

(P. del S. 1953)

## LEY

Para requerir que en todo establecimiento comercial que venda y/o alquile juegos de video y/o de computadora, utilizados con máquinas o equipos electrónicos no operados con monedas y/o fichas, los cuales son conectados al televisor o a una pantalla de proyección, así como utilizados a través de la computadora, se coloque un anuncio en español e inglés sobre la clasificación de éstos, según el sistema adoptado voluntariamente por la industria de juegos de video y de computadoras de los Estados Unidos; facultar al Secretario del Departamento de Asuntos del Consumidor para adoptar la reglamentación necesaria para implantar esta Ley e imponer penalidades por violación a la misma.

### EXPOSICION DE MOTIVOS

Desde sus orígenes, allá para finales de los años 70 y principio de los 80's, los juegos de video han logrado posicionarse en los hogares casi como un artículo de primera necesidad, especialmente en aquellos hogares en donde hay niños.

Los juegos de video han sido parte del desarrollo, no tan sólo de niños sino de adultos. Estos, han incidido en la forma de ser de las personas, en su personalidad, en su comportamiento, en su desarrollo educativo y en su desarrollo familiar y social.

De la misma manera en que las personas se desarrollan y cambian a través de los años, ocurre con los juegos de video, especialmente en cuanto al contenido y finalidad que los mismos envuelven.

Con gráficas interactivas, tan reales como si se tratara de la vida real, y con tecnología denominada como "virtual", los juegos de video de hoy ya no son ni una pequeña representación de lo que fueron en sus orígenes. Situación similar ha ocurrido con la computadora y los juegos de video que se juegan a través de ésta, especialmente con el desarrollo del "Cd-Rom".

Ahora bien, cabe destacar que el desarrollo tecnológico (en cuanto a las gráficas) de los juegos de video no necesariamente guarda relación con el del contenido y finalidad de los mismos. Alto contenido de violencia, escenas sangrientas, asesinatos de civiles, mafiosos y policías, asaltos, robo de vehículos, atropellos vehiculares a peatones, lenguaje obsceno, actividades sexuales en público y de prostitución, desobediencia a la autoridad representada por la policía, fugas, uso de explosivos, uso de armas blancas y de fuego y venta y distribución de drogas ilegales son sólo muestras del contenido que hoy en día tienen varios juegos de video y/o de computadora.

El contenido de los juegos de video, específicamente como lo antes mencionado, en nada fomenta la sana convivencia social, el fortalecimiento familiar y los valores humanos y sociales de nuestros ciudadanos, en especial de nuestros niños. Ejemplo de lo antes mencionado es el juego de video Grand Theft Auto ("Gran Robo de Auto"), en sus versiones I, II, III y "Vice

City”, el cual tiene un alto contenido de violencia, escenas sangrientas, asesinatos de civiles, mafiosos y policías, asaltos, robo de vehículos, atropellos vehiculares a peatones, lenguaje obsceno, actividades sexuales en público y de prostitución, desobediencia a la autoridad representada por la policía, fugas, uso de explosivos, uso de armas blancas y de fuego y venta y distribución de drogas ilegales.

Es importante mencionar que en la mayoría de los casos, el nombre del propio juego de video no alerta sobre la esencia de su contenido, máxime cuando el título del mismo se le refiere en el idioma inglés, o es pronunciado incorrectamente, o no se utiliza el nombre completo, refiriéndose a parte de éste, como ocurre por ejemplo con la ultima versión del juego de video Grand Theft Auto, la cual es conocida por los niños y jóvenes como “Vice City”. Esto obviamente no despierta en el comprador, especialmente en los padres de los niños, la inquietud o motivación por conocer sobre el contenido o la clasificación del contenido que se ha hecho del mismo por la industria de juegos de video de los Estados Unidos.

Cabe mencionar que la Asamblea Legislativa ha reconocido la influencia, no del todo positiva, que tienen los juegos de video, especialmente cuando son parte de un negocio que ofrece acceso a los mismos a través de máquinas electrónicas de juegos. A tales fines se aprobó la Ley Núm. 45 de 4 de junio de 1982, según enmendada, mediante la cual se prohíbe la ubicación de establecimientos donde se operen máquinas de juegos o máquinas de *pinball* que funcionen con monedas o fichas, a una distancia menor de doscientos (200) metros de una escuela pública o privada.

En Puerto Rico, en el caso de los juegos de video operados en establecimientos en donde se utilizan máquinas electrónicas de juegos que funcionen con monedas y/o fichas se ha adoptado el sistema de clasificación *Coin Operated Video Game Parental Advisory System* el cual clasifica el juego de video utilizado en estas máquinas de acuerdo a su contenido. (Véase Art. 6A de la Ley Núm. 5 de 23 de abril de 1973, según enmendada). En complemento con dicha disposición, se requiere a todo operador de máquinas de video a que coloquen en sus establecimientos un anuncio en español indicando la clasificación de los juegos de conformidad con lo dispuesto anteriormente. Además, se requiere que todas las máquinas de juegos de video contengan un anuncio en español en un área visible de la maquina indicando la clasificación del juego. (Véase Art. 6A-1 de la Ley Núm. 5 de 23 de abril de 1973, según enmendada).

Como se desprende del párrafo anterior, los establecimientos de juegos de video usados a través de máquinas electrónicas operadas con monedas y/o fichas tienen la responsabilidad de alertar y/o anunciar a los usuarios o a los potenciales usuarios del contenido del juego, de manera que previo a la toma de decisión de utilizarlos la persona se encuentre en una posición informada para que el curso de acción que a bien tenga a seguir sea acorde con sus principios e intereses.

Es hartamente conocido, el interés apremiante que tiene el Estado de proteger el derecho de los niños a crecer en un mundo sano, donde imperen los más altos valores humanos y cívicos y sin exponerlos a material obsceno ni de pornografía infantil. Es ampliamente conocido que cualquier exposición a estos estímulos negativos impactan adversamente el desarrollo social y emocional de las personas. A su vez, los padres y madres necesitan conocer los recursos a su disposición para evitar el acceso de sus niños y niñas a material obsceno, violento y de naturaleza antisocial.

Aunque la aplicación de ese sistema de clasificación de juegos de video y/o de computadora es voluntaria, lo cierto es que prácticamente todos los juegos de videos que se venden y se alquilan están identificadas con unas clasificaciones que la industria de juegos de video y/o de computadora de Estados Unidos ha confeccionado y adoptado voluntariamente. A tales fines, se constituyó la "Entertainment Software Rating Board" (ESRB). Sobre trescientas cincuenta (350) compañías de juegos de video y/o de computadoras están suscritas a la ESRB. Entre éstas se encuentran las principales compañías de estas industrias, tales como: Disney Interactive, Dreamworks Interactive, IBM Multimedia, Microsoft, MGM Interactive, Namco Hometek, Nintendo, Orion, Sega, Sierra, Sony, Temco, entre otros.

Como vemos de lo anteriormente expuesto, la clasificación de la *Coin Operated Video Game Parental Advisory System* es para los juegos de video utilizados en máquinas electrónicas operadas con monedas y/o fichas. En cambio, la "Entertainment Software Rating Board" (ESRB) clasifica los juegos de video y/o de computadoras utilizados a través de maquinas o equipos electrónicos no operados con monedas y/o fichas, los cuales son conectados al televisor o a una pantalla de proyección, así como utilizados a través de la computadora.

La ESRB clasifica los juegos de video y/o de computadora de la siguiente manera: kids to adults, teen (13+), mature (17+), mature, y everyone. Sin embargo, muchas personas desconocen el significado o alcance exacto de dicho "rating" con el que se identifican los juegos de video y/o de computadora clasificados. Por esa razón, un cartel o anuncio informativo con las definiciones de las clasificaciones antes mencionadas, colocado en un lugar prominente de cada establecimiento comercial, incluyendo negocios ambulantes, en los que se vendan y/o se alquilen juegos de video y/o de computadora, será un excelente medio educativo e informativo y servirá para constatar, antes de comprar, alquilar y/o usar el juego de video y/o de computadora si el mismo, a su juicio en el caso de los mayores de edad, o el de los padres en el caso de los niños menores de dieciocho (18) años, es apropiado para sí o para los niños, de acuerdo a sus valores e intereses.

Además, esta medida ayudará a que los administradores, operadores y empleados de los establecimientos a que hacemos referencia en esta legislación, asuman un rol protagónico en orientar e informar al consumidor sobre el contenido del producto que venda, alquilar y/o facilitan su uso mediante pago, de manera que asuman un rol social en balance con su actividad comercial económica.

Esta legislación reconoce la importancia de que el anuncio sobre el contenido del juego de video que ya existe para los que son utilizados a través de máquinas electrónicas operadas con monedas y/o fichas, sea de igual forma requisito para los establecimientos que venden y/o alquilan juegos de video para ser operados en máquinas o equipos electrónicos no operados con monedas y/o fichas, así como por computadoras. Se trata de una medida vanguardista, la cual se atempera a nuestra realidad social y tecnológica, caracterizada por la era digital y de las computadoras.

Para esta Asamblea Legislativa, no cabe la menor duda que la presente legislación será una herramienta eficaz ya que está cimentada en una misión inclinada a fomentar la sana convivencia social, el fortalecimiento familiar y los valores humanos y sociales, en balance con los desarrollos tecnológicos y el progreso.

DECRETASE POR LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE PUERTO RICO:

### **Artículo 1.- Propósito**

Esta Ley tiene el propósito fundamental de establecer un vehículo de difusión adicional para dar publicidad a las clasificaciones de los juegos de video y/o de computadora adoptadas voluntariamente por la industria de juegos de video y/o de computadora de Estados Unidos. De esta forma, las personas estarán mejor informadas al momento de hacer su selección, particularmente cuando sean para ser vistos y/o jugados por los menores de edad, disminuyendo la posibilidad de que éstos presencien escenas que incluyan material obsceno o pornográfico, indecente, lenguaje indecoroso, de violencia, de criminalidad o de otra naturaleza, dañino a los(as) menores puertorriqueños(as) lo cual atenta contra la sana convivencia social, el fortalecimiento familiar y los valores humanos y sociales.

### **Artículo 2.- Definición**

A los fines de la aplicación de esta Ley, "Sistema de Clasificación de Juegos de Video y/o de Computadora", es aquel establecido voluntariamente por la industria de juegos de video y/o de computadora de los Estados Unidos para proveer de antemano a los padres información que les ayude a decidir cuáles juegos de video y/o de computadora desean que sus hijos e hijas utilicen.

### **Artículo 3.- Anuncio Público de Clasificaciones de Juegos de Video y/o de Computadora**

Todo establecimiento comercial, incluyendo negocios ambulantes, que venda y/o alquile juegos de video y/o de computadoras, utilizados con máquinas o equipos electrónicos no operados con monedas y/o fichas, los cuales son conectados al televisor o a una pantalla de proyección, así como utilizados a través de la computadora, deberá colocar y mantener permanentemente un anuncio en español e inglés con clasificación y la definición de cada categoría del sistema de clasificación de los juegos de video y/o de computadora que vendan y/o alquilen, utilizando un lenguaje claro y entendible por una persona común. Dicho anuncio deberá ubicarse en un lugar visible para todas las personas que visitan el establecimiento o negocio ambulante, incluyendo niños.

Además, de lo dispuesto en el párrafo anterior, todo anuncio o promoción de cualquier juego de video y/o de computadoras, a través de cualquier medio de comunicación masiva local, entiéndase periódicos, revistas, afiches, cartelones, entre otros, deberá incluir, como parte del mismo, la clasificación de dicho juego de video y/o de computadora, conforme al "Sistema de Clasificación de Juegos de Video y/o de Computadoras".

#### **Artículo 4.- Reglamentación**

El Secretario del Departamento de Asuntos del Consumidor establecerá mediante reglamento la información a incluirse en el aviso público requerido en el Artículo 3 de esta Ley, así como el tamaño mínimo del mismo. De ser posible, el Secretario recomendará un diseño y lenguaje uniforme para todos los establecimientos comerciales que vendan y/o alquilen juegos de video y/o de computadora, inclusive los negocios ambulantes.

#### **Artículo 5.- Multas**

Se faculta al Secretario del Departamento de Asuntos del Consumidor para imponer multas administrativas no menores de quinientos (500) dólares, ni mayores de cinco mil (5,000) dólares por violación a lo dispuesto en el Artículo 3 de esta Ley, de conformidad con la Ley Núm. 5 del 23 de abril de 1973, según enmendada, conocida como "Ley Orgánica del Departamento de Asuntos del Consumidor".

#### **Artículo 6.- Reconsideración y Revisión**

La parte afectada por alguna determinación o resolución emitida por el Secretario del Departamento de Asuntos del Consumidor podrá solicitar reconsideración de la misma dentro de los términos establecidos por la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme en su sección 3.15, Ley Núm. 170 del 12 de agosto de 1988, según enmendada. (3 L.P.R. A. §2165)

La determinación o Resolución del Secretario podrá ser revisada mediante Certiorari dentro de los términos establecidos en el Capítulo 4 de la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme, Ley Núm. 170 del 12 de agosto de 1988, según enmendada. (3 L.P.R.A. §2171 y siguientes)

#### **Artículo 7.- Vigencia**

Esta Ley entrará en vigor a los noventa (90) días contados desde la fecha de su aprobación.

---

Presidente del Senado

---

Presidente de la Cámara

DEPARTAMENTO DE ESTADO

Certifico que es una copia fiel y exacta del original:

15 OCT 2004

San Juan, Puerto Rico.

*Maria D. Díaz Pagan*  
Firma

