

INFORME DE LA COMISIÓN MIXTA, encargada de proponer la forma y modo de resolver las discrepancias producidas entre el Senado y la Cámara de Diputados respecto del proyecto de ley que regula la venta de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas.

BOLETÍN N° 5.579-03

**HONORABLE SENADO
HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS:**

La Comisión Mixta constituida en conformidad con lo dispuesto por el artículo 71 de la Constitución Política de la República, tiene el honor de proponer la forma y modo de resolver las divergencias suscitadas entre el Senado y la Cámara de Diputados durante la tramitación del proyecto de ley de la suma, originado en Moción de la ex Diputada señora Marcela Cubillos, y de los ex Diputados señores Juan Lobos y Juan Masferrer, y de los Honorables Diputados señora Marisol Turre y señores Gonzalo Arenas, Enrique Estay, Javier Hernández, Iván Moreira, Felipe Salaberry y Gastón Von Mühlenbrock.

Cabe hacer presente que, con fecha 30 de julio de 2013, el Senado aprobó en particular el referido proyecto, con modificaciones, lo que comunicó a la Cámara de Diputados en esa misma oportunidad. La Cámara de origen aprobó las enmiendas propuestas por el Senado al proyecto de la referencia, con excepción de la recaída en el artículo único del proyecto y se lo comunicó al Senado por oficio N° 10.920, de 10 de septiembre de ese mismo año, informando que conformarían la Comisión Mixta del artículo 71 de la Constitución Política de la República, los Honorables Diputados señora Zalaquett y señores Arenas, Chahín, Edwards y Tuma.

Previa citación, por orden del señor Presidente del Senado, la Comisión Mixta se constituyó con fecha 18 de diciembre de 2013 y, con el voto de la unanimidad de sus miembros presentes, Honorables Senadores señores García, Novoa, Tuma y Zaldívar, y Honorables Diputados señora Zalaquett y señores Arenas, Chahín, Edwards y Tuma, eligió como Presidente al Honorable Senador señor Novoa, abocándose de inmediato a su cometido.

ANTECEDENTES

A continuación se efectúa una relación de la diferencia suscitada entre ambas Corporaciones durante la tramitación de la iniciativa, así como de los acuerdos adoptados a su respecto.

1.- En el primer trámite constitucional, la Cámara de Diputados aprobó el proyecto en informe para regular la comercialización de videojuegos, modificando sólo ley N° 19.496, sobre protección de los derechos de los consumidores, en virtud de un artículo único del siguiente tenor:

"Artículo único.- Incorpórase en la ley N° 19.496, que Establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, el siguiente artículo 49 bis, nuevo:

"Artículo 49 bis.- Los fabricantes y,o importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según las instrucciones contenidas en el presente artículo.

Asimismo, fabricantes, importadores, proveedores y,o comerciantes no podrán vender ni arrendar videojuegos que fueren calificados "sólo para adultos" a personas menores de dieciocho años, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva.

Todo envase o envoltura que contenga un videojuego, sea nacional o importado, destinado a su distribución dentro del territorio nacional, y toda acción publicitaria de los mismos, cualquiera sea la forma o el medio a través del cual se realice, deberá contener en forma clara y precisa la advertencia sobre los grados de violencia y valor educativo presentes en dicho videojuego y, de acuerdo a tales parámetros, clasificarlos como aptos para "mayores de 3 años", "mayores de 7 años", "mayores de 12 años", "mayores de 16 años" y "mayores de 18 años". Esta clasificación será realizada por el Consejo de Calificación Cinematográfica, dependiente del Ministerio de Educación.

Esta advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

La calificación señalada en el inciso tercero del presente artículo no será necesaria, si los fabricantes o distribuidores de videojuegos homologan la norma establecida en el país de origen del videojuego indicada en su carátula o envoltorio original, lo cual se entenderá cumplido, traduciendo al castellano la calificación correspondiente del país de origen y siempre que ella cumpla con el requisito del inciso cuarto del presente artículo.

La infracción a las disposiciones del presente artículo será sancionada, por el juez de policía local correspondiente a la comuna del infractor, con una multa de 1 a 50 unidades tributarias mensuales y comiso de las especies materia de la infracción.

Se entenderá que existe reincidencia cuando el infractor incurra en una misma contravención, en dos oportunidades dentro del mismo año calendario, caso en el cual se podrá aplicar el doble de la multa establecida para la infracción respectiva."

Lo anterior fue comunicado por oficio N° 9229, de 18 de enero de 2011.

2.- En el segundo trámite constitucional, el Senado aprobó el proyecto despachado por la Cámara de Diputados, con diversas enmiendas, que se detallan a continuación:

2. a. Respecto del artículo único aprobado por la Cámara de Diputados, lo modificó del modo que sigue:

- Sustituyó su denominación por "Artículo 1°".
- Reemplazó el artículo 49 bis que propone por el siguiente:

"Artículo 49 bis.- Los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según las instrucciones establecidas en el presente artículo. Tal advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

Los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como no recomendados para menores de una determinada edad, a quienes acrediten cumplir la edad requerida, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva.

La infracción a las disposiciones del presente artículo será sancionada por el juez de policía local competente, con una multa de 1 a 50 unidades tributarias mensuales y comiso de las especies materia de la infracción.

En caso de reincidencia, el juez podrá aplicar el doble de la multa establecida para la infracción respectiva. Se entenderá que existe reincidencia cuando el infractor incurra en una misma contravención, en dos oportunidades dentro del mismo año calendario."

2. b. Asimismo, el Senado incorporó un artículo 2º, para modificar la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, en los siguientes términos:

a) Elimínase la letra d) del artículo 7º, pasando su literal e) a ser letra d).

b) Incorpórase el siguiente artículo 11 bis:

“Artículo 11 bis.- La calificación de los videojuegos se hará conforme a las siguientes categorías y criterios:

1.- Videojuego especialmente recomendado para niños y adolescentes: por contener material educativo y ningún elemento inapropiado para su edad.

2.- Videojuego sin contenido objetable: que puede ser visto por personas de cualquier edad.

3.- Videojuego no recomendado para menores de 8 años: por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

4.- Videojuego no recomendado para menores de 14 años: por contener un porcentaje moderado de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

5.- Videojuego no recomendado para menores de 18 años: por contener un porcentaje importante de lenguaje vulgar, material sexual explícito, desnudez frecuente o importantes niveles de violencia.

No será necesaria la calificación señalada en el inciso anterior si los fabricantes o importadores de videojuegos observan la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo de Calificación Cinematográfica.”.

c) Modifícase el artículo 22 del siguiente modo:

i) Intercálase, en el inciso primero, a continuación de la palabra “cinematográficas”, la expresión “o videojuegos”.

ii) Incorpórase el siguiente inciso tercero, nuevo, pasando los actuales incisos tercero y cuarto, a ser cuarto y quinto, respectivamente:

“En el caso de infracciones relativas a la venta o arrendamiento de videojuegos sin respetar la calificación efectuada por el Consejo o sin observar la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo, en su caso, se aplicará lo dispuesto en los incisos tercero y cuarto del artículo 49 bis de la ley N° 19.496.”.

d) Agrégase, en el inciso primero del artículo 29, a continuación de las palabras “producción cinematográfica”, la expresión “o sinopsis de videojuego”.”.

Lo anterior consta en el oficio del Senado a la Cámara de Diputados N° 572/SEC/13, de 30 de julio de 2013.

3.- Finalmente, en el tercer trámite constitucional, la Cámara de Diputados aprobó las enmiendas que introdujo el Senado, con excepción de la recaída en el artículo único del proyecto (artículo 1° del texto aprobado por el Senado), propuesta para reemplazar el artículo 49 bis que se incorpora en la ley N° 19.496, la que desechó.

Lo anterior consta en el oficio N° 10.920 de la Cámara de Diputados, de 10 de septiembre de 2013.

DEBATE EN LA COMISIÓN MIXTA

Al inicio de la primera sesión celebrada por la Comisión Mixta, el Honorable Diputado señor Arenas explicó que el rechazo por parte de la Cámara de Diputados a las modificaciones del Senado para reemplazar el artículo 49 bis que el proyecto incorpora en la ley N° 19.496, se debió únicamente a que en la votación en tercer trámite constitucional la norma no alcanzó el quórum especial requerido para su aprobación de 68 señores Diputados, por tratarse de una norma orgánica constitucional.

En efecto, en sesión de la Cámara de 9 de septiembre del año pasado, fue puesta en votación la enmienda introducida por el Senado al artículo único del proyecto, y se obtuvo el siguiente resultado: por la afirmativa, 63 votos, y por la negativa, 0 voto. Hubo 6 abstenciones. Así, el Presidente proclamó su rechazo por no haber alcanzado el quorum especial de 68 señores Diputados.

En tal sentido, la Comisión Mixta tuvo en consideración que no hubo ningún Diputado que se opusiera a la modificación, y que, como se señaló, el rechazo se debió únicamente a que al ser votada no alcanzó el quórum requerido para su aprobación.

Luego, la Comisión Mixta tomó conocimiento de una carta de la señora Carmen Celedón y del señor Natalio Dorfmann, socia consultora y consultor senior de la consultora Imaginacion, respectivamente, por medio de la cual indican, en lo sustantivo, que representan a la Asociación de Desarrolladores de Video Juego de Estados Unidos (ESA), organización que manifiesta una alta preocupación por los eventuales impactos normativos del proyecto y solicitan que la Comisión invite a exponer a un representante de ESA y a un representante de la Asociación de Desarrolladores de Video Juegos de Chile, a fin que puedan ilustrar a la Comisión acerca de posibles perfeccionamiento de esta regulación.

La Comisión debatió sobre la pertinencia de tal petición. Al respecto, tuvo presente que el proyecto ha sido objeto de un largo, detenido y profundo análisis legislativo, y que ha sido perfeccionado en cada uno de sus trámites constitucionales y reglamentarios, con participación de todos los actores involucrados. Además, consideró que no hay posiciones contrarias de parte de los Parlamentarios y que, como se indicó anteriormente, la generación del trámite de Comisión Mixta se debió únicamente a que una de las modificaciones del Senado alcanzó el quórum especial requerido para su aprobación, y que no hubo votos en contra.

Sin perjuicio de lo anterior, y a proposición del Honorable Senador señor Tuma, quién, al igual que todos los miembros de la Comisión, se manifestó abiertamente conforme y partidario del proyecto, la Comisión Mixta acordó recibir por escrito las observaciones de la Asociación de Desarrolladores de Videos Juegos de Estados Unidos (ESA), respecto de la divergencia entre ambas Cámaras del Congreso Nacional, esto es, la recaída en el artículo 49 bis, nuevo, que el proyecto incorpora a la ley N° 19.496, sobre protección de los derechos de los consumidores.

Para tal efecto, fijó como plazo para recibir por escrito tales las observaciones el día lunes 6 de enero del año 2014, haciendo presente que, de ser recibidas, serían consideradas en la próxima sesión que celebrará la Comisión Mixta, la cual fue fijada, en esa misma oportunidad, para el día 8 de enero de 2014.

Dentro del plazo señalado, la Comisión recibió un mail del señor Natalio Dorfman, por medio del cual, en respuesta a lo solicitado por la Comisión Mixta, remitió el documento “**Minuta Observaciones Proyecto Videojuegos Comisión Mixta**”. Tal minuta fue reenviada a los Honorables Parlamentarios miembros de la Comisión el día lunes 6 de enero 2013.

Posteriormente, el mencionado señor Dorfman envió otro correo electrónico adjuntando lo siguiente: 1.- Un informe en derecho elaborado por el profesor de Derecho Constitucional y Civil, señor Rodrigo Díaz de Valdés (PUC) para ESA, y 2.- Una representación gráfica de los íconos bilingües inglés español que configuran el sistema norteamericano de calificación de los videojuegos ESRB.

Tales antecedentes fueron considerados por los miembros de la Comisión. Asimismo, fueron adjuntados a los antecedentes y se encuentran en la Secretaría de la Comisión a disposición de los señores Parlamentarios.

En sesión de 8 de enero, la Comisión debatió el mérito de los antecedentes enviados y concluyó que las propuestas van en contra de un elemento central del proyecto, cual es la obligación que impone a los fabricantes e importadores de videojuegos de colocar en los envases en que comercialicen videojuegos, leyendas que señalen claramente su nivel de violencia, y que tal advertencia debe ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

La Comisión Mixta concordó con el Honorable Diputado señor Arenas, quien hizo presente que el proyecto en caso alguno tiene carácter censurador, sino que su espíritu y finalidad es orientar a los consumidores respecto del contenido de los videojuegos, del mismo modo como la calificación de la películas exhibidas en las salas de cine sirve de referente para las películas a las que se puede acceder en otras plataformas, como Internet.

También hubo acuerdo en que el proyecto está acotado a la comercialización de los videojuegos en formato tradicional, y no a los que son comercializados o circulan en otras plataformas. Haciendo el mismo símil con el cine, los videojuegos también pueden ser descargados desde Internet, pero del mismo modo como actualmente pasa con una película, la calificación de los videojuegos cumplirá un rol informativo y orientador para toda la ciudadanía.

Asimismo, la Comisión concordó con lo planteado por el Honorable Senador señor Zaldívar, en el sentido de ser contrario de censurar Internet; y también con lo señalado por el Honorable Senador señor Espina en el sentido que el proyecto de ley cumple con los objetivos que persigue.

En base a las consideraciones anteriores, la unanimidad de los miembros de la Comisión Mixta acordó proponer como modo de resolver los problemas surgidos en la tramitación del proyecto, aprobar las modificaciones que introdujo el Senado respecto del artículo 49 bis en la ley N° 19.496, con una enmienda de redacción, que consiste en sustituir “las instrucciones establecidas” por “lo dispuesto”.

PROPOSICIÓN DE LA COMISIÓN MIXTA

En virtud del acuerdo consignado, como forma y modo de resolver la discrepancia surgida entre ambas Cámaras a raíz de la discusión de esta iniciativa, vuestra Comisión Mixta os recomienda aprobar como artículo 1° del proyecto la norma sancionada por el Senado, en los siguientes términos:

“Artículo 1°.- Incorpórase en la ley N° 19.496, que Establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, el siguiente artículo 49 bis, nuevo:

“Artículo 49 bis.- Los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según lo dispuesto en el presente artículo. Tal advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

Los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como no recomendados para menores de una determinada edad, a quienes acrediten cumplir la edad requerida, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva.

La infracción a las disposiciones del presente artículo será sancionada por el juez de policía local competente, con una multa de 1 a 50 unidades tributarias mensuales y comiso de las especies materia de la infracción.

En caso de reincidencia, el juez podrá aplicar el doble de la multa establecida para la infracción respectiva. Se entenderá que existe reincidencia cuando el infractor incurra en una misma contravención, en dos oportunidades dentro del mismo año calendario.”.

NORMA DE QUÓRUM ESPECIAL

La Comisión Mixta hace presente que el inciso tercero del artículo 49 bis, nuevo, que el artículo 1° incorpora a la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, tiene el carácter de norma orgánico constitucional, de conformidad con lo dispuesto en el inciso segundo del artículo 77 de la Constitución Política de la República de Chile.

Se inserta a continuación, a modo ilustrativo, el texto del proyecto de ley como quedaría, de aprobarse la proposición de la Comisión Mixta:

PROYECTO DE LEY:

“Artículo 1º.- Incorpórase en la ley N° 19.496, que Establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, el siguiente artículo 49 bis, nuevo:

“Artículo 49 bis.- Los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según lo dispuesto en el presente artículo. Tal advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

Los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como no recomendados para menores de una determinada edad, a quienes acrediten cumplir la edad requerida, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva.

La infracción a las disposiciones del presente artículo será sancionada por el juez de policía local competente, con una multa de 1 a 50 unidades tributarias mensuales y comiso de las especies materia de la infracción.

En caso de reincidencia, el juez podrá aplicar el doble de la multa establecida para la infracción respectiva. Se entenderá que existe reincidencia cuando el infractor incurra en una misma contravención, en dos oportunidades dentro del mismo año calendario.

Artículo 2º.- Modifícase la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, de la siguiente manera:

a) Elimínase la letra d) del artículo 7º, pasando su literal e) a ser letra d).

b) Incorpórase el siguiente artículo 11 bis:

“Artículo 11 bis.- La calificación de los videojuegos se hará conforme a las siguientes categorías y criterios:

1.- Videojuego especialmente recomendado para niños y adolescentes: por contener material educativo y ningún elemento inapropiado para su edad.

2.- Videojuego sin contenido objetable: que puede ser visto por personas de cualquier edad.

3.- Videojuego no recomendado para menores de 8 años: por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

4.- Videojuego no recomendado para menores de 14 años: por contener un porcentaje moderado de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

5.- Videojuego no recomendado para menores de 18 años: por contener un porcentaje importante de lenguaje vulgar, material sexual explícito, desnudez frecuente o importantes niveles de violencia.

No será necesaria la calificación señalada en el inciso anterior si los fabricantes o importadores de videojuegos observan la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo de Calificación Cinematográfica.”.

c) Modifícase el artículo 22 del siguiente modo:

i) Intercálase, en el inciso primero, a continuación de la palabra “cinematográficas”, la expresión “o videojuegos”.

ii) Incorpórase el siguiente inciso tercero, nuevo, pasando los actuales incisos tercero y cuarto, a ser cuarto y quinto, respectivamente:

“En el caso de infracciones relativas a la venta o arrendamiento de videojuegos sin respetar la calificación efectuada por el Consejo o sin observar la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo, en su caso, se aplicará lo dispuesto en los incisos tercero y cuarto del artículo 49 bis de la ley N° 19.496.”.

d) Agrégase, en el inciso primero del artículo 29, a continuación de las palabras “producción cinematográfica”, la expresión “o sinopsis de videojuego”.”.

Acordado en sesiones celebradas los días 18 de diciembre de 2013 y 8 de enero de 2014 con la asistencia de los Honorables Senadores señores Novoa (Presidente) (Coloma), Espina, García (Presidente accidental), Tuma y Zaldívar, y los Honorables Diputados señora Zalaquett y señores Arenas, Chahín, Edwards y Tuma.

Valparaíso, a 10 de enero de 2014.

PEDRO FADIC RUIZ
Abogado Secretario de la Comisión Mixta