

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° 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 Diputadas señoras Marcela Cubillos y Marisol Turres y de los Diputados señores Gonzalo Arenas, Enrique Estay, Javier Hernández, Juan Lobos, Juan Masferrer, Iván Moreira, Felipe Salaberry y Gastón Von Mühlenbrock.

La iniciativa ingresó a tramitación en el Senado con fecha 3 de enero de 2011, pasando a la Comisión de Economía.

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”.

Cabe tener presente que este proyecto de ley fue discutido en general y en particular, en virtud del artículo 127 del Reglamento del Senado.

A la sesión en que la Comisión estudió el proyecto asistió, además de sus miembros, el Honorable Diputado señor Gonzalo Arenas.

También concurrieron, especialmente invitados, las siguientes personas:

-Del Consejo de Calificación Cinematográfica: El Secretario Ejecutivo, señor Osvaldo Garay Opazo;

-Del Ministerio de Hacienda: El coordinador legislativo, señor Francisco Moreno.

-De la Secretaría General de la Presidencia: la analista, señora Francisca Navarro Moyano.

-El Jefe de Gabinete Subrogante del Subsecretario de Educación, señor Matías Romero Donoso.

-De la Fundación Jaime Guzmán: El Asesor, señor Gustavo Rosende.

-De Libertad y Desarrollo: El abogado del programa legislativo, señor Daniel Montalva Armanet.

-De la Biblioteca del Congreso Nacional: La analista, señora Annette Hafner.

-Los asesores del Honorable Senador señor Zaldívar, señor Cristián Valenzuela, y del Honorable Senador señor Letelier, señor Tomás Monsalve.

En atención a que el inciso sexto del artículo 49 bis, nuevo, que artículo único del proyecto mencionado incorpora a la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, dice relación con la organización y atribuciones de los tribunales de justicia, la Comisión acordó ponerlo en conocimiento de la Excelentísima Corte Suprema, lo cual se dió cumplimiento por medio del oficio 481/E-2011. Lo anterior, de conformidad a lo dispuesto en los artículos 77, incisos segundo y siguientes, de la Carta Fundamental, y 16 de la ley N° 18.918, Orgánica Constitucional del Congreso Nacional, y.

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 sexto 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.

ANTECEDENTES

Para el debido estudio de esta iniciativa de ley, se ha tenido en consideración, entre otros, los siguientes:

A. ANTECEDENTES JURÍDICOS

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.

B. ANTECEDENTES DE HECHO

La Moción.

Explican los Honorables señores Diputados autores de la iniciativa que más de 50 años de investigaciones sobre los efectos negativos de la violencia desmedida en la televisión en los niños, han permitido llegar a conclusiones en forma más rápida y completa sobre los efectos de la violencia excesiva en los videojuegos.

Estudios dados a conocer por la American Psychological Association, como el de Douglas Gentile y Craig Anderson de año 2003, (Gentile Et Anderson, 2003), muestran cómo los efectos negativos de los videojuegos pueden incluso ser más perjudiciales que la televisión, toda vez que los videojuegos son más envolventes e interactivos, recompensan el comportamiento violento de los jugadores y existe una repetición constante y mucho más intensa que en la televisión de dichos actos de violencia.

Igualmente, diversos estudios a nivel internacional demuestran el aumento explosivo de las horas de exposición de niños y adolescentes a los videojuegos, realidad que se produce precisamente en una etapa de sus vidas en donde deberían aprender a relacionarse en forma pacífica y cooperativa con los otros.

Los estudios han demostrado que el uso excesivo de videojuegos violentos está relacionado con mayores comportamientos, pensamientos y sentimientos agresivos, señalando que los padres tienen un papel importante que jugar.

Una de las características más graves de la violencia excesiva en los videojuegos es que ésta, a diferencia de la violencia televisiva, es "interactiva", y premia dichos comportamientos.

Tal es así, que casos a nivel internacional han demostrado que jóvenes adictos a videojuegos violentos han cometido tiroteos y masacres entre sus propios compañeros de estudio, para lo cual basta recordar la muerte de 34 personas, el 17 de abril de 2007, en la Universidad Tecnológica de Virginia, Estados Unidos y la ocurrida en Finlandia, en donde murieron asesinadas 8 personas en el Instituto Jokela de Tuusula, el 7 de noviembre de 2007; hechos en los cuales si bien no se puede atribuir toda la responsabilidad a la afición de los involucrados a los videojuegos excesivamente violentos, constituye un elemento

común en ambos casos, que podrían haber ayudado a exacerbar comportamientos violentos, en personalidades inestables o enfermas.

Como ejemplo, señalan juegos como el famoso GTA (Grand Thief Auto) San Andreas, en donde el protagonista es un ex convicto que debe intentar convertirse en el nuevo rey del crimen en la ciudad, cometiendo todo tipo de delitos para poder ganar puntos, a lo cual se ha sumado la tendencia de muchos niños de repetir en la vida real las misiones violentas contenidas en dicho juego, como lo demuestran los innumerables videos contenidos en internet (el sitio web youtube) que intentan imitar las misiones de este criminal protagonista.

Precisan, además, que existe el juego Resident Evil 4, de Nintendo, que no sólo exacerba la violencia extrema en el desarrollo del mismo, sino que promueve conductas suicidas con frases tan decidoras como "morir es vivir" expresadas por monjes, en rituales con características satánicas.

Lo anterior, es sólo para mencionar como ejemplo dos de los juegos más comunes que se pueden encontrar hoy en el mercado, sin perjuicio de existir miles incluso más crueles y violentos actualmente disponibles.

DISCUSIÓN GENERAL Y EN PARTICULAR, A LA VEZ

En la primera sesión que la Comisión celebró para tratar el proyecto en informe, la Comisión recibió al Honorable Senador señor Gonzalo Arenas, uno de los autores de la moción, quien señaló que la iniciativa regula la venta y la arriendo de videojuegos.

Indicó que en Chile los videojuegos que se importan cuentan con una calificación correspondiente a su país de origen. Actualmente los juegos son sumamente violentos y cuentan con carátulas bastantes inofensivas. Por tal motivo, los padres muchas veces no saben en qué consiste un determinado videojuego. Advertencias en letras pequeñas, escritas a un costado de la carátula, no son entendibles por nosotros, porque corresponden a una calificación propia del lugar donde éstos fueron fabricados. Lo que busca este proyecto de ley es que esa calificación se homologue según el criterio del Consejo Calificador Cinematográfico, y que la advertencia ocupe un veinticinco por ciento de la carátula, para que sea más fácil para los padres saber qué videojuego están comprando. En síntesis, el objetivo de esta iniciativa es ayudar a los padres en el momento de la compra de un videojuego.

Luego, anunció la presentación por parte del Ejecutivo de una indicación que, entre otros aspectos, incorpora el Consejo de Calificación Cinematográfica en la determinación del nivel de violencia de los videojuegos.

A continuación la Comisión escuchó al Secretario Ejecutivo del Consejo de Calificación Cinematográfica, señor Osvaldo Garay. En su intervención, anunció que el Ejecutivo pretende hacer un par de modificaciones al proyecto es análisis.

La primera de ellas es para evitar una antinomia con la ley N° 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica. En efecto, actualmente la citada ley N° 19.846 establece, en la letra d) de su artículo 7°, que los videojuegos no serán objeto de calificación por parte del Consejo de Calificación Cinematográfica. De no realizar las modificaciones necesarias, derogando expresamente la señalada disposición, se generaría una antinomia con nuevo proyecto de ley. El objetivo es otorgar competencia al Consejo para conocer y calificar estos videojuegos.

En segundo lugar, la indicación que presentará el Ejecutivo aborda el trámite de homologación. Basado en el modelo del consejo alemán encargado de calificación de videojuegos, la idea es tramitar la homologación, para incorporar a la realidad cultural de nuestro país calificaciones de otros países, las que pueden ser disímiles. La finalidad es que no se trate de una homologación matemática.

En tercer lugar, la indicación propone modificaciones relativas a las ventas y arrendamientos de videojuegos en relación con las multas, aumentándola de 25 a 50 unidades tributarias mensuales, como tope máximo.

Luego, el Honorable Senador señor Tuma indicó el proyecto es de gran sentido común, porque en Chile tenemos normas similares para otras actividades afines, de tal manera que no podríamos oponernos a esta iniciativa. Al contrario, debemos propiciar iniciativas que resguarden la salud mental de los menores, porque el índice de delincuencia tiene que ver también con el medio ambiente en que los jóvenes se educan, y un ambiente de violencia fomentado por este tipo de videojuegos no parece recomendable en absoluto. Los legisladores y la sociedad, en general, debemos velar porque eso no ocurra. Destacó en tal sentido el rol de los padres y apoderados en esta materia, quienes tienen que velar permanentemente para que sus hijos menores no tengan acceso a videojuegos cuyo nivel de violencia sea perturbador para su etapa de desarrollo.

Por lo anteriormente expuesto, el Honorable señor Senador agregó que es indispensable normar en esta materia, para que el público pueda informarse sobre el contenido de violencia de un determinado videojuego. En tal sentido, adelantó su apoyo a la indicación al proyecto anunciada por representantes del Ejecutivo para establecer la competencia de un organismo calificador.

En síntesis, resaltó que es un proyecto completo, sencillo y de gran sentido común, e hizo un llamado aprobarlo en general y en particular.

A continuación, el señor Presidente de la Comisión, Honorable Senador señor Zaldívar, recabó el acuerdo para votar el proyecto en general y particular, a la vez, en la próxima sesión, junto a la indicación del Ejecutivo, que ya estará presentada. Lo propuesto por el señor Presidente fue acordado por la unanimidad de los miembros presentes, Honorables Senadores señores García, Tuma y Zaldívar.

En la siguiente sesión, el proyecto fue aprobado en general por la unanimidad de los miembros presentes, Honorables Senadores señores García, Tuma y Zaldívar, e inmediatamente la Comisión procedió al análisis de las indicaciones presentadas por Su Excelencia el señor Presidente de la República, del siguiente tenor:

“1) Para modificar el artículo único, que pasa a ser Artículo Primero, en el siguiente sentido:

a) Reemplázase en el inciso segundo del artículo 49 bis la frase ““sólo para adultos” a personas menores de dieciocho años”, por la frase “como juego con contenido “sólo para mayores de 18 años”, a quienes no hayan acreditado la mayoría de edad”.

b) Reemplázase en el inciso quinto del artículo 49 bis la frase “homologan la norma establecida en el” por la frase “tramitan la homologación de calificación del”; y, la frase “lo cual se entenderá cumplido, traduciendo al castellano la calificación correspondiente del país de origen y siempre que ella cumpla con el”, por la frase “ante el Consejo de Calificación Cinematográfica. Todo ello, sin perjuicio del cumplimiento del”.

2) Para incorporar el siguiente artículo segundo, nuevo:

“Artículo Segundo.- 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) Modifícase el artículo 22 en el siguiente sentido:

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

Inmediatamente, la Comisión procedió a debatir y votar las referidas indicaciones.

1) De Su Excelencia el señor Presidente de la República, para modificar el artículo único, que pasa a ser Artículo Primero, en el siguiente sentido:

a) Reemplázase en el inciso segundo del artículo 49 bis la frase ““sólo para adultos” a personas menores de dieciocho años”, por la frase “como juego con contenido “sólo para mayores de 18 años”, a quienes no hayan acreditado la mayoría de edad”.”.

En discusión, el Honorable Senador señor García recordó que las indicaciones presentadas por Su Excelencia el Presidente de la República fueron explicadas en la sesión anterior por el Secretario Ejecutivo del Consejo de Calificación Cinematográfica, señor Osvaldo Garay.

Al respecto, adelantó su apoyo a las mismas, pero sugirió aprobar con modificaciones la letra a) de la indicación 1), para que, manteniendo el espíritu de la norma contenida en el inciso segundo del artículo 49 bis, nuevo, de la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los

Consumidores, ésta sea redactada de un modo positivo, en los siguientes términos:

“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.”.

--Puesta en votación, la indicación 1) a) fue aprobada, con modificaciones, por la unanimidad de los miembros presente, Honorables Senadores señores García, Tuma y Zaldívar.

1) De Su Excelencia el señor Presidente de la República, para modificar el artículo único, que pasa a ser Artículo Primero, en el siguiente sentido:

...

...

“b) Reemplázase en el inciso quinto del artículo 49 bis la frase “homologan la norma establecida en el” por la frase “tramitan la homologación de calificación del”; y, la frase “lo cual se entenderá cumplido, traduciendo al castellano la calificación correspondiente del país de origen y siempre que ella cumpla con el”, por la frase “ante el Consejo de Calificación Cinematográfica. Todo ello, sin perjuicio del cumplimiento del”.”.

En discusión, el Honorable Senador señor Tuma hizo presente que una norma que no exige calificación cuando se cuenta con la homologación de las normas sobre calificación del país de origen del videojuego sólo se justifica y tiene sentido cuando tal homologación esté aprobada, es decir, totalmente tramitada.

Al respecto, el señor Garay indicó que precisamente la finalidad de la modificación propuesta en la indicación es que la homologación no sea un simple trámite material o mecánico, sino que que permita adaptar a la cultura e idiosincrasia de nuestro país videojuegos que provenga, por ejemplo, de Asia, en donde que existe una cosmovisión de la sociedad que, respecto de ciertos aspectos, podría ser diferente a la nuestra, o de países con sistemas de clasificaciones distintos al nuestro, como Estados Unidos, que considera rangos etarios distintos. En suma, tramitar involucra un proceso de internalización del videojuego a nuestra sociedad no es solamente mecánico.

En la misma línea de lo planteado por el Honorable Senador señor Tuma, el Honorable Senador señor Zaldívar hizo hincapié en que no basta con el hecho de tramitar, sino que es necesario obtener la homologación. Es decir, el interesado tiene que obtener el hecho cierto de que la homologación ha sido aceptada. Al respecto, hizo un llamado a modificar la redacción de la norma para que disponga claramente que el requisito para la aplicación de esta norma de excepción es que se ha logrado la homologación de la calificación del país de origen.

Consultado por el Honorable Senador señor Tuma, el señor Garay indicó que para los efectos de la calificación será necesario distinguir si el videojuego fue calificado previamente por el país o no cuenta con calificación, como ocurrirá con los videojuegos nacionales. En el primer caso, caso en el cual podría prescindir de la calificación nacional, en la medida que tal calificación logre

ser homologada. En el segundo caso, es decir, si el videojuego no está calificado, deberá ser calificado por el Consejo.

Recogiendo el parecer manifestado en el debate, el Honorable Senador Zaldívar recabó al acuerdo de la Comisión para aprobar la indicación del Ejecutivo, pero con modificaciones, de modo tal de reemplazar la totalidad del señalado inciso 5° del artículo 49 bis, por el siguiente:

“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.”.

--Puesta en votación, la indicación 1) b) fue aprobada, con modificaciones, por la unanimidad de los miembros presentes, Honorables Senadores señores García, Tuma y Zaldívar.

2) De Su Excelencia el señor Presidente de la República, para incorporar el siguiente artículo segundo, nuevo:

“Artículo Segundo.- 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) 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, se aplicará lo dispuesto en los incisos sexto y séptimo del artículo 49 bis de la ley N° 19.496.”.

c) Agrégase en el artículo 29, antes del primer punto aparte, a continuación de la expresión “producción cinematográfica”, la expresión “o sinopsis de videojuego”.

--Puestas en votación, las indicaciones 2) a), b) –i e ii- y c), fueron aprobadas por la unanimidad de los miembros presentes, Honorables Senadores señores García, Tuma y Zaldívar.

En consecuencia, vuestra Comisión de Economía tiene el honor de aprobar en general el proyecto despachado por la Honorable Cámara de Diputados, con las siguientes modificaciones:

Artículo único.
Pasa a ser artículo primero

1.- Sustituir el inciso segundo del artículo 49 bis, nuevo, de la ley N° 19.496, sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, por el siguiente:

“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.”. **(Unanimidad. 3x0).**

2.- Reemplazar el inciso 5° del artículo 49 bis, por el siguiente:

“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.”. **(Unanimidad. 3x0).**

3.- Incorporar el siguiente artículo segundo, nuevo:

“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) 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, se aplicará lo dispuesto en los incisos sexto y séptimo del artículo 49 bis de la ley N° 19.496.”.

c) Agrégase en el artículo 29, antes del primer punto aparte, a continuación de la expresión “producción cinematográfica”, la expresión “o sinopsis de videojuego”. **(Unanimidad. 3x0).**

TEXTO DEL PROYECTO

A continuación, se transcribe literalmente el texto del proyecto de ley despachado por vuestra Comisión de Economía, y que os propone aprobar en general:

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 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."

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) 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, se aplicará lo dispuesto en los incisos sexto y séptimo del artículo 49 bis de la ley N° 19.496.”.

c) 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 21 de diciembre de 2011 y 4 de enero de 2012, con la asistencia de los Honorables Senadores señores Andrés Zaldívar Larraín (Presidente), José García Ruminot y Eugenio Tuma Zedán.

Sala de la Comisión, a 9 de enero de 2012.

PEDRO FADIC RUIZ
Abogado Secretario de la Comisión

RESUMEN EJECUTIVO

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: Aprobado en general y en particular (3x0).

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.

IV. NORMAS DE QUÓRUM ESPECIAL:

El inciso sexto 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 Diputadas señoras Marcela Cubillos y Marisol Turre y de los Diputados señores Gonzalo Arenas, Enrique Estay, Javier Hernández, Juan Lobos, Juan Masferrer, Iván Moreira, Felipe Salaberry y Gastón Von Mühlenbrock.

VII. TRÁMITE CONSTITUCIONAL: Segundo trámite.

VIII. INICIO TRAMITACIÓN EN EL SENADO: Inició su tramitación en el Senado el día 3 de enero de 2011, pasando a la Comisión de Economía.

IX. TRÁMITE REGLAMENTARIO: Primer 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 9 de enero de 2012.

PEDRO FADIC RUIZ
Abogado Secretario de la Comisión