

=====  
Ref. Queja nº 030138  
=====

(S/Ref. SGL-joc)

Ilmo. Sr.:

(...) formuló queja respecto a la existencia de videojuegos con contenido claramente atentatorio a los derechos humanos y sobre la necesidad de realizar una serie de recomendaciones sobre legislación que contenga sanciones en esta materia para las Comunidades Autónomas. Junto al escrito de queja se adjuntó un informe (fechado el diciembre de 2002) titulado *¿sabes a qué juegan tus hijos?* donde se denuncian diferentes videojuegos que hacen apología de torturas, ejecuciones, racismo o xenofobia. Las solicitudes concretas que formula el Grupo Local de Valencia de (...) son las que siguen:

- Que se modifique la ley existente (Ley 7/1994 de 5 de diciembre de la Generalitat Valenciana de la Infancia) para contemplar de forma más contundente la prohibición de venta y alquiler de videojuegos que hacen apología de la violencia, racismo, etc, como por ejemplo la ley de Canarias o Galicia
- Que se creen los mecanismos para un seguimiento de la legislación que ya dispone nuestra Comunidad. Si ya existieran dichos mecanismos, ruegan información sobre los mismos, régimen sancionador y actuaciones realizadas
- Que se inste al gobierno español a la creación de una legislación efectiva para la protección del menor

Con el fin de valorar la admisión a trámite, se dirigieron oficios el 26 de febrero de 2003 al Instituto Valenciano de Evaluación y Calidad Educativa, a la Comisión Técnica del Juego y a la Dirección General de la Familia, Menor y Adopciones.

La Comisión Técnica del Juego remitió escrito a esta Institución con fecha de entrada 18 de marzo de 2003 en el que exponía que la recomendación 6.6 del informe referenciado, única para la que es competente, exponía que se establecieran en las Salas de Juego en red una separación efectiva para menores y que se incluyeran la recomendación por edades en los videojuegos que se facilitasen al público.

El artículo 4 del vigente *Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar* considera como máquinas recreativas de tipo A los aparatos informáticos que permiten, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos en locales de pública concurrencia. Dichos juegos únicamente podrán practicarse mediante sistemas de conexión individuales o redes debidamente autorizadas.

El punto 3 de dicho artículo establece que no se podrán homologar ni inscribir en el Registro las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización o exhibición de actividades que de cualquier manera puedan herir la

sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y la juventud. Tampoco podrán homologarse las máquinas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía de la Comunidad Valenciana y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia, así como las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores.

Por su parte el vigente *Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego*, entiende como Salones Recreativos todos aquellos establecimientos autorizados para la explotación e instalación de dichas máquinas de tipo A, y obliga a que si las mismas se encuentran instaladas en Salones de Juego, los menores de 18 años únicamente puedan tener acceso a ellos siempre y cuando la separación de la zona en la que están colocados respecto de la zona de máquinas de tipo B, se efectúe por instalaciones fijas y permanentes y que ambas zonas tengan acceso independiente desde la calle, y caso de compartir aseos, éstos se ubicarán en la zona de tipo A, no pudiendo acceder desde ésta a la zona de tipo B, aún cuando existiera una puerta de comunicación al efecto que deberá permanecer siempre cerrada y sin posibilidad de apertura desde la zona de máquinas de tipo A, en la que además habrá un cartel en el que se indique la prohibición de acceso a menores de 18 años, sancionándose como falta grave permitir el acceso de menores a los locales o establecimientos donde lo tuvieran prohibido.

A la vista de la citada normativa, estima la Comisión Técnica del Juego que las recomendaciones efectuadas en el escrito de queja se encuentran recogidas en la normativa reguladora en lo que afecta a sus competencias.

Con fecha 9 de mayo de 2003, tuvo entrada en esta Institución escrito del Instituto Valenciano de Evaluación y Calidad Educativa en el que señala que no se ha realizado ningún estudio específico sobre la influencia de los videojuegos y demás sistemas audiovisuales en el público infantil y juvenil y sobre la importancia de la promoción del respeto a los derechos humanos en el medio educativo. No obstante, en algunos estudios realizados, fundamentalmente en el de las “Competencias Básicas en tecnología de la información y la comunicación”, se hace referencia al marco ético en que debe desenvolverse la utilización de estas tecnologías. Asimismo, en el proyecto “Diagnóstico del uso de Internet en los centros escolares” se recoge un apartado sobre las actitudes respecto al uso de Internet en los centros educativos. En cuanto a la promoción del respeto a los derechos humanos en el medio educativo, es de destacar que los currículos de las diferentes etapas del sistema educativo recogen como contenido fundamental la referencia a este tema. Por parte del IVECE, en diferentes proyectos se recogen aspectos relativos al respeto a los derechos humanos, por ejemplo al establecer las competencias básicas para la vida dentro de la enseñanza obligatoria, entre las que destacan competencias básicas que expresan ese respeto. En los estudios realizados sobre el clima social en centros educativos se resaltan las siguientes dimensiones:

- El clima de la convivencia
- La participación en las actividades del centro
- El ambiente de trabajo

- Normas de comportamiento y disciplina
- La tolerancia y el respeto hacia los demás con la libertad de expresión
- La acogida e integración de todos los componentes del centro, en especial los de otras culturas y procedencias, así como la ausencia de conflictos interpersonales o su resolución de forma constructiva.

Con fecha 20 de mayo de 2003 tuvo entrada en esta Institución informe de la Consellería de Bienestar Social en el que se expresa la sensible preocupación del Gobierno Valenciano, ofreciendo cauces de consenso en esta materia compleja, resaltando que la Ley Valenciana de la Infancia resalta el deber de los poderes públicos de velar porque la información que reciban los menores sea veraz, plural y respetuosa con los derechos constitucionales (artículo 5.2) y la implantación de campañas de sensibilización y servicios de diagnóstico especializado encaminadas a combatir las actitudes racistas y sexistas y contra el uso de la violencia en el medio infantil y juvenil, evitando la emisión de programas audiovisuales con este contenido y promocionando videojuegos con un cariz contrario a la misma (artículo 17).

Recoge el informe el amplio marco legislativo de protección al menor definido en la Ley 5/1997 por la que se regula el sistema de servicios sociales, la Ley 7/2001 de mediación familiar, el Decreto 91/2001 por el que se aprueba el Reglamento de medidas de protección jurídica del menor o el Decreto 3/2003 por el que se crea el Fondo de Garantía de pensiones por alimentos. Por otro lado, el Decreto 155/1998 del Gobierno Valenciano por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar contempla la prohibición de entrada y permanencia a menores en locales donde estén instaladas determinadas máquinas de juego.

La Consellería considera necesario un acuerdo de autocontrol sobre la limitación en la producción y venta de este tipo de juegos con la industria del sector, que repercuta en la limitación de distribución y acceso en la red de este tipo de productos internacionales. Una de las iniciativas más avanzadas, señala el informe, ha sido la realizada por la Comunidad Autónoma de la Rioja que, mediante Decreto 37/2002, ha establecido el procedimiento regulador de las autorizaciones administrativas para la explotación de videojuegos o programas informáticos en ordenadores personales, considerando el uso de videojuegos en ordenadores personales como máquinas recreativas, pero dadas las peculiaridades de las mismas, cuya práctica no es exclusiva de juego, considera un sistema de homologación del material y concesión de autorización de explotación que se basa, esencialmente, en la autocertificación por parte de las empresas fabricantes o importadoras de la seguridad eléctrica y de que el contenido de los juegos no contravenga la prohibición de su legislación autonómica sobre juego y menor, exigiendo que los contenidos de los programas se adapten al “Código de autorregulación sobre etiquetado y publicidad de los productos de software y entretenimiento” que ha sido elaborado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de software y entretenimiento, al que el informe de la organización reclamante señala como documento de referencia. La Consellería valora muy positivamente dicha norma como punto de partida encontrándose abierta a la elaboración de un trabajo riguroso en la materia.

Conferido traslado para alegaciones a la organización reclamante el 9 de junio de 2003, no realizó nuevas alegaciones.

Parece razonable establecer las siguientes CONSIDERACIONES sobre lo anterior:

La Generalitat Valenciana, a través de la Conselleria de Innovación y la Dirección General de Comercio y Consumo, patrocinó un proyecto de la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios con el fin de dar a conocer la influencia que los videojuegos tienen sobre niños y jóvenes. Para ello, además de la recogida de datos mediante encuestas y observación directa del comportamiento de los usuarios ante determinados videojuegos, realizaron una investigación sobre el contenido de algunos de los videojuegos más solicitados por los jóvenes, así como de las revistas de videojuegos más importantes y de más tirada en nuestra Comunidad.

Entre las conclusiones del citado informe, destaca la facilidad del acceso de los menores a juegos de carácter violento o sexista y la importancia de tal cuestión que puede ser más perjudicial que la televisión en la medida en que existe un alto grado de interactividad que no existe en la televisión. Sin embargo, los videojuegos no tienen un carácter exclusivamente negativo sino que aportan una serie amplia de beneficios entre los que cabe destacar:

- Desarrollo de habilidades psicomotrices.
- Adquisición de habilidades para la toma de decisiones y resolución de conflictos.
- Desarrollo de reflejos y agilidad mental.
- Desarrollo de la imaginación y creatividad en aquellos videojuegos en los que se precise la resolución de enigmas y rompecabezas, haciendo uso de la estrategia.
- Acercamiento al mundo de la informática.

Se desprende, por ello, que el problema radica en el abuso y en la selección de los productos, por lo que el informe realiza una serie de recomendaciones a los padres sobre la selección, control del tiempo, explicación al menor de los juegos, supervisión, potenciación de los aspectos positivos, pautas a la hora de examinar el etiquetado e instrucciones y participación de los progenitores que revisten singular interés. La Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios recibe con satisfacción la presentación, el 21 de diciembre de 2000, del código de Autorregulación sobre el etiquetado y publicidad de videojuegos por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento (ADESE) y el Instituto Nacional de Consumo del Ministerio de Sanidad y Consumo, cuya finalidad es, entre otras cosas, que los consumidores tengan información suficiente sobre los contenidos y edades recomendadas del mismo. Información que debe quedar reflejada en el etiquetado en lugar visible y con un tamaño que permita al

consumidor verlo claramente. La Asociación estima, no obstante, que debe realizarse una importante y eficaz regulación del sector.

En el marco de los estudios desarrollados específicamente sobre menores, destacar el informe realizado por el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid sobre *Videojuegos y violencia (2001)*. El informe resalta que, en general, se puede decir que el vínculo entre videojuegos y violencia se ha limitado al comentario o a la reflexión, más o menos acertada, pero extrapolando los trabajos realizados con la televisión.

El informe señala que el mercado de los videojuegos es muy reciente, en el que figuran apenas unas pocas empresas multinacionales, que se van reemplazando en su posición de dominio y unas pocas empresas españolas, pequeñas que ocupan un lugar muy poco relevante. Los videojuegos se inician en Estados Unidos en el año 1971 cuando Nolan Bushnell diseñó el primer “ping-pong electrónico” y en una primera fase estuvieron ligados a las máquinas de salones recreativos. En 1975 aparece la primera consola doméstica, ATARI, que tuvo una gran penetración en el mercado norteamericano a principios de los 80. Posteriormente, irrumpió la industria japonesa con NINTENDO en 1985. Hacia 1990 se inició la conquista del mercado europeo que no alcanzó altos niveles hasta 1993. Los estudios sobre el problema, por ello, han sido desarrollados en estos dos países donde han tenido un amplio período de permanencia. La implantación de las videoconsolas en los hogares europeos no es equiparable a la de los citados países por lo que los resultados de estos estudios tampoco son directamente aplicables. El sector produce un amplio margen de beneficios y ha evolucionado hacia una estrecha relación con la informática doméstica, Internet y la propia industria televisiva y audiovisual. El informe subraya dos características diferenciales respecto a la televisión, la dificultad de entender este fenómeno por los padres y el fácil acceso de los menores a este tipo de juegos, no sólo por el alto número de unidades vendidas, sino por su adquisición mediante copias pirateadas.

Las recomendaciones del citado informe revelan la complejidad del problema en la medida en que su fácil acceso radica en el contexto de rebeldía propio de la adolescencia y la emisión de mensajes con un contenido alternativo a los valores que la familia, sociedad y escuela tratan de inculcarles. Es de destacar también que, en el marco paralelo de la televisión, tampoco había sido posible la adopción de medidas eficaces pese a la constancia del problema, que la tecnología de los videojuegos puede ser un instrumento positivo en el plano educativo según las prácticas sociales y no meramente negativo y, por último, las dificultades que presentan las nuevas tecnologías para los progenitores, sus actitudes y la necesidad de formación de los padres, profesores y otros profesionales en estas materias. Por último, respecto a la autorregulación de la ADESE señala que no es enteramente satisfactoria dado que, en primer lugar, el etiquetado debería estar en el propio videojuego puesto que el embalaje desaparece y, además, muchas de las copias que adquiere el adolescente son piratas; en segundo lugar, porque la adquisición del videojuego es algo que realizan los propios adolescentes y, en tercer lugar, porque las indicaciones de edad, en el contexto de rebeldía de los adolescentes, contrariamente a lo que se pretende, potencia el afán de acceder al producto. Por otro lado, las indicaciones de clasificación por edades son escasamente inteligibles para la mayoría de los ciudadanos. El compromiso no sólo debe centrarse en la

clasificación por edades, sino en los contenidos que no deben transgredir ciertos límites morales e ideológicos que tienen que ver con las normas morales subyacentes al deseo de una civilización abierta, democrática, tolerante y participativa.

En lo que concierne a regulación de este problema, puede ser recogido desde diversos planos, así:

- Desde el punto de vista del contenido, pueden integrar diferentes tipos penales, en particular el comprendido en el artículo 510 del Código Penal, como provocación a la discriminación, odio o violencia contra grupos.
- Desde el punto de vista del objeto, citar el Real Decreto 880/1990, de 29 de junio por el que se aprobaron las normas de seguridad de los juguetes que, sin embargo, ofrece escasa protección en nuestro caso, dado que la definición de juguete que contempla el artículo primero sólo contempla a niños de edad inferior a 14 años y, por otro lado, dentro de su ámbito de aplicación se excluyen los juegos de vídeo que se pueden conectar a un monitor de video, alimentados por una tensión nominal superior a 24 voltios (Anexo I, nº 18). Desde otra perspectiva, la legislación de Propiedad Intelectual otorga protección a los programas de ordenador pero nula protección para el problema que nos ocupa.
- Desde el punto de vista de la actividad, la regulación del juego sí que ofrece protección con carácter general. En el ámbito de las diferentes autonomías, destaca la Comunidad Autónoma de la Rioja, cuya Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, señala expresamente que no se permite vender ni alquilar a menores... videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contenga mensajes que directa o indirectamente sean contrarios a los derechos y libertades fundamentales reconocidos por el vigente ordenamiento jurídico, que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan contenido pornográfico. No se permite tampoco proyectarlos en locales o espectáculos en los que se admita la asistencia de menores ni difundirlos por cualquier medio entre éstos. La citada Comunidad ha recogido el ya citado Decreto 37/2002, de 12 de julio por el que se fijan los procedimientos reguladores de las autorizaciones administrativas para la explotación de videojuegos o programas informáticos en ordenadores personales. El Decreto determina que al uso de tales videojuegos se aplica la reglamentación de las Máquinas de Juego de la Rioja con las peculiaridades que cita el Decreto, la aplicación del Código de Autorregulación de la ADESE y diferentes normas que abarcan aspectos como la homologación, inscripción o aspectos relativos a los “cibercentros”. Desde otro punto de vista, las normas relativas a la Televisión recogen normas de protección. Así, la Ley 4/1980, de 10 de enero reguladora del Estatuto de la Radio y la Televisión, expresa que la actividad de los medios de comunicación se regirá por los principios de protección de la juventud y de la infancia y de respeto de los valores de igualdad recogidos en el artículo 14 de la Constitución (artículo 4). Así, en desarrollo de la Ley, las normas reguladoras de emisión de publicidad

dictadas por el Consejo de Administración del ente público Radiotelevisión Española, S.A.(BOE de 24 de enero de 2001) prohíben la publicidad que vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente en lo que se refiere a la infancia y la juventud, así como la que incite a la violencia o a comportamientos antisociales (Norma 6, apartado “a”).

- Desde el punto de vista del sujeto, los menores, es quizás donde podemos encontrar una mayor regulación del problema. La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño establece que los Estados Partes adoptarán todas las medidas administrativas, legislativas y de otra índole para dar efectividad a los derechos reconocidos en la Convención. La Convención destaca la necesidad de alentar a los medios de comunicación para difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño y la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar (artículo 17). El artículo 29 señala que la educación del niño deberá estar encaminada a inculcarle el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas. Desde la perspectiva estatal, la Ley de Protección Jurídica del Menor (BOE de 17 de enero de 1996) establece que las Administraciones Públicas velarán porque los medios de comunicación en sus mensajes dirigidos a menores promuevan los valores de igualdad, solidaridad y respeto a los demás, eviten imágenes de violencia, explotación en las relaciones interpersonales o que reflejen un trato degradante o sexista (artículo 5). Las normas de protección del menor de las diferentes comunidades autónomas han recogido artículos específicos sobre videojuegos (así, artículo 32 nº 1 de la Ley 14/2002 de 25 de julio de promoción, atención y protección a la Infancia en Castilla-León; artículo 131 nº 9 del Decreto 42/2000 de 7 de enero por el que se refunde la normativa reguladora vigente en materia de familia, infancia y adolescencia en Galicia; artículo 29 de la Ley 4/1998 de 18 de marzo del menor de La Rioja; artículo 35 nº 1 de la Ley 1/1997, de 7 de febrero de Atención Integral a los Menores de Canarias; artículo 35 de la Ley 8/1995 de 27 de julio de Atención y Protección de los Niños y Adolescentes; artículo 33 de la Ley 6/1995 de 28 de marzo de Garantías de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia en la Comunidad de Madrid.

Se trata, pues, de una cuestión que no es sencilla. Nuestra Comunidad Autónoma, como señalan los informes que hemos recibido, tiene regulación de estas materias, como el artículo 17 de la Ley de la Infancia que expresa que la Generalidad promocionará los vídeo-juegos que tengan un cariz contrario a la violencia y que realizará campañas en el ámbito infantil y juvenil encaminadas a combatir las actitudes racistas y sexistas. En materia de medios de comunicación, la Ley de creación de la entidad pública “Radiotelevisión Valenciana” establece expresamente que la actividad de los medios de comunicación social de la Generalidad se inspirará en la protección de la juventud y de la infancia, evitando la exaltación de la violencia y la apología de hechos y conductas atentatorias a la vida, la libertad y la igualdad de hombres y mujeres y en el respeto al pluralismo, el valor de la igualdad y los demás principios recogidos en la Constitución, en el

Estatuto de Autonomía y en la legislación básica del Estado (artículo 2). Reflejo de esta normas es el Convenio sobre principios de autorregulación de las cadenas (26 de marzo de 1993) en relación con la protección de la infancia y la juventud en el que participaron la Consellería de Educación de la Comunidad Valenciana y la Empresa Pública Radiotelevisión Valenciana que, aunque conscientes de que la protección de la infancia y la juventud no se consigue solamente con el establecimiento de principios de autorregulación, sino, sobre todo, con la prestación positiva, y en el marco de la normativa que sea aplicable específicamente a cada uno de los medios implicados, mediante difusión de valores humanísticos formativos y educativos, declararon su voluntad de evitar la difusión de mensajes o imágenes susceptibles de vulnerar de forma gravemente perjudicial los valores de protección de la infancia y de la juventud, en especial la violencia gratuita y ofensiva, la discriminación y la violencia, el consumo de drogas, las escenas pornográficas y el lenguaje soez. A resaltar, dentro de los compromisos del Ministerio de Educación y Ciencia y de las Consejerías de Educación de las Comunidades Autónomas, el compromiso de impulsar a través de sus unidades especializadas estudios generales teóricos y prácticos sobre la influencia de la televisión en el público infantil y juvenil y en el medio escolar y desarrollar una campaña entre los profesores, alumnos y padres, a través de sus propios centros de enseñanza, para promover los valores de respeto a las persona, solidaridad, paz y democracia y, en general, a las aportaciones positivas que la experiencia televisiva puede producir en el desarrollo personal de los alumnos.

Desde otra perspectiva, también se encuentran preceptos relativos a la actividad del juego en la regulación contenida en el Decreto 155/1998 de 29 de septiembre de la Conselleria de Economía, Hacienda y Administración Pública de la Generalitat Valenciana por el que se publica el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, como ya se ha expuesto.

Estamos, pues, ante una materia compleja que requiere una enfoque multisectorial. En lo que atañe a derechos humanos, estimamos de interés las siguientes recomendaciones formuladas por organismos internacionales:

- La Resolución de la Asamblea General de las Naciones Unidas 57/206 de 18 de diciembre de 2002 sobre Educación en materia de derechos humanos, que invita a los gobiernos a que reafirmen sus compromisos y obligaciones de formular estrategias nacionales para la educación en materia de derechos humanos que sean amplias participativas y eficaces, y que puedan incorporarse en un plan nacional de acción para la educación en materia de derechos humanos que sea parte de sus planes nacionales de desarrollo, que se elaboren programas de educación y capacitación en materia de derechos humanos y estrategias para la distribución más amplia de material sobre la educación en esta materia, reconociendo el papel de las organizaciones no gubernamentales en la elaboración y aplicación de estrategias para ayudar a los gobiernos a integrar la educación en materia de derechos humanos en todos los niveles de enseñanza de los niños, los jóvenes y los adultos. La citada resolución forma parte de los objetivos del Decenio Internacional (2001-2010) de una cultura de paz y no violencia para los niños en el mundo (Resolución 53/25 de 19 de noviembre de 1998).



- El Parlamento Europeo ha expresado en diferentes resoluciones su postura sobre este particular, pidiendo a los Estados miembros que, de conformidad con el artículo 22 de la Directiva 89/552/CEE, modificada por la Directiva 97/36/CE (televisión sin fronteras), adopten medidas para evitar que los niños se vean confrontados, en los medios de comunicación, incluidas las nuevas tecnologías de la información, a situaciones que pongan en peligro su desarrollo físico, psíquico o moral, en particular las escenas pornográficas o imágenes de violencia gratuita (A4-0004/99, Diario Oficial nº C 128 de 7/05/1999, p. 0079, Resolución sobre la protección de la familia y del niño) o que se tomen iniciativas para apoyar de forma óptima la formación continua y perfeccionada de los padres y de los educadores profesionales en relación con los derechos del niño y con la función que a ellos les corresponde y que desarrolle una política de información orientada a permitir que los niños tomen conciencia de sus derechos (Resolución A4-0393/96, Diario Oficial nº C 020 de 20/01/1997, p. 0170, sobre medidas de protección de menores en la Unión Europea).
- En el marco de los Convenios del Consejo de Europa, es de citar el Convenio Europeo sobre Televisión Transfronteriza de 5 de mayo de 1989 (*ETS 132- BOE de 22 de abril de 1998*), cuyo artículo 7 recoge que los servicios de programas, por su presentación y contenido, deberán respetar la dignidad de la persona humana y los derechos fundamentales ajenos y que, en particular, no deberán ser contrarios a las buenas costumbres y, en especial, contener pornografía, ni prestar relieve a la violencia ni incitar al odio racial. Los elementos de los servicios de programas que puedan perjudicar el pleno desarrollo físico, psíquico y moral de los niños o adolescentes no deberán transmitirse cuando, debido al horario de transmisión y de recepción, éstos puedan contemplarlos. A destacar también la Convención sobre el Cibercrimen de 23 de noviembre de 2001 (ETS nº 185) y su protocolo sobre la criminalidad de los actos de naturaleza xenófoba o racista cometidos a través de sistemas informáticos de 28 de enero de 2003, aunque en la actualidad no han sido ratificados por España.
- o Dentro de la labor del Consejo de Europa, citar la Recomendación nº R(92) 19 del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre los videojuegos con contenido racista de 19 de octubre de 1992 en la que se recomienda a los gobiernos revisar el alcance de su legislación en los campos de la discriminación racial, odio, violencia y protección de la juventud con el fin de asegurar que se aplica sin restricción a la producción y distribución de video juegos con contenidos racistas y tratar a los videojuegos como medios de comunicación de masas a los fines de la aplicación, entre otras, de la Recomendación nº R(89) 7 sobre los principios afectantes a la distribución de videos con contenido violento, brutal o pornográfico y a la Convención Europea de Televisión Transfronteriza. La Recomendación R(89) 7, considerando la influencia perjudicial en los niños y adolescentes, establece que los Estados miembros deben favorecer la creación de sistemas de autorregulación del sector o crear sistemas de clasificación y control para los videos o instituir

sistemas que combinen ambos y que debe atenderse primordialmente a la edad del público para el cual el video puede ser distribuido y recoger medidas sancionadoras adecuadas para asegurar los citados mecanismos de clasificación y control. Destacar, por último, la Recomendación nº R(97) 19 del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre la representación de la violencia en los medios electrónicos que también recoge la necesidad de recoger códigos éticos en el sector y sistemas de control generalizables a los sectores de producción audiovisual, productores de videojuegos, agencias de publicidad, etc. La Recomendación insiste en el papel de los padres y profesores en la correcta utilización de estas tecnologías, mediante la potenciación de una actitud de rechazo hacia la violencia gratuita, el uso selectivo de las nuevas tecnologías, el desarrollo de una actitud crítica en los menores y estableciendo mecanismos para restringir el acceso de los menores a la violencia cuando puede causarles perjuicio. Recalca el papel de los Estados en la promoción de mecanismos de autorregulación del sector, permitir a los consumidores interponer quejas ante los organismos correspondientes, establecer obligaciones en materia de licencias, alertar a los profesionales sobre estos problemas y promover la investigación sobre los mismos en los diferentes medios. La recomendación subraya el papel conjunto de los Estados, de los responsables de los contenidos y de los diferentes sectores de la sociedad en la educación referente a los medios de comunicación electrónicos.

Por todo lo expuesto, en ejercicio de las facultades conferidas por los artículos 9 nº 1 y 29 nº 1 de la Ley de la Generalidad Valenciana 11/1988 de 26 de diciembre del Síndico de Agravios, se establecen las siguientes RECOMENDACIONES, a las cuales, conforme al precepto citado, deberá responderse manifestando su aceptación o las causas que lo impidan en el plazo máximo de 30 días:

A la Conselleria de Cultura, Educación y Deporte:

- Que se impulse, a través de sus unidades especializadas, estudios generales teóricos y prácticos sobre la influencia de los videojuegos en el público infantil y juvenil y en el medio escolar y desarrollar una campaña entre los profesores, alumnos y padres, a través de sus propios centros de enseñanza, para promover los valores de respeto a las persona, solidaridad, paz y democracia y, en general, a las aportaciones positivas que la experiencia de los videojuegos puede producir en el desarrollo personal de los alumnos.

A las Consellerias de Bienestar Social y de Economía, Hacienda y Empleo:

- Que, mediante el desarrollo de la normativa sobre protección al menor y sobre el juego, se establezcan sistemas de clasificación y control para los videojuegos, en los que deberá atenderse primordialmente a la edad del público para el cual pueden ser distribuidos y recoger medidas sancionadoras adecuadas para asegurar los citados mecanismos
- Que la citada regulación sea consensuada con los diferentes sectores sociales afectados, en particular, siguiendo las recomendaciones internacionales, con las organizaciones no gubernamentales que han mostrado mayor participación en esta materia, por ejemplo, las citadas en esta resolución

Por último, de conformidad con el artículo 12 Ley de la Generalidad Valenciana 11/1988, de 26 de diciembre, del Síndico de Agravios, estimando que existen competencias de Administraciones Públicas ajenas a la Generalidad, se da cuenta al Defensor del Pueblo a los efectos oportunos.

Agradeciendo su colaboración y la remisión de lo interesado, le saluda atentamente,

Bernardo del Rosal Blasco  
Síndic de Greuges de la Comunitat Valenciana