



8 de septiembre de 2014

Hon. Luis D. Rivera Filomeno
Presidente
Comisión de Relaciones Laborales, Asuntos del Consumidor y
Creación de Empleos
Senado de Puerto Rico
El Capitolio
San Juan, PR 00901

Ing. José M. Izquierdo Encarnación
Presidente
Cámara de Comercio de Puerto Rico

Sr. Edgardo Bigas Valladares
Vicepresidente Ejecutivo
Cámara de Comercio de Puerto Rico

Proyecto del Senado 867

Agradecemos la oportunidad de expresarnos en torno al P. del S. 867, (en lo sucesivo el Proyecto), para añadir una Sección I y enmendar la Sección 4-A de la Ley para corregir la Explotación de Niños Menores de Edad del 25 de febrero de 1902, según enmendada.

El Proyecto establece la prohibición de la venta, cesión, permuta y/o cualquier tipo de enajenación de videojuegos con clasificaciones no aptas para menores de 17 años de edad y cuales contengan escenas de violencia extrema y sexo; y para otros fines.

En la Exposición de Motivos del Proyecto se establece que esta medida pretende proscribir la conducta progresiva de muchos parientes, que promueven el uso de videojuegos con violencia extrema, obviando las clasificaciones que la "*Entertainment Software Rating Board*" (ESRB por sus siglas en inglés) a los videojuegos.

Luego de hacer un recuento de las clasificaciones otorgadas por la ESRB a los videojuegos según las categorías de edades y su contenido, ya sea por violencia física, verbal o contenido sexual, la Asamblea Legislativa reconoce que esta clasificación, además de orientar, ayuda a los padres y consumidores a elegir los videojuegos que son correctos y apropiados para los usuarios.

No obstante lo anterior, la Asamblea Legislativa expresa que a pesar de todas las clasificaciones, se ha notado cómo más menores acceden irrestrictamente a los videojuegos no aptos para su edad, y en muchas ocasiones fomentados por parientes cercanos, en claro menosprecio de los mejores intereses de los menores. Por tal razón, ha entendido necesario establecer "una política pública firme sobre la responsabilidad y poder de *parents patriae* del Estado Libre Asociado de Puerto Rico en relación a la protección de los menores de nuestro país".

La CCPR es una entidad sin fines de lucro, que agrupa sobre 1,100 empresas y sobre 36 asociaciones afiliadas. Es el portavoz de los negocios en Puerto Rico, representando a todas las actividades comerciales, industriales, profesionales y los que constituyen la base fundamental de la economía puertorriqueña.

Nuestra misión es promover el fortalecimiento de la empresa privada y la integración multisectorial, para fomentar el desarrollo socioeconómico sostenible de Puerto Rico y una mejor calidad de vida. La CCPR representa

al comercio y la industria, sea esta grande o pequeña, de todos los sectores de la isla. Tiene como misión fortalecer el desarrollo de nuestros constituyentes, proveyendo conocimientos, representatividad multisectorial, y protegiendo los valores y fundamentos de la libre empresa.

Reconocemos la importancia y apoyamos el tomar medidas efectivas para proteger el bienestar psicológico, físico y social de los niños menores de edad. Conscientes de esta responsabilidad, y ante la presión de los grupos que presentan objeciones a las expresiones de violencia física y verbal o contenido no apto para todo usuario con acceso a videojuegos, la industria de los videojuegos, a través de la ESRB, estableció un riguroso sistema de clasificación, que identifica por edad y contenido, y adhiere a cada videojuego que ofrece en el mercado. El sistema de clasificación de videojuegos ha sido autoimpuesto por la propia industria y sigue los mismos parámetros que utiliza la industria del cine.

A nuestro juicio, la orientación a los padres, educadores, cuidadores y usuarios, a través de las clasificaciones que establece la ESRB constituye un excelente recurso para que éstos puedan hacer elecciones responsables e informadas sobre el contenido de los videojuegos a los que los niños menores de edad puedan tener acceso.

Debemos traer ante la atención de esta Honorable Comisión que la orientación, el apoyo y el control sobre la conducta y las elecciones que hacen los menores de edad sobre los asuntos en los que desempeñan de día a día, son el resultado de la dirección y valores que aprenden en su entorno familiar. Son sus padres y familiares los llamados a fomentar conductas responsables en protección del bienestar de sus hijos menores, para que éstos desarrollen su máximo potencial y se formen como buenos ciudadanos.

Entendemos muy respetuosamente, aún sin entrar en asuntos relacionados con la constitucionalidad de la medida, que las prohibiciones y penalidades del Proyecto, así como la tipificación a un delito de carácter menos grave de toda actividad de venta, cesión, donación, despacho, distribución o intercambio de videojuegos no aptos para menores, a menores de 17 años de edad, no resultará en que aquellos padres o parientes que fomentan el acceso de videojuegos inapropiados con clasificaciones no aptas para el acceso a sus hijos menores de edad, dejen de hacerlo.

Traemos a la atención de ésta Honorable Comisión que el Proyecto que nos ocupa contiene unas disposiciones análogas a otros proyectos que se han intentado poner en vigor en varias jurisdicciones de los EEUU y han sido cuestionadas por entender que éstas contravienen la Primera y Decimocuarta Enmienda de la Constitución de los EEUU.

En el caso de Brown vs. Entertainment Merchants Association, 564 US 08-1448, decidido por el Tribunal Supremo de los Estados Unidos el 27 de junio de 2011, el Tribunal, ante una ley aprobada por el Estado de California que imponía restricciones a la venta de "videojuegos violentos" a menores de 18 años, emitió una opinión 7-2, declarando inconstitucional la ley y determinó que "los videojuegos cualifican para la protección de la Primera Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos". A éstos fines, el Tribunal Supremo confirmó la decisión del Tribunal del Noveno Circuito de los Estados Unidos, el cual consideró la constitucionalidad de la ley y se pronunció como sigue:

1. "The Act is a presumptively invalid content-based restriction on speech, so it is subject to strict scrutiny and not the "variable obscenity" standard from *Ginsberg v. New York*, 390 US 629.

2. The Act violates rights protected by the First Amendment because the state has not demonstrated a compelling interest, has not tailored the restriction to its alleged compelling interest, and there exists a less-restrictive means that would further the State's expressed interest.
3. The Act's labeling requirement is unconstitutionally compelled speech under the First Amendment."

Confirmando la decisión que antecede, el Tribunal Supremo de los Estados Unidos estableció lo siguiente:

"Like the protected books, plays, and movies that preceded them, video games communicate ideas – and even social messages – through many familiar literary devices (such as characters, dialogue, plot, and music) and through features distinctive to the medium, (such as the player's interaction with the virtual world). That suffices to confer First Amendment protection".

La decisión del Tribunal Supremo comparó los videojuegos con trabajos clásicos como "*La Divina Comedia*", expresando que "even if we can see in them nothing of any possible value to society..., they are as much entitled to the protection of free speech as the best of literature".

Por los fundamentos expresados anteriormente, **la CCPR no favorece la aprobación del P. de la S. 867.**

Agradecemos la oportunidad de presentar nuestros comentarios al Proyecto y esperamos que los mismos le sean de utilidad a esta Honorable Comisión. Nos reiteramos a su orden para cualquier otro asunto en que le podamos servir en el futuro sobre este Proyecto de Ley o cualquier otro

Proyecto dirigido a adelantar el progreso económico y mejorar la calidad de vida de nuestro pueblo.