



Amnistía Internacional

Sección Española

¿Sabes a qué juegan tus hijos?

Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos

Diciembre de 2002

CAMPAÑA Ponteensupiel.org

CAMPAÑA CONTRA LOS MALOS TRATOS
POR MOTIVOS RACISTAS

Índice

1. Introducción. Campaña contra los malos tratos por motivos racistas	3
2. Marcos normativos	5
2.1. Código de autorregulación	5
2.2. Marco normativo en el ámbito de la Unión Europea	6
2.3. Marco legislativo en el ámbito del Estado español	8
2.4. Marco legislativo en el ámbito de las Comunidades Autónomas	8
3. Videojuegos que fomentan el racismo y la vulneración de los derechos humanos	10
3.1. Videojuegos con componente racista encontrados en Internet	10
3.2. Videojuegos en el mercado que fomentan la vulneración de derechos humanos	12
4. Los videojuegos en las revistas especializadas	14
5. Conclusiones	18
6. Recomendaciones	19

¿Sabes a qué juegan tus hijos?

Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos

1. INTRODUCCIÓN, CAMPAÑA CONTRA LOS MALOS TRATOS POR MOTIVOS RACISTAS

El respeto a los derechos humanos no debe ser considerado un ámbito exclusivo de determinados organismos gubernamentales ni de ciertas organizaciones sociales. Para Amnistía Internacional todos debemos estar comprometidos en esta tarea, incluidas las empresas. El respeto de los derechos humanos es una empresa de todos. Y este respeto no se refiere solamente a su política interna o externa, sino también a que los productos resultantes de la actividad empresarial deben ser escrupulosos con las normas internacionales de derechos humanos, especialmente cuando sus productos están al alcance de los menores.

Consideramos que el videojuego, como elemento lúdico del menor, desempeña un papel crucial en su desarrollo y en su educación, y contribuye a fomentar, como cualquier otro juego o juguete, actitudes que pueden estar o no en línea con un respeto a determinados valores. Los valores que deben ser fomentados están muy claramente definidos en el propio Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por España, que recoge textualmente: (el niño) *"debe ser educado en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad"*.

Para proteger la infancia y fomentar estos valores, Amnistía Internacional está trabajando por tercer año consecutivo sobre los juegos que fomentan actitudes negativas en relación con los derechos humanos, ya que banalizan determinadas violaciones de derechos humanos, olvidando que en los videojuegos, el menor es el protagonista de la acción, a diferencia quizás de otros medios audiovisuales en el que es espectador o puede ser acompañado de una persona adulta que le orienta sobre un tema.

Del trabajo de investigación realizado en el año 2001 sobre contenidos de videojuegos dirigidos a niños, Amnistía Internacional publicó el documento titulado "Haz Click y Tortura", en el cual se incluían una serie de recomendaciones.

Las principales eran la creación de una legislación adecuada y, de forma complementaria, el establecimiento de un código ético de autorregulación para los fabricantes de juguetes y videojuegos. Dicho código de autorregulación se dio a conocer en diciembre de 2000.

Amnistía Internacional ha analizado la evolución de la situación a lo largo del año 2002, reflejándose todo ello en este nuevo informe, así como las acciones y nuevas recomendaciones oportunas.

Este año Amnistía Internacional ha centrado sus esfuerzos en denunciar la existencia de videojuegos que fomentan el racismo, si bien no han quedado fuera del estudio videojuegos que, por su violencia explícita, fomentan la violación de los derechos humanos.

El racismo es un ataque contra el concepto mismo de la universalidad de los derechos humanos, ya que niega de forma sistemática a ciertas personas el pleno disfrute de sus derechos humanos sólo por su color, raza, etnia, linaje (incluida la casta) u origen nacional.

Ataca directamente el principio fundamental sobre el que se basa la Declaración Universal de Derechos Humanos: que los derechos humanos son inherentes a la persona y que deben disfrutarlos todos sin distinción. Socava también cualquier derecho del ser humano, ya sea civil, político, económico, social o cultural.

El derecho a no sufrir discriminación racial es un principio fundamental de las normas internacionales de derechos humanos y figura en casi todos los principales instrumentos relativos a estos derechos y en la Carta de las Naciones Unidas. Uno de los propósitos declarados de la ONU es precisamente el de “realizar la cooperación internacional [...] en el desarrollo y estímulo del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales de todos, sin hacer distinción por motivos de raza, sexo, idioma o religión”¹.

La Declaración de las Naciones Unidas sobre la eliminación de todas las formas de discriminación racial establece en su artículo 1º que, *“la discriminación entre los seres humanos por motivos de raza, color u origen étnico es un atentado contra la dignidad humana y debe condenarse como una negación de los principios de la Carta de las Naciones Unidas, una violación de los derechos humanos, un obstáculo para las relaciones amistosas y pacíficas entre las naciones y un hecho susceptible de perturbar la paz y la seguridad entre los pueblos”*².

En esta línea, el artículo 26 del Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos del 12 de diciembre de 1966 establece que *“todas las personas son iguales ante la ley y tienen derecho sin discriminación a igual protección de la ley. A este respecto, la ley prohibirá toda discriminación y garantizará a todas las personas protección igual y efectiva contra cualquier discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de cualquier índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición social”*.

Amnistía Internacional ha constatado la existencia de varios videojuegos con componente racista en Internet. Así mismo, ha comprobado que dichos videojuegos están al alcance de cualquier persona, incluidos menores, y se pueden descargar sin ningún tipo de barrera o filtro. Amnistía Internacional considera que estos videojuegos fomentan el racismo de manera explícita y como tal, deben ser denunciados.

En este documento también se realiza un análisis del mercado de las revistas especializadas en videojuegos. En España hay alrededor de treinta revistas de este tipo, y en las analizadas por Amnistía Internacional, se ha detectado que el componente violento es uno de los que más se enfatiza.

Así, en líneas generales, la situación del mercado del videojuego con respecto al informe de diciembre de 2000 ha evolucionado favorablemente, pero no de modo suficiente. Todavía queda trabajo por hacer. Si bien los códigos de autorregulación son positivos, es cierto que todavía quedan empresas que no están suscritas, y que la calificación por edades es mejorable.

En cuanto a legislación, las líneas de actuación promovidas en el ámbito de la Unión Europea han tenido en España una aplicación desigual. En el ámbito estatal no hay una legislación clara sobre el tema y en el ámbito autonómico podemos encontrar comunidades que no cuentan con ningún tipo de normativa y comunidades que, a pesar de tener una legislación sobre el sector del videojuego, en la práctica el cumplimiento de ésta es prácticamente nulo.

¹ Artículo 1, párrafo 3, de la Carta de la ONU

² Artículo 1, Declaración ONU sobre la eliminación de todas las formas de discriminación racial

2. MARCOS NORMATIVOS

Amnistía Internacional ha revisado la **legislación** referente a videojuegos en varios ámbitos. A las líneas marcadas por la Unión Europea se suma el Código de Autorregulación Voluntario de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) y la existencia de legislaciones sobre **protección de menores** en determinadas comunidades autónomas. Sin embargo, la implicación del estado español no es acorde a las normas marcadas por la Unión Europea, así como la participación en el código ADESE.

Amnistía Internacional analiza en este informe los marcos normativos sobre videojuegos, tanto en el ámbito de la Unión Europea, como en el ámbito **estatal** y **autonómico**. Así mismo, también se estudia el funcionamiento del Código de Autorregulación Voluntario de ADESE.

2.1 CÓDIGO DE AUTORREGULACIÓN

El 21 de diciembre de 2000 se dio a conocer a medios de comunicación y organizaciones interesadas, la creación de un Código de Autorregulación voluntario sobre el etiquetado y publicidad de los productos de software de entretenimiento, cuya puesta en vigor sería el 31 de marzo de 2001. Con la creación del mismo se iba a dar cumplimiento a la segunda parte de la resolución parlamentaria del Senado del 23 de febrero de 1999³.

Este Código ha sido suscrito por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y las Administraciones Públicas de Consumo y Protección del Menor. Su intención es *“ser una referencia para padres y educadores a la hora de orientar de forma objetiva sobre qué productos son aptos o no para los más jóvenes. Su puesta en marcha debería servir no sólo para garantizar la protección de los consumidores, sino además para arrojar mayor información sobre un sector importante, tanto de la economía como de la cultura española.”*⁴.

Para el cumplimiento de dicho código se establece un **sistema de etiquetado** con indicación de la edad desde la que el producto se considera apto, un Comité de Seguimiento que ejerza las funciones de interpretación, verificación y sanción, y el respeto de la calificación por edades en toda comunicación promocional o publicitaria. Hasta la fecha y según informaciones de ADESE, más de 550 videojuegos han sido clasificados y etiquetados de acuerdo a los criterios de valoración establecidos

Según el propio texto del acuerdo *“Los contenidos, la comercialización y la publicidad de los productos incluidos en el ámbito de aplicación de este Código deben respetar la legalidad vigente y de manera especial los valores, derechos, y principios, reconocidos en la Constitución”*⁵.

Para Amnistía Internacional el Código ADESE constituye un **paso adelante** en lo que a clasificación de videojuegos se refiere. Con respecto al comunicado de 2001, cabe señalar que aproximadamente el 90 % de los videojuegos llevan impresa la etiqueta ADESE con su correspondiente calificación por edades.

Uno de los **problemas** de este código proviene de su **voluntariedad**. Todavía quedan empresas que no están suscritas, con lo cual existen videojuegos que aparecen con otras etiquetas, como por ejemplo el Código del Reino Unido, ELSPA.

³ 23 de febrero de 1999, moción 162, publicada en el Boletín Oficial de las Cortes Españolas, número 636

⁴ Presentación del Código ético de autorregulación sobre el etiquetado y publicidad de los productos de software de entretenimiento.

⁵ Art. 6 Código ético de autorregulación sobre el etiquetado y publicidad de los productos de software de entretenimiento.

Amnistía Internacional ha mantenido contactos con los responsables de ADESE, haciéndoles llegar nuestras preocupaciones en cuanto al funcionamiento del Código. ADESE ha manifestado su disposición a colaborar y a hacer un esfuerzo por difundir más ampliamente el Código de Autorregulación.

Para Amnistía Internacional, la definición de la edad recomendada de los videojuegos no sólo debería estar en manos de los jefes de producto. En un campo como el del videojuego es imprescindible la presencia de profesionales **independientes**, expertos tanto en temas de menores, como de videojuegos.

Amnistía Internacional también insta a ADESE a realizar una memoria pública de las actividades del Comité de Seguimiento, así como a difundir los cauces de denuncia expuestos en el Código.

En resumen, las **preocupaciones** más importantes de Amnistía Internacional respecto al Código de Autorregulación Voluntario son las siguientes:

- Voluntariedad del Código. No todas las empresas del sector están suscritas.
- No existe una supervisión efectiva e independiente del contenido de cada videojuego. Dicha supervisión proviene de la propia empresa productora.
- No excesiva transparencia del funcionamiento del Comité de Seguimiento.
- Presencia prácticamente nula de la administración pública en el código, a pesar de haberlo suscrito.
- Escasa divulgación de los cauces de denuncia recogidos en el código.

2.2. MARCO NORMATIVO EN EL ÁMBITO DE LA UNIÓN EUROPEA

En el ámbito de la Unión Europea se han desarrollado líneas de actuación sobre la protección de los menores y de la dignidad humana en los servicios audiovisuales y de información, entre las que destaca el Libro Verde adoptado por la Comisión (16 de octubre de 1996) que mereció sendos dictámenes aprobatorios por el Parlamento Europeo, el Comité Económico y Social y el Comité de las Regiones, y la Recomendación del Consejo del 24 de septiembre de 1998.

La **Comisión Europea** entiende que los programas audiovisuales, entre los que incluye los videojuegos, constituyen un vehículo fundamental de los valores sociales y culturales. Dos documentos de la Comisión, uno de ellos un Libro Verde⁶ y otro una Comunicación que deriva en un Informe⁷, abordan el problema de los contenidos ilícitos y de los contenidos que podrían ser nocivos para los menores.

El **Parlamento Europeo** y el **Consejo** también han actuado en este campo, y en varias comunicaciones describen la manera en que debe tenerse presente la sociedad de la información en una amplia gama de políticas de la UE. La Recomendación del Consejo del 24 de septiembre de 1998 es especialmente relevante.

En una de las **comunicaciones** de la Comisión al Consejo, al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, con fecha 22 de marzo de 2002, y relativa a la seguridad en la utilización de Internet y la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales, aprobó el

⁶ Libro verde sobre la convergencia de los sectores de Telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación. Comisión Europea. Bruselas, 3 de diciembre de 1997

⁷ Informe de evaluación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo sobre la aplicación de la recomendación del Consejo del 24 de septiembre de 1998 sobre la protección de los menores y la dignidad humana. Bruselas, 27.02.2001 (COM(2001) 106 final).

establecimiento de un Plan Plurianual de Acción Comunitaria⁸ para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales.

Entre las propuestas de la UE, existe un contrato con la Universidad de Oxford. En dicho contrato se establece la investigación sobre los esfuerzos autorreguladores realizados en diversos medios europeos y se prestará asistencia a organismos autorreguladores en la elaboración y aplicación de sus códigos de conducta. El estudio cubrirá Internet y el cine y vídeo digitales, los videojuegos, la televisión digital y la tecnología WAP, GPRS y UMTS, y servirá de base única para el intercambio de modelos de autorregulación de la que puedan servirse agencias y otros organismos para alcanzar sus objetivos en materia de políticas y normativas. Por otra parte, el estudio servirá para elaborar modelos de autorregulación y códigos de planteamientos autorreguladores transnacionales en consulta con los representantes de la industria, los usuarios y consumidores, y los organismos reguladores oficiales.

También se advierte sobre la importancia de *“crear acciones de sensibilización, dirigidas principalmente a cuatro grupos de destinatarios: Profesores y sector de la educación en general, público en general, administración pública y medios de comunicación, e industria, incluidos los creadores, los agrupadores y los distribuidores de contenidos en línea”*.

Así, para el Parlamento Europeo, es motivo de preocupación continua el contenido ilícito y nocivo de Internet, en donde se incluye además de la pornografía infantil, o la piratería informática, el racismo. En sus recomendaciones finales establece que *“conviene centrarse más en las soluciones que abordan los formatos de entrega de contenidos no basados en la red. Los juegos de vídeo y ordenador deben estar incluidos”*.

La **Directiva** 2002/21/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 7 de marzo de 2002, relativa a un marco regulador común de las redes y servicios de comunicaciones electrónicas, en su punto sexto, establece que: *“La política audiovisual y la normativa sobre contenidos tienen por objeto el logro de objetivos de interés general tales como la libertad de expresión, el pluralismo de los medios de comunicación, la imparcialidad, la diversidad cultural y lingüística, la integración social, la protección de los consumidores y la protección de los menores”*.

Por último, el **Informe** de Evaluación de la Comisión dirigido al Consejo y al Parlamento Europeo de febrero de 2002, establece que *“el desarrollo de los medios digitales, particularmente de Internet, la radiodifusión digital y los videojuegos, representan un reto fundamental [...] especialmente en lo que se refiere a la protección de menores”*.

Dicho informe evalúa las anteriores recomendaciones hechas por la Comisión, estableciendo que, en lo relativo a la comparación de la actuación de los Estados Miembros, se observa una gran variación, desde los países en los que apenas se ha intervenido, a los Estados en los que se han realizado esfuerzos notables por establecer una política común a los distintos medios audiovisuales.

Este informe establece una serie de cuestiones referentes a los videojuegos destinadas a cada uno de los Estados Miembros. Entre estas preguntas, destacan las interpelaciones sobre legislaciones específicas, existencia de sistemas de autorregulación, eficacia de los mismos, etc.⁹

⁸ Propuesta de decisión del Parlamento Europeo y del Consejo por la que se modifica la Decisión 276/1999/CE por la que se aprueba un plan plurianual de acción comunitaria para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales. Bruselas, 22.03.2002

⁹ Informe de evaluación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo sobre la aplicación de la recomendación del Consejo del 24 de septiembre de 1998 sobre la protección de los menores y la dignidad humana. Bruselas, 27.02.2001 (COM(2001) 106 final)

Al igual que con el Código de autorregulación de ADESE, para Amnistía Internacional esta legislación es un **avance** y muestra la preocupación de la Unión Europea por un sector tan en auge como es el audiovisual, y de manera especial, el del videojuego. No obstante, Amnistía Internacional desconoce cómo estas normativas se están poniendo en marcha en España.

Llegados a este punto, Amnistía Internacional tiene en España las siguientes **preocupaciones**:

- Las autoridades públicas no se han implicado lo suficiente en el código deontológico.
- No se ha establecido la obligación de informar a la justicia sobre contenidos ilícitos.
- No existen disposiciones jurídicas aplicables a los proveedores sobre contenidos ilícitos.
- No hay las suficientes medidas para llamar la atención del público sobre la existencia de líneas directas de denuncia, así como la confirmación del funcionamiento de dichas líneas.
- No existe la obligación de informar a los usuarios sobre los sistemas de clasificación disponibles.

2.3. MARCO LEGISLATIVO EN EL ÁMBITO DEL ESTADO ESPAÑOL

En primer lugar, cabe señalar que en el ámbito del estado español, **no existe** legislación sobre videojuegos. La única referencia la constituyen varias preguntas de parlamentarios. Por ejemplo, en la sesión del Congreso del 23 de mayo de 2001, ante una pregunta parlamentaria planteada el Diputado Don Tomás Burgos Gallego, del Partido Popular sobre medidas que haya adoptado el Ministerio de Sanidad y Consumo para garantizar un uso adecuado a la edad en los denominados videojuegos (número de expediente 180/000715), la entonces Ministra de Sanidad y Consumo, Doña Celia Villalobos respondió: “... *El sector ha asumido claramente la necesidad de funcionar con este código de autorregulación, y el Instituto nacional de consumo ha suscrito con la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento, ADESE, un convenio de colaboración cuyo principal objetivo es instrumentar la cooperación en la ejecución, seguimiento y ulteriores revisiones del convenio y la aplicación de esta autorregulación. En el caso de caso de que no sea suficiente y que no pueda funcionar adecuadamente, tomaremos medidas más drásticas elevando a esta Cámara un proyecto de Ley*¹⁰”

Por otra parte, Amnistía Internacional se ha puesto en contacto con el Ministerio de Sanidad y Consumo para conocer la participación del Instituto Nacional de Consumo en la redacción, funcionamiento, participación y difusión del Código ADESE. En una carta fechada el 31 de octubre de 2002, la Directora General, M^a Dolores Flores, respondió que “*el Instituto de Consumo no tiene ninguna participación en la Comisión de Seguimiento, más allá del nombramiento del representante del Consejo de Consumidores, a propuesta del citado Consejo y, por lo tanto, no tiene conocimiento de lo que allí se debate y estudia, salvo las sanciones que imponga por el incumplimiento del citado Código*”.

- Para Amnistía Internacional resulta decepcionante que las autoridades españolas no tengan una **mayor implicación** en dicha Comisión de Seguimiento, y que se descargue toda la responsabilidad en las propias empresas productoras y distribuidoras de videojuegos.

2.4. MARCO LEGISLATIVO EN EL ÁMBITO DE LAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS

Según la información recogida por Amnistía Internacional, existen varias **legislaciones autonómicas** de protección al menor respecto a contenidos en los medios audiovisuales, incluidos videojuegos, en

¹⁰ Congreso de los diputados. Diario de Sesiones. 23/MAYO/2001.

prácticamente todas las Comunidades Autónomas. En muchas Comunidades Autónomas, y dentro de las leyes de Protección al Menor, se encuentra contemplada la prohibición de alquiler y venta de videojuegos con contenidos racistas, xenófobos, sexistas, etc.

Estas normas de protección al menor, bajo diversas denominaciones, recogen la **prohibición** de ofrecer, vender o alquilar a menores videos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que resulte perjudicial para la personalidad de los niños y adolescentes, o que contenga mensajes contrarios a los derechos y libertades fundamentales o que inciten a la violencia y a actividades delictivas o cualquier forma de discriminación.

Amnistía Internacional se ha puesto en contacto con las Comunidades Autónomas para interesarse por la existencia de legislación sobre videojuegos. De un primer análisis, los datos recogidos muestran que salvo en Euskadi y Navarra, el resto de las autonomías cuentan con ciertas normas a través de las cuales abordar esta problemática o alguna disposición en su legislación con relación al sector del videojuego y la protección del menor.

En aquellas Comunidades Autónomas donde sí existe esta legislación, se debe revisar la puesta en práctica de ésta o bien el cumplimiento de dichas iniciativas, así como asegurar que las mismas, en la vida real, cumplen los objetivos de protección del menor. El propio Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, que fue ratificada por España y publicada en el Boletín Oficial del Estado el 31 de diciembre de 1990, recordaba que *“la infancia tiene derecho a cuidados y asistencia especiales”* y que el niño *“debe ser educado en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad”*.

Dentro de las **comunidades autónomas que cuentan con legislación**, podemos encontrar casos en los que dicha normativa es bastante **genérica**, como por ejemplo la Comunidad Autónoma de Murcia, en la Ley 3/1995 de 21 de marzo, Ley de la Infancia de la Región de Murcia. El Artículo 21 dice que se establecerán los caminos adecuados para *“examinar hacia una sociedad más tolerante. Se llevarán 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”*, pero no aclara qué tipo de campañas o programas, además de los distintos ámbitos donde se realizarán.

Por otro lado, también podemos encontrar **comunidades** como Canarias o Galicia que en su **legislación** citan **directamente** el sector del videojuego. Así, en Galicia, el Decreto 42/2000 de 7 de enero que refunde la normativa reguladora vigente en materia de familia, infancia y adolescencia (D.O.G. ni 45 de 6 de Marzo de 2000) establece en el Art. 131 que *“constituyen acciones graves el vender, alquilar, exhibir o permitir 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”*.

Así, las preocupaciones de Amnistía Internacional en este punto son:

- En algunas comunidades **no existe** legislación alguna sobre videojuegos.
- En algunas comunidades **existe** una legislación **insuficiente** y poco concreta.
- En las comunidades donde se cuenta con una legislación específica, no hay un **cumplimiento** de la misma

3. VIDEOJUEGOS QUE FOMENTAN EL RACISMO Y LA VULNERACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS

Como otros años, Amnistía Internacional ha revisado algunos videojuegos. Este año, se ha tratado de localizar, bien en el mercado, bien a través de Internet, la existencia de videojuegos con componente racista y/o xenófobo. En esta ocasión, no hemos encontrado en el mercado ningún videojuego en el que se detecten componentes racistas, si bien sigue siendo la tónica habitual la existencia de videojuegos que alientan valores contrarios a los derechos humanos.

En cuanto a Internet, Amnistía Internacional ha localizado la existencia de varios videojuegos en los que el racismo o la xenofobia es el componente esencial. Todos ellos pueden descargarse a través de la red, y en ninguno de ellos se advierte sobre edades recomendadas.

Para Amnistía Internacional es inaceptable que videojuegos de este tipo estén al alcance de menores.

Diversos informes señalan que los grupos extremistas interesados en fomentar el odio y el racismo, recurren, cada vez más, a la utilización de los videojuegos como medio de propaganda para este tipo de grupos y para conquistar adeptos entre los jóvenes aficionados a los videojuegos.

3.1 VIDEOJUEGOS RACISTAS DESCARGADOS A TRAVÉS DE INTERNET

El objetivo de algunos juegos, que se pueden descargar gratuitamente desde algunas páginas de Internet, con títulos como *Shoot the Blacks* (Acribillen a los negros) o *Camp Rat Hunt* (Caza de Ratas en el Campo de Concentración), es muy similar: matar al mayor número de individuos que no pertenecen a la propia raza que sea posible.

Amnistía Internacional ha encontrado los siguientes videojuegos en la dirección <http://www.wcotc.com>. Dicha página pertenece a la World Church Of The Creator (Iglesia Mundial del Creador), con sede en Estados Unidos. A la página se puede acceder sin ningún tipo de advertencia u aviso sobre el tipo de imágenes y contenidos presentes.

Ghetto Blaster

- Este videojuego no es ni más ni menos que una versión del popular juego de principios de los noventa, Arkanoid. El jugador debe destruir todos los ladrillos de una pared con una bola. Hasta aquí las semejanzas con Arkanoid. A diferencia, los ladrillos aquí no son las caras de personas de raza negra, judíos, etc. A más “ladrillos” derribados, mayor puntuación.
- El programa se descarga de manera **gratuita** de internet, sin **ningún aviso previo**, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse.
- En cuanto a la violencia contenida en el juego, más que por la claridad de sus imágenes, el videojuego destaca por la idea **racista** y **xenófoba** que transmite.

Shoot the Blacks

- Podemos definir “Shoot the Blacks” como un videojuego de tipo “shoot them up”, o de disparo. La temática del juego consiste en matar a cuantas más personas de raza negra sea posible.
- Entre los “objetivos” podemos distinguir entre adultos y niños, siempre de raza negra. Cuando se dispara a estas imágenes estereotipadas, se puede ver como se desintegran, dejando un charco de sangre en donde fueron derribados.
- El programa se descarga de manera **gratuita** de Internet, sin **ningún aviso previo**, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse. La **violencia** y el **racismo** están implícitos en cada detalle del videojuego.

Kill Them All

- Otro juego de lo que podemos llamar disparo en primera persona. El objetivo aquí es disparar a una serie de fotografías que aparecen en la pantalla. La “peculiaridad” es que dichas imágenes son de líderes políticos como Lenin, Martin Luther King, Malcolm X o el Che Guevara.
- El programa se descarga de **manera gratuita** de Internet, sin **ningún aviso previo**, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse.

Kaboom!!

- El contexto de “Kaboom” está en cumplir la misión de un suicida. La misión consiste en hacerse explotar entre la multitud, cuanto más gente haya mejor. Al comenzar el juego podemos presenciar una caricatura de Yasser Arafat.
- Jugar no es difícil: Cuando movemos el ratón hacia la derecha, el jugador corre hacia la derecha. Si lo hacemos hacia la izquierda, se moverá hacia la izquierda. Si apretamos el botón suena un estruendo de la explosión y del cielo caen trozos de personas que estaban cerca en este momento. Se pueden contemplar desmembramientos y sangre.
- Después aparece el contador: A mayor número de hombres, mujeres y niños muertos, mayor será el número de puntos. También se consiguen puntos cuando los transeúntes quedan heridos. El contador no se puede guardar, tampoco podemos competir con otros jugadores.
- El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo de la página web www.newgrounds.com, sin recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse.

3.2. VIDEOJUEGOS EN EL MERCADO QUE FOMENTAN LA VULNERACIÓN DE DERECHOS HUMANOS

Mafia. Desarrollado por **Illusion Softworks** y distribuido por **Proein**

- Como su propio nombre indica, este videojuego invita al jugador a convertirse en un componente de un grupo mafioso. En su carátula se muestra el etiquetado ADESE. La edad recomendada es para mayores de 16 años. En opinión de Amnistía Internacional, el contenido de dicho videojuego no debería estar al alcance de menores de 18 años.
- Técnicamente, es un juego de acción en tres dimensiones, lanzado en febrero de 2002 y que propone al jugador asumir el papel de un taxista que, hacia 1930, resulta contratado como chofer de un jefe mafioso y que, con el objetivo de convertirse en el “Il Capo di Tutti Capi” de la “Cosa Nostra” virtual, debe pasar por una serie de pruebas, que van desde el robo a mano armada y el asesinato de testigos judiciales hasta el contrabando de drogas y el reciclaje de dinero sucio.
- En el folleto informativo del videojuego son constantes las referencias a violaciones de derechos humanos. Son continuas las citas como *“Si por casualidad llevas un bate de béisbol, un golpe fuerte por detrás les dejará secos”*. *“Un coche puede parecer un lugar seguro para un tiroteo, pero si el depósito de combustible es alcanzado, con toda seguridad saldrás volando en llamas”*.
- Así, en este videojuego, se hace una apología explícita de asesinatos y palizas, por lo tanto no debería estar al alcance de menores.

Hellboy. Fabricado por **Cryo**. Distribuido por **Friendware**.

- Este videojuego se encuentra todavía en las tiendas, al alcance del público en general, incluidos menores. A pesar de que su empresa distribuidora está suscrita al Código ADESE, no tiene la etiqueta. Sin embargo, aparece etiquetado bajo el código británico ELSPA como un juego para mayores de 11 años.
- La carátula del videojuego lo describe como un juego de acción en tiempo real. Esta basado en un cómic y su argumento consiste en impedir que una especie de demonios pueblen el planeta e instalen la noche eterna.
- Entre los escenarios donde se desarrolla, podemos ver un tenebroso cementerio, las profundidades del infierno, o la Cámara de la Tortura Viciosa.
- Para Amnistía Internacional resulta inadmisibles que videojuegos de este tipo sigan en el mercado con etiquetas desfasadas y antiguas, al alcance de menores.

Stronghold Crusader. Desarrollado por Firefly y distribuido por Proein

- Se trata de un videojuego de estrategia en tiempo real en el que el jugador controla unas tierras y debe manejar tanto elementos económicos como estratégicos para llevar a cabo su misión.
- Stronghold Crusader tiene dos niveles: En el primero tenemos la gestión económica y social, es decir, todo tipo de acciones relacionadas con alimentación, impuestos, construcción y obtención de recursos. El jugador debe ajustar sus presupuestos, subir o bajar los impuestos, facilitar el acceso a la alimentación o dificultarlo, etc. En el segundo nivel, el militar, el jugador debe controlar el ejército y afrontar las numerosas batallas. Es en este nivel donde podemos encontrar mensajes contrarios a los derechos humanos, pues dentro de las unidades árabes, encontramos a los esclavos, descritos en el folleto del juego como las unidades más baratas y cuya misión consiste en incendiar nuestras posiciones, o los asesinos, perfectos para atacar por sorpresa gracias a su capacidad para no ser vistos por los enemigos.
- Entre las opciones de combate que aparecen, cabe destacar la posibilidad de cavar túneles, de asediar fortalezas, e incluso de *“disparar ganado contaminado para propagar enfermedades entre los enemigos”*.
- Este juego se encuentra en cualquier tienda especializada. Está suscrito al Código de Autorregulación y aparece etiquetado para mayores de trece años. En opinión de Amnistía Internacional videojuegos como este, no deben estar al alcance de menores.

Warcraft III, Reign of Chaos. Desarrollado por Blizzard

- Warcraft III, Reign of Chaos es un juego de estrategia en tiempo real fabricado por Blizzard. La etiqueta ADESE recomienda su uso para mayores de 16 años. En opinión de Amnistía Internacional los menores deben ser protegidos del contenido del videojuego y la publicidad que lo promociona ya que difunden mensajes contrarios a los derechos universales. Por lo tanto la etiqueta adecuada sería para mayores de 18 años. Son una muestra comentarios del tipo, *“Los creeps, a pesar de su habilidad para atacar e incluso matar a tus tropas, son una gran ayuda para todos los jugadores. Cada creep que mates te proporcionará oro”*.
- En la presentación del juego podemos elegir entre una de las razas existentes; elfos, no-muertos, orcos y la alianza humana. Cada una de estas razas debe luchar por su supremacía y aniquilar a las demás. Cada capítulo tiene un objetivo principal, pero el jugador podrá llevar a cabo varias misiones adicionales que le encargarán los personajes con los que se irá encontrando a lo largo de la partida.
- Entre los personajes de la raza humana, tenemos a nuestra disposición desde campesinos a sacerdotes, pasando por caballeros. Dentro de los elfos, encontramos arqueros, druidas o cazadores, entre otros. La Horda Orca tiene entre sus tropas chamanes, trolls arrancacabezas, peones (que practican el pillaje), etc. Por último, los no-muertos, o muertos vivientes, cuentan entre sus unidades con sombras, demonios, e incluso Necrófagos, que consumen cadáveres para recuperar la salud.

- El jugador también tiene a su disposición multitud de edificios para aumentar sus recursos. Un ejemplo es el Campamento de Mercenarios, donde se pueden contratar soldados dispuestos a luchar a tu lado. También cabe la posibilidad de construir una “Casa de la Tortura”, donde se crean los carros de despojos (producen nubes de enfermedad), o el pozo de los sacrificios, donde se transforma a los enemigos en Sombras para siempre.

4. LOS VIDEOJUEGOS EN LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS

A fecha del cierre de este informe, existen en el mercado español más de 30 revistas dedicadas al mundo del videojuego. Bien para videoconsolas, bien para ordenadores, las revistas se reparten un sector cada vez más en auge.

Los contenidos suelen tratar temas como: las últimas novedades, las críticas, los comentarios, los trucos, noticias sobre las compañías, etc. Rara vez hay espacio para información sobre recomendaciones, consejos, etc. acerca de los contenidos de los juegos.

En la gran mayoría de las revistas el componente sangriento o violento de los videojuegos es ensalzado como elemento lúdico y atractivo del mismo juego.

En estas revistas el componente educativo es nulo. En ninguna de las analizadas se fomenta el videojuego como herramienta fundamental para la educación en valores descritos en la Convención sobre Derechos del Niño. Al contrario, se suelen ridiculizar las versiones “light” o se fomentan de manera explícita las violaciones de los derechos humanos, basándose en el argumento de la ficción.

Desde el año 2001, en el que sólo el 15% de los anuncios de videojuegos en revistas especializadas mostraban el etiquetado de ADESE, en la fecha de cierre de este informe, la proporción es bastante menor. De las revistas analizadas, el 60% incluye el código ADESE en la publicidad de los videojuegos.

El Código de Autorregulación establece en su artículo octavo sobre publicidad de los productos expresa claramente que *“En las actividades de promoción y publicidad de los productos se hará constar la calificación por edad del juego”*. Asimismo, *“en el diseño y emisión de la publicidad de estos productos se respetarán las normas legales aplicables en función de la calificación por edades que se haya realizado”*.

4.1 LENGUAJE UTILIZADO

En la práctica totalidad de las revistas analizadas el lenguaje utilizado es siempre de tipo agresivo, con referencias constantes a la violencia. Esta se muestra ensalzada y gratificada (Normalmente el juego te premia por matar), atenta contra los derechos humanos (ensalza el uso de la violencia para conseguir fines) y llega a traspasar los elementos simbólicos, con lo cual la violencia se nos presenta como algo actual, real e incluso “atractivo”.

En los comentarios sobre los videojuegos son habituales términos como *“castiga a tus enemigos”*, *“debes disparar a todo lo que se mueva”*, *“me sorprendí descuartizando salvajemente a un enemigo”*, etc.

Son constantes palabras como asesinatos, cadáveres, mutilación, horror, muerte, etc.

4.2 IMÁGENES

En lo que a gráficos se refiere, es notable la presencia de imágenes de claro contenido violento. No hay crítica de videojuego que no venga acompañada de las correspondientes imágenes. Encontramos recuadros que nos muestran desde palizas con bates de béisbol hasta asesinatos a sangre fría, pasando por disparos, armas de gran calibre, desmembramientos, etc.

4.3 RECOMENDACIONES DE EDAD

Depende de la revista. Si bien no es habitual encontrar dicha clasificación en las fichas técnicas de los comentarios de los juegos, es cierto que cada vez están más presentes.

La presencia de la edad recomendada para jugar al videojuego en cuestión no suele estar presente, si bien cada vez es más habitual ver la recomendación por edades en las fichas técnicas que acompañan las críticas de los videojuegos.

4.4 CITAS

Para PC, juegos y jugadores. Nº 45, 30 agosto de 2002

- En la página 6, el comentario sobre el videojuego **Soldier of fortune II**, lo describe de la siguiente manera: *“Por desgracia en esta demo el gore está desactivado, así que no podrás ver desmembramientos ni cabezas masacradas bajo tu munición, para eso tendrás que comprar el juego”*. En este mismo comentario se nos describe al protagonista del videojuego, *“John Mullins (personaje que existe en la vida real) como un mercenario que trabaja para un grupo de antiterrorismo conocido como ‘shop’”*. En ninguna parte del artículo se hace referencia a la edad recomendada.
- En dicha revista podemos encontrar un reportaje sobre un juego que saldrá próximamente; **Doom III**: En palabras del presidente de Id Software, Todd Hollenshead, *“Con Doom III, te vas a cagar de miedo”*. En este mismo reportaje, podemos ver algunas secuencias especialmente violentas del juego, acompañados por comentarios como: *“Todos los buenos juegos tienen una escena en el lavabo. Ésta debe ser la más sangrienta y visceral jamás vista en mundo”*.
- En la página 60, el presidente de Id. Software continúa describiendo el elemento violento como el mayor atractivo del mismo: *“Si disparas a un adversario, no sólo se observa en el personaje, sino en su modo de reaccionar [...]. ¡Bang! Le aciertas en el hombro. ¡Bang! Le das en una pierna, o su cabeza sale volando. La sangre brota de distintas maneras...”*. En ningún momento del reportaje se nos informa de la edad recomendada para dicho videojuego.

Game Live PC, nº 21, sept. 2002

- Página 33: Comentario del probador del juego **Soldier of Fortune**: *Me sorprendí descuartizando salvajemente a un soldado enemigo. Una corriente fría recorrió mi espalda. Terminé el juego, pero*

no repetí la experiencia del ensañamiento... Temía que volviera esa espantosa sensación. Ninguna referencia a la recomendación por edades.

- Página 35: Presentación del juego **Midnight Nowhere**: “Asesinatos. Decenas de asesinatos horribles. La gente abandona la ciudad presa del pánico. La policía y los militares acordonan las calles. Pero nada puede detener al maníaco homicida. Cada día son hallados nuevos cadáveres. Horror y muerte sobre la ciudad sin nombre. Midnight Nowhere arrancará con este bonito panorama”. Ninguna referencia a la recomendación por edades.

Hobby Consolas, nº 132

- En los artículos no suele aparecer la recomendación por edades de cada videojuego y el lenguaje utilizado es especialmente agresivo y violento. Cuando se cita la edad recomendada, se hace de una manera banal. Por ejemplo, en la página 75, el comentario sobre el juego Resident Evil, lo describe de la siguiente manera: “Dada la abundancia de zombis, monstruos y sangre, el juego no es recomendable para menores de 18 años. Si lo sois, no sigáis leyendo, y ni se os ocurra mirar las pantallas que os mostramos aquí debajo, ¿vale? ¡Qué no se os ocurra!”
- Página 60: Subtítulo con el que se presenta un reportaje sobre el videojuego **Hitman 2**: “Un poco de cloroformo, un par de pistolas con silenciador, un rifle de francotirador y balas. María, me voy a trabajar”.

Guías PlanetStation, nº 11, septiembre 2002

- Este número incluye dos guías para la finalización de dos videojuegos. En ninguna de ellas se informa de la edad recomendada para cada juego.
- Página 85: Comentario del videojuego Medal of Honor Frontline: “Por la siguiente esquina aparecerá otro nazi. Dispárale entre ceja y ceja y evitarás que te arroje una granada”.

Revista Play Obsesión 2, nº 24, noviembre 2002

- En las fichas técnicas de los videojuegos no se incluye el código ADESE. Tampoco incluye la edad entre los puntos clave de la valoración de un videojuego.

Revista Superjuegos, nº 125, noviembre 2002.

- Así como el Código ADESE está presente en la mayoría de la publicidad sobre videojuegos, en las fichas técnicas de estos no aparece.

Micromanía, n° 94

- Son muchos los videojuegos que en su publicidad no incluyen el etiquetado ADESE. Por ejemplo, Platón, No one lives forever 2, Iron Storm...
- En la página 66 podemos leer un reportaje sobre los puntos que los encargados de probar y analizar un videojuego tienen en cuenta: *“En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de sonido, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, etc.”*. En ningún momento aparece la recomendación por edades como uno de estos elementos.

Para PC, Juegos y Jugadores, n° 49

- En la revista del mes de diciembre de 2002 siguen sin aparecer las recomendaciones de edad en los reportajes, artículos y comentarios sobre videojuegos.

Así, las **preocupaciones** de Amnistía Internacional sobre la publicidad en 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 Voluntario.
- Rara vez se sigue un **criterio** común e uniforme para agrupar los videojuegos según su recomendación por edad.
- La violencia se ve ensalzada como un elemento lúdico del videojuego, con un **lenguaje agresivo** y constantes referencias al uso de la violencia.
- Las **imágenes** que suelen aparecer son siempre de claro contenido violento.

5. CONCLUSIONES

El Código de Autorregulación voluntaria sobre el etiquetado de los videojuegos de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), supone un **avance** en cuanto a la protección de los derechos del menor. No obstante, Amnistía Internacional ha comprobado cómo este código es **insuficiente** en dicha protección, y que debería existir una mayor implicación de las autoridades en el funcionamiento del código.

Amnistía Internacional ha comprobado como en el **mercado** siguen existiendo videojuegos que fomentan la vulneración de derechos humanos. Así mismo, la organización ha constatado y expone en este informe la existencia de videojuegos que pueden ser descargados de **Internet**, en los que se hace una apología explícita del racismo y la xenofobia.

Después de estudiar la **legislación** vigente en este campo, Amnistía Internacional ha comprobado que el Gobierno español hace caso omiso de sendas recomendaciones marcadas desde el ámbito de la Unión Europea. En primer lugar, no se da una efectiva publicidad de las líneas de denuncia y no se han tomado medidas para el fomento de dichas líneas. A esto se le une el **vacío legal** existente, pues no existe una normativa que regule la comercialización, y en su caso, la publicidad de los videojuegos en los que se fomentan valores contrarios a los derechos humanos.

Sobre la **legislación autonómica**, Amnistía Internacional ha analizado la documentación existente, comprobando que algunas comunidades **no cuentan** con legislación alguna sobre el tema. Es el caso de Euskadi y Navarra. Otras autonomías cuentan con legislación genérica e **insuficiente**, como el caso descrito de la comunidad murciana. Por último, también hay comunidades que a fecha del cierre de este informe tienen una legislación sobre videojuegos. El problema que subsiste es su **cumplimiento**.

Sobre la **publicidad** en las **revistas especializadas**, Amnistía Internacional ha acreditado que todavía **no incluyen** en su totalidad la **etiqueta** del Código de Autorregulación de ADESE. Este código, en su artículo 8, referente a la publicidad, establece que *“en las actividades de promoción y publicidad de los productos se hará constar la calificación de sus productos”*. Así mismo, los comentarios sobre videojuegos utilizan un lenguaje en el que destacan la violencia como un elemento lúdico del juego en cuestión.

En resumen, las **revistas especializadas** rara vez siguen un criterio común para agrupar los videojuegos en función de su **contenido por edades**. Es difícil para el lector conocer a qué edades va recomendado el videojuego descrito. La mayor parte de las revistas no lo menciona en ninguna parte, si bien cada vez más lo mencionan dentro de las fichas técnicas. En muy pocos casos se menciona de forma destacada la edad a la que se recomienda el uso del videojuego.

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

6. RECOMENDACIONES

Ante este panorama que no protege de manera suficiente al menor frente a la existencia de videojuegos que fomentan la violación de derechos humanos, Amnistía Internacional plantea una serie de **recomendaciones** muy concretas:

6.1 Al Gobierno español:

- Debe existir una legislación que proteja al menor del acceso a videojuegos que pueden fomentar la vulneración de derechos humanos, de acuerdo a lo expresado en la moción 162 del 23 de febrero de 1999, publicada en el Boletín Oficial de las Cortes Españolas, número 636
- Amnistía Internacional insta al Gobierno español a seguir las líneas de actuación marcadas por la Unión Europea en cuanto a acceso a Internet, así como sobre los videojuegos, y a impulsar su desarrollo.
- Mientras se promueve y establecen medidas legislativas, debe implicarse de manera activa en el Código de Autorregulación mediante su participación en el Comité de Seguimiento.
- Que se publicite y difunda la línea directa existente para estudiar las reclamaciones sobre contenidos ilícitos o nocivos y que pongan en marcha campañas informativas al respecto.

6.2 A las Comunidades Autónomas:

- 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.
- 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 del menor.

6.2 A los fabricantes de videojuegos y al Comité de Seguimiento de ADESE:

- Que realicen una supervisión de los videojuegos exhaustiva, a cargo de profesionales independientes especializados en temas del menor, y no sólo por los jefes de producto de la compañía en cuestión.
- 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.

6.3 A las empresas no suscritas al Código de Autorregulación:

- Que suscriban dicho código.

6.5 A las revistas especializadas:

- 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 derecho del menor y al “*interés superior del menor*”, según marca la Convención sobre Derechos del Niño.
- Que en todo análisis, comentario o información relativa a videojuegos se indique la edad recomendada.

6.6 A las salas de juegos en red:

- Que se establezca en las salas de juego en red una separación efectiva para menores.
- Que incluyan la recomendación por edades en los videojuegos que facilitan al público.

6.7 A los profesionales de la educación:

- Es su responsabilidad concienciar a los niños y jóvenes sobre el carácter nocivo de ciertos videojuegos y juguetes, y promover alternativas a los mismos y desaconsejar aquellos que fomentan prácticas como la tortura, las matanzas, las ejecuciones y los contenidos racistas o xenófobos.

6.8 A las asociaciones de padres y madres, consumidores y organizaciones de infancia:

- 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 videojuegos con destino a menores.