



# **Amnistía Internacional**

Sección Española

---

## **¿Traerán los reyes magos torturas, matanzas y ejecuciones?**

**Juguetes, videojuegos y violaciones de  
derechos humanos**

Diciembre de 1999

**PUBLICO**

---

SECRETARIADO ESTATAL. FERNANDO VI, 8, 1º IZDA. 28004 MADRID

Telf.: + 34 91 310 12 77 Fax: + 34 91 319 53 34 E-mail: [amnistia.internacional@a-i.es](mailto:amnistia.internacional@a-i.es) Web: [www.a-i.es](http://www.a-i.es)

# ¿Traerán los reyes magos torturas, matanzas y ejecuciones?

## Juguetes, videojuegos y violaciones de derechos humanos

### 1. Introducción

Cuando se cumple el 10 aniversario de la Convención sobre los Derechos del Niño, torturas, matanzas, asesinatos y ejecuciones están presentes en los juguetes y, sobre todo, en los videojuegos sin que exista legislación en España y en el marco de la Unión Europea que proteja a los niños y otros menores de edad<sup>1</sup> del fomento de estas prácticas atentatorias contra los derechos humanos.

Este documento estudia algunos casos ejemplo de juguetes y videojuegos que aplauden con impunidad la tortura, la matanza o las ejecuciones, prácticas contrarias a los valores que fomentan los instrumentos internacionales de protección a los derechos humanos y que, cuando se producen entre adultos, son castigadas por la legislación española.

Este documento proporciona además, una serie de recomendaciones concretas a autoridades del Estado, Gobiernos Autonómicos, Asociaciones de Fabricantes de Juguetes, Empresas de VideoJuegos, Asociaciones de Padres y Consumidores y profesionales de la educación para promover una legislación y Códigos Éticos que protejan al menor y al niño en el ámbito del juguete y que se denuncien los juguetes que promuevan estas prácticas aberrantes.

El juguete y los videojuegos pueden ser instrumentos esenciales en la educación de niños y menores y todos los sectores de la sociedad involucrados son responsables de asegurar que los valores de respeto a la persona, tolerancia o solidaridad son fomentados en los juegos.

Amnistía Internacional no se opone ni apoya boicots a empresas pero resalta la responsabilidad de las mismas en el respeto y promoción de los derechos fundamentales de la persona. Amnistía Internacional denuncia, en el ámbito del juego, el fomento por parte de las mismas de la tortura, las matanzas o las ejecuciones.

### 2. Algunos casos ejemplo de juguetes y videojuegos

Amnistía Internacional, en este documento, utiliza algunos casos ejemplo de juguetes y, sobre todo, de videojuegos que fomentan descaradamente la tortura, los malos tratos y las ejecuciones y matanzas. Estas prácticas se resaltan en el ámbito publicitario o de promoción como elementos lúdicos especialmente relevantes que buscan hacer más atractivo el juguete o el videojuego.

---

<sup>1</sup> Según la Convención sobre los Derechos del Niño, en su artículo 1, se entiende por niño todo ser humano menor de 18 años.

Amnistía Internacional no ha pretendido, con este documento, llevar a cabo un repaso exhaustivo de todos los juguetes y videojuegos que fomentan estas prácticas sino simplemente tomar algunos casos ejemplo especialmente relevantes.

## Fomentar la tortura y los malos tratos

### *Unidad de Tortura*

Todavía se puede comprar en jugueterías el juguete titulado "Unidad de Tortura", que distribuye la empresa Bandai en España, a pesar de que el pasado año su contenido fue ya publicado ampliamente en los medios de comunicación y a que determinadas autoridades se comprometieron a poner en práctica varias iniciativas contra su comercialización.

El juguete "Unidad de Tortura" consta de un muñeco y una caja con funciones de celda o cámara de tortura.

El muñeco tiene una apariencia de monstruo, es musculoso, con ropajes deteriorados y gesto feroz, puede articular los brazos y en un momento dado las piernas. La caja, con funciones de celda, tiene aspecto futurista y contiene dos enganches que salen del fondo de la pared y penetran, como instrumentos de tortura, en la espalda del muñeco y por los que queda colgado.

Una vez colgado, se cierra la puerta de la "unidad de tortura", observándose únicamente la cara del muñeco. Se debe pulsar un temporizador y, pasados unos instantes, el monstruo se libera y abre de "golpe" la puerta y queda libre.

Además, en la carátula del juguete, se anuncian otros juguetes y accesorios "del monstruo hulk", también distribuidos por Bandai, que incluyen otra unidad de tortura diferente a la anterior y una celda de castigo.

### *El Guardián de la mazmorra 2*

En este videojuego, editado en España por la empresa Bulfrog y distribuido por la empresa Electronic Arts Software, el jugador debe construir su propio mundo subterráneo y, como indica el folleto oficial, "en la cámara de tortura puedes disfrutar mostrando a las criaturas rebeldes y héroes lo equivocado de su conducta. Las criaturas colocadas en la cámara de tortura es probable que se arrepientan, o en todo caso, que revelen algo valioso y mueran".

En el videojuego se podrá construir una prisión donde convertir a los enemigos en esqueletos y donde se puede crear una sala de torturas donde se puede extraer todo tipo de información a los supuestos enemigos.

Según la publicidad de este videojuego, aparecida en notas de prensa, "el modo de juego mi mazmorra de mascotas, permite al jugador crear la mazmorra de sus sueños con sus salas preferidas [de tortura] y sin enemigos que impidan el crecimiento de ésta".

En la propia carátula de presentación de este videojuego se le pide al jugador que alimente, entrene sus criaturas para convertirlas en "leales secuaces". Termina este párrafo diciendo "si fallan [los secuaces], pégalas para que se sometan".

En el folleto oficial de presentación del videojuego se sigue estimulando la práctica de la tortura: "a estas arpías vestidas de cuero les encanta el dolor. Adoran los gritos de los torturados y también les gusta experimentar ellas mismas un poco de dolor. Créeme, un par de turnos empleados en la cámara de la tortura puede hacer maravillas en la tasa de felicidad de una dama...".

### *Army Men: Air Attack*

En este videojuego, distribuido en España por la empresa Proein y que fabrica 3DO Company, se describen ataques con helicóptero sobre juguetes y se permite que un muñeco de plástico se unte en un bote de miel y se le deja caer en un hormiguero.

La publicidad en una revista indica lo siguiente sobre este videojuego "machaca a los juguetes, hazlos pedazos!, no dejes ni uno en pié!".

### Fomento de las ejecuciones y las matanzas

En algunos casos analizados por Amnistía Internacional las ejecuciones y las matanzas son dirigidas sobre seres humanos.

### *Shadow company: left for dead*

En este videojuego, fabricado por la empresa Sinister games y distribuido en España por Ubi Soft, se relatan las aventuras de mercenarios en varias partes del mundo. En este videojuego, según la información aparecida en prensa, "se podrá acechar sigilosamente a un soldado enemigo y degollarle sin hacer ruido ni levantar la menor sospecha entre sus compañeros".

### *Medalla de honor*

Este videojuego, distribuido por la empresa Electronic Arts y fabricado por la empresa Dreamworks Interactive, se recrea en aspectos de la segunda guerra mundial.

Según se relata en la revista Play Station en su número 36 al analizar el juego "cuando les disparas en el cuerpo, se llevan las manos a la herida como muestra de dolor; si les disparas a la cabeza no les matas porque llevan casco pero podrás volarles la cabeza después de quitarles el casco con el primer tiro. Del mismo modo, si en lugar de la cabeza les aciertas en otras zonas del cuerpo, necesitarás mas disparos. Unos soldados son más fuertes que otros, y no todos necesitan los mismos balazos para morir...".

En otros casos, se disimula la violencia del videojuego argumentándose que las matanzas, masacres y ejecuciones extrajudiciales se justifican porque las víctimas son seres monstruosos, zombies, robots o extraterrestres.

### *Tiny Tank*

Este videojuego, distribuido por la empresa Sony y fabricado por la empresa Appaloosa, y que estará disponible en febrero del 2,000, se refiere a las andanzas y aventuras de un tanque a través del tiempo.

Según la revista Play Station, en su número 36, se describe el juego indicando que "mientras tu juegas [matando], tu tanque colecciona cerebros- las cabezas de los robots enemigos que has destruido- y armas; y tú después puedes configurar la situación de las armas y usar los cerebros para hacer blanco mas fácilmente con unas armas u otras".

### *Carmageddon*

Este videojuego, producido por la empresa Sales Curve Interactive y distribuido por la empresa Virgin Interactive, tiene como argumento un coche que trata de matar y liquidar a todos los alienígenas que pueblan el planeta tierra en el año 2,013.

La publicidad de la empresa incluye un aviso a "psicólogos y prensa sensacionalista; que [los muertos] son zombies", como justificando que estas prácticas son aceptables si no se realizan sobre seres humanos vivos.

El folleto oficial que acompaña al juego incluye frases como las siguientes: "aplata todos los alienígenas que infestan las pistas de carreras", "lo único de lo que te tienes que preocupar es de la cantidad de daños que hayas ocasionado y cuantos alienígenas hayas conseguido [matado]", "destruir a todos tus contrincantes o aplastar a todos los alienígenas también hace que la carrera termine, pero con una jugosa bonificación".

En algunos casos analizados por Amnistía Internacional existen dos versiones de juegos según el nivel de violencia que se requiera, pero las propias empresas, en algunos casos, desaniman a los jugadores a jugar las versiones menos violentas.

En el propio Carmageddon, en el folleto oficial, se describen tres objetivos y se indica: "puedes elegir entre tres objetivos: disputar la carrera (qué aburrimiento), aplastar a todos los alienígenas o destruir a todos tus contrincantes".

En el vídeo juego "Wu Tang", distribuido por la empresa Proein y fabricado por la empresa Paradox, cuyo argumento es la lucha entre varios combatientes, la revista Play Station reconoce que es "uno de los juegos más violentos del mercado" y se pregunta "¿cómo es posible que haya salido a la venta?".

La misma revista se responde: "el juego por defecto no tiene sangre, ni una gota. Para ver la sangre y las *fatalities*[los muertos] del final de los combates con toda la salsa de tomate, deberás mirar la caja del juego donde se especifica que sólo si tienes más de 18 años puedes introducir una secuencia de botones que te permitirá disfrutar de todo el espectáculo. El juego por defecto, sin sangre, también tiene *fatalities* [muertos] pero no son los mismos. Si en la versión para menores al final de un combate un personaje le corta el brazo a otro, sin sangre: en la versión "con tomate" le corta un brazo, luego el otro, luego la cabeza y, por último, el cuerpo cae al suelo manando un verdadero río de hemoglobina. Espectacular, ¿no?".

### 3. Preocupaciones y recomendaciones de amnistía internacional

#### 3.1 Preocupaciones

Cuando se acaba de cumplir el 10 aniversario de la Convención sobre los Derechos del Niño todavía no existe legislación, ni en España ni en el marco de la Unión Europea, que proteja a los niños y otros menores de edad del fomento de violaciones de derechos humanos en los juguetes y, especialmente en los videojuegos, fabricándose y distribuyéndose éstos impunemente sin ningún tipo de regulación sobre su uso.

Amnistía Internacional ha documentado igualmente, en el caso de los videojuegos, que la práctica de poner a quien va dirigido el vídeo juego por edades se cumple escasamente o es confusa o simplemente no se pone en la carátula previa del videojuego o del juguete.

Por ejemplo, tomando como referencia algunos de los juguetes y videojuegos descritos en este documento; en el caso de la Unidad de Tortura, sólo indica que no es recomendado a menores de 3 años "porque contiene pequeñas piezas que podrían ser tragadas [por los niños]".

En el caso del vídeo juego *carmageddon* aunque aparece en francés "prohibido a menores de 18 años, interdit aux moins de 18 ans" también se recomienda su uso a aquellos jóvenes entre 15 y 17 años.

En el caso del Guardián de la Mazmorra se recomienda su uso a partir de los 15 años.

En el caso de otros videojuegos, no descritos aquí pero especialmente violentos, como el de "Legacy of Kain" en el que se especifican, en la carátula "combates sangrientos mano a mano", fabricado por Proein y distribuido por Play Station, no aparece ninguna referencia a la edad.

En el caso del videojuego "Konami", fabricado por Nintendo, que se describe en la carátula como "el terror bajo las calles" y que "contiene pelea, asesinato" aunque figura en francés la frase "desaconsejado para menores de 16 años" ("*public adulte deconseille aux moins de 16 ans*"), en otra parte de la carátula se indica que es permitido para niños de 11 a 14 años.

La única legislación española y de ámbito comunitario sobre el juguete a la que ha tenido acceso Amnistía Internacional se refiere a aspectos de fabricación, importación y distribución de juguetes y pretende la protección de consumidores en sus aspectos de salud y seguridad pero no fomenta valores y prácticas respetuosas con la Convención de Derechos del Niño y la Declaración Universal de Derechos Humanos.<sup>2</sup>

Existe legislación específica sólo para juguetes de interés pedagógico<sup>3</sup> que considera son aquellos "de interés pedagógico los que de acuerdo con los distintos niveles de edad pueden contribuir a la formación del niño". Son juguetes educativos aquellos que "además de su carácter meramente recreativo, coadyuvan de una forma espontánea al desarrollo de las facultades del niño y aquellos que pueden ser utilizados como valiosos instrumentos pedagógicos en los primeros niveles de enseñanza".

### 3.2 Recomendaciones

1. En opinión de Amnistía Internacional es responsabilidad del gobierno y autoridades autonómicas promover una legislación sobre el juguete, incluyendo videojuegos, 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 menores y niños, fomente la educación en valores, proteja al menor y el niño, e indique claramente qué juguetes fomentan prácticas delictivas y atentatorias contra los derechos humanos proclamados en los instrumentos internacionales de protección de dichos derechos

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".

2. Es responsabilidad de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y empresas fabricantes y distribuidoras de videojuegos promover esta legislación y dotarse de un Código Ético de obligado cumplimiento para todas las empresas del sector que fomente los valores de solidaridad y respeto a los derechos humanos en la fabricación, distribución y venta de juguetes. La puesta en práctica de este Código Ético debe ser supervisada independientemente y debe desaconsejar la comercialización de productos que fomenten prácticas atentatorias contra la dignidad de las personas.
3. Mientras esta legislación se pone en práctica, todos los juguetes a comercializar, especialmente videojuegos, que fomenten actividades contrarias a los derechos del niño deben indicar expresamente de forma visible y uniforme que estos juguetes sólo son recomendados para adultos y que contiene elementos que atentan contra valores como el respeto a los derechos humanos y la solidaridad.

---

<sup>2</sup> Real Decreto 88071990 de 29 de junio por el que se aprueban las normas de seguridad en los juguetes. Se entiende por juguete todo producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años.

<sup>3</sup> Decreto de 16 de agosto de 1969 número 2061/69.

4. Es responsabilidad de los profesionales de la educación concienciar a los niños y jóvenes sobre el carácter nocivo de ciertos juegos y juguetes, promover alternativas a dichos juegos y desaconsejar aquellos juegos o juguetes que fomentan prácticas como la tortura, las matanzas o las ejecuciones.
5. Es responsabilidad de asociaciones de padres y de consumidores promover cambios legislativos que propicien la protección de niños y menores en la fabricación, distribución y comercialización de videojuegos y juguetes y fomentar un criterio selectivo para las compras de juegos y juguetes con destino a niños y otros menores de edad.