.

Las principales recomendaciones que Amnistía Internacional ha manifestado en sus diferentes informes (2000-“¿Traerán los Reyes Magos torturas, matanzas y asesinatos?”; 2001-“Haz Click y Tortura”; 2002-“¿Sabes a qué juegan tus hijos?”) han sido la creación de una legislación estatal adecuada y, de forma complementaria, el establecimiento de un código ético de autorregulación para los fabricantes de juguetes y videojuegos.

Desde el último informe, las buenas intenciones de la industria europea del videojuego han sido plasmadas en un **Código de Conducta de la Industria Europea del Software Interactivo (ISFE)** relativo a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos de software interactivo presentado en abril de 2003, y al que se sumó ADESE y con el que colabora el Ministerio de Sanidad y Consumo.

Sin embargo, Amnistía Internacional ha detectado múltiples errores en las recomendaciones que ponen al alcance, precisamente de los menores, videojuegos no aptos a su edad.

El informe repasa el cumplimiento de este código de conducta, así como los avances y novedades en los **marcos normativos autonómico y europeo**. Apartado especial del documento es el dedicado a ejemplificar **los videojuegos de todos los entornos (videoconsolas, PC, Internet y salones recreativos) que fomentan la violación de los derechos humanos**.

En este documento también se realiza un análisis del mercado de las **revistas especializadas** en videojuegos, reflejo de lo que transmite este mercado en sus productos. Este apartado muestra los abusos del lenguaje y las imágenes utilizadas en estas publicaciones, un elemento más en la recreación de los estereotipos discriminatorios contra las mujeres y de la banalización de los abusos contra sus derechos humanos.

La **meta última** de la campaña de Amnistía Internacional frente a la violencia contra las mujeres es que éstas **disfruten plenamente de sus derechos humanos**, en especial del derecho a la igualdad, a la vida, a la seguridad, a la integridad física y mental. Y la igualdad de género, y en consecuencia la erradicación de toda forma de discriminación, es requisito previo *sine qua non* para la erradicación definitiva de la violencia contra las mujeres.

2. Marco normativo

De nuevo, Amnistía Internacional quiere llamar la atención sobre las obligaciones que el Estado español tiene como parte de los tratados internacionales firmados en el seno de Naciones Unidas. En este informe se aborda dos de estos tratados ratificados por España y especialmente significativos en la protección de los derechos humanos en el mercado de videojuegos: la **Convención sobre los Derechos del Niño** y la **Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer**.

Amnistía Internacional ha revisado de igual modo la **legislación** referente a videojuegos en varios ámbitos. El principal de los avances ha sido el nuevo código de autorregulación de la industria europea del videojuego, **código PEGI** (Pan European Game Information), que presentado por ADESE y el Ministerio de Sanidad y Consumo, establece una clasificación por edades para videojuegos y la obligación de incluir iconos descriptivos de su contenido.

Este informe también analiza los marcos normativos sobre videojuegos y protección de menores, tanto en el ámbito de la **Unión Europea**, como en el ámbito **estatal** y **autonómico**.

2.1. Marco normativo internacional

El primer marco normativo de referencia que Amnistía Internacional insta al Gobierno español a cumplir es el derivado de la Convención sobre la Eliminación de todas la Formas de Discriminación (CEDAW) de Naciones Unidas, aprobada en 1979 y ratificada por España en 1984. Esta ratificación obliga al Estado español a asumir a nivel interno el articulado del tratado.

Este tratado, en su artículo primero, define la discriminación como *“la distinción, exclusión o restricción basada en el sexo que tenga por objeto o por resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio por la mujer, independientemente de su estado civil, sobre la base de la igualdad del hombre y la mujer, de los derechos humanos y las libertades fundamentales en las esferas política, económica, social, cultural y civil o en cualquier otra esfera”*⁴.

La CEDAW prevé en su artículo quinto que *“Los Estados Partes tomarán todas las medidas apropiadas para modificar los patrones de conducta de hombres y mujeres, con miras a alcanzar la eliminación de los prejuicios y las prácticas consuetudinarias y de cualquier otra índoles que estén basados en la idea de inferioridad o superioridad de cualquiera de los sexos o en funciones estereotipadas de hombres y mujeres”*⁵.

El Comité que vigila el cumplimiento de la Convención por parte de los Estados (Comité de la CEDAW), alarmado por la falta de vinculación entre violencia contra las mujeres y discriminación por razón de sexo, presente en las políticas y medidas estatales, formuló en 1992 la Recomendación General nº 19. Esta recomendación insta a los Estados a adoptar medidas eficaces para garantizar que los medios de comunicación respeten a las mujeres y promuevan el respeto a las mujeres⁶. Amnistía Internacional observa con preocupación que el Estado no está cumpliendo esta importante recomendación en el área de los medios de comunicación, y en concreto en el ámbito de los videojuegos.

⁴ Artículo 1, Convención sobre la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra la Mujer. Adoptada y abierta a la firma, ratificación y adhesión por la Resolución de la Asamblea General de las Naciones Unidas 34/180 de 18 de diciembre de 1979.

⁵ Artículo 5, Convención sobre la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra la Mujer.

⁶ Recomendación general No. 19 (11º periodo de sesiones) del Comité de seguimiento de la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer, 1992, en Documentos oficiales de la Asamblea General, cuadragésimo séptimo periodo de sesiones, Suplemento nº 38 (A/47/38), cap.I., párrafo 24 d).

En este mismo sentido, el informe **del Comité de la CEDAW publicado en julio de 2004**, expresa como una de las principales preocupaciones **la persistencia en la sociedad española de un conjunto de roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, que constituyen la raíz de la violencia de género**. Por ello, el Comité insta al Estado español *“a que adopte medidas adicionales para eliminar las actitudes estereotipadas sobre los papeles y las responsabilidades de las mujeres y los hombres, inclusive mediante campañas de concienciación y educación dirigidas tanto a las mujeres como a los hombres y en los medios de difusión, y a que observe cuidadosamente el impacto de esas medidas”*.⁷

Naciones Unidas, por tanto, pone especial atención en la labor de los medios de comunicación en la lucha contra los estereotipos / roles caldo de cultivo de la violencia de género. Medios de comunicación como el software de entretenimiento, los videojuegos, en los que Amnistía Internacional ha encontrado numerosos contenidos que fomentan y normalizan la violación de los derechos humanos de las mujeres.

Es en este marco de modificación de los patrones socioculturales y eliminación de prejuicios donde Amnistía Internacional considera plenamente justificada la exigencia de que los contenidos de los juegos y juguetes fomenten el respeto de la dignidad de las mujeres. El videojuego, como elemento lúdico usado por niños y niñas, desempeña un papel muy importante en su desarrollo (prueba de ello son las cifras millonarias de ventas del sector en continuo ascenso). Contribuye a fomentar, como cualquier otro juego o juguete, actitudes que pueden potenciar o no el respeto de determinados valores. Los valores que deben ser fomentados están muy claramente definidos en el Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada por España en 1990, que recoge textualmente: (la persona menor de edad) *“ debe ser educada en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad”*⁸.

Una vez expuestas las obligaciones contraídas por España en el seno de Naciones Unidas, Amnistía Internacional quiere mostrar la siguiente preocupación:

- ❖ A pesar de que estos tratados de Derecho Internacional de derechos humanos son de obligado cumplimiento, Amnistía Internacional ha comprobado que existe un vacío de legislación y medidas efectivas para su cumplimiento en el área de los videojuegos: su comercialización, contenidos y publicidad.

2.2. Código de autorregulación

El marco de autorregulación del sector de videojuegos ha dado un paso más que Amnistía Internacional valora positivamente en la estandarización de los diferentes códigos nacionales gracias a la entrada en vigor en abril de 2003 del código Pan European Game Information (PEGI) elaborado por la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE) y apoyado por la Comisión Europea. Un código de autorregulación diseñado por la industria europea de software y válido hoy en 16 países: los quince comunitarios con anterioridad a la ampliación a 25 (menos Alemania), más Noruega y Suiza. Por el momento, los nuevos socios europeos de la reciente ampliación no han suscrito este código.

⁷ Informe del Comité para la Eliminación de la Discriminación contra la Mujer de Naciones Unidas. Suplemento No. 38 (A/59/38), julio 2004.

⁸ Preámbulo, Convención sobre los Derechos del Niño.

Las normas que contiene el Código PEGI se aplican al etiquetado de productos de software interactivo (videojuegos, juegos de ordenador, artículos de educación / referencia en CD ROM, independientemente de su formato o método de distribución), así como a la publicidad y promoción de los mismos por cualquier medio.

El objetivo principal de este Código de Autorregulación, define la ISFE, es que los consumidores, en particular padres, madres y profesionales de la educación, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta para poder elegir los productos más adaptados a la edad de quien va a jugar, limitando así la exposición de los menores que juegan a contenidos que podrían resultarles inadecuados. Por tanto, la adopción del Código de Autorregulación implica *“el compromiso adquirido [...] de no colocar en el mercado productos de software interactivo que puedan atentar contra la dignidad humana”*.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), máximo representante del sector del videojuego en España, ha asumido el Código PEGI que amplía el código de autorregulación creado por la propia ADESE en abril de 2001. Este sistema de clasificación por edades fue presentado, el pasado 19 de diciembre de 2003 por el **Instituto Nacional de Consumo** en acto público con la firma de un nuevo convenio con ADESE - ISFE de cara a la campaña navideña de 2003. Junto al Instituto Nacional de Consumo, en la aplicación de este código participan también el ICAA (Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales) y el FUCI (Federación de Usuarios y Consumidores Independientes).

Según los datos de ADESE, el número de videojuegos clasificados a través del Código PEGI desde junio de 2003 ha sido de 1.625, de los que el 46 por ciento correspondieron a videojuegos para mayores de 3 años y el 29 por ciento para mayores de 12 años. Mientras que los videojuegos para mayores de edad sólo suponen el 2 por ciento del total debido a su menor producción. De los 1.625 videojuegos etiquetados con el Código PEGI, 675 correspondieron a PC y el resto se distribuyeron entre seis plataformas (PS1 y PS2, XBox, GBA, GC y N-GAGE).

Entre los instrumentos con los que cuenta este Código de Autorregulación figuran:

- ❖ **Consejo Asesor**, compuesto por representantes de los principales grupos de interés (madres y padres, asociaciones de consumidores, expertos/as en psicología infantil, académicos/as, expertos/as en medios de comunicación y de la industria del software interactivo) cuya función será la adaptación permanente de este Código.
- ❖ **Comité de Aplicación**, encargado de la puesta en práctica de las recomendaciones del Consejo Asesor.
- ❖ **Consejo Independiente de reclamaciones** compuesto, al igual que el consejo asesor, por representantes de los principales grupos de interés y encargado de las siguientes funciones:
 - La gestión de posibles reclamaciones acerca de la conformidad de las actividades de publicidad, comercialización y promoción de cualquier empresa participante en este código con la clasificación por edades finalmente o previsiblemente atribuida en virtud del sistema de clasificación por edades de la ISFE.
 - La gestión de conflictos en torno a las propias clasificaciones por edades de la ISFE.

- ❖ **Sistema de clasificación por edades (PEGI)** plasmado en licencias para el uso de etiquetas específicas indicativas de la categoría de edad para la que se considera adecuado un producto determinado en virtud de su contenido así como las descripciones de por qué el producto pertenece a esa categoría de edad.

Significativo avance para Amnistía Internacional es el trabajo del Consejo Independiente de Reclamaciones, órgano encargado de escuchar los posibles desacuerdos entre editores y el NICAM (Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual), órgano independiente, así como investigar las reclamaciones sobre clasificaciones hechas por el público. Si como resultado de una reclamación, este Consejo descubre que un juego requiere una clasificación de edad más alta que la que se ha establecido previamente, el juego será retirado inmediatamente de la venta hasta que su empaquetado tenga la clasificación correcta.

Amnistía Internacional ha mantenido diversos contactos con ADESE para conocer las reclamaciones que hayan podido surgir, al menos en el mercado español, siendo el resultado negativo. **No ha habido ni reclamaciones ni, por tanto, sanciones con respecto a la aplicación del Código PEGI.**

Entre las principales obligaciones establecidas respecto al Código, cabe destacar:

- ❖ Compromiso para que el Sistema de Clasificación por Edades (PEGI) funcione de la forma más eficiente posible.
- ❖ Compromiso para dar a conocer el Código por parte de todos los participantes de la industria, como editores y promotores, mayoristas, minoristas, medios de comunicación comerciales y empresas publicitarias.

El Código europeo ISFE representa determinados avances:

- ❖ Unificación de los criterios en todo el ámbito europeo, armonizando los criterios de clasificación (PEGI).
- ❖ La calificación de edad está impresa en el videojuego.
- ❖ Se incluyen descriptores indicativos de motivo de la calificación (discriminación, drogas, lenguaje inadecuado, sexo o desnudos, terror o violencia).

El Código de Autorregulación ha sido desarrollado por un organismo comercial en representación de la industria europea, por lo que este código necesita de la administración y supervisión de organismos independientes. Por este motivo y para que el código funcione idóneamente se combina la autoevaluación del contenido de los videojuegos por parte de los editores con el análisis de dicha evaluación por parte de un organismo independiente, el NICAM⁹.

Tras el estudio de este Código de Autorregulación, la primera preocupación de Amnistía Internacional es **el incumplimiento por defecto de los criterios definidos para la clasificación de las edades. Las recomendaciones establecidas ponen al alcance de los menores videojuegos con abuso de derechos humanos e imágenes que pueden herir su sensibilidad.** Amnistía Internacional quiere constatar esta preocupación con tres ejemplos:

⁹ En el Reino Unido el VSC actuará como agente del NICAM

- ❖ **BURNOUT 3 TAKEDOWN** (Criterion Software), recomendado para mayores de tres años, pone a la persona que juega a los mandos de un vehículo de competición con el objetivo, en una de las partes del juego, de involucrar al mayor número de vehículos posibles en un accidente provocado. Una vez haya impactado con otros vehículos, quien juega puede hacer estallar por lo aires su propio coche.
- ❖ También en el género de motor, **FLATOUT** (BugBear), recomendado para mayores de doce años, incluye una prueba en la que el jugador debe ganar velocidad para impulsar al conductor por la luna del vehículo a la mayor distancia / altura posible. El impacto contra el pavimento es escalofriante, no sólo por la distancia que puede recorrer el piloto sino por los gritos que lanza en el momento de atravesar el cristal.
- ❖ **LOS SIMS 2** (Maxis), recomendado para mayores de siete años, ofrece como opciones de interacción de sus personajes la posibilidad de agredir a otra persona.

Amnistía Internacional tiene además, las siguientes preocupaciones sobre el cumplimiento de este Código de Autorregulación:

- ❖ La falta de responsabilidad de los comercios ante la protección de los derechos de los menores según las recomendaciones establecidas por este Código de Autorregulación. Amnistía Internacional ha comprobado como un niño de 12 años puede adquirir un videojuego como *Rainbow Six* descrito para mayores de 16 años sin recibir siquiera la advertencia o información, no la prohibición, de los responsables del comercio.
- ❖ La ausencia de un orden en las estanterías de los comercios que permita, tanto a los menores, como a las personas adultas responsables de su educación, identificar qué videojuegos son los recomendados para su edad.
- ❖ Aún quedan algunos videojuegos, generalmente con algunos años de antigüedad y dirigidos a usuarios/as de PC, sin descriptor de edad alguno.
- ❖ Los nuevos países comunitarios llegados a la Unión Europea en la ampliación de junio de 2004 no han asumido aún el código diseñado por la industria europea.
- ❖ La ausencia de descriptores que informen de la edad recomendada en las máquinas recreativas para juegos a la venta en mercado convencional.

2.3. Marco normativo en el ámbito de la Unión Europea

En el marco normativo europeo, la novedad más importante en el control del contenido de los videojuegos y de la promoción de los derechos humanos a través de este soporte informativo, proviene del Tribunal Europeo de Justicia. En 1994, las autoridades de la ciudad alemana de Bonn formularon una prohibición de los juegos que implicasen el “asesinato” de personas, la simulación de disparos con el fin de cometer un homicidio. Esta decisión llevó a la empresa germana Omega, titular del simulador objeto de la polémica, a reclamar esta decisión ante el Tribunal Europeo de Justicia por violar el derecho de prestar servicios que tienen las empresas.

A pesar de las reclamaciones de la empresa Omega, el Tribunal falló el 14 de octubre de 2004¹⁰ respaldando la prohibición que argumenta que los actos homicidas simulados y la banalización de la violencia, “*jugar a matar*” denominan las autoridades de Bonn, se consideran en Alemania contrarios a valores como la dignidad humana, derecho fundamental consagrado por la Constitución de ese país.

Esta sentencia, que tiene como punto de partida un simulador de acción ambientado en unas instalaciones reales en la que los protagonistas no son virtuales sino personas reales que emulan el ataque y el asesinato, sirve al Tribunal de Justicia Europeo para hablar de los juegos de entretenimiento en general: “*según la concepción predominante en la opinión pública, la explotación comercial de juegos de entretenimiento que impliquen la simulación de acciones homicidas menoscaba un valor fundamental consagrado por la constitución nacional (la alemana), como es la dignidad humana*”.¹¹

En la sentencia, el Tribunal Europeo de Justicia añade en este sentido que “*los derechos fundamentales forman parte de los principios generales del Derecho cuyo respeto garantiza el Tribunal de Justicia y que, para ello, éste se inspira en las tradiciones constitucionales comunes de los Estados miembros así como en las indicaciones proporcionadas por los instrumentos internacionales relativos a la protección de los derechos humanos con los que los Estados miembros han cooperado o a los que se han adherido*”.¹²

El fallo del Tribunal de Justicia Europeo respalda, por tanto, que las autoridades alemanas hayan recurrido a la protección de la dignidad humana, principio constitucional, para prohibir la explotación comercial de juegos de entretenimiento que simulan actos violentos contra personas porque “*el ordenamiento jurídico comunitario trata innegablemente de garantizar el respeto de la dignidad humana como principio general del Derecho*”.¹³

En el marco normativo surgido en el seno de la Unión Europea, la principal novedad está en la propuesta elevada el 30 de abril de 2004 por la Comisión Europea al Parlamento y al Consejo Europeo para la aprobación de una Recomendación¹⁴ a los 25 países miembros de la Unión Europea dirigida a la protección de los menores contra la violencia en la televisión, en Internet y en los videojuegos.

Tal propuesta viene precedida del segundo informe elaborado por la comisión sobre la Recomendación de septiembre de 1998 (primer instrumento normativo europeo a este respecto) relativa al desarrollo de la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información.

¹⁰ Sentencia C-36/02 del Tribunal de Justicia Europeo (www.curia.eu.int/es/content/juris/index.htm)

¹¹ Sentencia C-36/02 del Tribunal de Justicia Europeo

¹² Sentencia C-36/02 del Tribunal de Justicia Europeo

¹³ Sentencia C-36/02 del Tribunal de Justicia Europeo

¹⁴ Propuesta de Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo relativa a la protección de los menores y de la dignidad humana y al derecho de réplica en relación con la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información, 2004/0117 (COD). (http://europa.eu.int/comm/avpolicy/legis/key_doc/legispdf/com04-341-es.pdf)

En este segundo informe de evaluación, aprobado el 12 de diciembre de 2003, la Comisión europea se comprometió a elaborar una nueva declaración sobre el futuro de la política audiovisual comunitaria. Un compromiso que ha asumido con la propuesta de Recomendación del 30 de abril de 2004.

En esta propuesta de Recomendación se insta a los Estados miembros, al sector y a las partes interesadas a adoptar medidas para aumentar la protección de los menores y de la dignidad humana en los sectores de la radiodifusión y en Internet.

- ❖ *“A los Estados miembros RECOMIENDA promover acciones que permitan a los menores utilizar de forma responsable los servicios audiovisuales y de información en línea mediante una mejor sensibilización de los padres, educadores y profesores sobre el potencial de los nuevos servicios y sobre los medios adecuados de protección a los menores, en particular, mediante competencias mediáticas elementales o programas de educación sobre los medios. Promover acciones también que faciliten, si es necesario, la identificación de contenidos y servicios de calidad para menores y el acceso a los mismos tanto en las instituciones educativas como en los lugares públicos.*
- ❖ *De este modo, añade la Recomendación, la Comisión busca que los países comunitarios alienten al sector a evitar la discriminación por razón de sexo, origen racial o étnico, religión o creencia, discapacidad, edad u orientación sexual en todos los medios y a luchar contra tal discriminación.*
- ❖ *Al sector y a las partes interesadas RECOMIENDA que desarrollen medidas positivas en beneficio de los menores que les faciliten el acceso más amplio a los servicios audiovisuales y de información y eviten a la vez los contenidos que puedan ser perjudiciales, incluida una armonización en sentido ascendente mediante la cooperación de organismos autorreguladores y correguladores de los Estados miembros mediante un sistema de símbolos descriptivos comunes que pueda ayudar a los espectadores a evaluar el contenido de los programas.”¹⁵*

De igual modo recomienda al sector y a las partes interesadas desarrollar medidas eficaces para evitar la discriminación por razón de sexo, origen racial o étnico, religión o creencia, discapacidad, edad u orientación sexual en todos los medios; y para que **luchen contra esa discriminación y fomenten una imagen diversificada y realista de las posibilidades y aptitudes de las mujeres y de los hombres en la sociedad.**

La Comisión ha elevado al Consejo y al Parlamento esta propuesta de Recomendación relativa a la protección de los menores y de la dignidad humana para avivar el debate público y lograr repercusiones más amplias.

De nuevo y como Amnistía Internacional ha mostrado en otros informes, el ejemplo de la legislación y las autoridades alemanas demuestra que si existe voluntad de difundir servicios audiovisuales y de información, los videojuegos en este caso, con contenidos no violentos y no discriminatorios, es posible hacerlo. Más ahora, tras el precedente sentado con la citada sentencia del Tribunal de Justicia Europeo.

¹⁵ Ver referencia nota al pie nº 11

Alemania, Ley de Protección Menores y Jóvenes, 23/07/02

Alemania cuenta con una legislación que para Amnistía Internacional, como ha destacado en informes anteriores, es ejemplo de la voluntad por regular a nivel interno. Se puede resumir en los siguientes puntos:

- ❖ Para la venta de videojuegos: los establecimientos de venta deben confirmar con el carnet que el cliente tiene la edad permitida para el producto. Sin embargo, la venta on-line de productos no está regulada salvo que el producto esté indicado con “no permitido para menores”. En este caso, la persona menor de edad que lo compre a través de Internet tendría que dar una prueba de su edad.
- ❖ Función de la Comisión Federal para el control de medios con contenidos que ponen en peligro a menores. Bajo este criterio caen los contenidos amorales, con apariencia brutal, y aquellos que incentivan a la violencia, al crimen, o al racismo. Su competencia se amplía al campo de los videojuegos y máquinas de juegos de pantalla.

2.4. Marco normativo en el ámbito del Estado español

Según ha sabido Amnistía Internacional, el Ministerio de Sanidad y Consumo, a través de su Instituto Nacional de Consumo, participa de forma representativa en el seguimiento de las reclamaciones hechas por los/as consumidores/as sobre la aplicación del Código de Autorregulación. Sin embargo, no es una implicación activa y, por tanto, es insuficiente para Amnistía Internacional. La participación del Instituto Nacional de Consumo, como ya fue señalado en anteriores informes, se limita al nombramiento de un representante del Consejo de Consumidores y sólo en el caso de que existan reclamaciones por el incumplimiento del Código de Autorregulación en España.

Sin embargo, en las primeras consultas realizadas por Amnistía Internacional, el Instituto Nacional de Consumo ha confirmado que no es consciente de que ADESE haya recibido ninguna reclamación sobre el cumplimiento y adecuación del código PEGI en el mercado de videojuegos español.

Amnistía Internacional ha estudiado también la disposición de las distintas formaciones políticas (PSOE, IU, PP, CiU y PNV) para impulsar una legislación nacional a favor de medidas de control destinadas a garantizar un uso adecuado a la edad en los videojuegos y un uso respetuoso de los derechos humanos en su contenido. El resultado, por el momento, es la ausencia de iniciativas por parte de estas formaciones políticas. Excepción de la postura mostrada por Convergencia Democrática de Cataluña (CDC), formación que ha expresado su preocupación por la imagen de las mujeres en los videojuegos.

En esta línea, CDC coincide en la necesidad de establecer un mecanismo legal de denuncia ante entes que pudieran intervenir como la Delegación del Gobierno contra la Violencia sobre la Mujer, el Observatorio Estatal de Violencia sobre la Mujer¹⁶ o un Consejo Superior de los Medios Audiovisuales. Este último órgano ya ha sido propuesto por la citada formación política, pero ha sido rechazado por el Congreso de los Diputados.

De igual modo, Amnistía Internacional ha solicitado a las organizaciones de consumidores nacionales información sobre el uso de los videojuegos en la población española y las posibles reclamaciones de los consumidores. El resultado de este sondeo muestra que estas organizaciones no

¹⁶ Ambos organismos creados por la Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la violencia de género, aprobada recientemente por el Congreso de los Diputados.

poseen información actualizada de un mercado audiovisual, los videojuegos, tan influyente hoy (el último estudio es el de la CECU del año 2002).

Una vez estudiado el marco legislativo estatal y el interés que la defensa de los derechos humanos en los videojuegos despierta en los agentes sociales, Amnistía Internacional está preocupada por:

- ❖ La escasa voluntad de sucesivos Gobiernos por legislar al respecto y, por tanto, la falta de cumplimiento de los compromisos internacionales que obligan al Estado a poner todos los medios apropiados para la erradicación de la discriminación y de la violencia hacia las mujeres.
- ❖ La ausencia de iniciativa de las principales formaciones políticas en la eliminación de las manifestaciones de discriminación contra las mujeres en los videojuegos.
- ❖ El escaso interés de otros agentes sociales, como las organizaciones de consumidores en el cuidado de los contenidos que reciben los usuarios menores de edad.

2.5. Marco normativo de las comunidades autónomas

Amnistía Internacional ha contactado con representantes de las Comunidades Autónomas con la intención de reunir en este informe la legislación autonómica que relacione la protección de los menores y la difusión a través de los videojuegos de contenidos no recomendados a su edad.

A continuación se relacionan las diferentes Comunidades Autónomas que disponen de legislaciones específicas sobre protección de menores; Comunidades Autónomas que, aún, disponiendo de legislación, ésta no resulta taxativa y de aquellas Comunidades Autónomas que no cuentan con legislación alguna en este ámbito.

2.5.1. Comunidades Autónomas que cuentan con legislación

❑ Comunidad Autónoma de Andalucía

Ley 1/1998, de 20 de abril, de los derechos y la atención al menor.

Art.7 - Información y publicidad:

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

❑ Comunidad Autónoma de Aragón

Ley 12/2001 de 2 de julio, de la Infancia y la Adolescencia

Art. 42 - Prensa y medios audiovisuales

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

❑ **Comunidad Autónoma de Canarias**

Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención integral a los menores

Art. 35 - Medios Audiovisuales

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

❑ **Comunidad Autónoma de Castilla- La Mancha**

Ley 3/1999, de 31 de marzo, del Menor de Castilla-La Mancha*

Título 1 De los Derechos y Deberes del Menor.

Capítulo II.

Art. 12 - Derecho a la información.

“1 (...) Los menores tienen derecho a buscar, recibir y elaborar la información adecuada a su edad y condiciones de madurez.

2. La Administración Autonómica fomentará la producción y difusión de material informativo destinado a los menores garantizando que el mismo sea veraz, plural, respetuoso con los principios constitucionales, y adecuado a su edad y condición de madurez.

3. Los mensajes dirigidos a los menores por los medios de comunicación deberán promover los valores de igualdad, solidaridad, tolerancia y respeto a los demás, evitando imágenes de violencia, explotación en las relaciones interpersonales o que reflejen un trato degradante o discriminatorio.

La Administración procurará que todos los medios de comunicación social dediquen a los menores una especial atención educativa y colaborará, en su caso, con las administraciones competentes para que los menores no tengan acceso mediante las telecomunicaciones a servicios que puedan dañar su desarrollo.”

❑ **Comunidad Autónoma de Castilla y León**

Ley 14/2002 25 de Julio /2002

Art. 19- Derecho a la cultura y al ocio

“..... Los juegos y juguetes destinados a los menores reunirán las adecuadas medidas de seguridad, se adaptarán a las necesidades propias de cada edad, ayudarán al desarrollo psicomotor de cada etapa evolutiva y serán compatibles con los principios y valores recogidos en la presente Ley, y

* El Gobierno autonómico tiene en estudio decretos de desarrollo a esta ley sobre acogimiento y adopción internacional, pero no tiene nada previsto sobre materiales audiovisuales.

con el ejercicio y expresión de los derechos reconocidos en ella, evitando los elementos y mensajes sexistas, violentos o discriminatorios.

Art. 32- Medios audiovisuales, de telecomunicaciones y telemáticos

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

❑ **Comunidad Autónoma de Cataluña**

Ley 8/1995, de 27 de julio, de atención y protección de los niños y los adolescentes y de modificación de la Ley 37/1991, de 30 de diciembre, sobre medidas de protección de los menores desamparados y de la adopción.

Art. 35 - Material audiovisual.

“.....No se permite vender ni alquilar a niños y adolescentes videos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contengan mensajes contrarios a los derechos y libertades fundamentales reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico, que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tenga contenidos pornográfico.....”

❑ **Comunidad Autónoma de Galicia**

Decreto 42/2000 de 7 de enero por el que se refunde la normativa reguladora vigente en materia de familia, infancia y adolescencia.

Art. 131- Infracciones graves

Constituyen infracciones graves:

“.....Venderles, alquilarles, exhibirles o permitirles el libre acceso a los menores a publicaciones, vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contenga mensajes que inciten a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan un contenido pornográfico o que resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad o sea contrario a los derechos y las libertades reconocidas en las leyes vigentes.”

La responsabilidad de las antedichas acciones les corresponderá a los titulares de los establecimientos, y si es el caso a las personas infractoras.

Ley 6/1999, de 1 de septiembre, del Audiovisual de Galicia. Artículo 4. Principios generales de la actividad audiovisual.

“....e) El respeto y la promoción de los valores de igualdad y no discriminatorios por razón de raza, sexo, nacimiento, religión, opinión y cualquier otra condición o circunstancia, personal o social, contemplados en el artículo 2 de la Declaración universal de los derechos humanos y en el artículo 14 de la Constitución

f) La protección de la juventud y la infancia, de acuerdo con la regulación de la Ley 25/1994, de 12 de julio, de incorporación de la Directiva 89/552/CEE, y de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor.

g) La promoción de valores que persigan la igualdad entre el hombre y la mujer y la defensa del respeto a su identidad e imagen.”

❑ **Comunidad Autónoma de La Rioja**

Ley 4/1998 de 18 de marzo, del menor*

Art. 29-Material audiovisual

“.....No se permite vender ni alquilar a menores vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contengan mensajes que directa o indirectamente sean contrarios a los derechos y libertades fundamentales reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico, que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan contenido pornográfico. No se permite tampoco proyectarlos en locales o espectáculos en los que se admita la asistencia a menores ni difundirlos por cualquier medio entre éstos.

❑ **Comunidad Autónoma de Madrid**

Ley 6/1995, de 28 de marzo, de Garantías de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia en la Comunidad de Madrid.

Art. 33

“.....Queda prohibida la venta y el alquiler de vídeos, videojuegos o cualquier otro medio audiovisual que contengan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución, de carácter violento, de apología de cualquier forma de delincuencia, o de exhibición pornográfica, y su proyección en locales o espectáculos a los que esté permitida la asistencia de menores, y, en general su difusión por cualquier medio, entre menores.”

2.5.2. Comunidades Autónomas con legislación ambigua

❑ **Comunidad Autónoma de Asturias**

Ley 1/1995 de 27 de enero, de protección al menor.

No hay ningún punto que recoja nada sobre juegos, videojuegos, ni alusión a nada relacionado con la violación de los derechos humanos.

❑ **Comunidad Autónoma de Cantabria**

Decreto 58/2002 30 de mayo 2002 por el que se desarrollan los Procedimientos Relativos a la Protección de Menores y se regula el Registro de Protección de la Infancia y Adolescencia.

En el texto de la Ley, no hay ningún punto que aluda a los videojuegos.

* El Gobierno de la Comunidad Autónoma de La Rioja tiene actualmente en estudio una modificación de esta ley.

El artículo 17, que incluye el “Derecho al juego y al desarrollo de actividades culturales y deportivas”, es el que podría acercarse, pero no hay ningún apartado para el tema de los videojuegos.

Ley 7/1999, de 28 de abril, de Protección de la Infancia y Adolescencia.

Art. 17-Derecho al juego y al desarrollo de actividades culturales y deportivas.

“1. Los menores tienen derecho al descanso, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad como parte de la actividad cotidiana y también a participar libremente en la vida cultural y artística de su entorno social.

2. El juego debe entenderse como un elemento esencial del crecimiento y la maduración de los niños y niñas. Los juegos y juguetes deben adaptarse a sus necesidades y ayudar al desarrollo psicomotor de cada etapa evolutiva.”

❑ **Comunidad Autónoma de Extremadura**

Ley 4/94 de Protección y Atención a Menores

No trata el tema de los videojuegos. Sin embargo, la Junta de Extremadura está trabajando en la elaboración de una ley de defensa del consumo de menores donde se recogerá la preocupación sobre su acceso a este mercado.

❑ **Comunidad Autónoma de Murcia**

Ley 3/1995 de 21 de marzo de la Infancia de la Región de Murcia.

Dentro del Artículo 21. Promoción de Programas. Punto 1 apartado e)

“Caminar hacia una sociedad más tolerante. Se llevará a cabo programas específicos contra el uso de la violencia en el medio infantil y juvenil, así como para combatir las actitudes racistas y sexistas, que se dan en la sociedad, con la finalidad de contribuir a que ésta sea cada vez más tolerante e igualitaria.”

Ley 8/1995, de 24 de abril, de Promoción y Participación Juvenil. Artículo 12. De cultura y educación

“Se potenciará la educación para la igualdad mediante programas específicos, cuidando especialmente todos los programas que desde las Administraciones y en todos los ámbitos se promuevan, con el fin de:

Propiciar la igualdad de oportunidades entre sexos; evitar actitudes racistas y xenófobas; evitar cualquier otra discriminación por razones de edad, cultura, creencia, ideología, estado, minusvalía, opción sexual u otros motivos.”

❑ **Comunidad Autónoma de Navarra**

Ley Foral 18/2001, de 5 de julio, por la que se regula la actividad audiovisual en Navarra y se crea el Consejo Audiovisual de Navarra.

A pesar de que esta ley no prevé ningún precepto relativo a los videojuegos, sí existe un capítulo dedicado a la protección de los menores, en concreto frente a la publicidad.

Dentro del artículo 15 de Protección de los menores frente a la publicidad y la televenta, el Punto 1 apartado a)

“No deberá incitar a tales menores a la compra de un producto o de un servicio explotando su inexperiencia o su credulidad, ni a que persuadan a sus padres o tutores, o a los padres o tutores de terceros, para que compren los productos o servicios de que se trate.”

El apartado d)

“En el caso de publicidad o de televenta de juguetes, éstas no deberán inducir a error sobre las características de los mismo, ni sobre su seguridad, ni tampoco sobre la capacidad y aptitudes necesarias en el niño para utilizar dichos juguetes sin producir daño para sí o a terceros.”

❑ **Comunidad Autónoma Valenciana**

Ley 7/94 de 5 de diciembre de la Generalitat Valenciana de la Infancia /DOGV 2.408)*

Capítulo I Artículo diecisiete:

“La Generalitat Valenciana llevará a cabo campañas específicas contra el uso de la violencia en el medio infantil, la emisión de cualquier programa audiovisual en los medios de comunicación públicos, especialmente TV, y promoverá videojuegos que tengan un cariz contrario a la violencia. La Generalitat Valenciana realizará campañas en el ámbito infantil y juvenil encaminadas a combatir las actitudes sexistas, que mientras tanto se dan en la sociedad con la finalidad de contribuir a que ésta sea cada vez más igualitaria”.

2.5.3. Comunidades Autónomas sin legislación

Entre las Comunidades Autónomas sin legislación figuran el País Vasco que, sin embargo, trabaja para que antes de que finalice la actual legislatura (mayo de 2005) sea aprobado el nuevo proyecto de ley de protección a los menores; y Baleares, cuyo único acercamiento a la protección de los menores queda sujeto a la Ley 1/1998 del 10 de marzo del Estatuto de los Consumidores y Usuarios. En su artículo quinto reconoce la prioridad de proteger los derechos de los consumidores menores de edad.

Al igual que en anteriores informes, Amnistía Internacional ha encontrado legislación autonómica que responde a la necesidad de proteger a los menores en sintonía con lo expuesto en la Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas. Ejemplo de ello es el marco normativo fijado por la Comunidad Autónoma de Cataluña, según el cual, *“no se permite vender ni alquilar a niños y adolescentes videos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contengan mensajes contrarios a los derechos y libertades fundamentales reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico”*¹⁷.

Sin embargo, casi la mitad de las Comunidades Autónomas cuentan con una legislación ambigua en la protección de los menores ante los medios audiovisuales. Casos como el de Cantabria ejemplifican

* El Gobierno autonómico está estudiando una nueva ley del menor que se prevé sea debatida en las Cortes Valencianas durante 2005.

¹⁷ Ley 8/1995, de 27 de julio, de atención y protección de los niños y los adolescentes y de modificación de la Ley 37/1991, de 30 de diciembre, sobre medidas de protección de los menores desamparados y de la adopción.

esta tendencia: “*Los juegos y juguetes deben adaptarse a sus necesidades y ayudar al desarrollo psicomotor de cada etapa evolutiva*”¹⁸.

En general, si bien existe normativa al respecto, Amnistía Internacional ha constatado en todas las comunidades autónomas una falta de medidas que verifiquen y hagan posible la efectiva puesta en práctica de todas las medidas protectoras.

Por tanto, entre las preocupaciones de Amnistía Internacional en lo que a legislación se refiere se encuentran:

- ❖ El incumplimiento de la legislación de prácticamente todas las comunidades autónomas o el absoluto desconocimiento acerca de este cumplimiento. Hecho este que muestra la falta de efectividad de la legislación autonómica existente.
- ❖ Sigue siendo alarmante que comunidades autónomas como Baleares o el País Vasco no hayan regulado en modo alguno la protección de los menores en este campo.
- ❖ La ambigüedad e insuficiencia de la legislación de algunas comunidades autónomas.

¹⁸ Decreto 58/2002 30 de mayo 2002 por el que se desarrollan los Procedimientos Relativos a la Protección de Menores y se regula el Registro de Protección de la Infancia y Adolescencia.

3. Videojuegos que normalizan la violación de los derechos humanos y que fomentan la discriminación y la violencia contra las mujeres

El análisis de Amnistía Internacional ha comprobado, en primer lugar, que el fomento del abuso de los derechos humanos sigue presente en el mercado de los videojuegos en todas sus versiones. Este desprecio por el respeto de los derechos humanos lleva consigo no sólo la falta de protección de los niños y niñas, como consumidores que merecen especial atención en relación a los contenidos que reciben. Además, Amnistía Internacional quiere poner de relieve la normalización de la discriminación hacia las mujeres por el hecho de serlo, bien a través de la invisibilidad en este tipo de juegos, bien a través de los personajes femeninos que se presentan en los videojuegos; así como la banalización de los abusos de los derechos humanos de las mujeres.

3.1. Videojuegos que normalizan la violación de los derechos humanos

Por tanto, la promoción del abuso de los derechos humanos sigue siendo el argumento estrella en el mercado de los videojuegos. Un abuso que no sólo va en contra de los derechos humanos en general sino que sigue siendo recomendado para un público menor de edad. Hecho este que incumple, primero, la educación en valores de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad que exige la Convención de los Derechos del Niño, y que incumple, en segundo lugar, el compromiso de autorregulación del sector dedicado a los videojuegos.

PROMOCIÓN DEL ABUSO SEXUAL CONTRA MENORES

- ❖ Los menores son objeto del videojuego **NEVERLAND**, disponible en Internet. El jugador desempeña el papel de Michael Jackson armado con una escopeta de redes con la intención de cazar a menores de edad que corren por su finca. Estos menores aparecen retratados con fotografías de niños de carne y hueso con expresión de sufrimiento. Tampoco hay ninguna restricción ni información sobre su contenido a la hora de navegar hasta el inicio del juego. Es un videojuego que promociona el abuso sexual contra menores.

FOMENTO DE LAS EJECUCIONES EXTRAJUDICIALES

- ❖ **JFK RELOADED** ha saltado a la polémica en fechas recientes y ha provocado incluso la denuncia de la familia del ex Presidente de los Estados Unidos, JF Kennedy. El juego, colgado en Internet por una empresa británica ofrece a quien se lo descarga la posibilidad de asestar tres disparos al estilo de Lee H. Oswald, condenado por el asesinato del ex presidente Kennedy. El objetivo es acercarse al máximo a los tres impactos de bala que recibió JF Kennedy. El internauta puede concursar a través de la red por un premio en metálico. El juego, no sólo fomenta el asesinato, sino que no advierte en ningún momento cuál es la edad recomendada para jugar.

NORMALIZACIÓN DE LOS ATAQUES A POBLACIÓN CIVIL

- ❖ En la línea de JFK Reloaded, Amnistía Internacional ha encontrado otros videojuegos en Internet del género denominado “docujuego” que, a pesar de su pretendida intención documental, ofrecen a los internautas la violación de los derechos humanos en clave de entretenimiento. **SEPTEMBER 12th** sitúa al jugador en la guerra de Afganistán, tras el punto de mira de un arma estadounidense. Si el jugador mata civiles de un poblado afgano, sus familiares se convertirán en kamikazes.

Cualquier intención documental queda en entredicho en un juego que permite el ataque de una población civil, que banaliza los crímenes de guerra, y los abusos de derechos humanos en general; y que, además, encierra a los afganos en el estereotipo del suicida árabe. Como es norma en los videojuegos online, el acceso es libre para internautas de todas las edades.

- ❖ Siguiendo este ejemplo, perdura en la red el título ya incluido en el informe ‘¿Sabes a qué juegan tus hijos?’ publicado en diciembre de 2002 por Amnistía Internacional: **KABOOM!!**: Quien juega cumple una misión suicida contra población judía, misión precedida por una imagen de Yasir Arafat en el primer pantallazo tras el clic de la descarga. A pesar de las denuncias de Amnistía Internacional y de otras organizaciones, el juego sigue presente en la red.

DESPRECIO AL DERECHO A LA VIDA E INTEGRIDAD DE LAS PERSONAS

- ❖ Con el nombre **CAÍDA LIBRE**, el internauta puede ayudar a un menor a suicidarse animándoles a lanzarse por un balcón. Una simulación que de nuevo vulnera el respeto a los derechos humanos de los menores.
- ❖ En Internet encontramos, como en otros informes, el tantas veces criticado **CARMAGEDDON**. Presentado como “*Niños cruzando la calle. Ancianos cruzando la calle. Un coche solitario que puede recibir puntos por atropello. ¿Te apuntas?*”, el juego anima expresamente a “*Matar a todos*” los que se pongan en el camino del vehículo.

INCITACIÓN A LA VIOLACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS EN CONFLICTO ARMADO

- ❖ **RAINBOW SIX 3**¹⁹ (recomendado para mayores de 12 años): El videojuego introduce al jugador en la piel de un miembro de la fuerza especial de combate estadounidense en misión contra el terrorismo internacional. El jugador se puede encontrar con violencia gráfica (sangre y heridas sangrantes), detallada y mantenida hacia seres humanos realistas.

¹⁹ Desarrollado por Ubi Soft.

3.2. Videojuegos que fomentan la violación de los derechos humanos de las mujeres

Amnistía Internacional ha revisado el mercado del videojuego en España con el objetivo de identificar dentro de los videojuegos que promocionan el abuso de los derechos humanos los que lo hacen específicamente contra los derechos humanos de las mujeres²⁰.

En este punto, Amnistía Internacional quiere subrayar que la representación discriminatoria de las mujeres en el mercado de los videojuegos y el fomento del abuso de sus derechos humanos no son motivo directo de la violencia de género. Sin embargo, la difusión de estos valores, a través de los videojuegos, sí contribuyen a normalizar y asentar prejuicios, roles y estereotipos contrarios a la defensa de los derechos humanos de las mujeres y a la igualdad de género, que arraigados en otros muchos ámbitos de la sociedad conforman el caldo de cultivo de la violencia contra las mujeres.

Una muestra representativa del mercado de videojuegos en sus versiones para PC y videoconsola permite a Amnistía Internacional afirmar que la mayoría de los videojuegos consultados vulneran los derechos humanos de las mujeres: la discriminan como regla general y fomentan, en casos preocupantes, la violencia contra ellas. Estos videojuegos muestran a las mujeres como personajes pasivos y víctimas del argumento; las trasladan a papeles secundarios o simplemente las retiran a la absoluta invisibilidad; o las convierten en objetos a merced de los deseos de los personajes masculinos, quienes en última instancia pueden llegar a violarlas, torturarlas o asesinarlas.

Amnistía Internacional ha constatado además que si bien la agresión física explícita contra las mujeres no es, en el mercado de videojuegos, una acción fácil de ver, con excepciones alarmantes, sí es una imagen más habitual de los juegos que podemos encontrar en Internet.

FOMENTO DE LA VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES

La agresión y el asesinato

- ❖ El fomento y promoción, en algunos de los videojuegos analizados, de la violencia contra las mujeres por el hecho de ser mujeres, es la primera de las denuncias que Amnistía Internacional quiere expresar en este informe debido a su gravedad.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS²¹, es el último título de la popular y polémica serie Grand Theft Auto. Al igual que otros personajes del videojuego, las mujeres en ejercicio de la

²⁰ - El contexto de la discriminación -

Amnistía Internacional quiere hacer una mención especial sobre el contexto en el que se desarrolla hoy el mercado de videojuegos. Un contexto de estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, reiterados a lo largo de prácticamente la totalidad de las aventuras gráficas que traman los videojuegos. Esta tendencia lleva a la distinción de las mujeres según unos patrones que en nada contribuyen a la imagen de éstas como seres humanos libres, completos y autónomos, sino como seres invisibles, inferiores y generalmente supeditados a los deseos y órdenes de los personajes masculinos.

El personaje masculino varía en su físico y apariencia, y en su definición intervienen aspectos de su carácter, mientras que el femenino está encerrado en un patrón único que en no pocas ocasiones coincide con la representación de la mujer objeto, cuya definición no va más allá de sus atributos físicos. Además y en líneas generales, las escasas ocasiones en las que las mujeres son protagonistas de un juego van acompañadas de la “masculinización” de sus habilidades en lugar de la exposición de las suyas propias. Este contexto repleto de estereotipos femeninos es el que califica Naciones Unidas como raíz última de la violencia contra las mujeres.

²¹ Desarrollado por Rockstar, distribuido en España por Take Two

- Entre las novedades, el jugador cuenta en esta versión con misiones como **PROXENETA**.

prostitución pueden ser objeto de agresión y asesinato. Es aquí donde Amnistía Internacional quiere centrar su denuncia: **el fomento que este juego hace de la violencia contra las mujeres**. El jugador tiene vía libre para robar un vehículo y pasear por cualquiera de las calles de su ciudad (en prácticamente todas encuentra prostitución), detenerse frente a una mujer que ejerce la prostitución y hacerse con sus servicios. Una vez hayan acabado y se haya pagado el dinero oportuno, **el jugador puede recuperar su dinero agrediendo hasta la muerte a la mujer**.

Es igualmente significativo que, en un juego en el que la **violencia a cambio de dinero** es un elemento habitual, una de las mayores recompensas en metálico es la que recibe el jugador tras haber asesinado a una de las mujeres prostitutas que pasean por su barrio.

La serie **GRAND THEFT AUTO (GTA)**, una de las sagas de videojuegos más vendidas en el mercado es también una de los títulos más criticados cuando se habla de violencia explícita y gratuita. **GTA III** ya fue duramente criticado por la opinión pública y las autoridades por contener excesos en su trama contra mujeres en ejercicio de la prostitución.

Sin embargo, este videojuego es uno de los más publicitados en la actual campaña Navideña en España.

Violación, esclavitud y tortura

- ❖ Este trato discriminatorio e indigno también llega hasta los videojuegos descargados de forma gratuita en Internet. Con **BENKI KUOSUKO** el maltrato deriva incluso en tortura. Es un juego en el que una mujer japonesa, amordazada y maniatada, se encuentra sentada con las piernas abiertas sobre un retrete y prácticamente desnuda. El jugador, animado por la frase *“Tienes que hacer gozar a esta japonesa con toda clase de artilugios”* puede introducir jeringuillas, huevos, un tarro con leche o pastillas por la vagina y ano de la mujer.

Al maltrato hacia esta mujer ofrecido por la web para toda persona que la visite se une la tortura a la que está sometida, su degradación, su violación y, por tanto, el atentado contra la dignidad de la mujer, contra sus derechos humanos. Pero, además, todos estos abusos los realiza el personaje encarnado por el jugador, bajo el imperativo de *“tienes que hacer gozar”* a esta mujer, lo cual implica un desprecio de los derechos sexuales de las mujeres.

A este juego se puede acceder a través de varias páginas web. Una de ellas informa a quienes naveguen hasta la pantalla de **Benki Kuosuko** que el juego ha sido probado hasta 25.234 veces. A diferencia de otras web, ésta sí incluye un mensaje previo a la descarga: *“Soy Mayor de 18 Años y Deseo entrar a esta sección”*. Con un sencillo clic, se accede al juego.

- ❖ **SOCIOLOTRON** es un juego de rol multijugador que se puede encontrar, ahora en fase de pruebas, en Internet. El juego, recomendado para mayores de 21 años, pero sin restricciones de acceso, se define contra los tabúes sexuales e incluye en su argumento violaciones contra mujeres y esclavitud sexual con consecuencias como las enfermedades de transmisión sexual y los embarazos forzados. En su presentación, el juego aclara que estas violaciones serán perseguidas y enjuiciadas.

-
- En **SAN ANDREAS**, los creativos han incrementado el número de mujeres en ejercicio de la prostitución que pasean por las calles del juego.
 - Es el videojuego que **más publicidad y artículos de análisis** ocupó durante octubre y noviembre en las revistas de videojuegos.
 - En Canadá, el Ministro de Consumo lo ha **criticado por la representación de las minorías étnicas y las mujeres**.
 - **GTA III** fue censurado en Australia por la presencia de la prostitución y el exceso de violencia (colocación de coches bomba).

Sin embargo, la inclusión de la violación de las mujeres y su esclavitud como una de las opciones más con las que cuenta el jugador en el desarrollo del argumento, a pesar de su persecución y enjuiciamiento, fomenta y promueve el maltrato, la violencia y la vulneración de la dignidad de la mujer.

LAS FORMAS DE LA DISCRIMINACIÓN HACIA LAS MUJERES

Roles y estereotipos: la prostitución

- ❖ Uno de los estereotipos más reiterados en el mercado de los videojuegos es el de presentar como personajes femeninos a **MUJERES QUE EJERCEN LA PROSTITUCIÓN**. Son mujeres que, generalmente, no protagonizan el juego sino que desempeñan un papel secundario alrededor del jugador. Las mujeres que ejercen la prostitución aparecen tanto en juegos de deporte, como de acción o de género bélico.
- En **SHELLSHOCK NAM'67**²², título que recrea el conflicto de Vietnam, el soldado protagonista puede, si antes ha reunido dinero suficiente en el campo de batalla, pasar un rato con alguna de las prostitutas vietnamitas (seleccionando el icono de dos conejos montándose el uno al otro al acercarse a ellas). En torno a la prostitución como pasatiempo de los soldados norteamericanos abundan frases como “*Voy a procurarme un poco de ying yang vietnamita. Chicas y armas, creo que me va a gustar esto*”.
- En el género dedicado al deporte, **BMX XXX**²³ monta al jugador en una bicicleta de competición estilo libre. Una de las pruebas de la primera pantalla consiste en recoger a cinco prostitutas de la calle y acercarlas al prostíbulo con un mensaje que te exige velocidad porque hay hombres que quieren gastar su dinero con ellas.
- De nuevo, la saga **GTA** sirve como ejemplo también en este apartado. Una amplia mayoría de las mujeres con las que se encuentra el protagonista del título **Grand Theft Auto III** son prostitutas. En una de las primeras pruebas del juego, el protagonista tiene que recoger a un mínimo de cuatro prostitutas para llevarlas en su coche hasta una fiesta en una comisaría de policía.

La CEDAW recomienda a los Estados Partes que tomen medidas necesarias para suprimir todas las formas de trata de mujeres y explotación de la prostitución de la mujer (art. 6). Junto a esto, el Comité de la CEAW, en su Recomendación General No. 19 afirma que las mujeres que ejercen la prostitución conforman un colectivo especialmente vulnerable y expuesto a sufrir violencia²⁴.

La invisibilidad de las mujeres

- ❖ La escasa presencia que los personajes femeninos tienen no sólo en el plantel protagonista del juego sino incluso en el desarrollo como extras del argumento es otro de los rasgos sobre los que Amnistía Internacional quiere llamar la atención. Un número especial publicado por una de las revistas especializadas en videojuegos (noviembre de 2004) ha repasado los 350 títulos que se pueden encontrar en las estanterías. Sólo un escaso **20 por ciento** de estos títulos contenía entre sus protagonistas a personajes femeninos²⁵. Estamos

²² Desarrollado por Guerrilla Games, publicado por Eidos Interactive

²³ Desarrollado por Z-Axis y publicado Acclaim

²⁴ Recomendación general No. 19 (11º periodo de sesiones) del Comité de seguimiento de la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer.

²⁵ Especial Videojuegos 2004, Hobby Consolas (noviembre de 2004).

ante una de las representaciones más comunes de la discriminación que sufren las mujeres en la sociedad, la que la CEDAW reconoce como **exclusión de las mujeres** basada en su sexo.

Concretamente y como señala el profesor Enrique Javier Díez, **el 64 por ciento de los personajes que aparecen en los videojuegos son personajes masculinos, mientras que los personajes femeninos son un 17 por ciento**²⁶.

La discriminación de las mujeres por su sexo

- ❖ Una exclusión que algunos juegos solucionan con otro de los sinónimos de discriminación contemplado en la definición que hace la CEDAW: **la distinción por su sexo**. Las mujeres, enemigas directas o víctimas casuales, oponen menor resistencia que el hombre en cualquier juego.
- ❖ Esta distinción derivada de la escasa presencia de las mujeres en los videojuegos, viene además acompañada del retrato reiterado de estereotipos discriminatorios. En **Codename: Panzers**²⁷, entre los héroes que el videojuego ofrece se encuentran cuatro soldados destacados por su honestidad, determinación, liderazgo, valentía o educación, y una mujer, Michelle, descrita del siguiente modo:

“Era una mujer muy bella. Con su pelo castaño ondulado, su cuerpo y sus almendrados ojos marrones, lograba seducir a todos los hombres. Detrás de su belleza se ocultaba una determinación de hierro y un inalterable sentido de la justicia.”

- ❖ En **Getaway: Black Monday**²⁸, las instrucciones del juego definen a los personajes detalladamente. Zara Beauvais es una de las mujeres que aparecen en el juego:

“Zara dispone de todo el poder que su belleza le otorga. Su aspecto es su mejor arma, y lo utiliza para obtener lo que desea. Mientras mantenga la boca cerrada, Zara es el accesorio perfecto para Viktor”.

La mujer objeto

- ❖ Las mujeres **OBJETO** y reclamo para el hombre jugador no faltan en este análisis. **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**²⁹ es un videojuego del género motor que basa su argumento en la velocidad de los coches de lujo y competición. Tanto en su publicidad (mujer recostada sobre la parte delantera de un coche de competición) como en sus imágenes, el coche y las mujeres parecen entrecruzarse situándolos para el jugador en el mismo plano de objetivos. Iguala la conducción de estos vehículos a la compañía de las mujeres.

Analizados los videojuegos que fomentan tanto la violación de los derechos humanos de las mujeres, y especialmente la discriminación contra las mujeres, Amnistía Internacional formula expresa las siguientes preocupaciones:

²⁶ Javier Díez, Enrique (coord.): “Análisis de los videojuegos desde la perspectiva de la diferencia sexual: roles y modelos femeninos y masculinos”. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y Centro de Investigación y Documentación Educativa (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). Madrid, 2004.

²⁷ Desarrollado por StormRegion y producido por CDV

²⁸ Desarrollado por Team Soho

²⁹ Desarrollado por EA Games, publicado por Electronic Arts

- ❖ Los videojuegos fomentan la discriminación hacia las mujeres porque las excluyen y apartan a la invisibilidad; porque restringen su protagonismo relegándolas a papeles secundarios; porque en muchos casos las presentan como “objetos” de los hombres, siendo uno de los estereotipos más comunes el de la mujer-prostituta.
- ❖ Los videojuegos arriba citados, presentes en el mercado actual o accesibles a través de Internet, abundan en el desprecio por los derechos humanos de las mujeres, banalizan los abusos cometidos contra ellas, y normalizan las agresiones y torturas a mujeres.
- ❖ El abuso de los derechos humanos sigue siendo el contexto mayoritario en el desarrollo de los videojuegos, hecho alarmante atendiendo a la clasificación por edad de muchos videojuegos inferior a la debida y agravado por la falta de reclamaciones y sanciones por parte de los consumidores sobre el etiquetado.

4. Accesibilidad a los videojuegos descargados a través de Internet

En el análisis de los videojuegos, Amnistía Internacional ha profundizado con este informe en el entorno Internet. La ausencia absoluta de control de los videojuegos disponibles en páginas web especializadas permite a cualquier internauta acceder en pocos minutos de navegación y de forma gratuita a cualquier descarga de videojuegos sin información sobre su contenido o edad recomendada. Por este motivo, Amnistía Internacional quiere denunciar la accesibilidad sin límites que tienen los menores de edad a estas páginas web.

En las direcciones de descarga gratuita de videojuegos, las recomendaciones por edad (sólo aparecen en algunas de estas direcciones) se limitan a algunos de los juegos de género erótico. En ningún caso a los juegos de acción, disparo o incluso sádicos (apartado que incluyen algunas de estas páginas web). A pesar de estas recomendaciones, el acceso sigue siendo libre y muy sencillo para internautas de todas las edades.

Amnistía Internacional reconoce la dificultad que entraña el control de ciertos contenidos a través de la red. Sin embargo, ejemplos como el de la legislación alemana, sirven una vez más para afirmar que si hay voluntad se puede avanzar en el respeto de los derechos humanos en los medios de comunicación. Según la Ley alemana de Protección de Menores del 23 de julio de 2002, la venta on-line de productos no está regulada salvo que el producto esté indicado como “no permitido para menores”³⁰. En este caso el interesado en comprar a través de Internet el videojuego tendría que dar una prueba de su edad. Es un ejemplo de un sistema de vigilancia que podría extenderse al mercado de videojuegos online para su compra o descarga.

Este mercado además está también sujeto a la autorregulación del Código PEGI elaborado por la ISFE. En el artículo primero que define el ámbito de aplicación de este código de conducta, la ISFE afirma que “*el presente Código será de aplicación a todos los productos de software interactivo siguientes: los videojuegos, los juegos de ordenador, los artículos de educación / referencia en CD ROM, independientemente de su formato o método de distribución, sea ‘on-line’ o no*”.

Por tanto, estos juegos disponibles vía online debieran incluir los mismos descriptores que aparecen en los estuches de venta y revistas. Si bien es cierto que la mayoría de los juegos para descarga no pertenecen a empresa alguna reconocible entre las que han firmado el código de autorregulación, si hay otros títulos del mercado disponibles en su versión online, pero sin el descriptor obligado. Un solo ejemplo es el popular **Counter Strike** disponible y accesible para todos los públicos sin ninguna recomendación por edad en Internet.

La red ofrece también una amplia gama de juegos para móviles que pueden ser fácilmente descargados enviando un SMS a un número telefónico con un mensaje. El único límite para los internautas es el coste económico que conlleva recibir esta descarga.

Muchos de estos juegos, si bien no la mayoría, están además a la venta para videoconsolas y PC. Juegos que están sujetos a este código dentro y fuera de Internet como afirma el artículo primero del código descrito por la ISFE. Navegando en la red se puede acceder a la descarga de títulos tan conocidos como **Splinter Cell**, **Call of Duty** o **Rainbow Six**, precisamente recomendados en las estanterías para edades superiores a los 16 o 18 años.

Entre las preocupaciones de Amnistía Internacional una vez puesto a prueba el acceso a los videojuegos ofertados en la red están:

³⁰ Jugenschutzgesetz, JuSchG, ley de la Protección de los Jóvenes del 23 de julio de 2002.

- ❖ Los internautas menores de edad no encuentran ninguna cortapisa ni recomendación durante el acceso a una descarga de videojuego tanto para PC como para tecnología móvil.
- ❖ No existe información detallada y actual de los sistemas de seguridad que pueden utilizar los adultos a cargo de menores para filtrar los contenidos abiertos al acceso de los menores.
- ❖ Las clasificaciones por edad que obliga el Código de Autorregulación también para Internet no aparecen en ninguna de las direcciones que ofertan videojuegos para descarga gratuita a pesar de que algunos pertenezcan a empresas comprometidas con este Código.

5. Videojuegos en los salones recreativos

Amnistía Internacional ha visitado los salones de juego (tipo A según la definición de la Comisión Nacional del Juego) en los que los menores tienen acceso a máquinas recreativas de videojuegos. El control de los contenidos de estas máquinas de videojuegos, la homologación que necesitan para estar a disposición en estos centros de recreo es una competencia que ha sido transferida por la Administración a las Comunidades Autónomas según ha podido saber Amnistía Internacional por parte del Ministerio del Interior y de la Asociación Nacional de Empresarios de Salones Recreativos (ANESAR).

Sin embargo, el Ministerio del Interior, a través de la Comisión Nacional del Juego sigue elaborando un informe no vinculante de cada una de estas máquinas de videojuegos, que luego las Comunidades Autónomas pueden respetar o no.

De carácter general, el filtro que las Comunidades Autónomas utilizan para homologar las máquinas recreativas sí hace especial hincapié en evitar contenidos eróticos o marcadamente pornográficos.

Sin embargo, los videojuegos que incluyen el abuso de los derechos humanos son habituales en los salones recreativos, alarmante para Amnistía Internacional teniendo en cuenta la falta de control que estos salones hacen de la edad de las personas que entran a jugar. Es habitual encontrar a menores de edad inmersos en aventuras gráficas bélicas y de acción en las que a través de un simulador, un rifle o revolver enganchado a la máquina, el jugador se convierte en pistolero, matón a sueldo o soldado de la Legión, teniendo en su mano la posibilidad de matar a seres humanos.

Amnistía Internacional ha advertido, sin embargo, que la normativa estatal incluye la prohibición de cierto tipo de máquinas, concretamente: *“las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud (...) las que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia”*³¹.

Este Real Decreto ha sido la fuente de referencia que todas las Comunidades Autónomas, sin excepciones, han seguido para legislar en torno a las máquinas recreativas y de azar. No obstante sólo una minoría (Madrid, Asturias, Galicia) ha limitado la homologación de estos videojuegos según su contenido, teniendo en cuenta la protección de los menores.

Sirva de marco para la legislación de la Comunidad de Madrid: *“No podrá homologarse ningún material de juego que utilice imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que puedan vulnerar, directa o indirectamente la dignidad de las mujeres y los derechos y libertades fundamentales, así como los que inciten a la violencia y a actividades delictivas y a cualquier forma de discriminación racial o sexual”*³².

En relación a los salones recreativos, por tanto, Amnistía Internacional encuentra las siguientes preocupaciones:

³¹ Real Decreto 2110/1998 de 2 de octubre; B.O.E. nº 248/1998, de 16.10.1998

³² La Ley 6/2001 B.O.C.A.M nº 179, de 27 de julio

- ❖ Muchas de las máquinas homologadas abusan de las escenas de violencia, de las actividades delictivas y de roles femeninos que vulneran la dignidad de la mujer.
- ❖ La inexistencia de información visible, descriptores o etiquetado en las máquinas de videojuegos que recojan la edad recomendada del videojuego y el tipo de contenido que va a desarrollar.
- ❖ En base a la experiencia con menores de 12 y 13 años, Amnistía Internacional ha acreditado que no hay control alguno en el acceso de los menores a juegos cargados de violencia explícita, imágenes bañadas en sangre, muertes simuladas y sufrimiento de personajes ficticios de apariencia humana.

6. Videojuegos en las revistas especializadas

Amnistía Internacional ha analizado las revistas especializadas en el sector de los videojuegos de los últimos meses. En primer lugar hay que resaltar la línea continuista de estas publicaciones: más del 50 por ciento de los videojuegos analizados contienen abusos de los derechos humanos y de la dignidad de las personas.

Es un porcentaje reflejo del exceso de violencia que ofrece el mercado de videojuegos. Desde la publicación del último informe, Amnistía Internacional reconoce la evolución del lenguaje utilizado en este tipo de publicaciones, antes dominado por un ensalzamiento sin escrúpulos del abuso de los derechos humanos. Aún así, es motivo de preocupación que en un solo número de la revista *Micromanía* (nº 119, diciembre de 2004) coincidan frases como “La guerra no para” (pág. 102), “La guerra como nunca la has vivido” (pág. 56), “La guerra total” (pág. 91).

Una vez reconocido esta evolución del lenguaje utilizado en las revistas de videojuegos, sí hay que llamar la atención sobre las imágenes que sirven de gancho para presentar los títulos del mercado analizados. Siguen predominando los gráficos del juego con claro contenido violento. Armas, fuego, peleas y sangre vertida son los motivos que utilizan estas revistas para atraer a sus lectores. Si el protagonista del videojuego cuenta con la posibilidad de ir armado, los gráficos del juego que muestre la revista van a ser, dos de cada tres veces, imágenes del personaje empuñando un arma, apuntando, disparando y acabando con sus oponentes. Si es sangriento con más motivo.

Este análisis también ha observado positivamente una mayor difusión de los descriptores de edad y contenido que el Código de Autorregulación de la ISFE exige también para el interior de estas publicaciones. No obstante aún quedan publicaciones en las que estos descriptores no aparecen en algunas de las secciones que abordan en profundidad los videojuegos. Durante el año 2003, la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) firmó un convenio con las revistas de los grupos Hobby Press, MC Ediciones y Grupo Zeta. Motivo este que compromete a prácticamente todas las revistas a la difusión de este Código de Autorregulación.

El análisis de estas revistas se ha detenido en este informe en la reiteración, tanto en los gráficos como en el lenguaje, de los estereotipos o roles de las mujeres contra los que Amnistía Internacional trabaja: cómo estas revistas venden la imagen de las mujeres allí donde es personaje de la aventura gráfica o es reclamo publicitario para comercializar el videojuego.

Las revistas, en sus gráficos y lenguaje, fomentan la discriminación de las mujeres añadiendo nuevos componentes a la imagen ya de por sí estereotipada. Esta imagen es primer plano en muchas de las páginas de estas revistas, reclamo engañoso del videojuego, puesto que en su desarrollo, las mujeres pasan a un segundo plano. En el lenguaje abundan las referencias sexistas y la presentación de las mujeres como premio y objeto de un jugador que, se da por hecho, es hombre.

- ❖ **Need For Speed Underground 2** es una de las novedades de otoño reconocible en la publicidad de las revistas especializadas, en la de carteles publicitarios y en numerosos artículos de opinión. La imagen de este juego de motor es, como es norma en este género, la de una mujer retratada como un objeto apoyada en un coche de competición. La frase que utiliza en su número de noviembre la revista **Computer Hoy Juegos** para mostrar su opinión engloba la tendencia de este género. Coches y chicas parecen mezclarse sin distinción como objeto de deseo masculino:

“La combinación de impresionantes chicas y coches de ensueño suele ser infalible.” (Computer Hoy Juegos. Nº 44, noviembre de 2004, pág. 16)

- ❖ En el número del mes de noviembre, la revista **Micromanía** dedica uno de sus artículos al lanzamiento del último título de la saga **Larry (Leisure Suit Larry: Magna Cum Laudem)**. El artículo detalla el tipo de chicas con las que cuenta el jugador:

“todos los estereotipos de chica imaginable: la tía buena tonta, la freak, la mística, la aficionada a los videojuegos (lo juramos)...”
(Micromanía. N° 118, noviembre de 2004, pág. 64)

- ❖ El especial de noviembre de **Hobby Consolas** hace una breve sinopsis del videojuego **Dead or Alive Xtreme V**:

“Las tías buena son el mayor atractivo del juego”. (Hobby Consolas-Especial Videojuegos 2004, pág. 141)

Así, las **preocupaciones** de Amnistía Internacional sobre las revistas especializadas son las siguientes:

- ❖ La **publicidad** de los videojuegos en las revistas especializadas todavía no incluye en su totalidad la etiqueta del Código de Autorregulación PEGI y en ocasiones es complicado encontrar a qué público va dirigido. Si bien existen publicaciones que sí contienen en todos sus artículos descriptor PEGI correspondiente.
- ❖ Rara vez se sigue un criterio común y uniforme para agrupar los videojuegos según su recomendación por edad.
- ❖ **La violencia y la mujer retratada como objeto de reclamo** se ven ensalzados como elementos lúdicos de primer orden en el videojuego. Al igual que lo refleja el mercado de videojuegos, las revistas especializadas son fiel muestra de la abrumadora presencia del protagonista masculino en la escena de los videojuegos.
- ❖ La mujer, no sólo como protagonista, lo que es más alarmante, como personaje de la aventura gráfica, ocupa un reducido lugar. Y así se muestra en las páginas de las revistas de videojuegos en las que **el primer plano está reducido al hombre protagonista del juego.**

7. Conclusiones

El acceso de menores de edad a contenidos cargados de violencia que banalizan la agresión y la violación de los derechos humanos, y contenidos que fomentan una actitud de desprecio por la dignidad humana y la igualdad entre hombres y mujeres sigue siendo un año más la primera de las conclusiones de Amnistía Internacional.

El mercado de los videojuegos edita títulos que promocionan la vulneración de los derechos humanos. En concreto, Amnistía Internacional ha reunido en este documento, dentro de su campaña ‘No más Violencia contra las Mujeres’, un muestra representativa de aquellos videojuegos que fomentan la discriminación contra las mujeres. Esta discriminación no se limita al reducido papel que desempeñan las mujeres en este medio de entretenimiento, a los patrones socioculturales de inferioridad y sometimiento que reiteran los videojuegos, sino que además esta discriminación encuentra en este mercado episodios que se pueden calificar de fomento y banalización de la violencia contra las mujeres.

La discriminación contra las mujeres se extiende del mercado de juegos para videoconsolas y PC hasta el entorno **Internet** que además adolece de control e información al acceso de los menores de edad en la descarga de videojuegos.

Amnistía Internacional concluye, en este sentido, que el **Estado español** está incumpliendo los compromisos alcanzados tras la ratificación de la Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación de la Mujer hace ya 20 años. Este tratado insta a los Estados parte a poner en marcha todas las medidas necesarias, legislativas entre ellas, encaminadas a suprimir todas las formas de discriminación contra las mujeres, trabajando contra los estereotipos y prejuicios discriminatorios hacia las mujeres, con especial atención en los mensajes que difunden los medios de comunicación. España no cuenta aún con una legislación estatal que regule un medio en continua expansión como es el videojuego, su comercialización a menores, sus contenidos y la publicidad del sector.

Este incumplimiento no sólo proviene de las obligaciones contraídas en el seno de Naciones Unidas, sino también de las recomendaciones elevadas desde la **Unión Europea** a todos sus Estados miembros. En la última, la Comisión Europea recomienda a los 25 un esfuerzo por que sus medios de comunicación fomenten una imagen diversificada y realista de las posibilidades y aptitudes de las mujeres y de los hombres en la sociedad.

Sobre **la legislación autonómica**, Amnistía Internacional ha comprobado como las Comunidades Autónomas que cuentan con un articulado concreto sobre la comercialización de videojuegos a menores, incumplen la legislación o desconocen siquiera su efectividad. Como en informes anteriores, también se ha comprobado que aún existen Comunidades que como el País Vasco y Baleares no han desarrollado legislación alguna.

Amnistía Internacional quiere destacar tras este informe que todo el peso regulador está en manos de los editores de software, en el cumplimiento del **Código de Autorregulación** de la industria europea. Si bien la difusión de este Código voluntario se ha extendido a prácticamente todos los videojuegos del mercado, el análisis de las clasificaciones por edad permite afirmar que aún muchos menores, debido a la laxitud con la que se fija esta edad recomendada, acceden a videojuegos que van en contra de los valores educativos a los que insta la Convención de los Derechos del Niño (paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad).

Este Código, además, no ha alcanzado prácticamente difusión en **Internet**, un entorno que la industria europea incluye expresamente dentro de la definición de los campos de actuación de la

autorregulación del sector. Por tanto, la red es un terreno fácil para la vulneración de los derechos humanos a través de los videojuegos.

Como elemento positivo, este Código de Autorregulación ha extendido su difusión a **las revistas especializadas y a su publicidad**. Siendo aquí también obligatorio, Amnistía Internacional ha comprobado cómo estas revistas no incluyen los descriptores por edad y contenido en todas sus secciones, aunque sí lo hace en la mayor parte de sus páginas interiores.

Sin embargo, la conclusión que más preocupa a Amnistía Internacional tras el estudio de las principales revistas especializadas en videojuegos es que estas publicaciones, disponibles para todos los públicos, mantienen el abuso de los derechos humanos y su promoción a través **del lenguaje y de las imágenes**. En lo que interesa además y especialmente a este informe, el lenguaje que hace referencia a las mujeres agrava y redonda los estereotipos recogidos en los videojuegos. Mientras, las imágenes de estas páginas llevan a primer plano el personaje femenino como reclamo de atención al lector, siendo este personaje generalmente secundario en el argumento del juego.

Estas revistas, concluye Amnistía Internacional, perpetúan los patrones socioculturales que desde Naciones Unidas son identificados como caldo de cultivo de la violencia contra las mujeres.

8. Recomendaciones

Analizado el mercado de videojuegos en el que los menores se encuentran aún desprotegidos ante la reiteración de contenidos violentos y la discriminación contra las mujeres se perpetúa en roles y estereotipos contrarios a la defensa de sus derechos, Amnistía Internacional plantea una serie de **recomendaciones** muy concretas:

8.1. Al Gobierno español

- ❖ Debe adoptar medidas eficaces, entre ellas una legislación concreta, para garantizar que los medios de comunicación, y concretamente el mercado de videojuegos, promueven el respeto de los derechos humanos de las mujeres, con el fin de eliminar los prejuicios y estereotipos discriminatorios, que suponen la raíz de la violencia de género.
- ❖ Debe existir una legislación que proteja a las personas menores de edad del acceso a videojuegos que pueden fomentar la vulneración de los derechos humanos 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/as menores, fomente la educación en valores, y proteja a los/as menores para el correcto desarrollo de su personalidad.
- ❖ Poner en marcha medidas eficaces y hacer un esfuerzo de promoción a las personas adultas con menores a su cargo de estas medidas destinadas a proteger a los menores de los videojuegos presentes en Internet no recomendados para su edad a través de un sistema que garantice que los internautas prueben antes de la descarga su mayoría de edad.
- ❖ Amnistía Internacional anima al Gobierno español a asumir una mayor implicación en la supervisión del Código de Autorregulación PEGI, demasiado flexible en algunos videojuegos en perjuicio de los menores.
- ❖ A través de las instituciones que participan con ADESE en el seguimiento de este código debe asumir una postura concreta y una actitud crítica ante los contenidos a los que acceden los menores en el mercado de los videojuegos.

8.2. A los agentes sociales

- ❖ Amnistía Internacional anima a los partidos políticos a tomar una posición más activa a favor del respeto de los derechos de las mujeres en el mercado de los videojuegos y el control de su imagen en roles discriminatorios y sexistas, caldo de cultivo de la violencia de género.
- ❖ De igual modo alienta a las organizaciones de consumidores a trabajar considerando su papel como agentes sociales de primer orden para poner en marcha iniciativas en torno a la no discriminación por motivos de ningún tipo en el mercado de los videojuegos.

8.3. A las Comunidades Autónomas

- ❖ En torno al mercado de videojuegos, que en todas las Comunidades Autónomas se realice un seguimiento de la legislación mencionada y se revise su puesta en práctica para asegurar que las mismas, en la vida real, cumplen los objetivos de protección de los niños y niñas.

- ❖ Que las Comunidades Autónomas donde no existe legislación sobre la venta y alquiler de videojuegos dentro de las leyes de protección al menor, ésta sea establecida.
- ❖ Que las Comunidades Autónomas donde sí exista esta legislación pero no recoja claramente la protección al menor en este aspecto, se modifique en esta dirección.
- ❖ En torno a los salones recreativos, Amnistía Internacional insta a que incluyan en su marco normativo un apartado dedicado a la prohibición de las máquinas que fomenten una imagen contraria a la dignidad de las mujeres y al respeto de sus derechos humanos.
- ❖ Que obliguen a estas máquinas en su proceso de homologación a ofrecer de algún modo visible toda la información necesaria para el jugador con el objeto de proteger a los menores de contenidos no recomendados
- ❖ Que no sólo sean especialmente sensibles con los contenidos eróticos o de corte sexual en la homologación de las máquinas recreativas, sino que también lo sean con aquellos que potencian el abuso de los derechos humanos.

8.4. A los fabricantes de videojuegos

- ❖ Deben hacer un esfuerzo por cumplir los criterios fijados por el Código de Autorregulación europeo en beneficio de los menores. Si estas empresas no son capaces, tiene que ser el organismo que supervisa este código, el NICAM, el que impida la salida a la venta de videojuegos con descriptores de edad inferiores a los que, según sus criterios, deben ser.
- ❖ Que incorporen este código no sólo en el envase del producto sino también en el soporte y en el propio desarrollo inicial del videojuego.
- ❖ Deben incluir en las páginas web creadas para promocionar el juego la edad recomendada para el público interesado.
- ❖ Que se redacte y edite una memoria periódica en la que se recoja la información correspondiente a las actividades del Comité de Seguimiento.
- ❖ Que el Comité de Seguimiento de ADESE inste a las autoridades públicas a promover una legislación adecuada a un sector en continuo crecimiento, así como a su cumplimiento.

8.5. A los puntos de venta

- ❖ Que asuman su responsabilidad en la promoción del Código de Autorregulación y hagan un esfuerzo por informar sobre el contenido de los videojuegos a los compradores menores de edad.
- ❖ Que comercialicen los videojuegos en zonas diferenciadas en función a la edad para la que estén recomendados.

8.6. A las empresas no suscritas al Código de Autorregulación

- ❖ Que suscriban dicho código.

8.7. A las revistas especializadas

- ❖ Amnistía Internacional les insta a revisar el lenguaje utilizado en sus páginas y eliminar las expresiones que promuevan estereotipos discriminatorios contra las mujeres.
- ❖ Que sus contenidos no sólo se guíen por razones comerciales o técnicas, sino que también fomenten la educación en valores relacionados con el respeto al “*interés superior del menor*”, según marca la Convención de Naciones Unidas sobre Derechos del Niño.
- ❖ Que en todo análisis, comentario o información relativa a videojuegos se indique claramente, y en lugar perfectamente visible, la edad recomendada. La falta de un sistema uniforme y visible entre las diversas publicaciones especializadas del sector no permiten al lector conocer la recomendación por edades.

8.8. A los salones recreativos

- ❖ Que se establezca un control efectivo sobre los juegos a los que acceden los menores.
- ❖ Que incluyan la recomendación por edades en los videojuegos que facilitan al público siguiendo la iniciativa de los editores de software en la creación de un código de conducta para su sector.

8.9. A los/as profesionales de la educación

- ❖ Es su responsabilidad concienciar a los niños, niñas y jóvenes sobre el carácter nocivo de ciertos videojuegos y juguetes, y promover alternativas a los mismos y desaconsejar especialmente aquellos que fomentan prácticas y valores contrarios a los derechos humanos.
- ❖ De igual modo, deben hacer un esfuerzo por dar a conocer a los niños y jóvenes los contenidos que pueden encontrar en Internet, el significado de las recomendaciones que puedan hacer algunas páginas web y los mecanismos y sistemas de seguridad hábiles en los ordenadores para filtrar el acceso a la red según la edad recomendada.

8.10. A las asociaciones de padres y madres

- ❖ Que fomente la responsabilidad de los padres y madres y, en general de las personas adultas con menores bajo su responsabilidad, en el control de los contenidos de los videojuegos que llegan a éstos a través de la supervisión personal y la referencia de la clasificación por edades.
- ❖ Amnistía Internacional reconoce de igual modo el papel fundamental que deben desempeñar las personas adultas, los padres y madres en el cuidado de los contenidos que llegan a los menores filtrando las páginas abiertas a la navegación a través de los sistemas de seguridad de Internet e informando a los menores bajo su tutela sobre el funcionamiento de estos sistemas y sobre el contenido que pueden encontrar durante la navegación en la red.
- ❖ Que exijan y se impliquen en la promoción de cambios legislativos que propicien la protección de menores en la fabricación, distribución y comercialización de videojuegos, así como a fomentar un criterio selectivo para las compras de juegos y videojuegos con destino a menores.

9. Diccionario de siglas

- ❖ **ADESE**: Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.
- ❖ **CEDAW** (siglas en inglés): Convención para la Eliminación de todas la Formas de Discriminación hacia las Mujeres.
- ❖ **ISFE**: Federación Europea del Software Interactivo.
- ❖ **NICAM**: Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual.
- PEGI**: Pan European Game Information (Información de Juego Pan Europea).