

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS, REFERENCIAS Y SERVICIOS TÉCNICOS

AL-DEST- IJU-392-2015

INFORME DE: PROYECTO DE LEY

**“LEY QUE REGULA LA COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUGUETES BÉLICOS,
VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO BÉLICO, MILITAR O DE VIOLENCIA, EL
EMPLEO DEL LENGUAJE MILITAR, RANGOS DISTINTIVOS,
NOMENCLATURAS Y SÍMBOLOS MILITARES, VENTA Y
COMERCIALIZACIÓN DE ROPA O INDUMENTARIA MILITAR”**

EXPEDIENTE N° 19.613

INFORME JURÍDICO

Elaborado por:

**Gustavo Rivera Sibaja
Asesor Parlamentario**

Supervisado por:

**M° Mayela Chaves Villalobos
Jefe de Área**

Revisión final y autorización

**Fernando Campos Martínez
Director a.i.**

02 de diciembre de 2015

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

AL-DEST- IJU-392-2015

TABLA DE CONTENIDO

I. RESUMEN DEL PROYECTO	3
II. ANÁLISIS DE FONDO.....	3
III. ANÁLISIS DEL ARTICULADO	5
A) REGLAS CON RESPECTO A JUGUETES Y VIDEOJUEGOS BÉLICOS	5
B) REGLAS SOBRE EL EMPLEO DE LENGUAJE Y SIGNOS MILITARES	9
C) REGLAS SOBRE COMERCIALIZACIÓN DE ROPA O INDUMENTARIA MILITAR	10
D) CAMPAÑAS EDUCATIVAS Y DE PREVENCIÓN	10
E) OTROS PROBLEMAS OBSERVADOS	10
F) CONFUSIÓN DE COMPETENCIAS INSTITUCIONALES	11
IV. ASPECTOS DE TRÁMITE LEGISLATIVO	12
VOTACIÓN	12
DELEGABILIDAD	12
CONSULTAS OBLIGATORIAS.....	12

INFORME JURÍDICO

“LEY QUE REGULA LA COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUGUETES BÉLICOS, VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO BÉLICO, MILITAR O DE VIOLENCIA, EL EMPLEO DEL LENGUAJE MILITAR, RANGOS DISTINTIVOS, NOMENCLATURAS Y SÍMBOLOS MILITARES, VENTA Y COMERCIALIZACIÓN DE ROPA O INDUMENTARIA MILITAR”

EXPEDIENTE N° 19.613

I. RESUMEN DEL PROYECTO

En aras de proteger a los menores a la exposición de conductas que recrean situaciones de violencia y agresividad, el proyecto en sus doce artículos y tres transitorios propone las siguientes regulaciones:

- Exigir etiquetados de advertencia en el producto (75% del tamaño), que informe de los riesgos y efectos dañinos que producen los videojuegos con contenidos violentos. Para efectos de la clasificación, se crea una comisión interinstitucional, además que prohíbe la venta de estos videojuegos a menores sin dicho etiquetado.
- Prohibición absoluta de producción y todo tipo de comercialización de juguetes bélicos, creando un concepto de responsabilidad objetiva para el comerciante.
- Se prohíbe la venta y comercialización de ropa o indumentaria militar.
- Se prohíbe a los funcionarios públicos el uso de lenguaje o distintivos, rangos o nomenclaturas militares.

Junto con estas prohibiciones expresas, el proyecto propone campañas educativas y preventivas sobre juegos y videojuegos; promover una cultura de paz, y la promoción de juguetes que estimulen valores sin el recurso a la violencia.

Igualmente, incluye sanciones administrativas para quien incumpla las prohibiciones señaladas.

II. ANÁLISIS DE FONDO

Aunque la propuesta parte de un fin deseable y noble, como es proteger a los niños y a los jóvenes de la exposición a la violencia mediante juegos o videojuegos que recreen estas situaciones en múltiples formas, el proyecto presenta tantas deficiencias técnicas en tantos órdenes distintos, desde las teóricas o conceptuales, pasando por las operativas, siguiendo por las de técnica legislativa, para desembocar en aspectos de falta de idoneidad de las medidas propuestas, que en criterio de esta asesoría, en el estado que ha sido presentado no tiene viabilidad jurídica; y más que enmiendas o correcciones puntuales, prácticamente debería ser reestructurado totalmente, para constituir en la práctica un proyecto nuevo o totalmente diferente.

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

Las instituciones consultadas se han manifestado en contra del proyecto señalando sus defectos técnicos, pero en general, por considerarlo desproporcionado.¹ La relación entre los fines que se pretende lograr, y la medida que se emplea con este objetivo, no tienen esa relación de racionalidad y proporcionalidad que las haría considerarlas idóneas.

Sin perjuicio del posterior análisis detallado del articulado, habría que reconducir el análisis general de la propuesta a los límites mismos y noción del derecho en una sociedad democrática: no todo lo que se considera inconveniente puede ser prohibido, no todo puede ser controlado, y más aún, cualquier medida fuertemente restrictiva de la libertad de los individuos debe estar suficientemente justificada; no puede ser una decisión caprichosa o basada nada más que en suposiciones.

En el caso de la violencia, aunque quizás sea posible establecer una línea causal entre patrones de agresividad y violencia, así como del uso abusivo de videojuegos que recrean esas características, todavía no existe un consenso científico en determinar tal relación directa de causalidad y su efectivo grado determinante; tanto así que, la prohibición que propone el proyecto no existe en ningún derecho comparado (el proyecto es muy parco en establecer justificaciones, si acaso cita trabajos que tienen un valor teórico o académico, y en todo caso que no tienen el valor de ese consenso científico dominante).

Dentro de la concepción clásica del derecho, se dice que el fenómeno normativo regula hechos, a través de normas, para alcanzar ciertos valores en la sociedad (la teoría tridimensional del hecho, valor y norma). Pero igualmente se señala, que para que un derecho sea efectivo (sea vivido con algún grado de eficacia por la sociedad), esos tres elementos deben corresponder a una determinada realidad social.

O sea, no se puede pretender tutelar ciertos valores que la sociedad no comparte. No se puede pretender prohibir ciertas conductas que la sociedad no considera incorrectas. En definitiva, el Estado no debe buscar la felicidad de sus ciudadanos a la fuerza, imponiendo unas convicciones con mayor sabiduría que la de sus mismos conciudadanos que son destinatarios. Actuar de esa manera, es propio de regímenes totalitarios y no de sociedades democráticas que se rigen por un Estado de Derecho.

Cuando la sociedad genera ciertas conductas de cambio, si bien el derecho puede ser un instrumento activo de ese cambio social (por ejemplo, con las denominadas “acciones afirmativas”), generalmente lo hace en forma de promoción de valores, antes que en prohibición o represión de conductas.

¹ Se han manifestado en contra del proyecto de forma categórica, y constan en el expediente legislativo las respectivas respuestas: La Tesorería Nacional del Ministerio de Hacienda (Oficio TN-13172015); la Cámara de Comercio de Costa Rica (Oficio DE-034-2015); el propio Ministerio de Hacienda en la persona del Ministro (Oficio DM-1728-2015). Exponiendo sus observaciones en contra, sin llegar a rechazarlo en forma categórica: el Ministerio de Economía, Industria y Comercio (Oficio DAC-OF-128-15).

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

El poder represivo y prohibitivo del Estado es propio para asegurar valores consolidados en la sociedad, no para generar cambio social, para lo que existen otros instrumentos que son más efectivos.

La prohibición de ciertos juguetes y videojuegos para menores, que en definitiva son adquiridos por los padres, denota en general, que la sociedad no comparte el código de valores que se trata de imponer por vía legal con el proyecto propuesto.

En este aspecto es donde se afirma que el proyecto puede ser “desproporcionado”, pues para unos fines legítimos, utiliza algunos de los instrumentos más represivos del Estado, lo cual genera muchas dudas en cuanto a su idoneidad.

Pero si a esa cuestión conceptual -que entendemos enteramente que es un asunto de discrecionalidad política (debido a que el legislador puede decidir prohibir o restringir ciertas conductas que antes se consideraban lícitas)-, se le une una gran cantidad de defectos y errores de técnica legislativa, importantes omisiones y aspectos operativos no considerados como costos de la institucionalidad asociada, el producto resultante arrojaría como conclusión final que el proyecto, tal como ha sido presentado, carece de viabilidad jurídica.

III. ANÁLISIS DEL ARTICULADO

En este apartado, procedemos al análisis detallado del articulado o de los contenidos del proyecto que, aunque con una temática relacionada, en realidad contiene cuatro distintas partes, que pueden analizarse separadamente:

a) Reglas con respecto a juguetes y videojuegos bélicos

El artículo 4 del proyecto dispone regulaciones para los videojuegos, tales como la advertencia que deben incluirse en el etiquetado, la cual será establecida por una comisión interinstitucional integrada por los órganos administrativos correspondientes del Ministerio de Educación Pública, quien la presidirá, en coordinación con la Comisión Nacional del Consumidor, el Ministerio de Salud, el Ministerio de Seguridad Pública y el Ministerio de Justicia y Paz.

La lista de evaluación de videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia será publicada por la Comisión de Espectáculos Públicos por medios digitales y en periódicos de circulación nacional.

El artículo 9 del proyecto establece la prohibición absoluta para la fabricación, importación, distribución, comercialización, y publicidad de juguetes bélicos.

Impone, además, la prohibición absoluta de venta de videojuegos bélicos o de contenido violento a los menores de edad, y de aquellos que no contengan las advertencias a las que se refiere el artículo 4 antes citado.

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

No es la primera vez, que en la corriente legislativa se presenta un proyecto con un contenido esencialmente similar.

En efecto, bajo el expediente legislativo N°16.271, denominado: “*Ley para la prohibición a la importación y comercialización de juguetes y videojuegos de naturaleza bélica y de alto contenido de violencia*”, se presentó una iniciativa que tenía el mismo objeto, que este apartado referido a los juguetes y videojuegos.

Problemas observados

La sola propuesta, tal como está redactada, presenta a simple vista muchos problemas, tanto de orden técnico como conceptuales.

Se evidencian problemas con la excesiva indeterminación de las definiciones, que obviamente son causa de incerteza jurídica; hay problemas conceptuales al identificar la violencia y la agresividad con lo militar, identificación que extremándola nos llevaría a equiparar violencia con poder de policía, y por esa vía deja sin fundamento las bases organizativas de toda sociedad, incluido el poder coercitivo de las leyes; además, se presentan problemas operativos porque la propuesta es omisa en institucionalidad y costos necesarios para poder hacer operativa esa definición.

Lograr hacer efectivos los objetivos del proyecto requiere una pesada institucionalidad burocrática, que el proyecto ni siquiera intuye o menciona, menos prevé medios o recursos para recurrir ; porque está claro que a la hora de definir qué se considera juguete o videojuego bélico, en aras de imponer prohibiciones y restricciones, se hará necesario un funcionario que en última instancia decida a qué juguetes o juegos aplica la ley, y a cuáles no, con todo el problema institucional asociado de materia recursiva (estamos en un Estado de Derecho) y sus costos asociados.

Finalmente, y como una mezcla de problemas conceptuales y operativos especiales, el proyecto presenta problemas de idoneidad técnica: las medidas que propone no parecen efectivas para lograr el objetivo, y se observa que son muy vulnerables o fácilmente eludibles.

Desarrollamos cada uno de los aspectos antes mencionados:

Si se van a imponer reglas o regulaciones sobre juguetes y videojuegos bélicos, lo primero que hay que hacer es definirlos.

Efectivamente, en el artículo 2 del proyecto, se contienen sendas definiciones, tanto para juguetes como para videojuegos, bélicos, militares o de violencia.

La sola definición ya impone serios problemas con la propuesta. La amplitud de las definiciones, que son abiertas y no cerradas, crea problemas jurídicos de incerteza. Véase por ejemplo la definición de juguetes bélicos, que incluye todas

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

las que representan armas: “... así como todas aquellas que, aún sin promover una situación de guerra, establecen un medio de juego que estimula la agresividad o la violencia”.

Llevando el argumento al absurdo, juegos como el ajedrez, el stratego, el risk, y otros clásicos juegos de mesa, que son reconocidos como potenciadores del desarrollo de la inteligencia, quedarían simplemente prohibidos porque recrean situaciones militares, no se diga ya las tradicionales pistolas de agua, trajes de policía, y sables de “luz” de la saga *Stars Wars*, y toda su iconografía asociada.

No queda claro si los juegos, y principalmente los videojuegos de fantasía, donde se lucha contra monstruos, seres mitológicos, o alienígenas, y eventualmente hasta contra seres no vivos, como robots o androides, deben considerarse “bélicos”, según la definición antes dicha.

En cuanto a la excesiva indeterminación de la definición, reproducimos aquí, por considerarlo muy ilustrativo, el comentario de la Cámara de Comercio:²

“Es importante decir que en muchos videojuegos como Super Mario Bros. Se deben romper ladrillos con el puño para poder avanzar de niveles, se podría considerar esto como una incitación a la violencia, ya que el concepto es tan amplio que genera esta inseguridad jurídica...”

En cualquier caso hay que observar, que crear ciertas clasificaciones propias, exclusivamente nacionales sobre productos que se comercializan internacionalmente es complicado a efectos de controles en aduana y en frontera. El proyecto pretende crear una clasificación propia nacional (juguetes bélicos o militares, y videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia), pero esa es una clasificación que internacionalmente no existe, y que entonces no se verá reflejada en declaraciones aduaneras, códigos del Sistema Armonizado³, transacciones internacionales de importación y muchos otros, haciendo que sean los funcionarios nacionales los que tengan que ejercer un control material casi de revisión física producto por producto, para garantizar la aplicación de la ley, lo cual es sumamente gravoso y oneroso.

En cuanto a los videojuegos, los problemas operativos y de control son mayores, porque los videojuegos, como auténticos productos digitales pueden ser

² En respuesta a consulta institucional sobre el proyecto. Cámara de Comercio, Oficio DE-034-2015, con fecha del 14 de agosto de 2015, y suscrito por su Director Ejecutivo. En términos generales la Cámara de Comercio rechaza el proyecto por considerarlo “desproporcionado e irracional”.

³ Costa Rica utiliza el Sistema Armonizado de Designación y Codificación de Mercancías desde que forma parte del Sistema Integración Centroamericano por mandato de resoluciones de este organismo suprarregional. Recientemente, se incorporó además por cuenta propia al Convenio del Sistema Armonizado, así lo hizo, mediante la Ley N° 8918 del 16 de diciembre de 2010, Ley de Aprobación de la Adhesión de Costa Rica al Convenio Internacional del Sistema Armonizado de Designación y Codificación de Mercancías y sus Protocolos de Nomenclatura y enmienda.

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

descargados en línea, y no únicamente adquiridos con soporte de disco digital. Está claro, que regulaciones de etiquetado para un producto que puede ser adquirido por internet son absolutamente ineficaces.

Valga decir además, que para la clasificación del contenido de videojuegos, ya existe una organización basada en el principio de autoregulación que lleva a cabo esta labor.

Efectivamente, la *Entertainment Software Rating Board (ESBR)*⁴, ya realiza la categorización de los juegos según contenidos de violencia, y otros no aptos para menores, según una escala muy completa y que incluye la mayoría de los videojuegos que se comercializan en los Estados Unidos de América.

Frente a una institucionalidad como aquella, comparada con la que propone el proyecto a nivel nacional, tendría ésta obviamente menos capacidad, o se limitaría simplemente a reproducir la calificación que ya otorga en todo caso esa Asociación.

Pero en general, en un país que se ve desbordado por el tráfico ilícito de sustancias estupefacientes, el contrabando y la defraudación fiscal, suponer que el país debe dedicar nuevos recursos o quizás utilizar la misma institucionalidad existente para la fiscalización y el control de una nueva categoría de productos, que ni siquiera cuentan con el repudio o rechazo generalizado de la población, que no son considerados ilícitos en ningún otro país, representa un verdadero problema operativo y costos asociados de institucionalidad, que el proyecto sencillamente no prevé, y que por tanto resultan problemáticos.

Se evidencia, además, una incorrecta mezcla en la conceptualización y definición de lo que se consideran patrones de violencia, agresividad, militarismo y situaciones de juego asociadas, que bien vale para este apartado de los juguetes y video juegos bélicos, sino también para el tema del lenguaje y el empleo de ropa militar.

Aunque Costa Rica es un país pacífico, que ha optado por la abolición del ejército, está claro que eso es una decisión que responde a sus especiales características particulares, y que por mucho que sea el deseo sería totalmente irrealista intentar trasladarlas al plano ideal.

Suponer que el militarismo como tal, es “algo malo”, asociado directamente “a la violencia y la agresividad”, y que por tanto debe prohibirse, es desconocer simplemente la esencia misma de las reglas de toda organización social.

Tanto el uso de la fuerza legítima, como el monopolio del poder represivo del Estado, es una idea básica de la organización social, sin la cual no se explica, ni la existencia misma de policías, jueces, e incluso las leyes mismas.

⁴ Véase: <http://www.esrb.org/> (visitada el 17 de noviembre).

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

El proyecto equipara “lo militar” a algo malo que debe prohibirse, cuando por motivo de hacerlo por una ley, eventualmente deberá recurrir a la policía, que es el equivalente interno de lo que en el orden externo es la organización militar.

Del mismo modo que no puede existir una sociedad sin policía, no es dable suponer que pueda existir un orden mundial sin ejércitos; así como la policía representa el monopolio del legítimo uso de la fuerza en los Estados, las fuerzas militares representan en el mundo el legítimo uso de la fuerza por razones de seguridad nacional.

El concepto de equiparar lo militar con la violencia y la agresividad es incorrecto. De aceptarlo, nos debería llevar a prohibir nuestros héroes nacionales como Juan Santamaría, la gesta patriótica de la campaña nacional de 1856, para extremar un ejemplo.

La conceptualización de lo “militar” como algo dañino o perjudicial, no es real. Piénsese en el fenómeno del escultismo (la organización de los “*Boy Scouts*”), o de organizaciones religiosas como El Ejército de Salvación y la misma Compañía de Jesús (más conocidos como los jesuitas), sustentadas todas en el concepto de milicia o de organización militar, y con innegables aportes de beneficencia, solidaridad y formación de valores a la sociedad.

b) Reglas sobre el empleo de lenguaje y signos militares

Tanto el artículo 6 y el párrafo cuarto del artículo 9, prohíbe a los funcionarios públicos el uso de distintivos, símbolos, nomenclaturas y rangos militares, así como el de lenguaje militar como forma de comunicación o saludo.

Además de las observaciones hechas en el apartado anterior, esta norma resulta en cierta forma superflua, porque viene a normar situaciones ya reguladas.

En efecto, ya la Ley de Fortalecimiento de la Policía Civilista⁵, vino expresamente a modificar la Ley General de Policía (Ley N° 7410), para modificar el artículo 53, referido a las características de los uniformes, y el artículo 56, para definir los rangos jerárquicos de la Fuerza Pública, eliminado en ambos casos toda connotación militar.

De modo que la prohibición de rangos militares, y el transitorio de dos años para suprimirlos (transitorio III) son totalmente improcedentes porque se refieren a situaciones ya superadas.

Podría pensarse que la disposición es a futuro, pero en todo caso vendría a regular, una situación en el vacío, porque ninguna Institución del Estado, utiliza lenguaje o nomenclatura militar en la actualidad.

⁵ Ley N° 8096 del 15 de marzo de 2001

c) Reglas sobre comercialización de ropa o indumentaria militar

El último párrafo del artículo 9, viene a prohibir “ropa o indumentaria militar” con excepción de la usada por los cuerpos de seguridad y del Estado.

Con respecto a esto, volvemos a reiterar el tema de la conceptualización negativa de lo militar, pero haciendo referencia a las potestades de interferencia en la vida de las personas en un Estado de Derecho.

Prohibir o definir como se viste la gente o no, bien puede hacerse pero por una razón calificada, como es evitar la confusión o suplantación de autoridad.⁶ Pero disponer como deben vestir las personas, o como no deben hacerlo, sin una adecuada justificación, devendría sencillamente en una conducta totalitaria.

d) Campañas educativas y de prevención

El artículo 3 dispone la obligación genérica del Estado de promover por medio del Ministerio de Educación, el tipo de juego que promueva la convivencia pacífica.

Asimismo, en el artículo 7, se autoriza al Poder Ejecutivo mediante el Ministerio de Educación Pública, a destinar partidas para financiar gastos de estas campañas educativas.

Esta es la parte menos problemática del proyecto, y la que eventualmente podría ser más efectiva. La extensión o la promoción de determinados valores, empieza por la educación, mucho antes que la prohibición y la represión.

Sin embargo, una disposición con un contenido tan pacífico, ha sido observada como técnicamente inadecuada por la Tesorería Nacional del Ministerio de Hacienda, por considerar que compromete fondos sin fijar un contenido determinado, lo cual es contrario a la sana gestión y administración de los recursos.⁷

e) Otros problemas observados

Observamos otros problemas que han sido señalados por las instituciones consultadas, algunos relativos a técnica legislativa, otros al diseño del proyecto.

El artículo 8 del proyecto referido a “responsabilidad del comerciante” sencillamente es inconstitucional.

⁶ Véase el artículo 317 bis del Código Penal, denominado precisamente: “Uso ilegal de uniformes, insignias, o distintivos policiales”, que está agrupado en el capítulo de delitos contra la autoridad.

⁷ Véase oficio de respuesta a la consulta formada: Oficio TN-1317 del 2015, suscrito por el Subtesorero Nacional. La objeción a este punto visible al folio 114 del expediente legislativo.

No puede establecerse una responsabilidad objetiva derivada de un “acto de consumo” por un negocio legítimo. Si vender juguetes o videojuegos es legal, los daños derivados de ese acto tienen que referirse específicamente a problemas de calidad del producto, no a una pretendida responsabilidad objetiva “como consecuencia de un acto de consumo”.

Tal implicación de responsabilidad es atentatoria contra el derecho de propiedad de los comerciantes y violenta la protección constitucional al derecho de propiedad tutelado en el artículo 45 de la Constitución Política.

f) Confusión de competencias institucionales

El proyecto es poco cuidadoso en atribuir funciones a distintos órganos institucionales de la Administración Pública y comete errores en este aspecto. Podemos señalar los siguientes:

El Ministerio de Economía Industria y Comercio⁸ observa lo poco adecuado de incluir la Comisión Nacional del Consumidor en la Comisión Interinstitucional que hará la clasificación de contenidos de los videojuegos:

“... cabe destacar que la Comisión Nacional del Consumidor no es un órgano consultivo, sino un Tribunal Administrativo creado para dirimir las denuncias de los consumidores finales contra comerciantes y por ende, lo pretendido por el proyecto en cuanto a la integración de una comisión interinstitucional con la Comisión Nacional del Consumidor para determinar efectos psicológicos, no solo desnaturaliza el papel de ésta última sino que excede su ámbito de actuación...”

“... en lo relativo a las competencias de la Comisión Nacional del Consumidor se insiste en lo mencionado en el punto anterior relativo a su naturaleza como Tribunal Administrativo (...) por lo que no cuenta con competencias para fiscalizar mercados, siendo que tales funciones desnaturalizan el órgano...”

Así también se manifestó la Cámara de Industrias:

“En cuanto a la competencia atribuida a los diferentes órganos es importante aclarar que dicha competencia de un órgano proviene por Ley, por tanto, establecer que todos los órganos que se indican en el artículo 5 pueden fiscalizar y vigilar lo dispuesto en el proyecto de ley es incorrecto, ya que pueden existir traslape de competencias generadas por este proyecto.”

⁸ Oficio ya citado, N° DAC-OF-128.15, página 3 y 4, visibles a los folios 84 y 85 del expediente legislativo.

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

La composición de la citada comisión interinstitucional no responde a criterios técnicos plenamente, pues se incluyen dentro de ésta al Ministerio de Seguridad, pero se excluye a especialistas en la materia como podría ser el Patronato Nacional de la Infancia.

En general, todos estos problemas técnicos requieren una profunda reformulación del proyecto, más allá de los aspectos teóricos sobre la regulación, que lo pueden convertir en desproporcionado por el tipo de medidas que involucra para el tipo de resultados que desea lograr, todo sin una adecuada justificación técnica.

En conclusión, tanto del análisis detallado del articulado, pero también del diseño conceptual del proyecto, de las medidas que se utilizan, en razón de los fines que se pretenden alcanzar, y de la idoneidad que las mismas presentan, se observa que el proyecto requiere una importante labor de reformulación en términos generales.

IV. ASPECTOS DE TRÁMITE LEGISLATIVO

VOTACIÓN

Este proyecto puede ser aprobado con la mayoría absoluta de los presentes que dispone el artículo 119 de la Constitución Política.

DELEGABILIDAD

Este proyecto puede ser delegado para conocimiento de una Comisión Legislativa con Potestad Plena, pues ningún contenido se encuentra expresamente excluido por disposición expresa del artículo 124 párrafo 3° de la Constitución Política.

CONSULTAS OBLIGATORIAS

No tiene consultas obligatorias.

Se recomienda consultarlo con los órganos y entes del Estado a los que el proyecto les asigna competencias. A saber, el Ministerio de Salud, el Ministerio de Seguridad Pública, el Ministerio de Economía Industria y Comercio, el Ministerio de Justicia y Paz, el Ministerio de Educación Pública, el Ministerio de Hacienda y en particular la Dirección General de Aduanas. También se puede consultar facultativamente al Patronato Nacional de la Infancia (no es obligatoria por cuanto no afecta las competencias que le han sido asignadas).

/eeb.-

02 de diciembre de 2015

