

PERIODO LEGISLATIVO

LEGISLATURA

SESIÓN N°

 PRIMER TRÁMITE CONST.

FECHA:

 SEGUNDO TRÁMITE CONST. (S)

DESTINACIÓN

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 01.- AGRICULTURA, SILVICULTURA Y DESARROLLO RURAL | <input type="checkbox"/> 19.- CIENCIAS Y TECNOLOGÍA |
| <input type="checkbox"/> 02.- DEFENSA NACIONAL | <input type="checkbox"/> 20.- BIENES NACIONALES |
| <input type="checkbox"/> 03.- ECONOMÍA, FOMENTO; MICRO, PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA, PROTECCIÓN DE LOS CONSUMIDORES Y TURISMO | <input type="checkbox"/> 21.- PESCA, ACUICULTURA E INTERESES MARÍTIMOS |
| <input type="checkbox"/> 04.- EDUCACIÓN | <input type="checkbox"/> 22.- DE EMERGENCIA, DESASTRES Y BOMBEROS |
| <input type="checkbox"/> 05.- HACIENDA | <input type="checkbox"/> 24.- CULTURA, ARTES Y COMUNICACIONES |
| <input type="checkbox"/> 06.- GOBIERNO INTERIOR, NACIONALIDAD, CIUDADANÍA Y REGIONALIZACIÓN | <input type="checkbox"/> 25.- SEGURIDAD CIUDADANA |
| <input type="checkbox"/> 07.- CONSTITUCIÓN, LEGISLACIÓN, JUSTICIA Y REGLAMENTO | <input type="checkbox"/> 27.- ZONAS EXTREMAS Y ANTÁRTICA CHILENA |
| <input type="checkbox"/> 08.- MINERÍA Y ENERGÍA | <input type="checkbox"/> 29.- DEPORTES Y RECREACIÓN |
| <input type="checkbox"/> 09.- OBRAS PÚBLICAS | <input type="checkbox"/> 31.- DESARROLLO SOCIAL, SUPERACIÓN DE LA POBREZA Y PLANIFICACIÓN |
| <input type="checkbox"/> 10.- RELACIONES EXTERIORES, ASUNTOS INTERPARLAMENTARIOS E INTEGRACIÓN LATINOAMERICANA | <input type="checkbox"/> 33.- RECURSOS HÍDRICOS Y DESERTIFICACIÓN |
| <input type="checkbox"/> 11.- SALUD | <input type="checkbox"/> 34.- MUJERES Y EQUIDAD DE GÉNERO |
| <input type="checkbox"/> 12.- MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES | <input type="checkbox"/> COMISIÓN DE HACIENDA, EN LO PERTINENTE. |
| <input type="checkbox"/> 13.- TRABAJO Y SEGURIDAD SOCIAL | <input type="checkbox"/> COMISIÓN MIXTA. |
| <input type="checkbox"/> 14.- VIVIENDA, DESARROLLO URBANO | <input type="checkbox"/> COMISIÓN ESPECIAL MIXTA DE PRESUPUESTOS. |
| <input type="checkbox"/> 15.- TRANSPORTES Y TELECOMUNICACIONES | <input type="checkbox"/> EXCMA. CORTE SUPREMA, EN LO PERTINENTE. |
| <input type="checkbox"/> 16.- RÉGIMEN INTERNO Y ADMINISTRACIÓN | <input type="checkbox"/> OTRA: |
| <input type="checkbox"/> 17.- DERECHOS HUMANOS Y PUEBLOS ORIGINARIOS | |
| <input type="checkbox"/> 18.- LA FAMILIA | |



PROYECTO QUE MODIFICA LA LEY N° 19.496, QUE ESTABLECE NORMAS SOBRE PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS CONSUMIDORES, PARA ESTABLECER LA OBLIGACIÓN DE ADVERTIR EL NIVEL DE VIOLENCIA PRESENTE EN LA PUBLICIDAD SOBRE VIDEOJUEGOS Y EN LOS VIDEOJUEGOS A QUE SE ACCEDE DE MANERA DIGITAL

Fundamentos y antecedentes

1. Los videojuegos tienen una importante influencia en el desarrollo cerebral de niños y adolescentes.

Los videojuegos son desde hace muchos años una actividad preferida por niños y jóvenes en todo el mundo y asimismo también por adultos. Según cifras de la plataforma *Statista*, obtenidas en función de una encuesta realizada el primer semestre de 2021, existen 10 países desarrollados en que al menos un 17% las personas, en promedio, declara destinar más de 6 horas a la semana a los videojuegos, mientras otro porcentaje idéntico, también en promedio, declara destinar al menos 10 horas. En países como China o Estados Unidos estos umbrales se superan con creces, alcanzándose porcentajes superiores al 20% de personas que declaran jugar videojuegos más de 6 o más de 10 horas por semana¹.

En nuestro país el consumo de videojuegos es también de importantes magnitudes. Tras la pandemia, se intensificó, estimándose en la actualidad que al menos un 52% de la población

¹ Cifras de la plataforma *Statista*, disponibles en: <https://es.statista.com/grafico/25668/consumo-semanal-de-videojuegos-en-el-mundo/>



en Chile destina entre 5 a 10 horas por semana al uso de videojuegos, en distintos soportes y formatos, lo que supone un incremento de un 62% respecto del período previo².

Resulta complejo evaluar la pertinencia del uso de videojuegos y del estado de hiper conectividad en que se encuentran las personas y especialmente niños y adolescentes hoy. Por un lado, resulta algo ineludible, debido a las necesidades comunicativas y de acceso a la información que la vida digital exige, sin embargo, al mismo tiempo, no pueden desconocerse los múltiples riesgos y la influencia que los videojuegos pueden tener en el proceso de desarrollo de niños y personas jóvenes.

La evidencia que existe acerca de la influencia de los videojuegos en el desarrollo cerebral de niños y jóvenes es contundente. Cada una de las etapas que media entre el nacimiento y una edad de entre 18 a 20 años posee una característica distintiva en el desarrollo neuronal. Así, antes de los 5 años las personas presentan capacidad de fantasía y asimilación en calidad de real de aquello que es ficticio. Antes de los 10 años no hay un razonamiento crítico, ni relacional, mientras que durante la pubertad se desarrolla un proceso de definición de la identidad marcado por la desorganización e inestabilidad de las emociones. De tal manera, cada etapa de desarrollo presenta una realidad cognitiva importante que se ve influenciada por el contenido a que acceden las personas, contabilizando en este a los videojuegos³.

Los videojuegos desempeñan una influencia directa en estas etapas. Así es cómo estos permiten a los niños y jóvenes ser protagonistas de las acciones que involucran, recibiendo estímulos y recompensas. De tal manera, cuando los videojuegos son, por ejemplo, conductas violentas, estas se incentivan y premian de manera “virtual”. Al mismo tiempo, los videojuegos reemplazan la capacidad de aprendizaje al desplazar otras actividades como la lectura o la realización de juegos creativos o sociales⁴.

De esta manera, no puede desconocerse la contundente evidencia sobre cómo los videojuegos influyen en el desarrollo de niños y adolescentes. Dos son los principales mecanismos de ello: la imitación que niños y adolescentes realizan de las conductas que se despliegan en los videojuegos y la insensibilización a elementos que deberían generar impacto, rechazo o análisis crítico, como la violencia, actos de discriminación o conductas hipersexualizadas⁵.

² Estudio “ABC del Gaming” realizado por Agencia Wild FI, citado en nota de prensa del medio *El Mostrador* de fecha 21 de enero de 2021, disponible en: <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2021/01/21/consumo-de-videojuegos-aumento-en-un-62-durante-la-cuarentena/>

³ Valeria Rojas (2008): “Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil”, En: Revista Chilena de Pediatría, N° 79, p. 81.

⁴ *Ibidem*, p. 82.

⁵ *Ibidem*, p. 83.



Siendo esto así, no cabe duda de que es importante, desde un enfoque de salud pública, introducir medidas que contengan los riesgos que supone la exposición a videojuegos. Hoy, asimismo, nuestro país vive un complejo escenario en materia educativa, cruzado por el extenso período en que las actividades formativas se realizaron fuera de los establecimientos, produciéndose una verdadera ola de hechos violentos que ha impactado a la opinión pública.

2. Regulación en Chile sobre los niveles de violencia en los videojuegos.

Para afrontar el problema que fue descrito, en 2014, nuestra legislación, mediante la Ley N° 20.756, impuso distintas obligaciones a los desarrolladores y a quienes comercian, como venta o arriendo, videojuegos, en el sentido de que deban estos explicitar el nivel de violencia que estos presentan y facilitar a los padres de menores de edad mecanismos de control parental de acceso a estos juegos.

Esta ley mencionada modificó la Ley sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, así como la Ley de Calificación Cinematográfica, pasando a exigir una especie de etiquetado o leyendas sobre el nivel de violencia de cada juego, reconociendo cinco categorías sobre nivel de violencia que son contenidas en la ley sobre calificación.

Al mismo tiempo, la ley permite a los comercializadores homologar estas leyendas o etiquetado si este requisito ya es cumplido en los países de origen del videojuego y así lo autoriza además el Consejo de Resolución Cinematográfica. Esto ocurre normalmente con aquellos que provienen desde Estados Unidos.

Finalmente, el artículo 49 *bis* de la Ley sobre Protección de los Derechos de los Consumidores regula el formato de esta etiqueta o leyendo, incluyendo la prohibición de arrendar o vender videojuegos a personas que no cumplen con la edad aconsejada según el nivel de violencia de que trate, disponiendo la aplicación de una multa de hasta 300 UTM y comiso de especies ante la infracción de esta obligación y prohibición.

La regulación comentada fue objeto además de ciertas modificaciones en virtud de la Ley N° 21.081 de 2018.

Actualmente esta regulación presenta un importante déficit, debido a que la gran mayoría de videojuegos son descargados como archivos digitales y no son comercializados con un soporte físico que permita incluir la etiqueta o leyenda a que obliga la ley. Así, hoy se habla de la posibilidad de que los videojuegos en formato físico desaparezcan, ya que un importante número de consolas y dentro de ellas las más utilizadas soportan juegos descargados, en formato



digital. Esto además abarata los costos de producción y acceso, algo que la industria de los videojuegos ha incentivado⁶.

3. Contenido de la propuesta.

Se propone una modificación legal a la Ley N° 19.496, que establece normas sobre protección de los derechos de los consumidores, con los siguientes dos alcances:

- i. Disponer que la publicidad sobre videojuegos cumpla con la obligación de advertir el nivel de violencia que estos contienen, contemplada en el artículo 49 *bis*, debiendo esta advertencia consistir en idéntica leyenda material o secuencia digital, según el tipo de soporte del videojuego de que se trate, debiendo además ser proporcional al formato material o audiovisual (digital) de la publicidad.
- ii. Extender la obligación de advertencia sobre el nivel de violencia de los videojuegos a aquellos que se descargan y utilizan de manera digital, sin un formato físico, tomando en cuenta que actualmente solo se exige para la comercialización de videojuegos en mecanismos materiales, mediante venta o arrendamiento.

PROYECTO DE LEY

Artículo Único: Introdúcense las siguientes modificaciones a la Ley N° 19.496 que establece normas sobre protección de los derechos de los consumidores, cuyo texto refundido, coordinado y sistematizado ha sido fijado por el Decreto con Fuerza de Ley N° 3 de 31 de mayo de 2021:

1. Introdúcese un nuevo artículo 28 C, del siguiente tenor:

“Toda publicidad sobre videojuegos, ya sea que fuere implementada por sus fabricantes, comercializadores, desarrolladores o por proveedores de servicios que permiten el acceso digital a estos, deberá cumplir con la obligación de advertir sobre el nivel de violencia presente en el videojuego respectivo que consagra el artículo 49 bis de esta ley.

Para dar cumplimiento a esta obligación, la publicidad en formato material deberá incluir la leyenda de advertencia mencionada en el inciso primero del artículo 49 bis, mientras que aquella en formato digital deberá incluir la secuencia mencionada en el inciso tercero de la misma norma. El tamaño o extensión de la leyenda o secuencia podrá

⁶ Nota del Sitio Web “Área de Juegos” de fecha 2 de febrero de 2022, disponible en: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/los-juegos-en-formato-fisico-podrian-estar-mas-cerca-que-nunca-de-desaparecer-por-este-dato/>

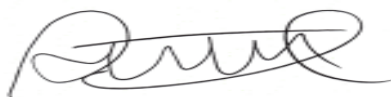


ajustarse razonablemente a los de la publicidad, de manera tal que abarque al menos un 5% de estos.”

2. Introdúcense unos nuevos incisos segundo y tercero en el artículo 49 *bis*, pasando el actual inciso segundo a ser el nuevo inciso tercero, el actual inciso tercero a ser el nuevo inciso cuarto y así sucesivamente, del siguiente tenor:

“Los desarrolladores de videojuegos a los que puede accederse en formato digital desde el territorio nacional, deberán introducir una advertencia que señale claramente el nivel de violencia contenido en el videojuego respectivo. Misma obligación corresponderá a los proveedores de servicios de telecomunicaciones que provean directamente el acceso al videojuego sin actuar como intermediario entre el desarrollador y el consumidor.

La advertencia consistirá en una secuencia de pantalla de al menos 5 segundos de duración que indique la calificación del nivel de violencia contenido en el videojuego de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 bis de la Ley N° 19.846.”.



SARA NICOL CONCHA SMITH
H. DIPUTADA DE LA REPUBLICA





FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. SARA CONCHA S.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. FRANCESCA MUÑOZ G.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. MIGUEL MELLADO S.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. CARLA MORALES M.




FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. ANGEL BECKER A.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. MARIA LUISA CORDERO V.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. MARCIA RAPHAEL M.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. HOTUITI TEAO D.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. CAMILA FLORES O.



FIRMADO DIGITALMENTE:
H.D. PAULA LABRA B.

