

CAMARA DE DIPUTADOS	
MESAS DE	
1 AGO 2005	
SEC: 5	HORA: 16:00

# Proyecto de ley



Art.1º- Dispóngase de manera obligatoria para su comercialización la inclusión de la leyenda “ usted esta comprando un juguete que puede inducir a conductas violentas“, en todas las cajas, envoltorios, envases, etiquetas y publicidad, en todas sus formas, en toda clase y modelo de juguete o juego con características bélicas y/o contenido violento.

Art.2º- Dispóngase de manera obligatoria para su comercialización, la inclusión de la leyenda “ este juego contiene imágenes violentas, su uso no es recomendado para menores de 18 años, sus contenidos pueden dañar la sensibilidad del usuario“, en la presentación de pantalla de todos los software de juegos de características bélicas o con contenido violento, al igual que en las cajas o todo tipo de packaging de presentación dentro de los cuales se comercialicen los mismos.

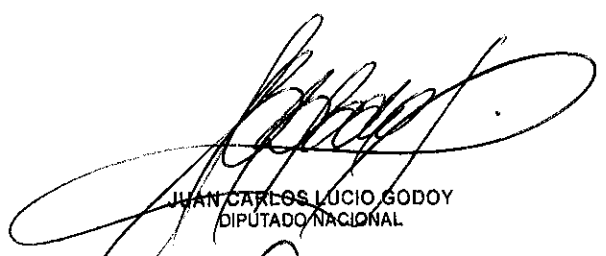
Art.3º Dispóngase de manera obligatoria la inclusión de la leyenda “ video juego con contenido violento, sus imagenes pueden dañar la sensibilidad del usuario, uso no recomendado para menores de 18 años “ en todas las maquinas o aparatos destinados al acceso público para la utilización de programas de juegos con dichas características, ya sea que se trate de computadoras de cyber, aparatos de salas de video juegos, etc.

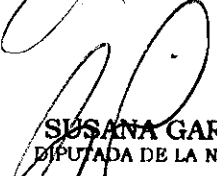
Art.4º- Dispóngase la obligatoriedad de contar con lugares apartados para la comercialización de juegos o juguetes bélicos y/o con contenido violento, dentro de los comercios que vendan dichos productos, o presten servicio de video juegos o cyber.


Art.5º- A fin de adecuarse los fabricantes, importadores, distribuidores y comerciantes de juegos y videojuegos, como así también los prestadores de servicios de salas de video juegos y cyber a los contenidos de la presente ley la misma comenzara a regir a los 180 días de su reglamentación.

Art.6º- Facúltese al Ministerio de Educación a reglamentar la presente ley.

  
**LUCRECIA MONTEAGUDO**  
 Diputada de la Nación

  
**JUAN CARLOS LUCIO GODOY**  
 DIPUTADO NACIONAL

  
**SUSANA GARCIA**  
 DIPUTADA DE LA NACION

  
**ADRIAN PEREZ**  
 DIPUTADO DE LA NACION



### **Fundamentos**

Sr. Presidente.

El motivo que funda la iniciativa del presente proyecto de ley, es sin dudas en primer lugar el aumento sistemático permanente y continuo de la violencia en los días que corren en todos los ámbitos y estratos sociales, no pudiendo dejar de lado la cada vez más importante participación de menores en dichas situaciones.

Es bien sabido que la violencia no es un hecho innato en la naturaleza humana, sino el producto de la influencia social en la formación del carácter y de los valores sociales. Influencia que hoy en día se ve colmada de factores que repercuten directamente en el comportamiento humano, guerras, hambre, desocupación, malestar generalizado en todos los ámbitos, laborales, educativos, etc solo por nombrar algunos factores de incidencia directa

Es por ello que atento a la función en la cual nos han emplazado los ciudadanos al elegirnos como sus representantes, no podemos dejar de prestar especial atención a las situaciones de alto contenido violento que día a día llegan a nuestro conocimiento, solo por citar algunos ejemplos traigo a colación, la masacre de Carmen de Patagones cuyo protagonista fue un menor, o la cada vez mas importante participación de menores en hechos con armas, como así también, la habitualidad con la cual le son secuestradas armas en distintos ámbitos tanto educativos como sociales, teniendo en la mayoría de los casos los menores el desconocimiento casi absoluto de las situaciones o peligros que la tenencia de dichas armas conlleva no solo para la integridad física del resto de la ciudadanía, sino para ellos mismos.

Es por lo expuesto que entendemos que la mejor manera de prevenir estas situaciones es educando y concientizando a la población, por ello lo fundamental es la toma de conciencia por parte de los adultos de la formación y de los valores que estamos dando a nuestros menores, al regalarles un arma de juguete o un juguete bélico, o al hacer uso de juegos de alto contenido violento ya que les estamos haciendo ver como un juego lo que en realidad es el fin ultimo que producen las armas que no es otra cosa que la muerte.

Una pregunta que seguramente mucha gente haría si estuviera leyendo esto es si la realización de actividades bélicas de parte de los niños acaso no produce una catarsis para la agresividad de estos.

Lamentablemente en general es común confundir violencia con energía. Es completamente normal la presencia excesiva de energía en el niño cuando es pequeño, pero el uso de juguetes bélicos o con contenido violento de ninguna manera canaliza esa energía, al contrario la aumenta, y llega a transformarla en agresividad. Para liberar energía es útil la actividad física, ya que los niños se cansan y por ende descargan su vitalidad y fuerza.



*H. Cámara de Diputados de la Nación*

Las Islas Malvinas, Georgias del Sur  
y Sandwich del Sur son Argentinas

Por lo anterior, nada más alejado de la esencia del juego que los llamados juegos de video, a través de los cuales el niño, si bien se entretiene, tiene que desarrollar destrezas muy específicas para ganarle al programa, con la consiguiente frustración en caso de no conseguirlo.

Esto a la vez favorece que se establezca esa especie de círculo vicioso de jugar y perder y volver a jugar para ganarle a la máquina, y cuando se le gana, en vez de terminar el juego, se llega a otro nivel de mayor dificultad, de modo que sea sumamente difícil ir subiendo de nivel en nivel hasta que la máquina sea "doblegada" por el jugador, pues suele suceder lo contrario: es tal la complicación, que es mejor empezar a jugar un juego diferente en el que tal vez sí se gane. Es este círculo vicioso establecido por los juegos de video lo que alimenta la poderosísima industria del entretenimiento, al margen de las "trampas" que traen los videojuegos para saltar niveles u obtener mas "vidas", induciendo así a tomar atajos que faciliten la obtención de cualquier logro, en el momento o posteriormente.

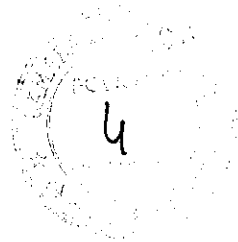
Pero eso no es la esencia del juego infantil, sino la competencia, algo más propio de los adultos, razón por la cual a los adultos también nos entretienen los juegos de video.

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

Más aún, la mayoría de los juegos de video se basan en un esquema muy simple de que el jugador debe afrontar mil peligros en los que se juega la "vida", de modo que para seguir "vivo" es necesario que "mate" a sus contrincantes; matar o morir, no hay otra posibilidad.

Son muchos los juegos, que se encuentran en casi todas las "maquinitas" que están en las salas de video juegos, o puntualmente ahora en los cada vez más numerosos cyber, donde el jugador enfrenta a peleadores que dominan todo tipo de artes marciales, y en estas peleas hay abundancia de puñetazos y patadas, y de sangre hasta matar al oponente, por lo que se trata, sin ninguna duda, de un juego violento, a través del cual los niños, sobre todo los más pequeños (que todavía no saben distinguir entre la realidad "real" y la realidad de este tipo de juegos), pueden aprender que la competencia es inevitable, y que para estar vivos incluso es necesario matar, torturar, etc.. Tal es el grado de ficción que estamos generando en los niños que les hablamos de el contrasentido lingüístico mas grande, les hablamos de **realidad virtual**, es por ello que a modo de ejemplo citare el contenido de algunos de ellos, conforme surge de la información recolectada para fundamentar el presente proyecto de estudios realizados por Amnistía Internacional, los cuales se pueden consultar en la pagina web de la organización a fin de ampliar o profundizar en el estudio del tema.

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



Algunos casos ejemplo de juguetes y, sobre todo, de videojuegos a los cuales se refiere el estudio realizado por Amnistía Internacional que fomentan descaradamente la tortura, los malos tratos, las ejecuciones y matanzas, se resaltan en el ámbito publicitario o de promoción como elementos lúdicos especialmente relevantes que buscan hacer mas atractivo el juguete o el videojuego. A continuación se detallan los contenidos de algunos de estos:

### **Fomentar la tortura y los malos tratos Unidad de Tortura**

Todavía se puede comprar en jugueterías el juguete titulado "Unidad de Tortura", el juguete " 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", que incluyen otra unidad de tortura diferente a la anterior y una celda de castigo.

### **El Guardián de la mazmorra 2**

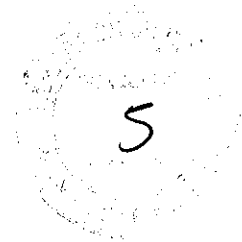
En este videojuego, editado por la empresa Bulfrog y distribuido por la empresa Electronic Arts Software, el jugador debe construir su propio mundo subterráneo y, como indica el folleto oficial, "en la cámara de tortura puedes disfrutar mostrando a las criaturas rebeldes y héroes lo equivocado de su 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...".

#### **Army Men: Air Attack**

En este videojuego, distribuido por la empresa Procin y que fabrica 3DO Company, se describen ataques con helicóptero sobre juguetes y se permite que un muñeco de plástico se unte en un recipiente 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 pie!. Fomento de las ejecuciones y las matanzas. En algunos casos las ejecuciones y las matanzas son dirigidas sobre seres humanos. ¿Exageración? Es posible, pero en todo caso, ¿quién puede afirmar con absoluta certeza que ese tipo de juegos no tiene efecto negativo alguno en la conducta de los niños?. Si estamos permitiendo en esta "realidad" el fomento a la violación de los derechos humanos.

Podría decirse que la violencia en los juegos de video es casi "natural" porque vivimos en una sociedad violenta; lo difícil, sin duda, es determinar los efectos de esta exposición a la violencia en la conducta de los niños.

Al parecer, nadie tiene la última palabra, pero no debe menospreciarse el hecho de que la violencia genera violencia. Si no fuera así, ¿entonces por qué es preocupante que en los países desarrollados, donde el culto a la violencia genera "héroes", y donde cualquier ciudadano puede tener un arma, hayan surgido niños que empuñan una pistola y sin ningún miramiento eliminan a sus contrincantes, no a manera de juego, sino en serio, y no de modo simbólico, sino real?. El caso puntual es el de Columbine en Estados Unidos, muy bien plasmado en la película del director Moore, Bowling for Columbine, o la ya mencionada masacre de Carmen de Patagones en nuestro país.

Con tales antecedentes, es necesario dirigir el juego de los niños de modo que sea positivo el aprendizaje que se obtenga de él: si al niño se le enseña que la violencia es "natural", con toda seguridad será un adulto violento.

Estos videojuegos para adultos deben ser comercializados de forma separada en espacios diferentes a donde se encuentran los demás juguetes y videojuegos destinados a un público infantil y, en todo caso, en lugares para consumo de adultos.

Ya mencionamos que los juguetes forman modelos de comportamiento, pero ¿cuales son los modelos que enseñamos al niño al regalarle este tipo de juguetes?.



Llevamos al niño a una realidad que quizás el no conocía, y lo acostumbramos a un estereotipo de sociedad violenta y represiva por lo cuál este no intentara cambiarla ni criticarla (Debido a acostumbrarlo desde pequeño a los enfrentamientos bélicos, esta vez en forma de juego, él estará completamente familiarizado con ellos), es más, se interiorizará en aquellas conductas.

Además mostramos al niño la ambición de ganar al enemigo (El protagonista siempre gana al antagonista), el odio a otra raza ( los enemigos son indios, extranjeros, extraterrestres, etc., creando una asociación inconsciente de "pueblo distinto = pueblo enemigo"), y el poder de una persona sobre otra como valores, siendo estas conductas indeseables por lo menos por mi parte... Otro punto es el nulo desarrollo creativo que demuestran los juguetes bélicos.

La creatividad que vemos en los niños, se debe a que los juegos en que la demuestran no tienen normas preestablecidas de conducta, y por ende al no tener límites, dan rienda suelta a su imaginación mientras juegan. Tal característica no se da en los juguetes bélicos, ya que estos vienen con reglas preestablecidas: Los juguetes bélicos reproducen conflictos armados, ¿y sirven para algo más? No..

Tampoco desarrollan la cooperación colectiva al estar destinados a fomentar la competencia, y el individualismo (estos juegos están destinados a una sola persona, contrariamente a los juegos que inducen a la participación como las actividades físicas, legos y demás juegos armables, etc..) siendo la cooperación mutua uno de los factores principales de la evolución humana. Tampoco desarrollan la motricidad en los pequeños, ya que hay nula existencia de actividad física en estos juegos.

Del mismo modo que al adquirir un atado de cigarrillos vemos en uno de los laterales del mismo la inclusión de la ley 23344 que manifiesta " el fumar es perjudicial para la salud " dejando en nuestras conciencias la advertencia del peligro que acarrea el habito de fumar, veo como imperativo incluir en los juguetes y juegos bélicos particularmente en sus envoltorios o envases el enunciado " usted esta comprando un juguete que puede inducir a conductas violentas " a fin de hacer tomar conciencia a los compradores del contenido netamente violento del juguete o juego que le esta haciendo llegar a un menor y de cómo se le esta haciendo ver como cotidiano o habitual lo que en realidad no es otra cosa que un instrumento para terminar con lo mas valioso que un ser humano puede tener que no es otra cosa que la vida y la integridad física.

Asimismo vemos como importante incluir las frases " este juego contiene imágenes violentas, uso no recomendado a menores de 18 años, sus contenidos pueden dañar la sensibilidad del usuario " en la presentación de pantalla de los software de video juegos como así también en sus cajas o packaging por las razones dadas precedentemente, al igual que la inclusión de la leyenda "video juego con contenido violento, sus imagenes pueden dañar la sensibilidad del usuario, uso no recomendado a menores de 18 años " en todas las maquinas destinadas al acceso publico tanto de cyber como de salas de video juegos del país.



*H. Cámara de Diputados de la Nación*

Las Islas Malvinas, Georgias del Sur  
y Sandwich del Sur son Argentinas

Es nuestra responsabilidad como autoridades 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, establece 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".

Innumerables son los trabajos e investigaciones científicas realizados que tratan el problema de la socialización de las conductas violentas, solo por citar algunos, encontramos el trabajo de Peter L. Berger y Thomas Luckman ( psicólogos sociales ) en su trabajo " La construcción Social de la Realidad " Amorrortu Editores Pág.164 en adelante donde abordan esta problemática, o el trabajo del Lic. Jorge Corsi, " Violencia masculina, una aproximación al diagnóstico y a los modelos de intervención ", editorial Paidós. De los cuales se puede extraer una visión desde el ámbito psicológico de la temática tratada en el presente proyecto de ley, o los innumerables trabajos a los cuales se puede tener acceso solo consultando las paginas de la Organización Mundial de la Salud, o de la Organización Panamericana de la Salud solo por citar algunas, en fin son innumerables los fundamentos que podemos esgrimir desde lo científico para avalar esta iniciativa, no creyendo prudente poner en tela de juicio los fundamentos científicos de los mismos ya que son materias de estudio que escapan a nuestro conocimiento, sirviéndonos exclusivamente los mismos como base de fundamentación y apoyo.

Como lo manifestábamos anteriormente nuestro fin no es perseguir ni propiciar la no comercialización de los productos mencionados, sino hacer llegar a la conciencia de los potenciales compradores o consumidores el carácter o contenido que conllevan implícitos los juegos o juguetes a que hacemos referencia, a fin de lograr desde lo informativo la concientización ciudadana de lo que estamos inculcando o dando a nuestros menores muchas veces sin darnos cuenta.

Es que en concordancia y coherencia con nuestra filosofía, este es un proyecto que se integra con otros que hemos presentado y en elaboración, que intentan sentar las bases para el desarrollo de una sociedad que resuelva sus conflictos a través del diálogo, fomentando fuertemente el espíritu solidario, que ayude a entender que el adversario no es enemigo, que el sectarismo y la discriminación no son los caminos que conducen a la madurez social que todos anhelamos. No a la violencia, no a las armas, si a la educación, si a la solidaridad social, y el debate para el mejoramiento de nuestras propuestas.



*H. Cámara de Diputados de la Nación*



Las Islas Malvinas, Georgias del Sur  
y Sandwich del Sur son Argentinas

Por lo expuesto es que solicitamos a nuestros pares la pronta aprobación del  
presente proyecto

LUCRECIA MONTEAGUDO  
Diputada de la Nación

JUAN CARLOS LUCIO GODOY  
DIPUTADO NACIONAL

SUSANA GARCÍA  
DIPUTADA DE LA NACION

ADRIAN PEREZ  
DIPUTADO DE LA NACION