

SEGUNDO INFORME DE LA COMISIÓN DE ECONOMÍA recaído en el proyecto de ley, en segundo trámite constitucional, que regula la venta de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas.

BOLETÍN Nº 5.579-03.

HONORABLE SENADO:

Vuestra Comisión de Economía tiene el honor de informar respecto del proyecto de ley de la referencia, en segundo trámite constitucional, iniciado en moción de los Honorables Diputados señora Marisol Turre y señores Gonzalo Arenas, Enrique Estay, Javier Hernández, Iván Moreira, Felipe Salaberry y Gastón Von Mühlenbrock, y de los ex Diputados señora Marcela Cubillos y señores Juan Lobos y Juan Masferrer.

La iniciativa ingresó a tramitación en el Senado con fecha 1 de marzo de 2011, pasando a la Comisión de Economía. Cabe recordar que, en virtud de lo dispuesto en el artículo 127 del Reglamento del Senado, la Comisión discutió el proyecto en general y en particular, con ocasión del primer informe.

El Senado aprobó en general el proyecto en sesión de 13 de marzo de 2012, ocasión en la cual también acordó abrir un plazo para presentar indicaciones hasta las 12 horas del día 19 de marzo. Posteriormente, en sesión de 3 de octubre, la Sala abrió un nuevo plazo para presentar indicaciones hasta las 12 horas del día lunes 8 del mismo mes.

Corresponde señalar que Su Excelencia el señor Presidente de la República hizo presente urgencia para el despacho de esta iniciativa, en todos sus trámites constitucionales, en el carácter de “simple”.

A una o más sesiones, asistió, además de los Honorables señores Senadores miembros de la Comisión, el Honorable Diputado señor Gonzalo Arenas Hödar.

Además, asistieron, especialmente invitadas, las siguientes personas:

Del Consejo de Calificación Cinematográfica: el Secretario Ejecutivo, señor Osvaldo Garay y los Asesores del Ministro de Educación, señores Matías Romero y Jorge Avilés;

De la Asociación Chilena de Empresas para la Tecnología de la Información, ACTI: el Asesor Legal señor Rodrigo Rojas; la Abogada experta en Derecho Digital y miembro del Comité Legal de ACTI, señora Macarena López;

Del Centro de Derecho Informático (CEDI) Facultad de Derecho de la Universidad de Chile, el Director, señor Alex Pessó;

De Factor C Comunicaciones: la Directora Ejecutiva, señora Javiera de la Cerda;

De la Asociación Gremial de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos de Chile: el Presidente, señor Pablo Gorioitía, y

Del Ministerio Secretaría General de la Presidencia: los Asesores señoras Daniela Iglesias y Carol Parada, y señores Fernando Fernández y Marcelo Núñez.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

En lo fundamental, el proyecto en estudio tiene por objeto modificar la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, para imponer a los fabricantes e importadores de videojuegos la obligación de colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo.

Asimismo, modifica la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, con la finalidad de otorgar al Consejo de Calificación Cinematográfica competencia para calificar el nivel de violencia del videojuego.

NORMAS DE QUÓRUM ESPECIAL

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.

Para los efectos de lo dispuesto en el artículo 124 del Reglamento del Senado, cabe dejar constancia de lo siguiente:

1.- Artículos del proyecto que no han sido objeto de indicaciones ni de modificaciones: Ninguno.

2.- Indicaciones aprobadas sin modificaciones: Ninguna.

3.- Indicaciones aprobadas con modificaciones: N°s 1 y 2.

4.- Indicaciones rechazadas: Ninguna.

5.- Indicaciones retiradas: Ninguna.

6.- Indicaciones declaradas inadmisibles: Ninguna.

DISCUSIÓN PARTICULAR

ARTÍCULO 1°

El artículo 1°.- incorpora 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 comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como juego con contenido "sólo para mayores de 18 años", a quienes acrediten cumplir con tal requisito, 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 ante el Consejo de Calificación Cinematográfica. Todo ello sin perjuicio del cumplimiento del 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."

El artículo 1° fue objeto de dos indicaciones, la N° 1.-, del Honorable Senador señor García-Huidobro, y la N° 2.-, del Honorable Senador señor Larraín Fernández, que proponen, ambas, sustituirlo por el siguiente:

"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.- Todo envase o envoltura de un videojuego, sea nacional o importado, destinado a su distribución dentro del territorio nacional, deberá contener un símbolo claramente visible que indique la forma en que éste ha sido clasificado, de acuerdo al inciso siguiente o a su correspondiente homologación, y una descripción del contenido que motivó dicha clasificación.

La clasificación de los videojuegos deberá fundarse en los siguientes criterios:

1.- Videojuego especialmente recomendado para niños y adolescentes por contener material educativo y ningún contenido 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, contenido sexual explícito, desnudez frecuente o importante niveles de violencia.

Los videojuegos no recomendados para menores de 18 años no podrán ser vendidos ni arrendados a quienes no puedan demostrar tener al menos esa edad.

El hecho de incurrir en una nueva infracción dentro de un plazo de 12 meses contados desde la primera será considerado por el juez como una agravante y le permitirá imponer multas de hasta cien unidades tributarias mensuales.”.”.

En sesión de 3 de octubre de 2012, la Comisión recibió a diversos invitados. En primer término, escuchó a representantes de la **Asociación Chilena de Empresas de Tecnologías de la Información A.G. (ACTI)**.

El asesor legal de ACTI, el señor Rodrigo Rojas, señaló que la Asociación Chilena de Empresas de Tecnologías de la Información es miembro de la SOFOFA, y que reúne a más de 150 compañías nacionales y extranjeras ligadas a los rubros de hardware, software, capacitación e integración de sistemas e internet, principalmente.

Indicó que ACTI apoya la iniciativa parlamentaria destinada a regular la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y que con su participación en el debate pretende colaborar con su experiencia para el desarrollo del proyecto, dado que coinciden en la importancia de contar con una regulación que asegure la protección de los menores y el control parental en el consumo de videojuegos y porque estima que ésta debe ser una regulación actualizada; de estándar internacional; capaz de idear mecanismos de calificación que operen de manera efectiva y oportuna y que, al mismo tiempo, no coarte el desarrollo de la industria tecnológica orientada al entretenimiento digital.

En función de lo anteriormente señalado, ACTI, como industria de tecnología que es, no obstante apoyar la iniciativa legal en discusión, tanto en su letra como en su espíritu, cree importante hacer presente ante la Comisión de Economía del Senado su preocupación por dos aspectos considerados en el actual texto legal, a saber los sistemas: 1) de clasificación, y 2) de homologación.

En relación al texto del artículo 49 bis, nuevo, que el proyecto introduce en la ley N° 19.496, sobre protección de los derechos de los consumidores, planteó que, como industria les preocupa tanto el sistema de calificación como el sistema de homologación propuestos en el proyecto de ley, del cual no se detalla su funcionamiento y que podría dar lugar a un incremento en la piratería de los videojuegos homologados.

Sobre el particular indicó que lo que busca ACTI es evitar un sistema de calificación local que obligue a Chile, a sus importadores y a sus desarrolladores (eventuales exportadores), a registrarse por un sistema nuevo y único, que aún es preciso desarrollar y completar; cuya implementación y puesta en marcha son inciertas; con tiempos y operativas que podrían favorecer la piratería; donde los criterios clasificatorios podrían “nacer” obsoletos, y, lo más más importante, no reconocido ni válido en el resto del mundo.

Asimismo, este nuevo sistema de clasificación significaría crear un sistema absolutamente distinto al que se utiliza en el mercado de EE.UU., Canadá, Europa y en la mayor parte de Latinoamérica, debiendo crear un desarrollo especial sólo para el mercado de los videojuegos en Chile en cuanto a la clasificación.

Por eso, ACTI propone que Chile, en lugar de entregar la calificación al Consejo de Calificación Cinematográfica, suscriba y adhiera a los estándares de calificación internacionales, que hoy rigen para EE.UU., Canadá y Europa, a través de dos organismos de amplio prestigio y legitimidad y cuya única misión es la calificación de videojuegos, combinando dos criterios: EDAD de los consumidores y CONTENIDO del juego, que son los criterios sobre los cuales descansan los sistemas *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), usados en EE.UU. y Canadá, y *Pan European Game Information* (PEGI), utilizado en Europa.

Con ello, ACTI busca situar a nuestro país, a la industria y al mercado nacional, al mismo nivel que el de los países más desarrollados, en cuanto estándares de calificación; protección de consumidores; información de uso y certificación global.

En cuanto al mecanismo, indicó que con la finalidad de colaborar con el actual proyecto y contar con un adecuado mecanismo de calificación, homologación y *packaging* de los videojuegos, ACTI ofrece traer a nuestro país a representantes de ESRB y de PEGI, a fin de que ambos organismos den cuenta de su experiencia, funcionamiento y metodología. Posteriormente, presentó, como anexos, información respecto a los dos sistemas mencionados de calificación, los que forman parte del presente informe y se encuentran a disposición de los Honorables Senadores en los antecedentes del proyecto así como en la Secretaría de la Comisión.

Luego, el señor Presidente le ofreció el uso de la palabra al **Director del Centro de Derecho Informático (CEDI) de la Facultad de Derecho de la Universidad de Chile, señor Alex Pessó**, quien señaló que las atribuciones que el proyecto entrega al Consejo de Calificación Cinematográfica no están reguladas en la ley y tampoco existe

un reglamento de cómo sería el proceso tanto de calificación como de homologación. Esta interrogante genera una duda en el sentido de qué es lo que va a hacer el Consejo con los videojuegos; qué proximidad conceptual tendrá respecto de una industria que es totalmente diferente a la de las películas.

Sobre lo señalado, se pregunta cuál será el modo como el Consejo procederá a homologar. A modo de ejemplo, cuando ingrese al país un video que cuente con una calificación ESRB o PEGI, qué aspectos serán los considerados. Estos aspectos determinarán, en definitiva, que el proceso de homologación sea un proceso complejo o burocrático, y que incida en el tiempo y oportunidad de comercialización de un determinado producto. Es así que está demostrado que toda vez que un videojuego que ha sido anunciado internacionalmente demora más tiempo en su aprobación, genera que el mismo producto esté a la venta en la calle o sea descargado ilegalmente.

En otro aspecto, destacó que apoya la idea de regular lo concerniente a los videojuegos violentos, y, por lo mismo, comparte la necesidad que exista un sistema que el consumidor conozca y entienda. Para ello, estima que los recursos deben focalizarse en la educación y en la difusión en esta materia, de modo de potenciar el conocimiento de un sistema existente y que ha demostrado funcionar bien. Para ello sugiere apoyarse en instituciones como el SERNAC; imponer obligaciones específicas a los comercializadores de los videojuegos, en orden a dar a conocer y enseñar el significado cada clasificador. Finalmente, casi la totalidad de la industria, así como la gran mayoría de los países, tanto en América como en Europa, ya están usando los sistemas de calificación y homologación ESRB y PEGI.

Luego, el señor **Presidente de la Asociación Desarrolladora de Videojuegos, señor Pablo Gorigoitia**, destacó dos antecedentes importantes a considerar. En primer término, indicó que quienes formularon la ESRB fue la ESA, equivalente a VIDEOGAMES Chile. Luego, señaló que la Asociación que preside es representante de la *International Games Development Association*, que es la asociación de profesionales desarrolladores de videojuegos más importante del mundo, y colabora con ella también en los Estados Unidos, Europa y Japón, destacando que miembros de su organización fueron los primeros seleccionados para presentar estudios en el desarrollo de videojuegos en los mencionados mercados.

Anunció que, en su parecer, el proyecto de ley en estudio, si bien tiene un espíritu loable, lamentablemente es obsoleto y perjudicaría a la industria nacional.

Agregó que su industria ha hecho importantes esfuerzos por demostrar que Chile puede ser un referente en la industria de los videojuegos, y convertirse en un polo de desarrollo local generador de empleos. Pero, si el proyecto no se modifica y es sancionado en los términos actuales, el desarrollador local no se vería directamente afectado, porque vende fuera de Chile, pero las grandes inversiones extranjeras no apoyan

este tipo de normativas, en particular considerando que hace un año atrás, una empresa importante, que mencionó, compró la empresa más grande de Chile, la que aumento sus empleados de 50 a 300.

A su juicio, tanto los sistemas PEGI, propio de Europa, como el CARO, en Asia, son sistemas excelentes, pero el estándar de la industria a nivel mundial es el ESRB. Asimismo, tecnológicamente el sistema ESRB funciona actualmente como una firma digital. Los grandes proveedores de contenidos de entretenimientos en videojuegos, como son las consolas, entre ellas PLAY STATION y NINTENDO, en estos momentos la WII U, vienen cifradas para proteger el contenido según lo normado por el ESRB. Lo anteriormente señalado da garantías para que, por ejemplo, un padre compre una consola con juegos adecuados para su hijo, en consideración de su edad.

Agregó que su Asociación ha notado que el problema de los videos con alto contenido de violencia a los cuales pueden acceder los niños es que no son comprados por los canales tradicionales sino que son pirateados. Afirmó que en un noventa por ciento de los casos es así. Lo anteriormente expuesto lo han comprobado no sólo en Chile sino que también en otros países de la región a los que han sido invitados para discutir esta materia, como Perú, Argentina y Colombia. Al respecto concluyó que toda Latinoamérica está siendo víctima de un pirateo de cuello y corbata, porque existe comercio establecido al cual concurre la gente a comprar un videojuego y donde le ofrecen las consolas desbloqueadas con una cantidad importante de respaldo de juegos, lo cuales contienen, en la práctica, los juegos propiamente tal, cuyo contenido no es revisado por padre alguno.

Es decir, actualmente, por los canales establecidos de la compra normada de videojuegos existe la forma de proteger a los niños de su contenido, no solamente en lo que dice relación con la violencia, porque el sistema ESRB también aborda otros aspectos como los temas sexuales, de discriminación, de género, entre otros. Así, como ESRB se consolidó como un estándar internacional que a ellos como productores les exigen trabajar, viene dado por la difusión y la educación. También exigirle a los distribuidores y vendedores finales de los videojuegos exponer la calificación.

En otro aspecto, indicó que ha habido numerosas iniciativas por dar a conocer el sistema ESRB al público, a los padres y apoderados, y a los alumnos, pero lamentablemente han fracasado por falta de fondos. Mencionó, como ejemplo, que la Facultad de Informática de la Universidad Técnica Federico Santa María hace dos años tuvo que cerrar una iniciativa que llamaron Guía para Padres, cuya finalidad era educar en colegios acerca del ESRB y de la compra legal de software de entretenimiento.

Es decir, mientras con el proyecto en trámite se estaría intentando sobrenormar una determinada actividad, y que lo más probable es ello que afecte la generación de nuevos empleos, ya existen mecanismos, como el programa ENLACES, del Estado, que podría informar y enseñar, generando con ello una solución más efectiva al problema.

Para finalizar, señaló que las preguntas que corresponde formularse ante el escenario actual son las siguientes: ¿dónde es que los niños acceden a videojuegos de contenido inapropiado? y ¿quién está pagando por tal contenido inapropiado?

Luego, el Presidente de la Comisión, Honorable Senador señor Tuma, invitó al Honorable Diputado señor Gonzalo Arenas, uno de los autores del proyecto, a expresar su parecer respecto de la materia.

El **Honorable Diputado señor Arenas** señaló que entendía perfectamente todos los argumentos expuestos por los invitados. No obstante, tales argumentos parten de un supuesto que es falso: que el proyecto intenta crear un sistema de calificación distinto y propio, porque ello no es así. El proyecto no tiene por finalidad crear un sistema de calificación y homologación chileno. Cita, como ejemplo, que las categorías que comprende son tomadas del sistema PEGI. Indicó que el verdadero objetivo de la moción es traducir el PEGI o el ESRB a un formato entendible por el consumidor chileno.

Es decir, la regla general será la homologación, lo cual significa que la inmensa mayoría de las veces un video juego no deberá ser considerado por el Consejo de Calificación Cinematográfica, porque estará homologado. En estos casos bastará que el vendedor compruebe que, por ejemplo, según el sistema ESRB, el producto es indicado “E” (*EVERYONE*), tendrá que poner en una superficie equivalente a un cuarto de la carátula “PARA TODOS, 6 o más años de edad”, porque esta es la calificación que un chileno entiende: la basada en la edad y escrita en castellano. A mayor abundamiento, si el vendedor sólo exhibe la calificación original, el público no entenderá el significado de cada una de ellas, a saber “E” = “everyone”, pudiendo señalar “para todos”; “EC” = “early childhood”, en español es “*infancia temprana*”; “E10+” = “everyone 10+”, siendo mejor señalar “para personas mayores de 10 años”; “T” = “teen”, en castellano “*adolescente*”; “M 17+” = “mature”, siendo más comprensible “para personas mayores de 17 años”, y “AO” = “adult only”, debiendo indicar “sólo para personas mayores de 18 años”.

En la misma línea, planteó que lo que exige el proyecto es traducir lo que viene escrito en el producto y, a la vez, exhibirlo en un formato más grande. Es decir, que la misma calificación ESRC con que viene el videojuego, u otra que esté homologada en Chile, sea escrita en español y en un tamaño mayor, nada más.

Aclara que no se persigue crear un nuevo sistema de calificación ni tampoco exigir una nueva calificación para el producto.

En este escenario, el rol del Consejo de Calificación Cinematográfico está dado para los productos que por distintas circunstancias no tengan calificación, o la calificación que tienen sea de un sistema que no ha sido homologado. Para mayor precisión, los videojuegos

que cuenten con calificación con los sistemas ESRB o PEGI, no requerirán calificación, y sólo deberán traducir aquélla que tengan y cumplir con el tamaño que debe cubrir en el envase.

Reconoce que en la redacción actual del proyecto podría llegar a entenderse que para la homologar y para la traducción el interesado debería concurrir al Consejo de Calificación Cinematográfica, y, por lo tanto, está abierto a estudiar la redacción de la norma para que no exista duda al respecto. Asimismo, la redacción tampoco refleja el espíritu del proyecto, que tanto la homologación y la traducción a que ha hecho mención no requieran concurrir al Consejo, trámite que, en su opinión no es necesario bajo ningún respecto, porque la traducción y el formato no representan dificultad alguna, y debe hacerlo directamente el importador o el distribuidor.

A mayor abundamiento, y habiendo precisado lo expuesto en el párrafo anterior, agregó que el Consejo tendría una facultad ex post, para pueda investigar el videojuego de que se trate si hubo errores en la traducción o incumplimiento respecto del tamaño de la advertencia, y alguien lo denuncia.

Luego, descartó que la ley llegue a generar demoras en la internación y comercialización de los videojuegos, porque, en los hechos, el importador o distribuidor sólo deberán pegar en el envase la advertencia sobre la calificación del producto, en castellano y en el tamaño que corresponda. Eso es todo.

Concluyó reiterando que la finalidad de la ley es simplemente que cada chileno pueda entender en forma rápida y clara el contenido de todo videojuego.

En seguida, el **Honorable Senador señor Tuma** propuso que la Comisión recoja lo planteado, trasladando tales observaciones al proyecto, y dejar expresa constancia en el informe que el proyecto no considera ningún tipo de censura previa a los videojuegos, sino que la finalidad del mismo es mantener la calificación con que llega el producto Chile pero traducida al castellano, para que se entienda por el consumidor chileno.

A continuación, el **Honorable Senador señor Novoa** concordó con lo planteado por el señor Presidente e indicó que sería una solución, para lo cual es necesario reformular algunos aspectos del proyecto.

En relación a los sistemas de calificación existentes, consultó por los sistemas de calificación que usan en países como Japón y Corea, desde donde llegan una gran cantidad de videojuegos.

Representantes de ACTI señalaron que en Japón y Corea trabajan con un sistema de calificación denominado CERO, que tiene estándar internacional.

En relación a la homologación, **el Honorable Senador señor Novoa** compartió su inquietud respecto a contar con una entidad que establezca cuáles son los sistemas existentes en el mundo homologables. Esto no sería materia de la ley, pero sí del reglamento que deba dictarse para su ejecución.

Consultados por el Honorable Senador señor Novoa sobre la situación de los videojuegos de producción nacional, representantes de ACTI indicaron que los productores cuentan con la correspondiente homologación, porque el mercado la exige.

Sobre la base de lo indicado precedentemente, el Honorable Senador Novoa hizo notar que nuestro país contaría con las herramientas para calificar u homologar de acuerdo a los estándares internacionales.

Para ilustrar el punto en debate, el **señor Rodrigo Rojas** indicó que los creadores de un videojuego son equivalentes a los escritores de un libro. Ocurre que, en la práctica, ni los videojuegos ni los libros los comercializan sus creadores o autores, respectivamente, sino que son otras personas las que cumplen con esta función, como es el caso de las editoriales en relación a los libros. Destacó que una parte importante de su esfuerzo es la distribución y comercialización en el extranjero.

A continuación, el **Honorable Senador señor Espina** hizo notar que existe mucha coincidencia entre lo planteado por los representantes de ACTI con lo señalado por el Honorable Diputado señor Arenas. Hizo presente que están en debate dos temas que juegan por separado. Apoyándose en la situación que actualmente tienen las películas de cine, recordó que las películas deben ser calificadas, en cambio, en esta sesión ha quedado claramente establecido que los videojuegos no serán calificados porque operará la homologación de la calificación que, para cada caso, se hace en el extranjero. El otro tema, que es propio del mundo moderno, es el enorme incremento de la oferta en internet, que no es posible controlar. Sobre la base de estos razonamientos, y con mayor flexibilidad que respecto de la calificación de las películas, el proyecto plantea no calificar en Chile sino que homologar lo que viene calificado, y cuyo cumplimiento sería tan sencillo como pegar una etiqueta escrita en castellano y de un tamaño importante, sobre el significado de tal calificación.

En su parecer, la etiqueta de los videojuegos nadie la ve y, por lo mismo, nadie la lee. Por eso, es necesario que mejore el modo de entregar esa información, lo que nadie discute. En suma, que la advertencia esté en castellano y en forma destacada. Es lo que contempla actualmente la ley que regula la advertencia de los cigarrillos, que, aunque muchos de ellos sean importados, igual deben cumplir con la ley.

Finalmente, la **señora Macarena López** señaló que no se oponen en absoluto a lo planteado por el Diputado Arenas. Es más, si la asociación hubiese entendido que ese era su espíritu y finalidad, no tendrían los reparos que expusieron, pero, lamentablemente, el proyecto

no consigna lo señalado por el Diputado Arenas, así que es aconsejable replantearlo.

A sugerencia del señor Presidente, **el Honorable Diputado señor Arenas** asumió el compromiso de trabajar con los representantes de ACTI en modificaciones al proyecto que reflejen las posiciones coincidentes expuestas en la presente sesión.

En sesión de 2 de enero de 2013, el señor Presidente de la Comisión, **Honorable Senador señor Tuma** recordó que la Comisión estaba a la espera de una proposición que recogiera las observaciones que se formularon en la sesión anterior en que se abordó este proyecto de ley.

Al respecto, el **Honorable Diputado señor Arenas** hizo presente que, a petición suya, la Secretaría de la Comisión confeccionó un texto comparado que destaca, en la última columna, las indicaciones y proposiciones concordadas con los representantes de la ACTI y del departamento de derecho informático de la Universidad de Chile, que fueron los principales entes que estuvieron la sesión anterior y que formularon diversas observaciones al proyecto.

Destacó que uno de los elementos más importantes acordados es estampar en el proyecto, de un modo absolutamente categórico y preciso, que la calificación del Consejo es de carácter subsidiaria respecto de los videojuegos importados, es decir, que sería necesaria sólo en aquellos casos en que tales productos no contaran con una calificación en su país de origen y validada por el Consejo. En otros términos, si el videojuego cuenta con calificación en su país de origen, y tal sistema de calificación ha sido reconocido por el Consejo, no requerirá cumplir con ningún otro requisito.

Luego se refirió a las indicaciones presentadas al proyecto por los Honorables Senadores señores García-Huidobro y Larraín. Al respecto manifestó que concuerda con algunos de los puntos abordados por tales indicaciones, particularmente el referido a la calificación, toda vez que la calificación subsidiaria que proponen es mejor que la contenida en el proyecto original. En tal sentido, hizo un llamado a aprobar este aspecto de las señaladas indicaciones.

Así, sugirió a la Comisión aprobar el texto definitivo del artículo 1° del proyecto, en relación al artículo 49 bis nuevo que introduce a la ley N°19.496, del siguiente modo:

-Conservar el inciso primer del proyecto aprobado en general por el Senado, con modificaciones formales,

-Los incisos segundo y siguientes de la indicación de los Senadores señores García-Huidobro y Larraín, con modificaciones.

-En el resto, considerar los puntos hechos valer por representantes de la ACTI y de la Escuela de Derecho de la Universidad de Chile.

Consultado por el **Honorable Senador señor Tuma, el Honorable Diputado señor Arenas** hizo presente que la principal preocupación y reparo respecto del proyecto manifestado por representantes de la ACTI y de la Escuela de Derecho de la Universidad de Chile, consistía en el temor de que la ley les impusiera la obligación de acudir al Consejo de Calificación Cinematográfica cada vez que importaran un videojuego. Tal punto, en el parecer de los mencionados representantes, no quedaba claro. Pero con las modificaciones al proyecto aprobado en general quedará establecido, sin dar lugar a dudas, que los importadores cumplirán con la ley homologando los sistemas de acreditación extranjeros y exhibiendo la calificación dada al videojuego de que se trata en la forma y con el tamaño que impone el presente proyecto de ley. Preciso que sólo pasarán por el Consejo los videojuegos que no tengan calificación en el extranjero o que el sistema de calificación no esté homologado por resolución del Consejo.

Atendiendo a una consulta del **Honorable Senador señor García, el Honorable Diputado señor Arenas** hizo presente que existen sistemas de calificación reconocidos internacionalmente que podrán ser aprobados por el Consejo de Calificación Cinematográfica en virtud de las facultades que le otorga el presente proyecto de ley. Los sistemas de calificación de los videojuegos más difundidos en el mundo son los siguientes: el estadounidense, el europeo y el japonés. Todos los videojuegos se adscriben a uno de ellos. Agregó que los tres sistemas son muy parecidos entre sí, toda vez que, entre otras circunstancias, la industria se ha preocupado de consultar con psicólogos y psiquiatras respecto del contenido de los videojuegos. Indicó que no existe videojuego que cumpla con alguno de estos sistemas de calificación que pueda sorprender con un contenido que no corresponde a como fue calificado. Es decir, son plenamente confiables y seguramente respecto de estos tres el Consejo resolverá que cabe la homologación. Además, ninguna de las grandes empresas de videojuego no adscribe a alguno de los señalados tres sistemas de calificación ampliamente reconocidos en el mundo entero. Añadió que Estados Unidos está a la vanguardia en profundizar en esta materia porque existe mucha preocupación por los hechos de violencia ocurridos en colegios, en los cuales se ha demostrado que sus responsables han sido fanáticos de videojuegos ultra violentos.

Luego, el **señor Presidente de la Comisión, Honorable Senador señor Tuma**, pone en discusión y votación particular el artículo 1°, considerando la indicación y las propuestas del Honorable Diputado señor Arenas.

--En votación, la indicación es aprobada, con modificaciones, por la unanimidad de los miembros de la Comisión, **Honorables Senadores señores Espina, García, Novoa, Tuma y Zaldívar. (Unanimidad, 5x0).**

Luego, y a sugerencia del **Honorable Senador señor García**, la Comisión acordó consultar a un penalista su opinión jurídica acerca de la posibilidad de establecer una sanción penal a quien falsifique o adultere la homologación a la norma establecida en el país de origen del videojuego, indicada en su carátula o envoltorio, a las edades de clasificación establecidas por dichos sistemas. A proposición del **Honorable Senador señor Espina**, la Comisión acordó formular tal consulta al reconocido abogado señor Juan Domingo Acosta.

En sesión de 13 de marzo, la Comisión tuvo presente la respuesta al oficio remitido por la Comisión por el abogado señor Juan Domingo Acosta, la cual señala que, considerando en conjunto las modificaciones que se proponen tanto a los artículos 22 y 29 de la ley N° 19.846, con el texto del artículo 49 bis de la ley N° 19.496 que se pretende introducir, la regulación resultante no es satisfactoria desde el punto de vista de la técnica legislativa e, incluso, en algunos aspectos resulta confusa, y propuso la forma en que estima que debería construirse esta norma en los siguientes términos:

“1.- Modificaciones a la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica.

1.1.- Correctamente el proyecto de ley pretende introducir los videojuegos entre producciones que deben ser calificadas por el Consejo de calificación Cinematográficas. Con todo, debería precisarse que esa calificación deberá hacerse mediante resolución de dicho Consejo.

1.2.- En mi opinión, es en esta ley en que deben incluirse las categorías (1 a 5) en que puede calificarse un videojuego. Es necesario aclarar que el Consejo asocia un videojuego a una categoría y ésta a su vez, a criterios (no como se indica en el proyecto de ley en que se habla solo de criterios).

1.3.- Luego, es también en esta ley (N° 19.846) y no en la N° 19.496 que se debe hacer la excepción (homologación con las edades de calificación hechas en otros país). Me parece que en estos casos la ley debe señalar expresamente en qué consiste la homologación, esto es, a una de las cinco categorías de videojuegos.

1.4.- Si en su gran mayoría los países que cuentan con un sistema de calificación lo hacen en base a rangos de edad (p. ej. hasta 5 años, de 6 a 7 años, etcétera), la calificación que el Consejo haga en Chile debería también asociarse a rangos de edad, para así hacer la homologación.

1.5.- Es indispensable que exista un listado oficial y cerrado de países respecto de los cuales se acepta la homologación, de modo que haya certeza y claridad sobre el particular.

1.6.- En mi opinión, el listado de países respecto de los con quienes se acepta la homologación debe hacerse por resolución de carácter general dictada por el Consejo de Calificación Cinematográfica, pues la homologación sustituye la intervención de dicho Consejo en la calificación. Mediante el mismo instrumento (resolución) pueden incorporarse o retirarse de la lista los países.

2.- Modificaciones a la ley N° 19.496, que Establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores (artículo 49 bis).

2.1.- En mi opinión, lo que debe regularse en esta ley es una especial obligación de rotulación que pesa sobre fabricantes e importadores, así como la prohibición de comercializar estos productos sin el rótulo exigido.

2.2.- La ley debe señalar, además de las características del rótulo (dimensiones y lugar de colocación), el contenido de la leyenda, que debe ser el texto que la ley asigna a la categoría en que fue calificado por el Consejo de Calificación Cinematográfica. Pienso que además, en el rótulo es conveniente exigir que se consigne el número y/o la fecha de la resolución de calificación. Por último, creo que también debe aclararse que es el texto en palabras el que debe ocupar el 25% de la superficie del envase (de otra manera la etiqueta puede cumplir con esa extensión y la leyenda misma ser mínima).

2.3.- En los casos de homologación, debe establecerse en la ley que el rótulo contendrá el texto de la categoría (1 a 5) a que fue homologado el producto, de manera que no sea una leyenda distinta a la de la regla general, salvo por la referencia a la resolución de calificación (que aquí no existe) y que propongo sea reemplazada por la siguiente frase: "calificación hecha por homologación conforme al artículo XXXX de la ley N° 19.846".

3.- Incorporación de un tipo penal.

En caso de estimarse necesario introducir un tipo penal, éste debería reunir las siguientes características:

3.1.- Incorporarse en la ley N° 19.496, a propósito del deber especial de rotulación.

3.2.- Debe consistir en faltar a la verdad en el texto del rótulo, tanto al exigido como regla general (con referencia a la resolución que hizo la calificación) como al que excepcionalmente se puede consignar sin calificación hecha por el Consejo (con referencia a la homologación).

3.3.- Debe asimilarse a esa conducta la de quien comercializa el videojuego a sabiendas de que el rótulo se falta a la verdad.".

Luego, el señor Presidente de la Comisión, **Honorable Senador señor Tuma**, con la finalidad de analizar las principales ideas y propuestas contenidas en el documento remitido por el abogado don Juan Domingo Acosta, recabó el acuerdo de la Comisión para reabrir el debate, lo que fue acordado por la unanimidad de los miembros de la Comisión.

En primer lugar, consultó el parecer de los demás miembros de la Comisión sobre la sugerencia de incluir las normas relativas a la calificación de los videojuegos y al reconocimiento de los sistemas de calificación internacionales en la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica.

Sobre el particular, el **Honorable Diputado señor Gonzalo Arenas**, se manifestó partidario que tales normas sean consideradas en la ley sobre calificación de la producción cinematográfica, toda vez que precisamente uno de los objetivos del presente proyecto de ley es conceder competencia al Consejo de Calificación Cinematográfica para calificar los videojuegos. Señaló que, para tal efecto, correspondería introducir un artículo 11 bis, nuevo, dentro del párrafo 4° de la citada ley, relativo al procedimiento de calificación.

Asimismo, el Honorable Diputado señor Arenas propuso acoger otra de las proposiciones del abogado señor Acosta, en particular, aquélla que sugiere que los sistemas calificación que se homologan sean reconocidos por resolución del Consejo.

Por su parte, el **Honorable Senador señor García** llamó la atención sobre la necesidad de mejorar la redacción de la norma que impone a los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes la obligación de vender y arrendar videojuegos calificados como no recomendados para menores de una determinada edad sólo a quienes acrediten cumplir la edad requerida.

--Las proposiciones en relación a la redacción definitiva del artículo 49 bis, nuevo, de la ley N° 19.496, y el artículo 11 bis, de la ley N° 19.846, fueron aprobadas por la unanimidad de los miembros de la Comisión, Honorables Senadores señores Espina, García, Novoa, Tuma y Zaldívar (5x0).

Luego el **señor Presidente, Honorable Senador señor Tuma**, puso en discusión el punto referido a la consulta formulada por la Comisión al abogado señor Juan Domingo Acosta, referido a la necesidad o no de establecer un tipo penal específico en la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, para sancionar a quienes falten a la verdad en el texto del rótulo del videojuego.

En discusión, el **Honorable Senador señor Zaldívar** planteó que lo primero es debatir acerca de si es necesario o no establecer un tipo penal para la conducta específica a la cual se ha hecho mención. En su parecer, no es necesario crear un tipo penal nuevo, y respecto de esta infracción bastaría imponer como sanción una multa.

Por su parte, el **Honorable Senador señor García** hizo notar que el proyecto contempla una sanción al que venda o arriende a quien no cumpla con el requisito de edad impuesto por la calificación u homologación, en su caso, del videojuego de que se trate, pero no hay sanción para quien modifique el rótulo, es decir, para quien adultere o falsifique la calificación u homologación, en su caso.

La Comisión tuvo presente que previo al acuerdo adoptado que trasladó las normas sobre calificación y homologación del artículo 49 bis de la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, a la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, la norma que consagra la sanción, contenida en el inciso penúltimo, también era aplicable a la infracción de las disposiciones sobre calificación y homologación, entiendo que comprendía dentro de lo que puede constituir inobservancia de las misma faltar a la verdad.

Luego el **Honorable Senador señor Novoa** indicó que la multa que contempla la disposición está bien definida y claramente establecida. En relación a establecer un tipo penal, señaló que no tiene claridad si corresponde incursionar en esa materia en este proyecto, por cuanto conllevaría abordar la ley sobre calificación cinematográfica en su totalidad, no sólo respecto de este punto específico.

Por su parte, el **Honorable Senador señor Tuma** hizo presente que la ley sobre derechos de los consumidores no contiene tipos penales, por lo que éste sería el primero. En tal sentido indicó que era necesario reflexionar si ello resulta necesario y conveniente.

El **Honorable Senador señor Zaldívar** señaló que, en su parecer, estas infracciones deben ser sancionadas con multa, y que no tienen mérito suficiente para constituir un tipo penal específico.

Luego, el **Honorable Senador señor Espina** recordó que la consulta al abogado señor Juan Domingo Acosta se originó en la inquietud planteada por el Honorable Senador señor García, compartida por la comisión, referida a que al establecer una multa lo que siempre ocurre es que el que insiste en forma reiterada y fraudulenta en infringir la ley cambiando la rotulación que corresponda, si el negocio es rentable opta por pagar la multa y sigue con su negocio incurriendo en la misma infracción. Por tal motivo se decidió estudiar con profundidad si resultaba necesario establecer un tipo penal específico para tales conductas. Hizo notar que en su respuesta, el abogado señor Juan Domingo Acosta no indica que resulte necesario establecer un tipo penal nuevo, sólo señala que “en caso de estimarse necesario introducir un tipo penal, éste debería reunir las siguientes características”. Hizo notar que la conducta que ha dado lugar a este debate puede estar subsumida en tipos penales existentes que castigan el fraude, es decir, que lo cubre.

A continuación, el **Honorable Senador señor Tuma** connotó que en su respuesta el abogado señor Juan Domingo Acosta no afirma que sea necesario introducir un tipo penal, sino que señala que en

caso de estimarse necesario, éste debería reunir tales características.

En tal sentido, somete a votación si la Comisión estima necesario establecer un tipo penal específico para el caso.

Al respecto, el **Honorable Senador señor Espina** hizo presente que no es posible tomar una decisión sobre la materia sin escuchar el parecer de alguien experto en materia penal. Agregó que sin tal orientación no está en condiciones de decidir en uno y otro sentido.

El **Honorable Senador señor Tuma** hizo presente que el artículo 23 de la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, establece lo siguiente: “El que de cualquier manera adultere la calificación, exhiba una versión distinta a la ya calificada o una producción no calificada por el Consejo, será sancionado con una multa de 25 unidades tributarias mensuales, la que se duplicará en caso de reincidencia. Si persistiera en esta conducta, podrá procederse a la clausura de la sala respectiva hasta por treinta días.”. Al respecto, hace notar que la materia objeto de este debate es equivalente, por lo que estima que no corresponde innovar, y propone descartar la idea de tipificar penalmente la conducta de que se trata, dejando constancia en el informe que la Comisión tuvo presente la norma anteriormente transcrita.

Por su parte, el **Honorable Senador señor Novoa** señaló que no está dentro de las propuestas establecer un tipo penal. Entiende que hay una propuesta para introducir una norma a la ley de protección de los derechos de los consumidores que considere multas. Luego, la Comisión no tiene necesidad de pronunciarse.

Recogiendo lo planteado por el Honorable Senador señor Novoa, el señor Presidente, Honorable Senador señor Tuma hizo presente que retira su llamado a pronunciarse sobre el tema, toda vez que no hay ninguna proposición concreta al respecto.

Finalmente, la Comisión estimó necesario armonizar la norma contenida en el numeral ii) de la letra b) del proyecto aprobado en general, que pasa a ser letra c), que agrega un inciso tercero, nuevo, al artículo 22 de la ley N° 19.846, sobre Calificación de Producción Cinematográfica, a lo aprobado por la Comisión sobre estas materias.

--Lo anteriormente señalado fue aprobado por la unanimidad de los miembros de la Comisión, Honorables Senadores señores Espina, García, Novoa, Tuma y Zaldívar (5x0). (Artículo 121 del Reglamento de la Corporación).

MODIFICACIONES

En conformidad con los acuerdos adoptados, vuestra Comisión de Economía, tiene a honra proponeros la aprobación del texto aprobado en general por el Senado, con las siguientes modificaciones:

Artículo 1º

--Reemplazarlo por el siguiente:

"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 las instrucciones contenidas 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.". (Indicaciones N°s. 1 y 2, con modificaciones; unanimidad, 5x0).

Artículo 2º

--Introducir la siguiente letra b), nueva:

"b) Incorpórase el siguiente artículo 11 bis, nuevo.

"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 contenido 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, contenido sexual explícito, desnudez frecuente o importante 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.”. (Indicaciones N°s. 1 y 2, con modificaciones; unanimidad, 5x0).

Letra b)

Pasa a ser letra c)

Numeral ii)

----Reemplazar “sin respetar la calificación efectuada por el Consejo, se aplicará lo dispuesto en los incisos sexto y séptimo del artículo 49 bis de la ley N° 19.496”, por lo siguiente: “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.”. **(Artículo 121 del Reglamento del Senado. Unanimidad, 5x0).**

Letra c)

Pasa a ser letra d), sin modificaciones

TEXTO DEL PROYECTO

En virtud de las modificaciones anteriores, el proyecto de ley queda como sigue:

"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 las instrucciones contenidas 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 2°.- Modifícase la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, en el siguiente sentido:

a) Elimínase la letra d) del artículo 7°, pasando la letra e) del mismo artículo a ser letra d).

b) Incorpórase el siguiente artículo 11 bis, nuevo.

"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 contenido 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, contenido 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 en el siguiente sentido:

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

ii) Agrégase el siguiente inciso tercero, nuevo, pasando los actuales 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 artículo 29, antes del primer punto aparte, a continuación de la expresión “producción cinematográfica”, la expresión “o sinopsis de videojuego”.

Acordado en sesiones celebradas los días 3 de octubre de 2012, y 2 de enero y 13 de marzo de 2013, con la asistencia de los Honorables Senadores señores Eugenio Tuma Zedán (Presidente), Alberto Espina Otero, José García Ruminot, Jovino Novoa Vásquez y Andrés Zaldívar Larraín.

Sala de la Comisión, a 19 de marzo de 2013.

PEDRO FADIC RUIZ
Abogado Secretario de la Comisión

RESUMEN EJECUTIVO

SEGUNDO INFORME DE LA COMISIÓN DE ECONOMÍA recaído en el proyecto de ley, en segundo trámite constitucional, que regula la venta de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige control parental a consolas.

BOLETÍN N° 5579-03.

I. PRINCIPALES OBJETIVOS DEL PROYECTO PROPUESTO POR LA COMISIÓN:

1.- En lo fundamental, el proyecto en estudio tiene por objeto modificar la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, para imponer a los fabricantes e importadores de videojuegos la obligación de colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo.

2.- Asimismo, modifica la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, con la finalidad de otorgar al Consejo de Calificación Cinematográfica competencia para calificar el nivel de violencia del videojuego.

II. ACUERDOS:

-Indicación N° 1: Aprobada con modificaciones. (Unanimidad, 5x0).

-Indicación N° 2: Aprobada con modificaciones. (Unanimidad, 5x0).

III. ESTRUCTURA DEL PROYECTO APROBADO POR LA COMISIÓN: Dos artículos:

El artículo 1° introduce el artículo 49 bis, nuevo, a la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, y

El artículo 2° modifica la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, con la finalidad de otorgar al Consejo de Calificación Cinematográfica competencia para calificar el nivel de violencia del videojuego, estableciendo, al efecto, categorías y criterios de calificación.

IV. NORMAS DE QUÓRUM ESPECIAL:

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.

V. URGENCIA: Simple urgencia.

VI. ORIGEN INICIATIVA: Moción de los Honorables Diputados señora Marisol Turres y señores Gonzalo Arenas, Enrique Estay, Javier Hernández, Iván Moreira, Felipe Salaberry y Gastón Von Mühlenbrock, y de los ex Diputados señora Marcela Cubillos y señores Juan Lobos y Juan Masferrer.

VII. TRÁMITE CONSTITUCIONAL: Segundo trámite.

VIII. INICIO TRAMITACIÓN EN EL SENADO: Inició su tramitación en el Senado el día 1 de marzo de 2011, pasando a la Comisión de Economía.

IX. TRÁMITE REGLAMENTARIO: Segundo informe.

X. LEYES QUE SE MODIFICAN O QUE SE RELACIONAN CON LA MATERIA:

1.- La ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores.

2.- La ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica.

- - -

Valparaíso, a 19 de marzo de 2013.

PEDRO FADIC RUIZ
Abogado Secretario de la Comisión