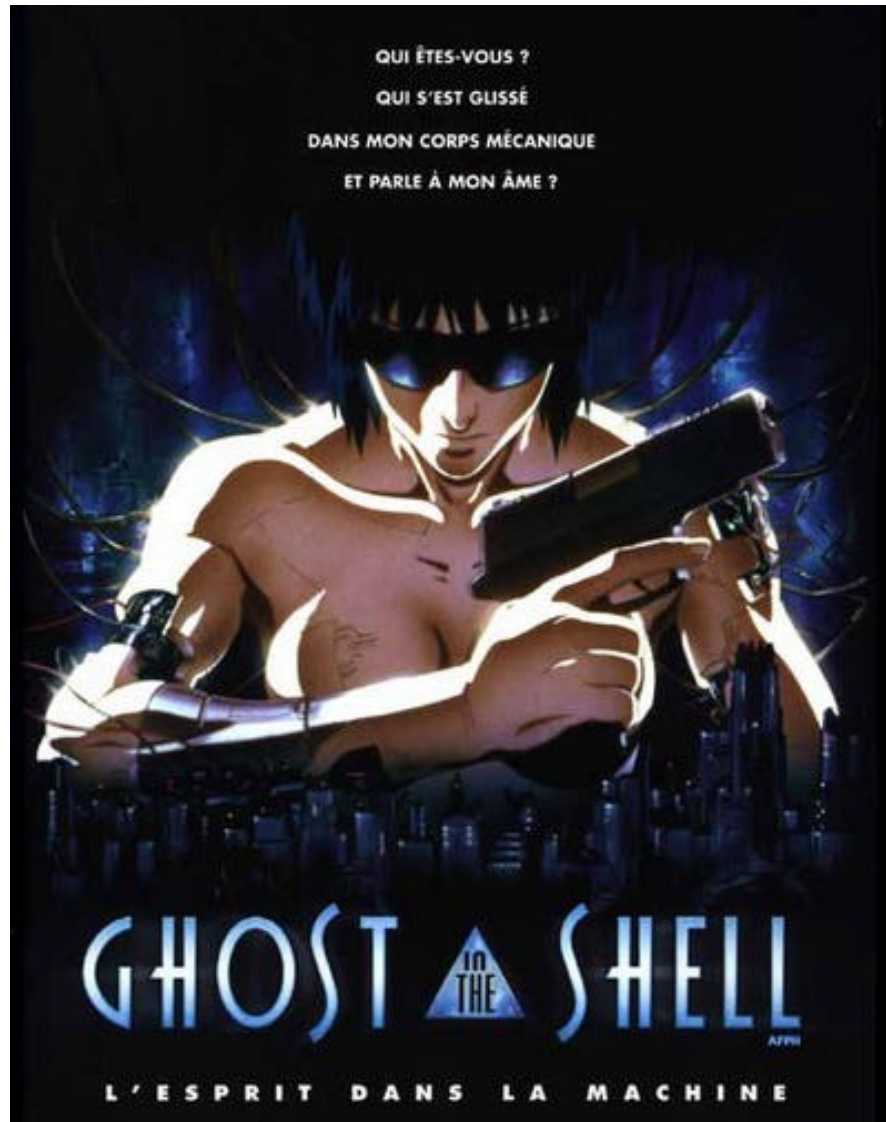


LA VIOLÈNCIA EN ELS VIDEOJOCs



Març 2006

ÍNDEX

Exposició de motius

El marc normatiu

Raons del creixement

La violència en els videojocs

Anàlisi de continguts

- Estudi de les situacions de joc

- Estudi dels objectius dels jocs

- Estudi de les estratègies dels videojocs

- Estudi dels recursos que ofereix al jugador per a millorar el seu nivell

- Estudi dels perfils masculins

- Estudi dels perfils femenins

- Lara Croft no és un model per a les xiques

La violència contra les dones

Estudi de casos

- Jocs gratuïts en internet

- Jocs comercials

Codi d'autoregulació PEGI (Pan European Game Information)

Conclusions

Documentació consultada

VIOLENCIA JUVENIL EN L'ÀMBIT EXTRAESCOLAR: LA VIOLENCIA EN ELS VIDEOJOCOS

Marc 2006

INTRODUCCIÓ

El Síndic de Greuges està realitzant un estudi del *bullying*, l'assetjament i la violència escolar, a la Comunitat Valenciana. Com que entén que este fenomen s'escapa de l'àmbit escolar i que està present també en altres entorns de la vida de la infància i de l'adolescència, amplia l'anàlisi amb este informe, el qual es referix al fenomen de la violència en els videojocs d'internet.

MARC NORMATIU

Es presenta com a referència l'estudi realitzat per Amnistia Internacional (en endavant, AI) sobre la violència en els videojocs. AI vol cridar l'atenció sobre les obligacions que l'Estat espanyol té com a part dels tractats internacionals signats al si de les Nacions Unides. En este informe s'aborden dos tractats ratificats per Espanya i especialment significatius en la protecció dels drets humans en el mercat de videojocs: la **Convenció sobre els Drets del Nen** i la **Convenció sobre l'Eliminació de Totes les Formes de Discriminació contra la Dona**.

Amnistia Internacional ha revisat també la **legislació** referent a videojocs en diversos àmbits. El principal progrés ha sigut el nou codi d'autoregulació de la indústria europea del videojoc, **codi PEGI** (Pan European Game Information), que, presentat per ADESE i el Ministeri de Sanitat i Consum, estableix una classificació per edats per a videojocs i l'obligació d'incloure icones descriptives del seu contingut.

Este informe també analitza els marcs normatius sobre videojocs i protecció de menors, tant en l'àmbit de la **Unió Europea**, com en l'àmbit **estatal** i **autonòmic**.

Marc normatiu internacional

El primer marc normatiu de referència que Amnistia Internacional insta el Govern espanyol que complisca és el derivat de la Convenció sobre l'Eliminació de totes les Formes de Discriminació (CEDAW) de Nacions Unides, aprovada en 1979 i ratificada per Espanya en 1984. Esta ratificació obliga l'Estat espanyol a assumir, a escala interna, l'articulat del tractat.

Este tractat, en l'article primer, definix la discriminació com "**la distinció, l'exclusió o la restricció** basada en el sexe que tinga com a objecte o com a resultat menyscarbar o anular el reconeixement, el gaudi o l'exercici per part de la dona, independentment del seu estat civil, sobre la base de la igualtat de

l'home i de la dona, dels drets humans i de les llibertats fonamentals en les esferes política, econòmica, social, cultural i civil o en qualsevol altra esfera"¹.

La CEDAW preveu en l'article cinqué que "Els estats part hauran d'adoptar totes les mesures apropiades per a modificar els patrons de conducta d'homes i de dones, amb l'objectiu d'assolir l'eliminació dels prejudicis i de les pràctiques consuetudinàries i de qualsevol altra índole que estiguen basats en la idea d'inferioritat o de superioritat de qualsevol dels sexes o en funcions estereotipades d'homes i de dones"².

El Comité que vigila el compliment de la Convenció per part dels estats (Comité de la CEDAW), alarmat per la falta de vinculació entre violència contra les dones i discriminació per raó de sexe present en les polítiques i mesures estatals, va formular en 1992 la Recomanació General núm. 19. Esta recomanació insta els estats a adoptar mesures eficaces per a garantir que els mitjans de comunicació respecten les dones i promoguen el respecte a les dones³. Amnistia Internacional observa amb preocupació que l'Estat no està complint esta important recomanació en l'àrea dels mitjans de comunicació, i concretament en l'àmbit dels videojocs.

En este mateix sentit, l'informe del Comité de la CEDAW, publicat al juliol de 2004, expressa com una de les principals preocupacions la persistència en la societat espanyola d'un conjunt de rols i d'estereotips discriminatoris envers les dones, que constituïxen l'arrel de la violència de gènere. Per això, el Comité insta l'Estat espanyol "que adopte mesures addicionals per a eliminar les actituds estereotipades sobre els papers i les responsabilitats de les dones i dels homes, fins i tot mitjançant campanyes de conscienciació i d'educació dirigides tant a les dones com als homes i en els mitjans de difusió, i que observe amb cura l'impacte d'estes mesures".⁴

Nacions Unides, per tant, posa especial atenció en la labor dels mitjans de comunicació en la lluita contra els estereotips, rols brou de cultiu de la violència de gènere. Mitjans de comunicació com el programari d'entreteniment, els videojocs, en què Amnistia Internacional ha trobat nombrosos continguts que fomenten i normalitzen la violació dels drets humans de les dones.

És en este marc de modificació dels patrons socioculturals i d'eliminació de prejudicis on Amnistia Internacional considera plenament justificada l'exigència que els continguts dels jocs i joguets fomenten el respecte de la dignitat de les dones. El videojoc, com a element lúdic utilitzat per nens i nenes, exercix un

¹ Article 1. Convenció sobre l'Eliminació de totes les Formes de Discriminació contra la Dona. Adoptada i oberta a la signatura, ratificació i adhesió per la Resolució de l'Assemblea General de les Nacions Unides 34/180 de 18 de desembre de 1979.

² Article 5. Convenció sobre l'Eliminació de Totes les Formes de Discriminació contra la Dona.

³ Recomanació general núm. 19 (11é període de sessions) del Comité de Seguiment de la Convenció sobre l'Eliminació de Totes les Formes de Discriminació contra la Dona, 1992, en *Documents oficials de l'Assemblea General*, quadragèsim seté període de sessions, Suplement núm. 38 (A/47/38), cap. I, paràgraf 24 d).

⁴ Informe del Comité per a l'Eliminació de la Discriminació contra la Dona de Nacions Unides. Suplement núm. 38 (A/59/38), juliol de 2004.

paper important en el seu desenvolupament (una prova d'això són les xifres milionàries de vendes del sector en continu ascens). Contribuïx a fomentar, com qualsevol altre joc o joguet, actituds que poden potenciar o no el respecte de determinats valors. Els valors que han de ser fomentats estan molt clarament definits en el preàmbul de la Convenció sobre els Drets del Nen, ratificada per Espanya en 1990, que recull textualment: [la persona menor d'edat] "ha de ser educada en l'esperit dels ideals proclamats en la Carta de Nacions Unides i, en particular, en un esperit de pau, dignitat, tolerància, llibertat, igualtat i solidaritat"⁵.

Una vegada exposades les obligacions concretes per Espanya al si de les Nacions Unides, Amnistia Internacional vol mostrar la preocupació següent:

Tot i que estos tractats de dret internacional de drets humans són d'obligat compliment, Amnistia Internacional ha comprovat que existix un buit de legislació i mesures efectives per a complir en l'àrea dels videojocs: la comercialització, els continguts i la publicitat d'estos.

Codi d'autoregulació

El marc d'autoregulació del sector de videojocs ha fet un pas més -que Amnistia Internacional valora positivament- en l'estandardització dels diferents codis nacionals gràcies a l'entrada en vigor a l'abril de 2003 del codi Pan European Game Information (PEGI), elaborat per la Federació Europea del Software Interactiu (ISFE) i recolzat per la Comissió Europea. Un codi d'autoregulació dissenyat per la indústria europea de programari i vàlid avui en 16 països: els quinze comunitaris amb anterioritat a l'ampliació a 25 (llevat d'Alemanya), a més de Noruega i Suïssa. De moment, els nous socis europeus de la recent ampliació no han subscrit este codi.

Les normes que conté el codi PEGI s'apliquen a l'etiquetatge de productes de programari interactiu [videojocs, jocs d'ordinador, articles d'educació (referència en CD ROM), independentment del seu format o mètode de distribució], com també a la publicitat i promoció d'estos a través de qualsevol mitjà.

L'objectiu principal d'este codi d'autoregulació, definix l'ISFE, és que els consumidors, en particular els pares, les mares i els professionals de l'educació, disposen d'informació suficient sobre els videojocs que estan a la venda per a poder triar els productes més adaptats a l'edat de qui jugarà, i que es limite així l'exposició dels menors que juguen a continguts que podrien resultar-los inadequats. Per tant, l'adopció del codi d'autoregulació implica "el compromís adquirit [...] de no col·locar en el mercat productes de programari interactiu que puguen atemptar contra la dignitat humana".

L'Associació Espanyola de Distribuïdors i Editors de Programari d'Entreteniment (ADEPE), màxima representant del sector del videojoc a

⁵ Preàmbul. Convenció sobre els Drets del Nen.

Espanya, ha assumit el codi PEGI, que amplia el codi d'autoregulació creat per la mateixa ADESE en l'abril de 2001. Este sistema de classificació per edats va ser presentat, el passat 19 de desembre de 2003, per l'**Institut Nacional de Consum** en un acte públic, amb la signatura d'un nou conveni amb ADESE - ISFE de cara a la campanya nadalenca de 2003. Juntament amb l'Institut de Consum, en l'aplicació d'este codi participen també l'ICAA (Institut de Cinematografia i Arts Audiovisuales) i el FUCI (Federació d'Usuaris i Consumidors Independents).

Segons les dades d'ADESE, el nombre de videojocs classificats a través del codi PEGI des del juny de 2003 ha sigut de 1.625, el 46 per cent dels quals correspongueren a videojocs per a majors de 3 anys i el 29 per cent a videojocs per a majors de 12 anys; tanmateix, els videojocs per a majors d'edat solament representen el 2 per cent del total a causa de la seua menor producció. Dels 1.625 videojocs etiquetats amb el codi PEGI, 675 correspongueren a PC i la resta es van distribuir entres sis plataformes (PS1 i PS2, XBox, GBA, GC i N-GAGE).

Entre els instruments de què disposa este codi d'autoregulació figuren:

- **Consell Assessor**, compost per representants dels principals grups d'interés (mares i pares, associacions de consumidors, acadèmics i acadèmiques, experts i expertes en psicologia infantil, mitjans de comunicació i la indústria del programari interactiu), la funció del qual és l'adaptació permanent d'este codi.
- **Comité d'Aplicació**, encarregat de la posada en pràctica de les recomanacions del Consell Assessor.
- **Consell Independent de Reclamacions**, compost, igual que el consell assessor, per representants dels principals grups d'interés i encarregat de les funcions següents:
 - La gestió de possibles reclamacions sobre la conformitat de les activitats de publicitat, comercialització i promoció de qualsevol empresa participant en este codi, amb la classificació per edats finalment o previsiblement atribuïda en virtut del sistema de classificació per edats de l'ISFE.
 - La gestió de conflictes sobre les classificacions mateixes per edats de l'ISFE.
- **Sistema de classificació per edats (PEGI)**, plasmat en llicències per a l'ús d'etiquetes específiques indicatives de la categoria d'edat per a la qual es considera adequat un producte determinat en virtut del seu contingut, com també les descripcions de perquè el producte pertany a eixa categoria d'edat.

Un significatiu progrés per a Amnistia Internacional és el treball del Consell Independent de Reclamacions, òrgan encarregat d'escoltar els possibles desacords entre els editors i el NICAM (Institut Holandés de Classificació de Material Audiovisual), òrgan independent, com també investigar les reclamacions sobre classificacions fetes pel públic. Si, com a resultat d'una reclamació, este Consell descobreix que un joc requereix una classificació d'edat més alta que la que s'ha establert prèviament, el joc haurà de ser retirat immediatament de la venda fins que l'empaquetat tinga la classificació correcta.

Amnistia Internacional ha mantingut diversos contactes amb ADESE per conèixer les reclamacions que hagen pogut sorgir, com a mínim, en el mercat espanyol, i el resultat d'això és.

No hi ha hagut ni reclamacions ni, per tant, sancions quant a l'aplicació del codi PEGI.

Entre les principals obligacions establides quant al codi, cal destacar:

- Compromís perquè el Sistema de Classificació per Edats (PEGI) funcione de la forma més eficient possible.
- Compromís per a donar a conèixer el codi per part de tots els participants de la indústria, com ara editors i promotors, majoristes, minoristes, mitjans de comunicació comercials i empreses publicitàries.

El codi europeu ISFE representa determinats avanços:

- Unificació dels criteris en tot l'àmbit europeu, harmonitzant els criteris de classificació (PEGI).
- La qualificació d'edat està impresa en el videojoc.
- S'inclouen descriptors indicatius de motiu de la qualificació (discriminació, drogues, llenguatge inadequat, sexe o nus, o violència).

El codi d'autoregulació ha sigut desenvolupat per un organisme comercial en representació de la indústria europea, per la qual cosa este codi necessita l'administració i la supervisió d'organismes independents. Per este motiu i perquè el codi funcione idòniament es combina l'autoavaluació del contingut dels videojocs per part dels editors amb l'anàlisi d'esta avaluació per part d'un organisme independent, el NICAM⁶.

Després d'haver estudiat este codi d'autoregulació, la primera preocupació d'Amnistia Internacional és l'incompliment per defecte dels criteris definits per a la classificació de les edats. Les recomanacions establides posen a l'abast dels

⁶ Al Regne Unit, el VSC actuarà com a agent del NICAM.

menors videojocs amb abús de drets humans i imatges que poden ferir la seua sensibilitat.

Amnistia Internacional vol constatar esta preocupació amb tres exemples:

- **BURNOUT 3 TAKEDOWN** (Criterion Software), recomanat per a majors de tres anys, posa la persona que juga als comandaments d'un vehicle de competició, amb l'objectiu, en una de les parts del joc, d'involucrar el major nombre de vehicles possibles en un accident provocat. Una vegada haja impactat amb altres vehicles, qui juga pot fer esclatar el seu cotxe i que salte per l'aire.
- També en el gènere de motor, **FLATOUT** (BugBear), recomanat per a majors de dotze anys, inclou una prova en què el jugador ha d'agafar velocitat per a impulsar el conductor pel vidre del vehicle tan lluny o tan alt com puga. L'impacte contra el paviment és esgarrifós, no solament per la distància que pot recórrer el pilot sinó també pels crits que llança en el moment de travessar el vidre.
- **LOS SIMS 2** (Maxis), recomanat per a majors de set anys, ofereix com a opcions d'interacció dels seus personatges la possibilitat d'agredir una altra persona.

Amnistia Internacional té, a més, les preocupacions següents sobre el compliment d'este codi d'autoregulació:

- La falta de responsabilitat dels comerços davant la protecció dels drets dels menors d'acord amb les recomanacions establides per este codi d'autoregulació. Amnistia Internacional ha comprovat que un xiquet de 12 anys pot adquirir un videojoc com *Rainbow Six*, descrit per a majors de 16 anys, sense rebre ni tan sols l'advertiment o la informació -ja no la prohibició- dels responsables del comerç.
- L'absència d'un ordre en les prestatgeries dels comerços que permeta, tant als menors com a les persones adultes responsables d'educar-los, identificar quins videojocs són recomanats per a la seua edat.
- Encara queden alguns videojocs, generalment amb alguns anys d'antiguitat i dirigits a usuaris/àries de PC, que no tenen cap descriptor d'edat.
- Els nous països comunitaris arribats a la Unió Europea en l'ampliació del juny de 2004 no han assumit encara el codi dissenyat per la indústria europea.
- L'absència de descriptors que informen de l'edat recomanada en les màquines recreatives per a jocs a la venda en el mercat convencional.

Marc normatiu en l'àmbit de la Unió Europea

En el marc normatiu europeu, la novetat més important en el control del contingut dels videojocs i de la promoció dels drets humans a través d'este suport informatiu prové del Tribunal Europeu de Justícia. En 1994, les autoritats de la ciutat alemanya de Bonn van formular una prohibició dels jocs que implicaren l'«assassinat» de persones, la simulació de tirs amb la finalitat de cometre un homicidi. Esta decisió va dur l'empresa germànica Omega, titular del simulador objecte de la polèmica, a reclamar esta decisió davant el Tribunal Europeu de Justícia per violar el dret de prestar serveis que tenen les empreses.

Malgrat les reclamacions de l'empresa Omega, el Tribunal va decidir el 14 d'octubre de 2004⁷ i va donar suport a la prohibició que argumenta que els actes homicides simulats i la banalització de la violència, “jugar a matar” denominen les autoritats de Bonn, es consideren a Alemanya contraris a valors com la dignitat humana, un dret fonamental consagrat per la Constitució d'aquell país.

Esta sentència, que té com a punt de partida un simulador d'acció ambientat en unes instal·lacions reals en què els protagonistes no són virtuals sinó persones reals que emulen l'atac i l'assassinat, servix al Tribunal de Justícia Europeu per a parlar dels jocs d'entreteniment en general: “segons la concepció predominant en l'opinió pública, l'explotació comercial de jocs d'entreteniment que impliquen la simulació d'accions homicides menyscaba un valor fonamental consagrat per la constitució nacional (l'alemanya), com és la dignitat humana.”⁸

En la sentència, el Tribunal Europeu de Justícia afegix, en este sentit, que “els drets fonamentals formen part dels principis generals del dret, el respecte dels quals és garantit pel Tribunal de Justícia, i que, per a això, este s'inspira en les tradicions constitucionals comunes dels estats membres com també en les indicacions proporcionades pels instruments internacionals relatius a la protecció dels drets humans, amb els quals els estats membres han cooperat o als quals s'han adherit”.⁹

La decisió del Tribunal de Justícia Europeu dóna suport, per tant, al fet que les autoritats alemanyes hagen recorregut a la protecció de la dignitat humana, un principi constitucional, per a prohibir l'explotació comercial de jocs d'entreteniment que simulen actes violents contra persones perquè “l'ordenament jurídic comunitari tracta innegablement de garantir el respecte de la dignitat humana com a principi general del dret”.¹⁰

⁷ Sentència C-36/02 del Tribunal de Justícia Europeu (www.curia.eu.int/es/content/juris/index.htm).

⁸ Sentència C-36/02 del Tribunal de Justícia Europeu.

⁹ Sentència C-36/02 del Tribunal de Justícia Europeu.

¹⁰ Sentència C-36/02 del Tribunal de Justícia Europeu.

En el marc normatiu sorgit al si de la Unió Europea, la principal novetat està en la proposta elevada el 30 d'abril de 2004 per la Comissió Europea al Parlament i al Consell Europeu per a l'aprovació d'una recomanació¹¹ als 25 països membres de la Unió Europea, dirigida a la protecció dels menors contra la violència en la televisió, en internet i en els videojocs.

Esta proposta està precedida pel segon informe elaborat per la Comissió sobre la Recomanació del setembre de 1998 (primer instrument normatiu europeu respecte d'això), relativa al desenvolupament de la competitivitat de la indústria europea de serveis audiovisuals i d'informació.

En este segon informe d'avaluació, aprovat el 12 de desembre de 2003, la Comissió europea es va comprometre a elaborar una nova declaració sobre el futur de la política audiovisual comunitària. Un compromís que ha assumit amb la proposta de Recomanació del 30 d'abril de 2004.

En esta proposta de Recomanació s'insten els estats membres, el sector i les parts interessades a adoptar mesures per a augmentar la protecció dels menors i de la dignitat en els sectors de la radiodifusió i en internet.

- “Als estats membres RECOMANA promoure accions que permeten als menors utilitzar de manera responsable els serveis audiovisuals i d'informació en línia mitjançant una millor sensibilització dels pares, educadors i professors sobre el potencial dels nous serveis i sobre els mitjans adequats de protecció als menors, en particular, mitjançant competències mediàtiques elementals o programes d'educació sobre els mitjans. Promoure accions també que faciliten, si cal, la identificació de continguts i serveis de qualitat per a menors i l'accés a estos tant en les institucions educatives com en els llocs públics.
- Així, afegix la Recomanació, la Comissió percaça que els països comunitaris encoratgen el sector perquè evite la discriminació per raó de sexe, origen racial o ètnic, religió o creença, discapacitat, edat o orientació sexual en tots els mitjans i que lluite contra esta discriminació.
- Al sector i a les parts interessades RECOMANA que desenvolupen mesures positives en benefici dels menors les quals els faciliten un accés més ampli als serveis audiovisuals i d'informació i que eviten, al seu torn, els continguts que puguen ser perjudicials, inclosa una harmonització en sentit ascendent mitjançant la cooperació d'organismes autoreguladors i coreguladors dels estats membres, a través d'un sistema de símbols descriptius comuns que puga ajudar els espectadors a avaluar el contingut dels programes.”¹²

De la mateixa manera recomana al sector i a les parts interessades desenvolupar mesures eficaces per a evitar la discriminació per raó de sexe, origen racial o ètnic, religió o creença, discapacitat, edat o orientació sexual en tots els mitjans; i perquè lluiten contra esta discriminació i fomenten una imatge diversificada i realista de les possibilitats i aptituds de les dones i dels homes en la societat.

¹¹ Proposta de Recomanació del Parlament Europeu i del Consell relativa a la protecció dels menors i de la dignitat humana i al dret de rèplica amb relació a la competitivitat de la indústria europea de serveis audiovisuals i d'informació, 2004/0117 (COD). (http://europa.eu.int/comm/avpolicy/legis/key_doc/legispdf/com04-341-es.pdf).

¹² Vegeu referència nota al peu núm. 7.

La Comissió ha elevat al Consell i al Parlament esta proposta de Recomanació relativa a la protecció dels menors i de la dignitat humana, per a avivar el debat públic i aconseguir repercussions més àmplies.

Novament i tal com ha mostrat en altres informes Amnistia Internacional, l'exemple de la legislació i de les autoritats alemanyes demostra que si existix voluntat de difondre serveis audiovisuals i d'informació, els videojocs en este cas, amb continguts no violents i no discriminatoris, és possible fer-ho. I més ara, després del precedent establert amb la citada sentència del Tribunal de Justícia Europeu.

Alemanya, Llei de protecció de menors i joves, 23/07/02

Alemanya disposa d'una legislació que per a Amnistia Internacional, com ha destacat en informes anteriors, és un exemple de la voluntat de regular a escala interna. Es pot resumir en els punts següents:

- Per a la venda de videojocs: els establiments de venda han de confirmar amb el carnet que el client té l'edat permessa per al producte. Tanmateix, la venda en línia de productes no està regulada llevat que el producte estiga indicat amb "no permés per a menors". En este cas, la persona menor d'edat que el compra a través d'internet hauria de donar una prova de la seua edat.
- Funció de la Comissió Federal per al control de mitjans amb continguts que posen en perill els menors. Sota este criteri cauen els continguts amorals, amb aparença brutal, i aquells que promouen la violència, el crim o el racisme. La seua competència s'amplia al camp dels videojocs i de les màquines de jocs de pantalla.

Marc normatiu en l'àmbit de l'Estat espanyol

Segons ha sabut Amnistia Internacional, el Ministeri de Sanitat i Consum, a través del seu Institut Nacional de Consum, participa de forma representativa en el seguiment de les reclamacions fetes pels consumidors i per les consumidoras sobre l'aplicació del codi d'autoregulació.

Tanmateix, no és una implicació activa i, per tant, és insuficient per a Amnistia Internacional. La participació de l'Institut Nacional de Consum, com ja va ser assenyalat en informes anteriors, es limita al nomenament d'un representant del Consell de Consumidors i solament en el cas que hi haja reclamacions per l'incompliment del codi d'autoregulació a Espanya.

No obstant això, en les primeres consultes realitzades per Amnistia Internacional, l'Institut Nacional de Consum ha confirmat que no és conscient que ADESE haja rebut cap reclamació sobre el compliment i l'adequació del codi PEGI en el mercat de videojocs espanyol.

Amnistia Internacional ha estudiat també la disposició de les diverses formacions polítiques (PSOE, IU, PP, CiU i PNV) per a impulsar una legislació nacional a favor de mesures de control destinades a garantir un ús adequat a l'edat en els videojocs i un ús respectuós dels drets humans en el seu contingut. El resultat, de moment, és l'absència d'iniciatives per part d'estes formacions polítiques. Excepció feta de la postura mostrada por Convergència Democràtica de Catalunya (CDC), una formació que ha expressat la seua preocupació per la imatge de les dones en els videojocs.

En esta línia, CDC coincidix en la necessitat d'establir un mecanisme legal de denúncia davant els ens que puguen intervenir en això com ara la Delegació del Govern contra la Violència sobre la Dona, l'Observatori Estatal de Violència sobre la Dona¹³ o un Consell Superior dels Mitjans Audiovisuals. Este últim òrgan ja ha sigut proposat per la formació política esmentada, però el Congrés dels Diputats l'ha rebutjat.

De la mateixa manera, Amnistia Internacional ha sol·licitat a les organitzacions de consumidors nacionals informació sobre l'ús dels videojocs en la població espanyola i les possibles reclamacions dels consumidors. El resultat d'este sondeig mostra que estes organitzacions no tenen informació actualitzada d'un mercat audiovisual, el dels videojocs, tan influent avui (l'últim estudi és el de la CECU de l'any 2002).

Una vegada estudiat el marc legislatiu estatal i l'interés que la defensa dels drets humans en els videojocs desperta en els agents socials, Amnistia Internacional està preocupada per:

- L'escassa voluntat de successius governs per a legislar respecte d'això i, per tant, la falta de compliment dels compromisos internacionals que obliguen l'Estat a posar tots els mitjans apropiats per a l'eradicació de la discriminació i de la violència envers les dones.
- L'absència d'iniciativa de les principals formacions polítiques en l'eliminació de les manifestacions de discriminació contra les dones en els videojocs.
- L'escàs interés d'altres agents socials, com ara les organitzacions de consumidors, en la cura dels continguts que reben els usuaris menors d'edat.

¹³ Ambdós organismes creats per la Llei orgànica de mesures de protecció integral contra la violència de gènere, aprovada recentment pel Congrés dels Diputats.

Marc normatiu de les comunitats autònomes

Amnistia Internacional s'ha posat en contacte amb representants de les comunitats autònomes, amb la intenció de reunir en este informe la legislació autonòmica que relacione la protecció dels menors i la difusió a través dels videojocs de continguts no recomanats a la seua edat.

A continuació relacionem les diverses comunitats autònomes que tenen legislacions específiques sobre protecció de menors; comunitats autònomes que, tot i tenir legislació, esta no resulta taxativa, i d'aquelles comunitats autònomes que no disposen de cap legislació en este àmbit.

1. Comunitats autònomes que tenen legislació

Comunitat Autònoma d'Andalusia

Llei 1/1998, de 20 d'abril, dels drets i l'atenció al menor

Art.7. Informació i publicitat

2 (...) "Les administracions públiques d'Andalusia hauran de vetlar perquè en els mitjans de comunicació social no es difonguen programes o publicitat contraris als drets dels menors i, en particular, caldrà tenir en compte que no tinguen elements discriminatoris, sexistes, pornogràfics o de violència. Igualment la vigilància s'haurà d'estendre als sistemes informàtics d'ús general o qualssevol altres derivats de l'aplicació de les noves tecnologies (...). "

Comunitat Autònoma d'Aragó

Llei 12/2001, de 2 de juliol, de la infància i l'adolescència

Art. 42. Premsa i mitjans audiovisuals

" (...) Queda prohibida la venda o el lloguer a menors de vídeos, videojocs o qualsevol altre mitjà audiovisual que tinga contingut pornogràfic o que fomenta o incite a la violència, la xenofòbia, la discriminació sexual, o a activitats delictuoses (...)."

Comunitat Autònoma de Canàries

Llei 1/1997, de 7 de febrer, d'atenció integral als menors

Art. 35. Mitjans audiovisuals

"(...) Queda prohibida la venda i el lloguer al menor de vídeos, videojocs, o qualssevol altres mitjans audiovisuals que continguen missatges de caràcter

violent, d'apologia de qualsevol forma de delinqüència, d'exhibició pornogràfica o contraris als drets reconeguts en la Constitució, i la seua projecció en locals o espectacles als quals estiga permesa l'assistència d'un menor.

Comunitat Autònoma de Castella-la Manxa

Llei 3/1999, de 31 de març, del menor de Castella-la Manxa¹⁴

Títol 1. Dels drets i deures del menor

Capítol II

Art. 12 . Dret a la informació

“1. (...) Els menors tenen dret a buscar, rebre i elaborar la informació adequada a la seua edat i condicions de maduresa.

2. L'Administració autonòmica haurà de fomentar la producció i difusió de material informatiu destinat als menors i haurà de garantir que este siga veraç, plural, respectuós amb els principis constitucionals i adequat a la seua edat i condició de maduresa.

3. Els missatges dirigits als menors pels mitjans de comunicació hauran de promoure els valors d'igualtat, solidaritat i respecte als altres, i evitar imatges de violència, explotació en les relacions interpersonals o que reflectisquen un tracte degradant o discriminatori.

L'Administració haurà de procurar que tots els mitjans de comunicació social dediquen als menors una especial atenció educativa i haurà de col·laborar, si escau, amb les administracions competents perquè els menors no tinguen accés mitjançant les telecomunicacions a serveis que puguen danyar el seu desenvolupament.”

Comunitat Autònoma de Castella i Lleó

Llei 14/2002, de 25 de juliol de 2002

Art. 19. Dret a la cultura i a l'oci

“(…) Els jocs i els joguets destinats als menors hauran de reunir les mesures de seguretat adequades, s'hauran d'adaptar a les necessitats pròpies de cada edat, hauran d'ajudar al desenvolupament psicomotor de cada etapa evolutiva, hauran de ser compatibles amb els principis i els valors recollits en esta llei, i amb l'exercici i l'expressió dels drets reconeguts en esta, i hauran d'evitar els elements i els missatges sexistes, violents o discriminatoris.

¹⁴ El Govern autonòmic té en estudi decrets de desplegament d'esta llei sobre acollida i adopció internacional, però no té res previst sobre materials audiovisuals.

Art. 32. Mitjans audiovisuals, de telecomunicacions i telemàtics

1. Queda prohibida la venda, el lloguer i l'ofertament a menors de vídeos, videojocs o altre material audiovisual de continguts pornogràfics, d'apologia de qualsevol forma de delinqüència, d'exaltació de la violència o d'incitació a esta, contrari als drets reconeguts per l'ordenament jurídic vigent o que resulte perjudicial per al desenvolupament de la seua personalitat, com també la seua emissió en els locals o els espectacles als quals està permesa l'assistència del menor i la seua difusió per qualsevol mitjà entre xiquets i adolescents.

Comunitat Autònoma de Catalunya

Llei 8/1995, de 27 de juliol, d'atenció i de protecció dels nens i adolescents i de modificació de la Llei 37/1991, de 30 de desembre, sobre mesures de protecció dels menors desemparats i de l'adopció

Art. 35. Material audiovisual

"(...) No es permet vendre ni llogar a nens i adolescents vídeos, videojocs o qualsevol altre material audiovisual que continga missatges contraris als drets i les llibertats fonamentals reconeguts per l'ordenament jurídic vigent, que inciten a la violència i a activitats delictuoses, a qualsevol forma de discriminació o que tinga contingut pornogràfic (...)."

Comunitat Autònoma de Galícia

Decret 42/2000, de 7 de gener, pel qual es refon la normativa reguladora vigent en matèria de família, infància i adolescència

Art. 131. Infraccions greus

Constituïxen infraccions greus:

"(...) Vendre, llogar, exhibir o permetre el lliure accés als menors a publicacions, vídeos, videojocs o qualsevol altre material audiovisual que continga missatges que inciten a la violència, a activitats delictuoses, a qualsevol forma de discriminació o que tinguen un contingut pornogràfic o que resulte perjudicial per al desenvolupament de la seua personalitat o que siga contrari als drets i les llibertats reconeguts en les lleis vigents."

La responsabilitat de les accions avantdites correspondrà als titulars dels establiments i, si escau, a les persones infractores.

Llei 6/1999, d'1 de setembre, de l'audiovisual, de Galícia

Article 4. Principis generals de l'activitat audiovisual

“(…) e) El respecte i la promoció dels valors d’igualtat i no discriminatoris per raó de raça, sexe, naixement, religió, opinió i qualsevol altra condició o circumstància, personal o social, previstos en l’article 2 de la Declaració Universal dels Drets Humans i en l’article 14 de la Constitució.

f) La protecció de la joventut i la infància, d’acord amb la regulació de la Llei 25/1994, de 12 de juliol, d’incorporació de la Directiva 89/552/CEE, i de la Llei orgànica 1/1996, de 15 de gener, de protecció jurídica del menor.

g) La promoció de valors que percacen la igualtat entre l’home i la dona, i la defensa del respecte a la seua identitat i imatge.”

Comunitat Autònoma de La Rioja

Llei 4/1998, de 18 de març, del menor

Art. 29. Material audiovisual

“(…) No es permet vendre ni llogar a menors vídeos, videojocs o qualsevol altre material audiovisual que continga missatges que, directament o indirectament, siguem contraris als drets i a les llibertats fonamentals reconeguts per l’ordenament jurídic vigent, que inciten a la violència i a activitats delictuoses, a qualsevol forma de discriminació o que tinguen contingut pornogràfic. No es permet tampoc projectar-los en locals o espectacles en els quals s’admeta l’assistència de menors, ni difondre’ls per qualsevol mitjà entre ells.

Comunitat Autònoma de Madrid

Llei 6/1995, de 28 de març, de garanties dels drets de la infància i l’adolescència a la Comunitat de Madrid

Art. 33

“(…) Queda prohibida la venda i el lloguer de vídeos, videojocs o qualsevol altre mitjà audiovisual que continga missatges contraris als drets reconeguts en la Constitució, de caràcter violent, d’apologia de qualsevol forma de delinqüència o d’exhibició pornogràfica, i la seua projecció en locals o espectacles als quals estiga permesa l’assistència de menors i, en general, la seua difusió per qualsevol mitjà, entre els menors.”

2. Comunitats autònomes amb legislació ambigua

Comunitat Autònoma d'Astúries

Llei 1/1995, de 27 de gener, de protecció del menor¹⁵

No hi ha cap punt que reculli res sobre jocs, videojocs, ni que faça al·lusió a res relacionat amb la violació dels drets humans.

Comunitat Autònoma de Cantàbria

Decret 58/2002, de 30 de maig de 2002, pel qual es despleguen els procediments relatius a la protecció de menors i es regula el registre de protecció de la infància i de l'adolescència

En el text de la llei, no hi ha cap punt que al·ludisca als videojocs.

L'article 17, que inclou el "Dret al joc i al desenvolupament d'activitats culturals i esportives", és el que podria aproximar-s'hi, però no hi ha cap apartat per al tema dels videojocs.

Llei 7/1999, de 28 d'abril, de protecció de la infància i de l'adolescència

Art. 17. Dret al joc i al desenvolupament d'activitats culturals i esportives

"1. Els menors tenen dret al descans, al joc i a les activitats recreatives pròpies de la seua edat com a part de l'activitat quotidiana i també a participar lliurement en la vida cultural i artística del seu entorn social.

2. El joc ha d'entendre's com un element essencial del creixement i de la maduració dels nens i de les nenes. Els jocs i els joguets han d'adaptar-se a les seues necessitats i han d'ajudar al desenvolupament psicomotor de cada etapa evolutiva."

Comunitat Autònoma d'Extremadura

Llei 4/94 de protecció i d'atenció als menors

No tracta el tema dels videojocs. Tanmateix, la Junta d'Extremadura està treballant en l'elaboració d'una llei de defensa del consum de menors, en què es recollirà la preocupació sobre el seu accés a este mercat.

¹⁵ El Govern de la Comunitat Autònoma de La Rioja té actualment en estudi una modificació d'esta llei.

Comunitat Autònoma de Múrcia

Llei 3/1995, de 21 de març, de la infància de la regió de Múrcia

Dins de l'article 21. Promoció de programes

Punt 1, apartat e)

“Caminar cap a una societat més tolerant. Es duran a terme programes específics contra l'ús de la violència en el medi infantil i juvenil, com també per a combatre les actituds racistes i sexistes que es produïxen en la societat, amb la finalitat de contribuir que esta siga cada vegada més tolerant i igualitària.”

Llei 8/1995, de 24 d'abril, de promoció i participació juvenil

Article 12. De cultura i educació

“Caldrà potenciar l'educació per a la igualtat mitjançant programes específics, i s'atendrà especialment a tots els programes que es promoguen des de les administracions i en tots els àmbits, a fi de:

Propiciar la igualtat d'oportunitats entre sexes; evitar actituds racistes i xenòfobes; evitar qualsevol altra discriminació per raons d'edat, cultura, creença, ideologia, estat, minusvalidesa, opció sexual o altres motius.”

Comunitat Autònoma de Navarra

Llei foral 18/2001, de 5 de juliol, per la qual es regula l'activitat audiovisual a Navarra i es crea el Consell Audiovisual de Navarra

Tot i que esta llei no preveu cap precepte relatiu als videojocs, sí que existix un capítol dedicat a la protecció dels menors, concretament davant la publicitat.

Dins l'article 15, de protecció dels menors davant la publicitat i la televenda, el punt 1 diu:

en l'apartat a): “No s'ha d'incitar estos menors a la compra d'un producte o d'un servei mitjançant l'explotació de la seua inexperiència o de la seua credulitat, ni tampoc que persuadisquen els seus pares o tutors, o els pares o tutors de tercers, perquè compren els productes o serveis de què es tracte.”

I en l'apartat d): “En el cas de publicitat o televenda de joguets, estes no hauran d'incloure a error sobre les característiques d'aquells, ni sobre la seua seguretat, ni tampoc sobre la capacitat i les aptituds necessàries en el nen per a utilitzar estos joguets sense produir dany per a si mateix o per a tercers.”

Comunitat Autònoma Valenciana

Llei 7/94, de 5 de desembre, de la Generalitat Valenciana, de la infància /DOGV 2.408)¹⁶

Capítol I, article dèssset:

“La Generalitat Valenciana durà a terme campanyes específiques contra l’ús de la violència en el medi infantil, l’emissió de qualsevol programa audiovisual en els mitjans de comunicació públics, especialment en la TV, i promourà videojocs que tinguen un caire contrari a la violència. La Generalitat Valenciana realitzarà campanyes en l’àmbit infantil i juvenil encaminades a combatre les actituds sexistes, que mentrestant es produïxen en la societat, amb la finalitat de contribuir que esta siga cada vegada més igualitària”.

3. Comunitats autònomes sense legislació

Entre les comunitats autònomes sense legislació figuren el País Basc que, tanmateix, treballa perquè abans que acabe la legislatura actual (maig de 2005) siga aprovat el nou projecte de llei de protecció dels menors; i les Illes Balears, que l’única aproximació a la protecció dels menors queda subjecta a la Llei 1/1998, de 10 de març, de l’Estatut dels consumidors i usuaris. En l’article cinqué reconeix la prioritat de protegir els drets dels consumidors menors d’edat.

Igual que en informes anteriors, Amnistia Internacional ha trobat legislació autonòmica que respon a la necessitat de protegir els menors en sintonia amb el que hi ha exposat en la Convenció dels Drets del Nen de Nacions Unides. Un exemple d’això és el marc normatiu fixat per la Comunitat Autònoma de Catalunya, segons el qual: “no es permet vendre ni llogar a nens i adolescents vídeos, videojocs o qualsevol altre material audiovisual que continga missatges contraris als drets i a les llibertats fonamentals reconeguts per l’ordenament jurídic vigent”¹⁷.

Tanmateix, quasi la meitat de les comunitats autònomes disposen d’una legislació ambigua en la protecció dels menors davant els mitjans audiovisuals. Casos com el de Cantàbria exemplifiquen esta tendència: “Els jocs i joguets han d’adaptar-se a les seues necessitats i ajudar al desenvolupament «psicomotor de cada etapa evolutiva»”¹⁸.

¹⁶ El Govern autonòmic està estudiant una nova llei del menor que es preveu que serà debatuda en les Corts Valencianes durant el 2005.

¹⁷ Llei 8/1995, de 27 de juliol, d’atenció i protecció dels nens i adolescents i de modificació de la Llei 37/1991, de 30 de desembre, sobre mesures de protecció dels menors desemparats i de l’adopció.

¹⁸ Decret 58/2002, de 30 de maig, pel qual es despleguen els procediments relatius a la protecció de menors i es regula el Registre de Protecció de la Infància i de l’Adolescència.

En general, si bé hi ha normativa respecte d'això, Amnistia Internacional ha constatat en totes les comunitats autònomes una falta de mesures que verifiquen i facen possible l'efectiva posada en pràctica de totes les mesures protectores.

Per tant, entre les preocupacions d'Amnistia Internacional pel que fa a la legislació, trobem:

- L'incompliment de la legislació de pràcticament totes les comunitats autònomes o el desconeixement absolut sobre este compliment. Un fet que mostra la falta d'efectivitat de la legislació autonòmica existent.
- Continua sent alarmant que comunitats autònomes com ara les Illes Balears o el País Basc no hagen regulat de cap manera la protecció dels menors en este camp.
- L'ambigüïtat i la insuficiència de la legislació d'algunes comunitats autònomes.

EXPOSICIÓ DE MOTIUS

L'impacte que la ràpida difusió de les noves tecnologies de la informació i la comunicació està tenint sobre l'economia, la cultura i la mateixa societat estan transformant les maneres i les pràctiques de la ciutadania, les empreses i les administracions. Està permetent les prestacions d'una sèrie de serveis digitals sobre les xarxes de comunicacions electròniques que estan transformant els hàbits lúdics; els models de negoci de les empreses especialitzades han trobat en internet un lloc privilegiat de difusió.

Les administracions públiques estan davant el repte i l'exigència de configurar internet com un espai de llibertat i seguretat, a través del desenvolupament de mesures que facen compatibles el dret a la llibertat d'expressió amb la defensa dels interessos dels més dèbils i amb el respecte als drets civils.

El treball versa sobre la violència física i simbòlica exercida sobre les nenes i dones en els videojocs, sempre relegades a papers secundaris, decoratius o com a simples objectes sexuals per a satisfer el protagonista. Quan hi apareixen com a figures protagonistes solen assumir models bel·licistes, masculinitzats o com a suggeridores guerrerres plenes d'erotisme, tal com veurem al llarg de l'informe.

Els videojocs es beneficien de la implantació de les TIC en les llars, els centres educatius, recreatius, salons de joc, etc. Esta presència accessible a la infància i als joves té avantatges com ara el gaudi de les possibilitats gràfiques i estètiques de l'oci digital, el desenvolupament d'habilitats cognitives i la rapidesa de reflexos, però també presenten inconvenients que estan en l'ús que se'n fa, l'aïllament, les conductes agressives, la imitació de models

negatius, l'ús excessiu de temps, l'addicció a determinats tipus de joc i en els continguts d'alguns productes.

Les tecnologies són font de coneixement i riquesa, i oferixen grans oportunitats i recursos per a tota la població i grups d'edat, però és important estar alerta sobre les diferències d'accés, combatre les bretxes digitals entre països, el nivell de riquesa i també de gènere. Esta bretxa se suma, com totes les desigualtats de les dones, sobre la del país en què naix i la de la seua renda per càpita.

Els nombrosos estudis realitzats, que citem en la bibliografia, sobre les conseqüències dels videojocs en la infància i la joventut donen dades contrastades en l'estudi de casos amb grups d'usuaris/àries sobre els temps i usos, però cap estudi pot establir clarament una relació directa amb la millora d'habilitats, ja que els aprenentatges positius no són exclusius dels videojocs, també s'adquirixen amb altres activitats lúdiques, educatives i socials. Tampoc no es poden relacionar directament amb les conseqüències negatives, ja que no està demostrada la transferència de les conductes agressives i individualistes dels jocs a la vida personal.

Tanmateix, és innegable que el valor dels models per a la joventut i la infància és una de les variables més importants en la seua formació. La repercussió dels personatges dels jocs presentats com a herois és enorme, les seues actuacions i valors tenen un ressò important sobre estos grups de població.

La investigació educativa i social ha despertat l'alarma sobre els videojocs, el tipus de models ètics que transmeten i com poden afectar els nens i les nenes, i els i les joves.

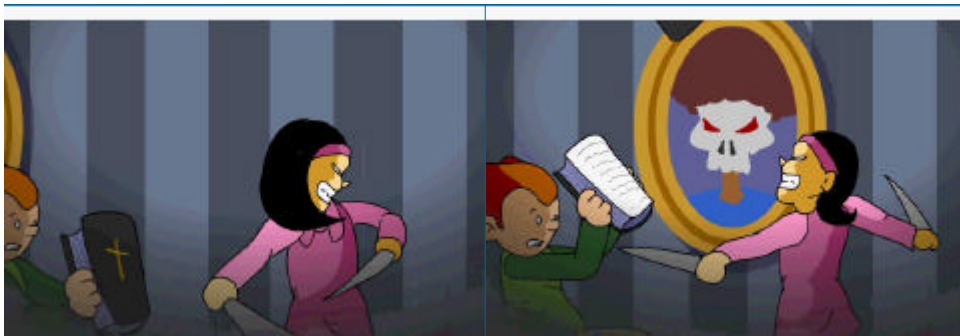
A ells, perquè el patró és sempre violent i cruel,



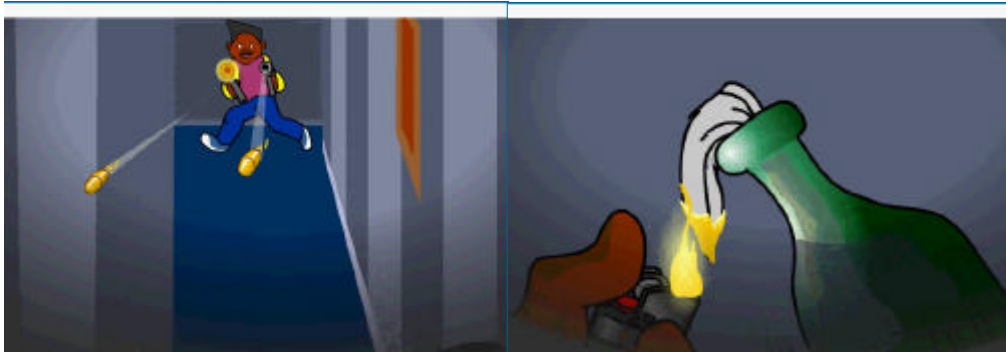
i a elles perquè apareixen com a objectes i víctimes, o assumixen models de comportament que reproduïxen patrons aliens, la majoria de vegades militaristes.



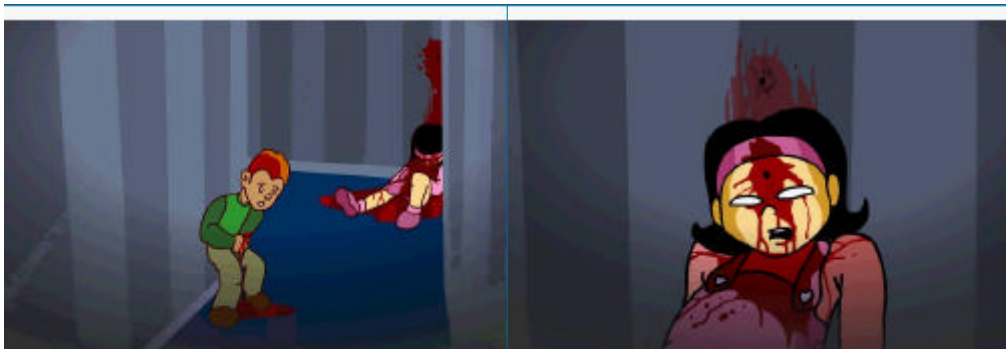
En situacions extremes contra tot codi ètic de respecte.



Amb tot tipus d'armament i recursos.



El resultat sempre és la mort gratuïta per violència extrema dels personatges que apareixen en el joc.



Estes imatges pertanyen a l'animació "Crim perfecte", que es pot trobar fàcilment en internet dins espais de descàrrega gratuïta i en moltes webs de jocs gratuïts dirigides a adolescents que solen incloure centenars de jocs d'este estil, juntament amb apartats de descàrrega gratuïta d'apunts de classe, treballs escolars, apunts per a exàmens, problemes resolts, etc.

Esta combinació de serveis lúdics amb d'altres de resolució de deures i tasques escolars és una estratègia per a fidelitzar les entrades de xiquets i joves en edat escolar. Molts editors d'estes pàgines de jocs recorren, en els seus llocs web, a la publicitat d'espais de pornografia com a forma segura d'ingressos.

La majoria de productes estan en pàgines suposadament dirigides a xiquets i xiquetes i també a joves, i presenten una entrada directa a llocs d'adults als quals s'accedix amb la mateixa facilitat, sense cap tipus de filtre. Dins estos llocs d'«adults» seguim trobant jocs amb la mateixa aparença infantil i mecanisme de joc senzill però amb continguts molt violents, pornogràfics i sexistes.

RAONS DEL CREIXEMENT

La creixent demanda està alimentada per la seua presència en diverses plataformes i suports: els videojocs comercials com un producte de programari, els jocs de lliure descàrrega des de pàgines d'internet, les campanyes publicitàries que reforcen la venda del seu producte amb jocs en línia, i també per les revistes especialitzades en videojocs o per a joves, que actualment estan presents en tots els quioscos de premsa.

Al començament, els videojocs eren un producte restringit a espais comercials reduïts, amb poca tirada d'edició, de difícil localització, i normalment s'adquirien en botigues especialitzades i a preus molt elevats. Això els reduïa a un públic més adult i menys nombrós. Però, des de fa uns anys, el desenvolupament de la informàtica i el consegüent abaratiment dels equips ha comportat la generalització dels ordinadors personals a les cases, amb la qual cosa s'ha fet un salt important en el nombre d'usuaris potencials.

En el cas d'Espanya, la implantació de l'ordinador a les llars s'inicia tímidament en la dècada dels noranta, i actualment el parc informàtic particular ha crescut ràpidament i ja és un dels objectes habituals a la cambra dels adolescents, tot i ser un dels països europeus amb un índex menor d'implantació tecnològica a les cases.

Els avanços del nombre de connexions a internet en les cases implica un altre salt qualitatiu en l'extensió dels videojocs, que ha donat lloc al creixement dels jocs en línia. Les connexions de banda ampla (ADSL, cable òptic, satèl·lit o sistema electrònic) han facilitat les descàrregues de còpies dels jocs a través de pàgines web que els oferixen com a reclam, vinculats a altres productes quasi sempre relacionats amb la pornografia.

Estes circumstàncies han canviat per complet el mercat i han afectat el sistema de producció i la filosofia mateixa del producte, ja que, d'una banda, les grans empreses cinematogràfiques, conscients del negoci que generen els jocs, els han inclòs entre els seus productes, i ja és habitual que abans de l'estrena de la pel·lícula destinada al públic infantil isca el videojoc amb els personatges i la història de la pel·lícula. En 1994 va arribar el primer gran èxit d'un videojoc lligat a l'estrena d'una pel·lícula infantil, va ser el joc del Rei Lleó, un producte que va donar més beneficis a la productora que els ingressos de taquilla de la pel·lícula.

L'èxit d'esta iniciativa va obrir un mercat nou per als videojocs. La indústria del cine obri un altre front dirigit a la infància, un públic de 4 a 10 anys, que gràcies a la publicitat insistent esdevé un consumidor de primer nivell.

Així, dels jocs infantils es passa als d'adult amb facilitat i amb les destreses suficients per a saber manejar les pantalles i dificultats d'un videojoc més sofisticat.

D'altra banda, la banda ampla permet accedir sense cap limitació a quasi tots els jocs existents. El mercat oficial s'ajusta a una classificació dels jocs segons la perillositat dels continguts, que es fa constar en l'etiquetat del joc, i els punts de venda estan obligats a advertir-ho i col·locar-los en determinats llocs segons la seua classificació.

Però quan algú es connecta a internet i entra amb tota facilitat a través d'un cercador a una pàgina de jocs, es pot descarregar tot el que hi trobe sense superar un filtre d'edat, ni registre d'usuari, ni xifrat de continguts. És a dir, es diluïxen tots els mecanismes de classificació per edats o continguts i hom té pas lliure per a participar en jocs en línia, o a descarregar-se en l'ordinador el joc complet.

És tan fàcil com entrar en un cercador i demanar jocs, o jocs gratuïts, o jocs en línia per a nens o joves i ràpidament ens hi apareixen múltiples pantalles d'accessos. En cada enllaç trobat oferixen la descàrrega de milers de jocs de tot tipus, per exemple:

- La primera adreça que mostra Google oferix textualment: "Jocs gratuïts i jocs en línia classificats per categories amb instruccions, jocs gratuïts de tot tipus: jocs eròtics, esports, acció, reflexió, (...)". Quan l'obris, apareix un espai que recomana els 10 millors enllaços i entre estos n'hi ha un que mostra una barreja de jocs innocents amb d'altres molt violents, juntament amb ofertes de benzina per a fer el Camí de Santiago, amb accessos a casinos virtuals, i els seus espais estrella de jocs *porno X*, *pc-sexe*, jocs eròtics, i descàrregues directes de minivídeos porno, adornat amb el reclam de baixar-te gratuïtament les emoticones i les sintonies per al mòbil de moda.

- El quart enllaç que apareix conté: “Més de 1.300 jocs en línia i 100% gratuïts, jocs de billar, jocs d’aventures, jocs d’acció, jocs de plataformes, jocs de tirs (...).”

Però quan l’obris, el primer que oferix és Slap Dat. 1/9/2005 - xxx . Amb la llegenda següent: “Si eres el típic paio a qui agrada fustigar les paies per fer-les posar calentes, este és el teu joc.”



- Un altre dels enllaços de la primera pantalla del cercador, baix l’epígraf “jocs en línia” diu: “Milers de jocs i animacions en línia, jocs divertits d’acció, jocs d’esports, jocs d’habilitat, jocs eròtics, jocs xxx, (...).”

La dinàmica d’internet de renovació constant dels seus continguts i l’estructura en xarxa de les pàgines ens situa davant milers de possibilitats reals de navegar per la xarxa entre jocs gratuïts de tot tipus. L’equip que ha treballat l’estudi de camp ha constatat que en totes estes pàgines, llevat de les editades per centres educatius o membres del professorat que editen jocs didàctics, es poden trobar llocs de sexe en els quals les dones sempre són tractades com a objectes al servei del jugador, o com a mercaderia de plaer i en entorns de violència extrema.

SISTEMA DE RECERCA, A L’ABAST DE QUALSEVOL

Localitzar enllaços a llocs de jocs gratuïts és tan senzill com entrar a un cercador, preguntar-li directament pel concepte que volem trobar i activar la recerca per a tota la web o solament en espanyol.

En l’actualitat, qualsevol persona adulta o jove, i fins i tot xiquets i xiquetes que volen jugar amb l’ordinador, tenen els coneixements necessaris per a realitzar esta operació senzilla de recerca en els motors més coneguts. Per tant, entrar en les web de jocs gratuïts està a l’abast de qualsevol, sense cap tipus de filtre de seguretat, ni requisit obligatori de registre personal, solament en algun cas ix un petit advertiment per a aclarir que són espais per a major de 18 anys, però mai no es considera que els continguts siguin nocius per la seua violència, perquè presenten models negatius d’oci o perquè es basen en l’ús abusiu del cos de les dones i, de vegades, també dels homes; encara que això passa només en una petita proporció dels casos.

Com es demostra en el multimèdia annex a este informe, solament calen tres passos per a arribar a un lloc de pornografia vinculat a jocs:

- 1r Entrar al cercador
- 2n Escriure en el camp de recerca “jocs gratuïts” i activar-lo
- 3r Seleccionar qualsevol enllaç de la primera pantalla mostrada.

Entre els primers enllaços sempre n’apareix un que oferix mil jocs gratuïts i en la seua pantalla inicial conté un bàner de publicitat de llocs de sexe i

pornografia d'accés lliure i gratuït, que t'invita a entrar-hi directament des del bàner.

Per a realitzar este informe, hem fet una recerca aleatòria dels ítems més habituals i senzills, i hi hem preguntat pels conceptes: "jocs", "jocs en línia", "jocs gratuïts", "jocs nens", i "jocs joves" en els nodes més importants: Google, Yahoo i Altavista. Els dos últims han donat uns resultats de prop de 20 milions d'enllaços cadascun, i en Google hi ha uns resultats al voltant de 5.440.000 milions. Este cercador té eines de recerca en línia més sofisticades, que filtren més la informació i per això oferix menys resultats quantitius però més ajustats a la recerca sol·licitada; hem treballat a partir de la seua gestió de continguts perquè és el cercador més utilitzat i conegut per les persones que entren en la xarxa i, per tant, el més representatiu.

Dades obtingudes de la recerca realitzada el dia 9 de desembre de 2005 en el motor de recerca Google, en l'opció de recerca per a tota la web:

Google aproximadament	17.100.000 de jocs
Google aproximadament	3.630.000 de jocs en línia
Google aproximadament	5.440.000 de jocs gratuïts
Google aproximadament	2.940.000 de jocs nens
Google aproximadament	1.690.000 de jocs joves

En totes les pantalles apareixen enllaços directes a jocs eròtics i publicitat evident de pàgines de sexe, a les quals es pot accedir directament des d'esta mateixa pantalla del cercador.

A més, en l'interior de les pàgines de jocs infantils o juvenils, quasi totes repetixen els accessos directes a webs de sexe, de jocs eròtics o d'atzar, per la qual cosa l'efecte multiplicador és incomptable.

Resultats de la recerca:

- Google. Resultats 1 - 10 d'aproximadament **5.440.000** de jocs gratuïts
- Yahoo. Resultats 1 - 10 d'uns **21.000.000** per a jocs gratuïts en espanyol
- Altavista. Ha trobat **20.900.000** resultats per a jocs gratuïts.



En els tres cercadors més importants, ja en els primers enllaços apareixen vinculats els jocs amb espais eròtics, i s'hi potencia la relació entre el públic masculí infantil o juvenil. Quan s'obrin les pàgines, veiem que quasi totes ofereixen imatges eròtiques i d'accessos a webs de pornografia.

El panorama es completa amb la implantació de les consoles en el mercat espanyol, que a pesar d'haver baixat el preu, continuen sent molt cares, però també l'objecte més desitjat i demanat en les campanyes de Nadal, comunions, premis de fi de curs, etc.

La batalla comercial entre les grans marques productores dels suports i continguts dels jocs PlayStation, Xbox, Sega i Nintendo s'ha convertit en una pugna econòmica i mediàtica. Els seus productes són ja tan sofisticats i de tanta qualitat que estan estirant de la millora constant obligada del consum del maquinari, ja que cada vegada calen ordinadors amb millors prestacions gràfiques i de més memòria que siguin capaços de suportar sense problemes una carrera de cotxes en 3 D, un simulador de vol, o la reconstrucció d'una batalla i dels seus exèrcits amb un realisme absolut. Les cases comercials han desenvolupat productes fixos units a l'ordinador o al televisor, i d'altres portàtils de grandària petita que molts xiquets i xiquetes, i també molts joves, duen sempre amb ells.

A esta gran oferta comercial cal afegir l'ús estès entre joves i adolescents dels telèfons mòbils multimèdia, que ha implicat un importantíssim desenvolupament de programari específic per a este utensili que va començar sent de comunicació i s'està convertint en un recurs d'oci electrònic; la xarxa està plena de petits jocs dissenyats per als mòbils i en què es descarreguen jocs, fotos, sintonies i emoticones. Estos subproductes estan presents en totes les pàgines analitzades, els regalen com a reclam d'entrada.



© 2017 Nintendo. Nintendo Switch, Switch, and the Switch logo are trademarks of Nintendo.

www.playstation.com



Actualment, la majoria dels nens i de les nenes tenen habilitats informàtiques i manuals molt desenvolupades, coneixen els diversos suports i saben com manejar-los sense manifestar desconeixement, rebuig o por a utilitzar les màquines, al contrari, són usuaris òptims d'oci electrònic.

LA VIOLÈNCIA EXTREMA EN ELS VIDEOJOCOS

El panorama exposat explica la repercussió que tenen els jocs en la vida de la infància i la joventut: s'han convertit en el passatemps o el joguet més apreciat i valorat. La tecnologia té una valoració social positiva i tots els desenvolupaments o productes tecnològics ocupen els aparadors i els espais publicitaris de major prestigi; és modern i bonic, innovador i de prestigi. Sota este paraigua s'allotgen tot tipus de productes dirigits a potenciar el consum de tecnologia lúdica entre els nens i els joves, són el públic diana, els millors consumidors. Els continguts dels videojocs són, per tant, d'una importància extrema, doncs ja és evident la dificultat d'imposar controls o filtres en l'accés als jocs.



Lamentablement, l'extensió del producte no va unida a la qualitat dels continguts: si bé és cert que hi ha un desenvolupament espectacular en les interfícies gràfiques, que recreen escenaris en 3D de gran realisme, en els continguts s'ha produït

una generalització d'actituds violentes, racistes, xenòfobes i sexistes.



Bandes urbanes que escenifiquen tots els rituals violents d'una guerrilla urbana.

Inclouen tots els elements xenòfobs i sexistes que solament servixen per a enllaçar un pobre argument lineal de bons i dolents, sense matisos, sense legalitat, sense justícia. Els personatges imposen la seua llei per força.

Fins i tot en jocs esportius, les normes del joc inclouen agressions a l'adversari i actituds de joc brut en general, amb la qual cosa es pervertix l'esperit esportiu de qualsevol competició. Per exemple, el videojoc *Dowhill Domineition* de PlayStation 2 és una carrera de bicicletes de muntanya entre dos jugadors que poden pegar-se puntades de peu l'un a l'altre mentre esperen el senyal d'eixida. Cal fer-ho així per a eixir en millor posició que l'altre jugador/a.



La imatge violenta és constant independentment de l'edat del personatge, del tipus de joc o de la situació plantejada; la violència té presència pel seu valor en si mateixa, no cal contextualitzar-la ni justificar-la en una situació. L'entorn del joc és la raó per a usar-la com un recurs bàsic en el desenvolupament de l'argument.

ANÀLISI DE CONTINGUTS

L'anàlisi dels continguts dels videojocs s'ha elaborat a partir dels grans eixos que definixen els paràmetres dels videojocs. S'han estudiat les situacions que es presenten a qui use el joc, els objectius, les estratègies que ha d'adoptar el jugador/a, els recursos que ha de conèixer per a superar les dificultats del joc i, finalment, els perfils masculins i femenins més usuals en estos productes.

ESTUDI DE LES SITUACIONS DE JOC

Juntament amb els continguts cal analitzar la metodologia, l'estratègia i els recursos dels jocs.



Solen marcar una pauta d'agressivitat absoluta. En l'estudi presentat¹⁹ pels professors E. Díez Gutiérrez, E. Terrón Bañuelos i J. Rojo Fernández s'explica com en els jocs analitzats en el seu estudi:

(...) Exhibixen elevats nivells de duresa, d'exaltació del vencedor, de menyspreu del derrotat; a través d'estos s'aprén a entendre que la forma més adequada, si no és l'única, de resoldre els conflictes és a través de la violència.



Podem enganyar, mentir; podem assassinar altres éssers humans i se'ns donen premis per això (més vides, més energia, més temps, etc.); i com més n'assassinem, més se'ns condecorarà (...).



Els soldats reproduïxen les accions de la guerra en un escenari lúdic, estem jugant i, per tant, tota la crueltat implícita en una guerra perd el seu valor com a fre ètic.

Per exemple, si veiem la descripció del joc Counter-Strike 1.6 + Steam 1.0, ens explica com funciona la nova versió: este programa modifica els aspectes multijugador de Half-Life perquè pugues jugar a un joc d'equip.

Counter-Strike proporciona al jugador la possibilitat de jugar en el ban dels aliats o dels terroristes. Cada ban té accés a diferents armes i equip, com també habilitats úniques. Els mapes tenen diferents objectius: rescatar els ostatges, assassinar, desactivació de bombes...

Les armes que pots dur són pistoles, escopetes, rifles d'assalt, rifles de franc tirador, granades...



En tot cas, la violència en si mateixa és l'objectiu del joc; exercir-la té premi, és a dir, significa guanyar.



¹⁹ I Congrés Internacional sobre Ètica en els Continguts dels Mitjans de Comunicació i Internet. Granada, 15, 16 i 17 d'octubre de 2001.
<http://www.ugr.es/~sevimeco>.

No ser violent o molt violent és una mala posició de joc, conduïx a perdre la partida.



La gratificació per ser tan destructiu com siga possible és la victòria.

Qui dispara abans, guanya, és a dir, sobreviu. Cal actuar amb rapidesa, i no hi ha temps per a reflexionar sobre les conseqüències d'allò que vas a fer o sobre si hi ha altres possibilitats per a resoldre la situació.

Amb pantalles senzilles o molt sofisticades el mecanisme del joc quasi sempre és el mateix: ser el més ràpid matant.



(...) Mai té conseqüències per a qui juga, no hi ha normes per a frenar l'agressió.

Solen presentar una justícia paral·lela a la que hi ha establida legalment, la qual aprenen i assumixen que és la que realment és "eficaç", ja que la justícia legal sempre fracassa i "no servix per a res" (...).

Podem veure en la imatge com l'eslògan del joc advertix que la llei no funciona, i que has de crear la teua particular.





Invita el jugador a convertir-se en el castigador, per destruir l'enemic sense cap traba legal o moral, ja que comença advertint que la legalitat no funciona i que tu has de crear la teua particular.

Els models masculins sempre repetixen el prototipus del guerrer adaptat a diferents escenaris i situacions, però amb el mateix esquema violent i androcèntric.



La mitificació de l'heroi per damunt de les limitacions físiques o morals, el venjador o el salvador que tot ho pot.



L'acceptació del tot s'hi val, amb la creació d'un nou codi de conducta fet a mida de la situació, en la qual es justifiquen tot tipus d'extralimitacions respecte de les regles de convivència i dels drets. La finalitat sempre justifica els mitjans i els conflictes sempre es resolen amb l'ús d'una violència indiscriminada.



ESTUDI DELS OBJECTIUS DELS JOCS

La majoria de productes no tenen l'argument i el desenvolupament d'una història. Els personatges tenen perfils lineals amb objectius senzills i d'accions bàsiques.



Estan obligats a resoldre situacions elementals d'agressió-resposta, que es repeteixen sota una suposada amenaça, davant la qual cal actuar ràpidament sense temps per a valorar altres opcions.

El protagonista, és a dir, el jugador o la jugadora, ha de respondre a l'agressió sense preguntar-se els motius que el/la mouen, ja que no hi ha temps per a pensar. L'atac o la defensa es convertixen en l'única opció de joc en substitució d'un espai per a la reflexió i el criteri personal.

ESTUDI DE LES ESTRATÈGIES DELS VIDEOJOCOS

En quasi tots els productes es juga amb la mort i l'agressió als altres, unida a la velocitat i a l'ús de paranys que qui juga ha d'evitar i fer-hi caure l'"enemic".



En general, es tracta de veure qui és més ràpid pegant, qui mata qui, i finalment res no importa del joc, ja que prems "Iniciar joc" i torna a presentar-se la pantalla amb els personatges preparats per al nou combat.

La relació establida amb la violència i la mort és fictícia però directa, totes les persones jugadores saben que és un joc sense conseqüències, però van habituant qui juga a sortir-se'n en situacions molt agressives i sanguinàries, de les quals, a més, és el protagonista, ja que este tipus de jocs exigix que la persona jugadora s'identifique amb el personatge i que actue com ell.

Estes conductes reiterades formen part de l'entorn de l'oci personal, i és difícil separar el joc de la realitat.

La violència entre la joventut ha esdevingut un problema emergent en la nostra societat. És un fenomen complex produït per causes múltiples d'arrel cultural i

social. Es manifesta en espais esportius, lúdics, domèstics i educatius. La violència escolar està creixent en les aules, afecta tota la comunitat educativa, l'alumnat, el professorat i els pares i les mares. El fenomen és suportat per la comunitat escolar, però l'escola és un reflex social a la qual arriben tots els actors amb el seu bagatge de valors i d'actituds.

L'aparició progressiva en els mitjans de comunicació de casos greus de violència escolar ha augmentat la preocupació pel tema i l'interés en la recerca de fórmules de trobada entre els agents socials i escolars, que rebaixen els brots de violència i n'estudien les causes per poder abordar-la des de la prevenció. En esta línia podem consultar l'informe presentat pel Defensor del Poble²⁰ en què parla de la violència entre l'alumnat i amb el professorat.

La situació creada en les aules cal analitzar-la des de múltiples aspectes i no solament des de l'òptica escolar. Com es fa palés en l'estudi consultat, cal analitzar les claus socials en què els adolescents i els xiquets viuen (...), són receptors i consumidors d'una violència present en l'actualitat a través dels mitjans de comunicació, l'esport, l'oci i alguns productes culturals, especialment el cine i la televisió com una constant apologia de la violència. Estes mostres de violència esdevenen models i valors per a alguns sectors de la joventut que poden reproduir en els seus comportaments i pautes de relació (...).



Dins este context social, cal situar els videojocs, els seus continguts i la influència que poden tenir sobre els jugadors i les jugadores.

En els videojocs estudiats estan clarament delimitats els valors i codis de conducta, tal com explica l'estudi citat, *Violencia y videojuegos*, el codi ètic es reduïx al fet que l'èxit és matar per guanyar, i el fracàs és morir o perdre; el bé o els bons som nosaltres, i el mal o els dolents són ells, els que són diferents de nosaltres; allò just és la revenja, que jo mate, perquè jo guanye; i

allò injust és que jo perda.

(...) No hi ha "grisos", ni matisos, ni arguments, ni circumstàncies, ni explicacions. Això comporta una visió maniquea de la realitat. Un univers on l'única alternativa és matar o que et maten, menjar o que te mengen, guanyar o perdre. En esta visió paranoide de la realitat, l'altre diferent de mi és sempre un enemic que ha de ser eliminat (...).

²⁰ Estudi sobre violència escolar. Defensor del Poble.

ANÀLISI DELS RECURSOS QUE OFERIX AL JUGADOR PER A MILLORAR EL SEU NIVELL

Els estudis que acompanyen este informe demostren que en els jocs analitzats el llenguatge oral pràcticament se suprimeix o es redueix a l'emissió d'ordres o de claus tècniques, i se substitueix per les imatges de relats plans, que impliquen una resposta mecànica. No hi ha pensament, ni temps per a la reflexió, ni anàlisi de les situacions, o presa de decisions raonada. L'acció és el valor essencial del joc.



Quan l'entorn d'oci es mou en estos paràmetres d'aconseguir l'èxit sense esforç i sense normes, amb una gratificació immediata, és difícil acceptar que en la vida real les coses no funcionen d'esta manera: que cal mantenir el treball i l'esforç constant per aconseguir els objectius, que hi ha metes a llarg termini sense gratificacions immediates.

Si alguna cosa no s'aconsegueix immediatament "és un avorriment". Les metes a llarg termini deixen de tenir sentit en un context on tot succeïx fugaçment i sense fer pràcticament cap esforç.

ANÀLISI DELS PERFILS MASCULINS

En este tipus de videojocs s'ofereix una idea distorsionada dels models masculins. Sota una aparent diversitat de personatges, sempre s'hi representa un arquetip comú, que homogeneïtza els personatges i els eleva a la categoria d'universal.



Una generalització en la qual els valors que els donen vida són l'honor, el valor, el poder, la venjança, la força, l'orgull i el menyspreu de les coses d'altri.

Un lluitador invencible dedicat a mostrar la seua força, convertida en el valor absolut.



Un soldat indestructible, d'un exèrcit universal, autoritzat a realitzar totes les accions que considere necessàries per a imposar "la seua llei, la seua pau".



Les conseqüències de les seues accions sobre "els altres" no tenen valor negatiu, els seus atacs estan justificats per la grandària de l'amenaça.



Un guerrer poderós avalat pel pes de la història i una cosmogonia històrica basada en la guerra, les batalles i la dominació bèl·lica d'uns pobles sobre els altres.

Presenten un menyspreu absolut de l'enemic i del seu món, que justifica la seua destrucció.

ESTUDI DELS PERFILS FEMENINS

Els perfils femenins es poden estudiar des de distints punts de vista, pel tipus de continguts que es plantegen, segons el paper que tenen assignat en els jocs o pel tipus de joc que analitzem. Però sempre tenen en comú un perfil de figures secundàries com a ornament del paisatge, complements del protagonista masculí o víctimes de la violència.

La xarxa està plena de productes de pornografia basats en l'ús del cos de les dones com a mer objecte. El suport videojoc és solament un recurs tècnic més per a "jugar" amb el cos femení com un objecte al servei del plaer del jugador. Tot i que són anomenats "jocs" i així és com els trobem classificats en els localitzadors d'internet, en realitat no ho són, ja que no tenen estructura ni objectius de joc, solen ser simples animacions de pornografia. Els incloem en este estudi perquè estan presents en totes les pàgines de jocs gratuïts a què s'accedix fàcilment en internet.



Les dones que es presenten en els jocs estan "cossificades", estan en el mateix pla que els objectes de poder masculins, com ara cotxes, motos, etc. En la major part dels videojocs, la feminitat és assimilada a feblesa, covardia, conformisme i submissió.

En entorns de luxe o posicions de submissió i dominació masculina.

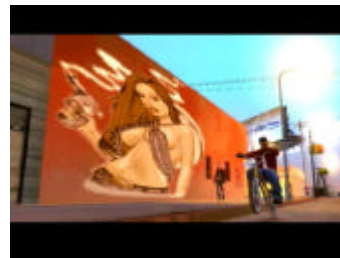
O en postures de càrrega eròtica evident, que deixen veure quin és el seu paper en la representació del joc.



En jocs dirigits directament als adults, però d'accés lliure a joves i nens, la representació de les dones deixa fora les subtileses i ofereix obertament el cos femení com un objecte sexual per a tot tipus de fantasies sexuals lligades a la dominació.



Este tipus de jocs estan a l'abast de qualsevol, ja que, tot i advertir de la duresa del contingut, no marquen una edat mínima d'utilització, solament és un avís informatiu, no tenen un codi d'entrada ni un filtre de seguretat.



Una altra manera d'aparéixer en els jocs és com a part del paisatge, seminues i agressives, com un element decoratiu de l'entorn.



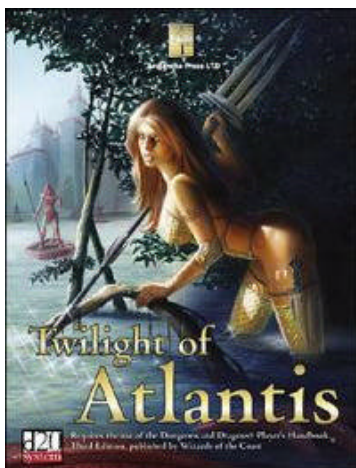
Poden ser part del decorat en què els protagonistes masculins desenvolupen l'acció. És habitual que no tinguin els trets de la cara treballats, ni solen mirar directament el jugador, ja que són part de l'escenografia i solament actuen d'acompanyants.

La distorsió del cos femení també està reforçada en el món dels videojocs amb l'èxit de l'estil Manga i Hentai, uns dibuixos asiàtics que actualment estan molt de moda en el món dels videojocs i en internet.



Com diu l'estudi d'AI "(...) La imatge de la dona que ací apareix és la d'una eterna adolescent –mai no envellixen-, amb ulls enormes que ocupen quasi tota la cara²¹ i altres trets distintius d'este món: "és ja una característica habitual que les xiques protagonistes lluisquen una pitrera estupenda, roba cenyida, faldilles curtes i que adopten postures i que visquen situacions bastant eròtiques.

La representació de la imatge femenina té un elevat contingut sexual, però mai sol fer-se explícit. Cosa que no passa en les produccions occidentals, en què solen ocupar les portades amb imatges pròximes a la pornografia (...).



²¹ Cosa curiosa en una civilització –la japonesa, on tenen el seu origen-, en la qual predominen els semblants amb ulls oblics.

La pressió de les associacions de dones i dels organismes d'igualtat que denuncien el tractament discriminatori de les dones ha alertat alguns editors sobre la necessitat d'incloure les dones en els jocs amb un altre paper més positiu i exercint uns perfils més actius.



Estos canvis també oculten raons comercials; els editors pretenen arribar a les xiquetes i les joves com a jugadores habituals, fent que es vegem reflectides en els personatges femenins en situacions més estimulants de joc, sobre les quals

puguen fer la transferència de rols o la identificació amb el personatge.



Com advertix l'informe d'Amnistia Internacional, este nou tipus de personatge, de trets andrògins i comportament agressiu, no aporta, llevat de la seua presència, res de nou.

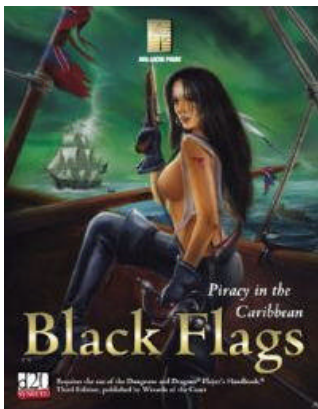


Reproduïxen els esquemes de comportament dels herois masculins adornats per la duresa, l'afany de revenja, el menyspreu, l'orgull, etc.

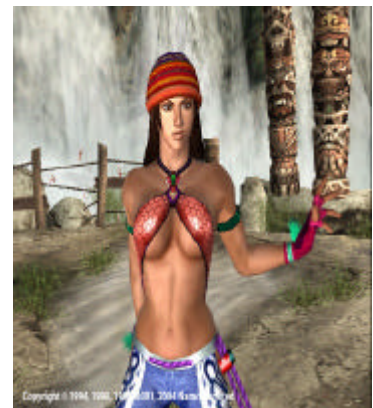
La violència i la força com a argument.



Però això sí, vestides o, més aviat, seminues, amb vestits escassíssims de tela.



Els homes en situacions similars sempre van vestits, amb cuirasses o vestits especials demostratius de força, o jerarquia reforçada per l'armament en primer pla.



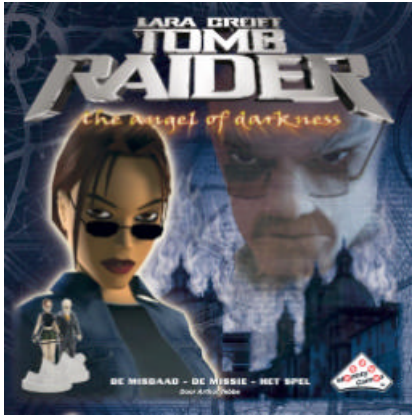
Una imatge seductora, que pot semblar innocent, però el jugador sap que amaga una dona molt perillosa.



S'hi reproduïxen tots els tòpics misògins sobre les dones.

LARA CROFT, EL NOU MODEL

El prototipus del nou personatge femení protagonista dels guions és Lara Croft. Per primera vegada apareix una dona representant el personatge central del joc en el joc Tomb Raider. Des que va eixir a la llum en 1996, l'han caracteritzada les models més famoses per a fer la publicitat del personatge i també s'ha dut al cine encarnada per Angelina Jolie.



Ha esdevingut una clàssica dels jocs de PC i consola. El personatge té milers de webs especialitzades o dedicades a ella en internet.

Si demanem la recerca en Google pel seu nom, Lara Croft, hi apareixen estes dades:

Resultats 1 - 10 d'aproximadament 746.000 de Lara Croft.

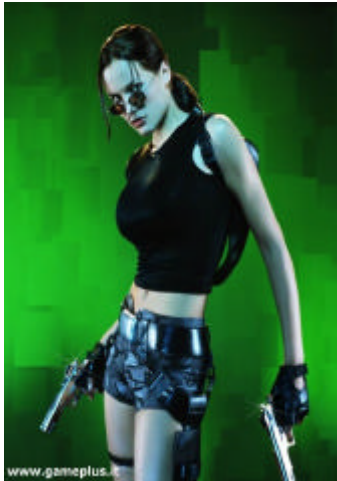
Si busquem pel nom del joc, Tomb Raider, hi trobem les dades següents:

Resultats 1 - 10 d'aproximadament 2.050.000 de Tomb Raider.



Com diu Itziar Elizondo en el seu article "Querida Lara Croft":

Hi ha alguna cosa més que la indubtable perfecció tècnica dels teus creadors, que t'han presentat en societat com "una barreja explosiva d'agent 007 i Indiana Jones (independent, decidida, intel·ligent), en un cos àgil i esportista (55 kg, 1,72 m, ulls marrons, cabells castanys, 95-55-85)". En paraules de Hugh Falk, responsable de la revista nord-americana dedicada als jocs *C/NET*, "camines com una dona però dispaes com un home". Bo, potser el tal Hugh ens estiga donant una pista.



La imatge de Lara Croft representa un sexisme més sofisticat; l'ús constant de la violència reflectix els usos simbòlics i uns arquetips totalment masculins.

Si unim en una mateixa escena estos dos components visuals que interaccionen (cos femení dominador que pot ser sotmés), tenim com a

resultat una fantasia masculina tradicional.

El tractament dels models femenins en els videojocs té un gran impacte entre les xiquetes i les joves, que veuen en estos personatges una manera de competir en igualtat amb els xics compartint els recursos de força, violència i codis de comportament; és a dir, per a triomfar cal assumir valors (negatius) tradicionals masculins. Sense deixar espai per a pensar-se a si mateixes com a iguals en drets, però diferents en respostes i valors. Els xics i les xiques apareixen implicats en un binomi injust i obligat de submissió i dominació.

LA VIOLÈNCIA CONTRA LES DONES

Al llarg del treball veiem que la violència contra les dones sempre està present en el món dels videojocs: en uns casos per la seua presència secundària i passiva, o com a mer objecte de propietat del protagonista, ja que la desvalorització pel fet de ser dona ja és exercir un tipus de violència; en d'altres són víctimes colaterals de les batalles, guerres, baralles al carrer, etc. Fins i tot hi ha jocs com Drive by2 en què puntua menys matar una anciana en un tiroteig que encertar un gat.

Altres vegades, l'assimilació del model masculí genera "guerreres" implacables, plenes d'armament però quasi nues, on és igual d'important mostrar els seus cossos idealitzats, plens de connotacions eròtiques més o menys evidents, i una barreja de dolcesa i feresa que regala els seus somriures a través de les armes, un altre dels tòpics que actuen sobre les dones en l'imaginari dels guionistes i dibuixants. Esta visió manipulada de les dones també és violència.

Però hi ha un altre tipus d'espais de descàrrega gratuïta d'internet, en els quals la violència sobre les dones és l'objectiu directe del producte, sense altre tipus d'elements de joc ni components que entretinguen el jugador.

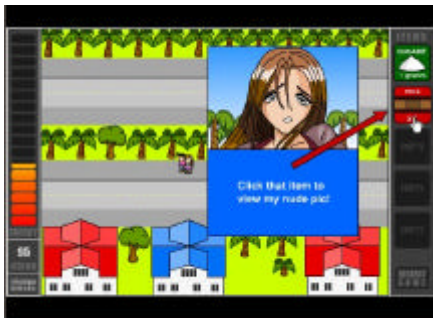
La pantalla sol mostrar un primer pla d'una dona, en una foto o en un dibuix, a la qual pots aplicar tot tipus d'agressions. La gratificació del joc està a mesurar, respecte d'un altre jugador o en diferents partides d'este, la rapidesa o la força de l'agressió, en molts casos fins a aconseguir la mort de la dona. Inclouen comptadors de temps o de força per a mesurar l'habilitat/brutalitat del jugador; per a completar la sensació de realitat de les agressions estan reforçades per l'àudio dels gemecs o crits de la dona agredida.

Hem realitzat una anàlisi de la mostra de jocs gratuïts, de flaix i comercials que exposem. Hem seleccionat estos jocs per a fer l'estudi, però n'hi ha milers similars a estos en la xarxa, amb els mateixos arguments o, millor dit, amb absència d'estos, i amb iguals plantejaments de joc.

ESTUDI DE CASOS. JOCS GRATUÏTS EN INTERNET

Jocs trobats quan naveguem en la pàgina: Rincón del juego.

Títol: Frank's Adventure



Argument: en un entorn de ciutat costera amb platja, el personatge és un xic que necessita diners i energia per a trobar imatges de dones nues i així completar un àlbum de fotos pornogràfic.

camells venent drogues.

Passeja pels carrers i hi troba casinos, sales de cine *porno*, prostíbuls amb escenes evidents de sexe en què es paga el servei amb cocaïna, i

Joc: es tracta d'entrar a tots els espais i consumir sexe, drogues i joc.

Títol: King Stroker



Argument: no en té.

Joc: és un masturbador mecànic.

Títol: Massatge



Argument: mirar com una dona es fa massatges als pits de manera provocativa.

Joc: amb el ratolí pots fer que vaja més ràpid.

Títol: Photo Shoot



Argument: una model posa per ser fotografiada en posicions obscenes.

Joc: el jugador fa fotos *porno*, mentre una dona posa. Ha d'estimular la model per a aconseguir les fotos més obscenes.

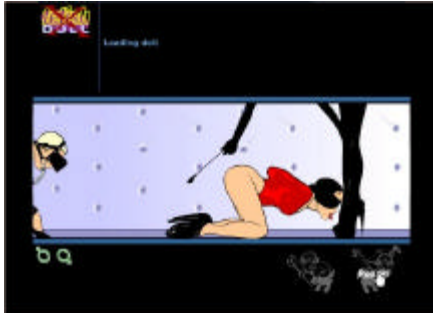
Títol: Potentsimeeter



Argument: una habitació amb 8 llits i dones gitades als llits.

Joc: el jugador ha de ser ràpid i ficar-se al llit de totes.

Títol: Fetish Doll o Nina fetitxe



Argument: No n'hi ha.

Joc: és un joc de dominació en un entorn sadomasoquista.

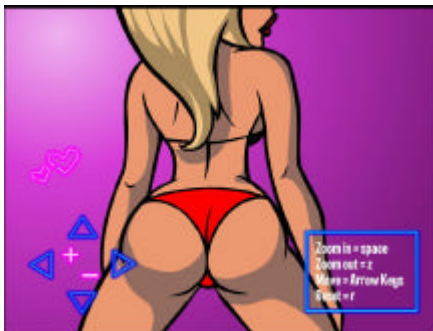
Títol: Holy Virginity



Argument: sant Josep tracta d'evitar que els espermatozoides que llança un àngel arriben fins a la Verge, sense poder evitar que es quede embarassada.

Joc: és un joc d'habilitat i rapidesa, cal moure els personatges per la pantalla amb el ratolí.

Títol: Striperella



Argument: una xica fa un *strip-tease*.

Joc: el jugador controla el *strip-tease* amb els comandaments del teclat.

Títol: Bufeteja la puta



Argument: amb el peu, el puny, la mà o un tauler pots matar a bastonades velles estrelles del rock.

Joc: es tracta de bufetejar l'estrella del rock. Sol ser una dona ja gran, famosa en un altre temps. No hi apareixen punts, ni barres d'energia; la recompensa del jugador és el plaer d'apallissar el personatge.

Títol: Crim perfecte



Argument: uns nens es maten entre ells com si fóra un joc domèstic.

Joc: animació present en quasi totes les web de jocs gratuïts; no és un joc, és una animació. Solament és per a veure-la i "gaudir-ne".

Títol: Drive by 2



Argument: un cotxe recorre un carrer disparant sobre tot: com més mata més punts es guanyen.

Joc: el jugador controla el tir i ha de combinar punteria amb velocitat. Matar ancianes i dones puntua menys que homes o gats.

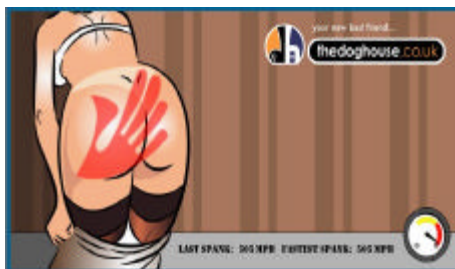
Títol: Kill Hill



Argument: una dona guerrera supera enemics amb violència extrema.

Joc: el jugador controla el combat de la protagonista amb els comandaments del teclat.

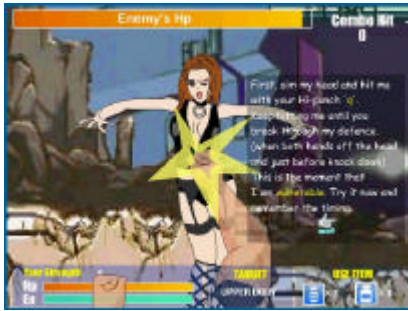
Títol: dóna palmades al botí



Argument: pegar bateculs a una xica.

Joc: el jugador ha de colpejar les natges d'una xica que crida de dolor cada vegada. Un rellotge mesura la velocitat que empra quan pega.

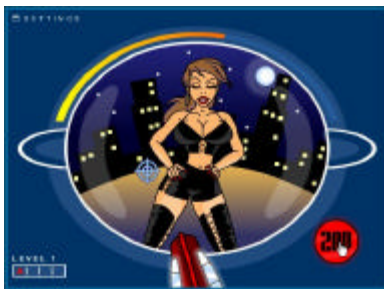
Títol: Sim Girl



Argument: una xica demana ser colpejada.

Joc: el jugador colpeja i rep indicacions de la xica sobre com ha de ser colpejada i en quin moment és més vulnerable.

Títol: Strip that girl



Argument: despullar una xica disparant una arma contra ella.

Joc: cada vegada el jugador encerta, desapareix una peça de roba del cos de la xica.

Títol: Tarzán



Argument: versió *porno* d'un clàssic joc de "maons".

Joc: el jugador controla el piloteig amb els comandaments del teclat.

JOCS COMERCIALS

El mercat dels videojocs és una indústria tan important que està provocant la renovació del parc informàtic de les llars, a causa que els seus requisits tècnics són de prestacions elevades i exigixen targetes gràfiques, reproductores d'àudio i capacitat de memòria cada vegada majors.

L'edició de nous títols és constant i es poden consultar els programes de demostració de promoció en la xarxa amb facilitat. Podem assegurar que la majoria de productes reproduïxen els tòpics i arquetips que es denuncien en este informe i en d'altres citats, com ara *Con la violència hacia las mujeres no se juega* d'Amnistia Internacional (AI), l'elaborat per l'Associació Aragonesa de Jugadors d'Atzar en Rehabilitació (AZAJER) *Salud mental y emocional de los jóvenes*, l'article "Violència y videojuegos", o l'estudi elaborat per l'Institut Nacional de la Joventut (INJOVE) *Jóvenes y videojuegos*.

Cadascun d'estos informes fa un estudi exhaustiu dels videojocs, el seu ús per temps, franges d'edat i sexe. També s'han estudiat pels tipus de jocs i suports comercials o de divulgació i les seues repercussions en la infància i la joventut quant a l'assimilació de models, aïllament social o nivell d'estudis, i s'han oferit dades molt valuoses de la magnitud del fenomen que implica la implantació en les llars i en els hàbits lúdics del nou oci electrònic.

Adjuntem els informes esmentats per facilitar-ne la consulta; a més de les dades i estadístiques d'ús, oferixen una anàlisi detallada dels jocs més importants del mercat espanyol.

També s'han realitzat estudis als EUA sobre la violència en els videojocs i les seues repercussions en la joventut. Citem l'estudi publicat en *The Journal of the American Medical Association* i realitzat per investigadors de la Facultat de Salut Pública de Harvard, a Boston (Estats Units). En este estudi, després d'analitzar 81 videojocs aptes per a nens de 13 o més anys i escollits aleatòriament, es va observar que en el 98% apareixen continguts violents, sang en el 42%, temes sexuals en el 27%, paraules grolleres en el 27%, bromes insultants en el 7% i drogues en el 15%. També es va observar que en el 90% d'estes històries el jugador necessitava ferir per a continuar el joc i en el 69% de les vegades l'objectiu era matar. En un 48% dels jocs no apareixia cap tipus d'icona o etiqueta sobre el seu contingut.

El cas del joc Grand Theft Auto: San Andreas

El 21 de juliol de 2005, el Consell per a la Qualificació del Programari d'Entreteniment d'EUA ha canviat la classificació d'un joc que ja està en el mercat. El videojoc Grand Theft Auto: San Andreas ha passat a ser considerat solament per a adults pel seu contingut sexual explícit ocult. Es tracta de la primera vegada en anys que el grup s'encarrega d'establir estes categories i canvia la classificació d'un joc que ja està en el mercat, va dir Patricia Vance, la presidenta del Consell.

El fabricant, Rock Star Games, ha decidit frenar la seua producció i assenyala que farà una nova versió en què no serà possible accedir a les escenes sexuals "amagades" que han causat tanta polèmica. Fins ara, el videojoc duia l'etiqueta "M" —per a majors de 17 anys—, però ara durà el senyal 'AO', o "solament per a adults", és a dir, que no es recomana per a menors de 18 anys.

Grans superfícies comercials han assenyalat que llevaran de les seues prestatgeries la versió actual del joc, del qual s'han venut solament als EUA quasi sis milions de còpies des que va eixir al mercat a l'octubre de 2004.

Una de les persones que han protestat més activament va ser Hillary Clinton, qui va enviar una carta a la Comissió Federal de Comerç (FCC) en la qual expressava la seua preocupació i demanava que el títol es classificara com 'AO'.

Però no deixa de ser sorprenent que tot el problema que planteja este joc davant les autoritats americanes siga una escena de sexe explícit, i no l'elevat grau de violència que conté, ni el codi de comportament que proposa, que pot funcionar com el manual del perfecte delinqüent, ni l'absència de valors ètics i de respecte.

Este videojoc recrea la vida d'una colla urbana en un entorn urbà tipus Las Vegas. Els protagonistes són xics que han de recórrer els carrers i solucionar les incidències que els ixen a l'encontre. Ara ens detindrem en la guia del joc.

Guia del joc:

La guia va donant al jugador les instruccions necessàries per a superar les dificultats o situacions de joc. En este apartat ens limitarem a les recomanacions explícites de tracte cap a les dones que apareixen en el joc.

En l'apartat 1.4, Recuperar vida, oferix diversos recursos per a recuperar el nivell òptim de la barra de la teua vida. Pots fer-ho dinant en restaurants, canviant el lloc habitual del dinar, guardant la partida en un disc de memòria o bé, i per tant en el mateix pla d'importància, pots recórrer a les dones.

A continuació reproduïm textualment les indicacions que la guia dóna als jugadors.

“Recorrent a les dones de malviure que freqüenten els carrers i a aquelles que distingim pels seus vestits provocatius i la seua manera peculiar de caminar.



Atura el cotxe prop d'una dona, espera que et faça una proposició i accepta-la prement en la creu.

La xica pujarà al cotxe i tu has d'aparcar en un lloc tranquil, i si és possible fosc

(qualsevol lloc que no siga una carretera i pel qual no passen cotxes ni gent)”.

Curiosament li sembla que se les reconeix pel seu “malviure”, fins i tot als ulls del protagonista, que és un delinqüent de bandes que trafica amb drogues i armes, i per a aconseguir-les recorre a tot tipus d'accions delictuoses, l'assassinat inclòs, però la guia no considera “malviure” este perfil.



“Mentre la xica et va fent un «treballet fi», tu recuperes vida alhora que disminueixen els teus diners. Per cert, si vols recuperar la pasta que t’has gastat, o fins i tot guanyar-ne més, elimina la xicoteta tan bon punt baixes del cotxe...”

A més del tracte vexatori envers la dona, acaba recomanant obertament al jugador que la mate per a robar-li els diners que

porte a sobre.

En un altre apartat, quan parla dels personatges del joc, esmenta les núvies de Carl, i dóna consells sobre com tractar les núvies:



“A partir d’ara hauràs de cultivar la relació amb Denise, perquè no et done “la llanda” per telèfon. Dedicar un poc de temps per a anar a casa seua i eixir amb ella a fer una volta. De vegades, voldrà passejar amb cotxe per a pegar uns tirs o anar de copes. Tranquil, que els missatges de la part inferior de la pantalla et diran a cada moment si està a gust o no.

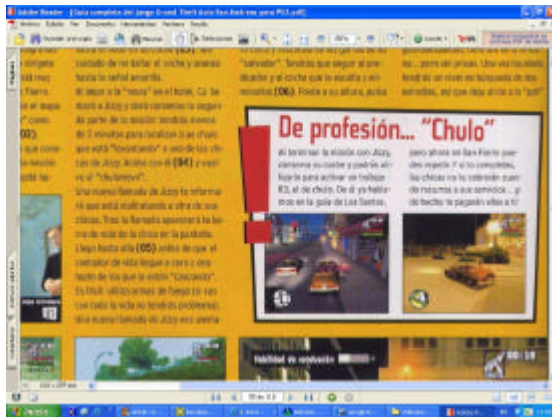
De vegades n’hi haurà prou si la ducs a algun lloc com ara el bar del barri, però altres vegades hauràs d’omplir la seua barra de diversió deixant que dispare contra membres d’altres bandes o que pitge a fons l’accelerador del cotxe (...).”

“Procura anar a buscar-la sempre de vesprada, ja que de matí estarà ocupada. Quan la tingues ficada a la butxaca, et donarà l’oportunitat de passar a casa seua a «prendre café»; accepta la invitació i esta nit triomfaràs. A mesura que avances en la relació, la teua núvia et prestarà el cotxe o et farà regals, com ara el vestit de *xulo* que apareixerà al teu guarda-roba.”

Amb el regal del vestit de *xulo*, la xica t’està indicant que esdevingues el seu proxeneteta.

És en este moment del joc quan apareixen les escenes de sexe explícit. Si has aconseguit ficar-te-la a la butxaca i t'invita al café, t'advertix que triomfaràs, per a això has de descarregar-te un petit *plugging* (mòdul) que, quan l'acciones, mostra les escenes censurades.

Dins l'apartat Misiones en la pàgina 55, explica com esdevenir un *xulo* de professió i els seus avantatges.



Advertix:
 “Si completes el joc proposat per a aconseguir ser *xulo*, les xiques no et cobraran pels seus serveis i, de fet, elles et pagaran a tu!”

CODI D'AUTOREGULACIÓ PEGI

Des del juny de 2003, la Unió Europea va adoptar un nou codi per a 16 països d'autoregulació dels videojocs.

Guía para comprar un videojuego

CLASIFICACIÓN POR EDAD SEGÚN EL PEGI
 (Pan European Game Information)

- Más de 3 años
- Más de 7 años
- Más de 12 años
- Más de 16 años
- Más de 18 años

ICONOS DESCRIPTORES DE CONTENIDOS:
 Estos iconos especifican el contenido que determina la clasificación del videojuego en la categoría de edad seleccionada. Los iconos utilizados son los siguientes.

- Discriminación**
El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación.
- Drogas**
El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.
- Miedo**
El juego puede asustar o dar miedo a niños.
- Lenguaje soez**
El juego contiene palabrotas.
- Sexo**
El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales.
- Violencia**
El juego contiene representaciones violentas.

Fuente: ADESE

EL PAÍS

El seu nom és PEGI (Pan European Game Information) i es va crear perquè els consumidors, pares i educadors coneguen què s'amaga darrere de cada videojoc.

Als EUA un sistema molt semblant a este està funcionant des del 1994. Ambdós sistemes són utilitzats per a saber a quin grup d'edat van dirigits els videojocs i què podem trobar en estos.

Però els codis d'autoregulació no semblen suficients per a confiar en el control d'estos productes. Les institucions i els governs han de fer un esforç en la legislació i el seguiment de l'aplicació de les lleis.

Andalusia es troba entre les comunitats autònomes que tenen legislació pròpia.

Llei 1/1998, de 20 d'abril, dels drets i l'atenció al menor.

Art.7. Informació i publicitat

“Les administracions públiques hauran de vetlar perquè en els mitjans de comunicació social no es difonguen programes o publicitat contraris als drets dels menors i, en particular, caldrà atendre que no continguin elements discriminatoris, sexistes, pornogràfics o de violència. Caldrà estendre la mateixa vigilància als sistemes informàtics d'ús general o qualssevol altres derivats de l'aplicació de les noves tecnologies (...).”

CONCLUSIONS

De tots els estudis realitzats podem concloure que els videojocs no són aliens al fenomen de la violència, el sexisme o l'aïllament d'alguns adolescents i joves.

Cal iniciar mesures de prevenció davant la creixent violència juvenil. Això ha d'implicar l'àmbit educatiu juntament amb la resta d'agents socials, culturals, econòmics, ideològics i polítics que han d'assumir la seua part de responsabilitat, i buscar mecanismes concrets i adequats per a frenar el creixement d'actituds violentes i sexistes.

L'estudi realitzat per la Universitat de Lleó i l'Institut de la Dona conclou assenyalant les següents característiques negatives per a l'educació en valors dels adolescents i joves, però comunes en la majoria dels videojocs:

- La violència com a única resposta possible davant el perill,
- Ignorar els sentiments dels altres,
- La no-consideració de les víctimes o la incapacitat de posar-se en el lloc de l'altre,
- Distorsionar les regles socials,
- Afavorir una visió discriminatòria i excloent de les dones,
- Promoure una visió dantesca del món,
- Fomentar la idea que tot s'hi val com a norma acceptable de comportament,
- Estimular tot tipus d'actituds insolidàries.

Hi ha una sèrie de drets generacionals reconeguts pels organismes internacionals que han de passar de meres declaracions de dret a normes vinculants de fet.

El patró androcèntric sustenta una ideologia bel·licista i de dominació sobre el més dèbil, i especialment la discriminació sobre les dones. La socialització dins estos paràmetres culturals de tots els agents implicats en la cadena dels videojocs (productors, guionistes, desenvolupadors, publicistes) concep uns productes fidels al seu imaginari masculí, i responen a allò que, des de la representació social, serien els desitjos, les fantasies i les afeccions dels homes.

L'estudi realitzat mostra la utilització simplista d'uns models masculins i femenins estereotipats. El resultat és un producte pensat per al mercat masculí que reproduïx obertament els missatges i les imatges misògines i masculistes d'ideologia obertament sexista.

Es dona així uniformitat als comportaments masculins, i s'atrapa en este model els xics que hi juguen i deixen fora les xiques que volen jugar però no es poden sentir còmodes ni representades en estos esquemes de joc.

El paradigma de l'èxit és allò masculí, però els xics estan sotmesos a seguir un model simplista de valors i comportaments, no poden expressar sentiments, sensibilitat; ser durs és un valor, han de ser dominadors i tot és legítim per a obtenir la victòria.

Les xiques estan en el costat de la submissió, de les coses secundàries, dels objectes decoratius, com a mercaderia sexual. Per a ser protagonistes han d'adaptar-se als criteris de competitivitat i assumir els valors dels homes, els models masculinitzats de l'èxit. S'hi nega la possibilitat que hi haja un altre esquema en el qual establir les relacions en el joc, ni amb els altres ni amb la resta, no existix un model que trasllade valors, actituds o comportaments de les dones.

La majoria dels videojocs analitzats estan impregnats d'estereotips masclistes. S'hi observa una visió lineal marcada pel sexisme, el racisme, la importància exagerada de la moda, en què l'agressivitat és el sistema òptim d'assolir les metes.

Els valors i l'estructura mental que impregnen molts dels videojocs analitzats inciten al sexisme i a la violència.

Els jocs "ens eduquen en usos, costums i lectures de la realitat que penetren els nostres esquemes de significat més enllà dels continguts explícitament formulats des de les institucions d'educació formal i no formal" (Esnaola, 2003).

DOCUMENTS CONSULTATS

LA DIFERENCIA SEXUAL EN EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS (2004). Enrique Javier Díez Gutiérrez (dir). Eloína Terrón Bañuelos. Matilde Garcia Gordón. Javier Rojo Fernández. Rufino Cano González. Rosa Castro Fonseca. Rosa Eva Valle Flórez. Olaia Fontal Merillas. Juan Diego Morala Bueno. Editat per CIDE (Ministeri d'Educació i Ciència) i Institut de la Dona (Ministeri de Treball i Afers Socials).

Url: <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>

CON LA VIOLENCIA HACIA LAS MUJERES NO SE JUEGA. VIDEOJUEGOS, DISCRIMINACIÓN Y VIOLENCIA HACIA LAS MUJERES (2004). Amnistia Internacional. Secció espanyola.

Url: <http://www.es.amnesty.org>

VIDEOJOCS A L'AULA. Anàlisi de videojocs (2004). F9 Grup de treball "Aprofitament didàctic dels jocs d'ordinador a l'escola primària i l'ESO", assessorat per Begoña Gros Salvat.

Url: <http://www.xtec.es/~abernat/castellano/propuest.htm>

VIOLENCIA SEXISTA EN LAS TIC (2004). Angustias Bertomeu Martínez. E-leusis.net.

Url: <http://www.e-leusis.net/Ficheros/Texto/La%20Violència%20en%20las%20NTIC.pdf>

PEGI: CÓDIGO DE LA UNIÓN EUROPEA SOBRE SEXO, DROGAS Y VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS (2003). Comissió Europea.

Url: <http://www.pegi.info/index.html>

ESNAOLA HORACEK, G.A. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. Etic@net, 1, 1-10.

<http://www.mtas.es/dona/publicaciones/docs/libro-videojocs.pdf>

SALUD MENTAL Y EMOCIONAL DE LOS JÓVENES (2002). Associació Aragonesa de Jugadores d'Atzar en Rehabilitació. AZAJER.

Url: <http://www.azajer.com>

JÓVENES Y VIDEOJUEGOS: ESPACIO, SIGNIFICACIÓN Y CONFLICTOS (2001). Institut de la Joventut (INJOVE) i Fundació d'Ajuda contra la Drogoaddicció (FAD). Elena Rodríguez (coordinadora). Madrid.

Url: <http://www.mtas.es/injuve>

VIOLENCIA Y VIDEOJUEGOS (2001). Enrique Javier Díez Gutiérrez. Universitat de Lleó; Eloína Terrón Bañuelos. EOEP. León; Javier Rojo Fernández. IES. Benavente. Presentat en el I Congrés Internacional sobre Ètica en els Continguts dels Mitjans de Comunicació i Internet.

Url: [http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Violència%20y%20videojocs%20\(Etica\).doc](http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Violència%20y%20videojocs%20(Etica).doc)

LA EDUCACIÓN EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN E INTERNET COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE UNA CULTURA DE PAZ (2001). José Antonio Ortega Carrillo. Granada.

Url: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero4/Declaracion/Declaracion.htm>

VIOLENCIA ESCOLAR: EL MALTRATO ENTRE IGUALES EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (2000). Informe del Defensor del Pueblo. Madrid.

Url: <http://www.defensordelpueblo.es>

“QUERIDA LARA CROFT” (2000). Itziar Elizondo Iriarte. Comunicación Eleusis.net.

Url: http://www.e-leusis.net/noticia.asp?id_noticia=208

Informe elaborat per:
Ma. Angustias Bertomeu Martínez
Març de 2006