

**ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA
REPÚBLICA DE COSTA RICA**

PROYECTO DE LEY

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

**VARIOS SEÑORES DIPUTADOS Y
VARIAS SEÑORAS DIPUTADAS**

EXPEDIENTE N.º 19.613

**DEPARTAMENTO DE SERVICIOS
PARLAMENTARIOS**

PROYECTO DE LEY

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

Expediente N.º 19.613

ASAMBLEA LEGISLATIVA:

El derecho al juego de los niños, está reconocido por el Código de la Niñez y la Adolescencia, Ley N.º 7739, de 6 de enero de 1998 en su artículo 73¹ y la obligación del Estado de garantizar la tutela judicial efectiva de los derechos fundamentales de las personas menores de edad en el numeral 4) de dicha ley.

Asimismo, la Ley N.º 7184 Convención sobre los Derechos del Niño, de 26 de enero de 1990, destaca en el artículo 3, el apego de las acciones legislativas al interés superior del niño; y establece en el artículo 27 el derecho al niño a obtener un nivel adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social. Finalmente, el artículo 31 consagra el derecho que tiene el niño al descanso, el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y las artes.

De igual manera, en nuestra Constitución Política los artículos 51² y 55³, establecen a la luz del interés superior del niño, la protección y tutela a cargo del

¹ **Artículo 73º- Derechos culturales y recreativos**

Las personas menores de edad tendrán derecho a jugar y participar en actividades recreativas, deportivas y culturales, que les permitan ocupar provechosamente su tiempo libre y contribuyan a su desarrollo humano integral, con las únicas restricciones que la ley señale. Corresponde en forma prioritaria a los padres, encargados o representantes, darles las oportunidades para ejercer estos derechos.

El Consejo Nacional de Espectáculos Públicos y las demás autoridades competentes velarán porque las actividades culturales, deportivas, recreativas o de otra naturaleza, sean públicas o privadas, que se brinden a esta población estén conformes a su madurez y promuevan su pleno desarrollo.

² **ARTÍCULO 51.-** La familia, como elemento natural y fundamento de la sociedad, tiene derecho a la protección del Estado. Igualmente tendrán derecho a esa protección la madre, el niño, el anciano y el enfermo desvalido.

³ **ARTÍCULO 55.-** La protección especial de la madre y del menor estará a cargo de una institución autónoma denominada Patronato Nacional de la Infancia, con la colaboración de las otras instituciones del Estado.

Estado de las personas menores de edad, mediante medidas especiales de los organismos institucionales competentes para esos fines.

Asimismo, se promulgó la Ley General de Espectáculos Públicos, Materiales Audiovisuales e Impresos, N.º 7440, de 11 de octubre de 1994, con el fin de definir un régimen jurídico que permite la protección de la sociedad y en particular el de las personas menores de edad y de la familia, contra todo material que viole la Constitución, el Derecho internacional vigente en nuestro país y la ley.

Debe advertirse que aún con la tutela y positivización de los derechos de los niños por los organismos estatales y mediante las acciones legislativas, los cambios profundos de la sociedad y los avances vertiginosos del mercado, producen una multiplicidad de bienes y servicios que reinventan los gustos y preferencias de los consumidores, como es el caso de la industria juguetera, cuya amplia variedad de juguetes, crea una alta demanda por parte de las personas menores de edad, especialmente los juguetes bélicos que son de enorme aceptación y los denominados videojuegos que incitan a la violencia y a la agresividad, afectando con ello la salud mental de los niños y sus valores.

Como resultado del uso frecuente de videojuegos bélicos o con contenido de violencia, se obtienen conductas alteradas en los niños, que se refleja en una notoria falta de concentración en las actividades personales y académicas, en el abandono de tareas y responsabilidades familiares, que interfieren decididamente en las etapas de crecimiento, fomentando con ello un ambiente familiar difícil, que erosiona lentamente el proceso de aprendizaje, académico y el crecimiento general de las personas menores de edad. “El cuestionamiento a los juegos de carácter bélico (video-juegos y juguetes) se basa en la premisa de que contribuyen a socializar la violencia en los niños y las niñas, al infundirles valores negativos. Aunque la incidencia de esta tipo de juegos sobre el carácter y personalidad de las y los niños han sido demostrados por algunos investigadores sociales, otros cuestionan que los resultados no son conclusivos⁴”.

Este tipo de problemas de carácter intrafamiliar son cada vez más frecuentes; están acompañados de un ambiente de estrés y de líneas difíciles de comunicación entre los padres y los niños, por el desinterés de los menores demostrado especialmente en sus obligaciones escolares y académicas, producto de este tipo de distractores surgidos a la luz de las tecnologías modernas.

En las primeras etapas del desarrollo y crecimiento de las personas menores de edad, se observan comportamientos y conductas alteradas, por el uso de videojuegos de carácter bélico o contenido de violencia, las que se acentúan mayormente en la adolescencia y en la adultez, creando paulatinamente con ello,

⁴ Gómez, Silvia. “El fenómeno de los videojuegos. Ministerio de Educación y Ciencia, Centro Nacional de Información y Comunicación Informativa, España En: <http://ares.cnice.mec.es/> Tomado de Oficio PE-0277-2006 de la Defensoría de los Habitantes, enviado al expediente legislativo N.º16.271 folio 00051.

una cultura de violencia generalizada, que en etapas ulteriores impacta seriamente en la convivencia social.

Merece aclarar que en los tiempos actuales, los juguetes bélicos convencionales, adoptan otras formas de manifestaciones modernas, en respuesta a las nuevas demandas y exigencias de los consumidores. Los videojuegos, son una de esas tantas derivaciones de juegos modernos, pero se están comercializando especialmente juguetes con alto contenido de violencia como se indicó en líneas anteriores. En virtud de ello, estas nuevas modalidades de entretenimiento, requieren de especificaciones y advertencias para evitar afectaciones en la salud de los consumidores y en particular en los menores de edad.

De igual forma, es necesario erradicar símbolos, expresiones y todo producto o artículo de guerra cuya visualización pueda incidir negativamente en las personas menores de edad, como es la venta, comercialización y uso de ropa militar.

Dichos productos generan en la ciudadanía empoderamientos negativos, instaurando conductas de agresividad y de poder, creando un ambiente tenso en espacios sociales, que contrasta con las buenas costumbres, los principios y valores que rigen la vida de la sociedad costarricense.

En ese mismo sentido, es vital eliminar el lenguaje, los símbolos, distintivos, nomenclaturas, uniformes y rangos militares empleados en algunas instituciones públicas, toda vez que el empleo de este tipo de códigos, no son propios de una cultura de paz y de un país sin ejército.

Por ello, la creación de normas que regulen y prohíban el consumo de productos o artículos que representen un riesgo para la integridad y la salud mental de los niños, son medidas indispensables para prevenir situaciones de hostilidad y de difícil convivencia social. De esta forma se opta por la imaginación, el sano esparcimiento y la recreación productiva de las personas menores de edad, mediante juegos y formas de entretenimiento saludables para su desarrollo y crecimiento intelectual.

Por todo lo anterior, someto a consideración de los señores y las señoras diputadas el presente proyecto de ley para su aprobación en su momento procesal legislativo.

LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA
DECRETA:

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

ARTÍCULO 1.- Objeto de la ley

Esta ley tiene por objeto regular la comercialización de los juguetes bélicos o militares, videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia, ropa o indumentaria militar, el empleo de lenguaje militar, uso de rangos, distintivos, nomenclaturas y símbolos militares, venta y comercialización de ropa o indumentaria militar en el territorio nacional.

ARTÍCULO 2.- Definiciones

Para los efectos de esta ley se entiende por:

Distintivos, nomenclaturas, símbolos, figuras y rangos militares: los distintivos, símbolos, nomenclaturas y figuras militares son los usados por las autoridades militares de un país donde exista ejército. Los rangos militares corresponden a la jerarquía militar pre establecida utilizada por las autoridades militares, como: general, comandante, capitán, coronel, mayor, cabo, o cualquier otro, propio de los países donde existan fuerzas militares o bélicas.

Decomiso: es la inmovilización de los bienes transitoriamente, es una medida cautelar que se decreta dentro del proceso penal. Los bienes decomisados tienen relación con el delito ya sea porque son instrumentos para la comisión del mismo o porque son fruto de él.

Juguetes bélicos o militares: son todos aquellos objetos, instrumentos o réplicas que imiten cualquier clase de armas de fuego, sean estas cortas, largas o de artillería; blancas, sean estos contundentes, arrojadizas, arrojadoras, de puño o de corte o de asta, y de guerra como tanques, carros, aviones de combate o barcos armados, y los utilizados por la Fuerza Pública y los organismos de seguridad del Estado, y las que figuran como armamento de guerra de otras naciones y todas aquellas definidas en la Ley de Armas y Explosivos N.º 7530, de 10 de julio de 1995 y su reglamento, así como aquellos que, aún sin promover una situación de guerra, establecen un medio de juego que estimula la agresividad o la violencia.

Lenguaje militar o bélico: corresponde al lenguaje o forma de comunicación empleada por los cuerpos de seguridad, policía militar, fuerzas armadas o ejército, pertenecientes a un Estado.

Ropa militar o bélica: es la indumentaria o ropa, con símbolos, distintivos o rangos militares, que utiliza la policía militar o cualquier fuerza militar y la ropa de camuflaje verde y café, que se utiliza para prácticas o acciones militares y policiales.

Videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia: aquellos videojuegos o programas usables en computadoras personales, sistemas diversos, videoconsolas, dispositivos portátiles y cualquier otro dispositivo electrónico o telemático, que contengan informaciones o simbolicen imágenes que promuevan o inciten a la violencia o al uso de armas bélicas de las indicadas en esta ley.

ARTÍCULO 3.- Promoción de juguetes permitidos por el Estado

El Estado promoverá, por medio del Ministerio de Educación Pública, la producción, importación, distribución, venta, publicidad y uso de juguetes que sirvan para ejercitar y estimular la mente, el esparcimiento, la creatividad y que despierten en los niños el respeto por la vida, la creatividad, la sana emulación, la camaradería, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto al adversario, la comprensión y la tolerancia con los demás y el entendimiento entre las personas, en el marco de un espíritu de paz, fraternidad y amabilidad.

ARTÍCULO 4.- Prevención o advertencia al consumidor y comerciante, en los videojuegos de naturaleza bélica

Los videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia que vendan y comercialicen las personas físicas o jurídicas, que inciten a la violencia, tendrán obligatoriamente una advertencia para el consumidor de un setenta y cinco por ciento (75%) del tamaño del producto y se basará en información veraz y legible; esta deberá indicar los efectos dañinos en la salud mental y las implicaciones sicológicas por su empleo en las personas menores de edad.

La advertencia será establecida por una comisión interinstitucional formada por el 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, mediante los órganos administrativos correspondientes.

Asimismo, la Comisión de Espectáculos Públicos del Ministerio de Justicia y Paz, publicará por los medios digitales y periódicos de circulación nacional, la lista de evaluación de videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia.

ARTÍCULO 5.- Fiscalización y vigilancia

La vigilancia y fiscalización de lo dispuesto en esta ley corresponde al Ministerio de Seguridad Pública a través de la Fuerza Pública, al Ministerio de Economía, Industria y Comercio, mediante la Comisión Nacional del Consumidor, el Ministerio de Hacienda, a través de la Dirección de Aduanas, el Ministerio de Educación Pública, mediante la oficina respectiva que determine esta institución, el Ministerio de Salud y el Ministerio de Justicia y Paz mediante la Comisión de Control y Fiscalización de Espectáculos Públicos.

Estas instituciones de manera coordinada, establecerán campañas de prevención con respecto a la comercialización de videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia.

ARTÍCULO 6.- Deberes y obligaciones

El Ministerio de Seguridad Pública deberá eliminar los rangos, símbolos, distintivos y nomenclaturas militares que usen las autoridades de policía y los funcionarios de las instituciones públicas, así como el lenguaje y saludos militares.

ARTÍCULO 7.- Recursos para financiar las campañas de prevención sobre videojuegos con contenido bélico o militar y producto de las multas

Se autoriza al Poder Ejecutivo mediante el Ministerio de Educación Pública, a incluir en los presupuestos nacionales una partida, para financiar los gastos de las campañas de prevención sobre los efectos dañinos de la venta y comercialización de los videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia en las personas menores de edad. Asimismo, de lo recaudado por concepto de las multas por la aplicación de esta ley, irá a la caja única del Estado, de donde se girará al Ministerio de Educación Pública para las campañas de prevención.

ARTÍCULO 8.- Responsabilidad del comerciante

Cuando por concepto de uso, comercialización, venta y consumo de un producto, juguete bélico o artículo de los indicados en esta ley, el comerciante deberá indemnizar al consumidor siempre que este sufra un daño como consecuencia de un acto de consumo.

ARTÍCULO 9.- Prohibiciones

Se prohíbe la fabricación, importación, venta, distribución, comercialización y publicidad de juguetes bélicos indicados en esta ley, en todo el territorio nacional.

Se prohíbe la venta de videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia a personas menores de edad.

Se prohíbe la fabricación, importación, venta, distribución, comercialización, de videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia, sin la advertencia sobre las implicaciones sicológicas y efectos perjudiciales en las personas menores de edad.

Se prohíbe a los funcionarios públicos a usar o emplear distintivos, símbolos, nomenclaturas y rangos militares, y el uso de lenguaje militar o bélico como forma de comunicación o saludo.

Se prohíbe la venta, comercialización e importación de ropa o indumentaria bélica o militar definida en esta ley, en todo el territorio nacional, con excepción de la empleada por los cuerpos de seguridad pública, del Estado y del Poder Judicial.

ARTÍCULO 10.- Infracciones administrativas

Quien fabrique, importe, venda, distribuya, comercialice y publicite, los juguetes bélicos prohibidos en la presente ley, serán sancionados con **multa de cinco a diez salarios base**, de un oficinista “1” de conformidad con el artículo 2 de la Ley N.º 7337, de 5 de mayo de 1993. En caso de reincidencia, se le revocará el permiso de funcionamiento otorgado por el Ministerio de Salud conforme al debido proceso y el decomiso de los productos, artículos o juguetes bélicos.

Quien venda a personas menores de edad videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia, será sancionado con multa de **cinco a diez salarios base** de un oficinista “1” de conformidad con el artículo 2 de la Ley N.º 7337, de 5 de mayo de 1993. En caso de reincidencia, se revocará el permiso de funcionamiento otorgado por el Ministerio de Salud conforme al debido proceso y el decomiso de los productos, artículos o juguetes bélicos.

Quien fabrique, importe, venda, distribuya, comercialice y publicite, videojuegos con contenido bélico, militar o de violencia, sin la advertencia indicada en esta ley sobre los efectos en la salud de las personas menores de edad, será sancionado con multa de **cinco a diez salarios base** de un oficinista “1” de conformidad con el artículo 2 de la Ley N.º 7337 de 5 de mayo de 1993. En caso de reincidencia, se revocará el permiso de funcionamiento otorgado por el Ministerio de Salud conforme al debido proceso y el decomiso de los artículos, productos o juguetes bélicos.

Los funcionarios públicos que utilicen distintivos, símbolos, nomenclaturas, rangos militares y se comuniquen mediante lenguaje militar o bélico, serán sancionados con una multa de **dos a cinco salarios base** de un oficinista “1” determinado en el artículo 2 la Ley N.º 7337, de 5 de mayo de 1993.

Quien fabrique, venda, comercialice, importe y distribuya ropa o indumentaria militar o bélica, será sancionado con multa de **cinco a diez salarios base** de un oficinista “1” de conformidad con el artículo 2 de la Ley N.º 7337, de 5

de mayo de 1993. Si la venta es a personas menores de edad, será sancionado **con una multa de quince a treinta de salarios base** de un oficinista “1” de conformidad con el artículo 2 de la Ley N.º 7337, de 5 de mayo de 1993.

Todo lo anterior, sin perjuicio de la legislación penal o civil que se pueda aplicar, conforme al debido proceso.

ARTÍCULO 11.- Aplicación de las sanciones administrativas, cierre del negocio y decomiso de los productos, artículos o juguetes

La aplicación de las infracciones administrativas indicadas en esta ley, estará a cargo del Ministerio de Hacienda mediante el órgano competente, así como el cobro de las multas, conforme al reglamento que determine esta ley y el procedimiento establecido en la Ley General de la Administración Pública N.º 6227, de 2 de mayo de 1978.

Cuando proceda el cierre del negocio y el decomiso de los artículos, productos o juguetes bélicos, indicados en esta ley, la entidad competente será el Ministerio de Salud y el Ministerio de Seguridad Pública según corresponda, conforme al debido proceso, en vía administrativa o judicial según corresponda.

ARTÍCULO 12.- Reglamentación

El Poder Ejecutivo reglamentará esta ley, en un plazo de sesenta días después de su publicación.

TRANSITORIO I.-

Aquellos productos, juguetes bélicos o ropa, que a la fecha de publicación de esta ley, que ya se encuentren desalmacenados, producidos, ensamblados y puestos en el mercado, tendrán hasta dos años para venderse o retirarlos de la comercialización, pero deberán incluir en un lugar visible la leyenda o advertencia de los efectos perjudiciales en las personas menores de edad, conforme a lo indicado en esta ley.

TRANSITORIO II.-

El Ministerio de Seguridad Pública tendrá dos años para eliminar la indumentaria militar, así como los símbolos, imágenes, nomenclaturas y rangos militares, empleados por los funcionarios en las respectivas instituciones públicas y en los cuerpos de seguridad del Estado, con las excepciones que establece esta ley.

TRANSITORIO III.-

EL Ministerio de Seguridad Pública y los ministerios respectivos tendrán dos años para eliminar el lenguaje militar entre los funcionarios de estas instituciones.

Rige a partir de su publicación.

Gonzalo Alberto Ramírez Zamora	William Alvarado Bogantes
Luis Alberto Vásquez Castro	Rosibel Ramos Madrigal
Óscar López	Rolando González Ulloa
Jorge Rodríguez Araya	Juan Luis Jiménez Succar
Paulina María Ramírez Portuguez	Gerardo Vargas Rojas
Michael Jake Arce Sancho	Olivier Ibo Jiménez Rojas
Danny Hayling Carcache	Juan Rafael Marín Quirós
Víctor Hugo Morales Zapata	José Alberto Alfaro Jiménez
Humberto Vargas Corrales	Johnny Leiva Badilla
Carmen Quesada Santamaría	Aracelli Segura Retana

DIPUTADOS Y DIPUTADAS

10 de junio de 2015

NOTA: Este proyecto pasó a estudio e informe de la Comisión Permanente de Asuntos Económicos.