

Un debate abierto:

La clasificación de contenidos audiovisuales en España**

An open debate: The classification systems of audio-visual in Spain

Luis A. Albornoz*

Resumen: El presente artículo propone, considerando la realidad española, un recorrido por los sistemas nacionales de clasificación de contenidos audiovisuales que en la actualidad afectan al consumo de un gran número de productos culturales, como películas cinematográficas, programas de televisión o videojuegos. A modo de conclusión, esboza una serie de reflexiones acerca de los retos y las perspectivas que hoy en día plantean los sistemas de clasificación de contenidos audiovisuales tanto para los organismos estatales y los agentes de las industrias culturales como para distintas organizaciones de la sociedad civil involucradas.

Palabras-chave:

Audiovisual, sistemas de clasificación, auto-regulación, políticas públicas.

I ntroducción

Uno de los debates actuales en el campo de las ciencias sociales tiene como eje los potenciales efectos nocivos de algunos contenidos audiovisuales, especialmente aquellos dirigidos a niños y adolescentes, considerados como los colectivos más vulnerables de la población¹. Ante este panorama emerge con fuerza la demanda de indicadores claros y objetivos que ayuden a conocer qué tipos de productos audiovisuales son los más adecuados para los diferentes grupos de edades. Las distintas sociedades han establecido diferentes

(**)Este trabajo se ha realizado en el ámbito y con la ayuda del proyecto Cultura, sociedad y televisión en España (1956-2006), Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Investigación 2006/03962/001. Una primera versión de este artículo fue presentada al Ier. Congreso Nacional de

ULEPICC-España “Pensamiento crítico, comunicación y cultura”, Universidad de Sevilla, 17 de noviembre de 2006.

¹ Al respecto ver los trabajos que desde 1998 vienen editando las investigadoras Cecilia von Felitzen y Ulla Carlsson en el Centro Internacional de Intercambio de Información sobre Niños, Jóvenes y Medios de Comunicación (con el apoyo de la UNESCO) : www.nordicom.gu.se/dainfoseip.html

² “La mayoría de los investigadores sigue un modelo de desarrollo piagetiano, el cual distingue distintas etapas para las edades 3-7, 7-11 y 11-16 las que se corresponden con la capacidad de realizar tareas mentales” (Shor, 2006 : 33).

³ Si bien la mayoría de los Estados posee nociones similares sobre conceptos como pornografía o incitación a la violencia, los criterios de calificación de las obras audiovisuales no se encuentran armonizados, lo cual puede generar importantes obstáculos a la

mecanismos de defensa que tienen por finalidad ofrecer una guía a los responsables de los menores (padres y/o tutores) sobre las características de los productos audiovisuales en circulación. El más común de éstos, en el marco de las democracias capitalistas, es la clasificación de contenidos por franjas etarias basada en criterios de índole psicopedagógica referidos al desarrollo evolutivo de los niños².

En los últimos años, en un contexto caracterizado por un crecimiento de la oferta audiovisual y la multiplicación de canales/soportes de acceso a ésta, se han ensayado nuevos sistemas de clasificación, como los denominados “pictogramas de temática”, que complementan la clasificación por franjas de edades, o diversos dispositivos de identificación de usuarios para poder utilizar dispositivos electrónicos.

Ahora bien, la arista política del debate pasa por determinar quién o quiénes tienen el deber y la responsabilidad social de establecer las relaciones entre determinados productos audiovisuales y determinadas franjas de edades: ¿son los poderes públicos?, ¿deben ser las propias empresas productoras y distribuidoras?, ¿es posible que recaiga en grupos sociales significativos o colectivos profesionales? Así cada sociedad se ha dotado de diferentes mecanismos donde la regulación y la auto-regulación del sector se manifiestan como los principales. Si en el primer caso el Estado dicta las reglas de juego, controla su cumplimiento y sanciona a los infractores, en el segundo, son los principales agentes privado-comerciales los encargados de establecer sus propios criterios y de auto-cumplirlos voluntariamente.

En el caso español, el sistema audiovisual cuenta con sus propios sistemas de clasificación de contenidos audiovisuales -los cuales implican distintos tipos de relaciones entre Estado, sector privado y sociedad civil- que atañen básicamente a tres tipos de productos: películas cinematográficas, programas de televisión (y *spots* publicitarios) y videojuegos / juegos de PC.

Las películas cinematográficas: control estatal

Mientras que en Estados Unidos la clasificación de largometrajes y cortos cinematográficos corre por cuenta de la propia industria a través de la patronal Motion Picture Association of America (MPAA), que aglutina a los principales estudios (Paramount, Disney, Sony Pictures, 20th Century Fox, Universal y Warner Bros.), en los países que integran la Unión Europea la calificación de las obras audiovisuales corre por cuenta de organismos estatales³.

En España cualquier película antes de su exhibición pública (incluyendo las promociones) debe ser calificada obligatoriamente. Una Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas que pertenece al Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), organismo dependiente del Ministerio de Cultura, asume esta tarea. La calificación de las obras cinematográficas, regida según el Real Decreto 81/1997, tiene validez en todo el territorio español. Para que una obra sea calificada debe presentarse al ICAA una solicitud junto con una copia de la película (en el caso de aquellas películas no habladas en alguna de las lenguas oficiales -castellano, catalán, eusquera o gallego- debe incluirse la traducción de los diálogos). Existe una comisión encargada con carácter exclusivo, la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas, que aplica el sistema siguiente Sistema de clasificación por edades a las películas cinematográficas u obras audiovisuales:

Especialmente recomendada para la infancia.

Para todos los públicos.

No recomendada para menores de 7 años de edad.

No recomendada para menores de 13 años de edad.

No recomendada para menores de 18 años de edad.

Película X (No aptas para menores de edad debido a su carácter pornográfico y/o al empleo de imágenes violentas. Estas obras sólo pueden exhibirse en salas X).

La actuación de la Comisión de Calificación ha recibido críticas diversas de grupos conservadores debido, principalmente, al mecanismo poco transparente de elección de los responsables de calificar la producción cinematográfica (la cual es presidida por el responsable del ICAA y sus vocales, entre siete y diez, son nombrados por el Ministerio de Cultura) y a la sospecha de que a la hora de calificar muchas películas pesan más los criterios económicos que favorecen a productores, distribuidores y exhibidores que la protección de la defensa de los niños y jóvenes.

Actualmente (finales de octubre de 2006), se está estudiando la promulgación de una nueva normativa -reemplazaría la actual Ley **15/2001, de 9 de julio, de fomento y promoción de la cinematografía y el sector audiovisual**- que, entre otros elementos, apuntaría a reestructurar la calificación de películas por edades, a través de una comisión encargada de dicho menester conformada por representantes de asociaciones de padres, educadores, psicólogos, del mundo audiovisual, y los ministerios de

circulación de algunas las películas. Así en las conclusiones del seminario “Seguimiento de la Comunicación sobre el futuro de la industria cinematográfica y audiovisual” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España con apoyo de la Comisión Europea), celebrado en mayo de 2002 en Sevilla, se recomendó: “se debería estudiar la adopción de sistemas análogos de calificación para el cine, el DVD y la televisión, que respetando sus diferencias culturales otorguen una seguridad a la circulación de obras y películas”. Ver en la Web: www.media-cat.com/media/docs/68218096.doc.

⁴ Ver Borja Hermoso: “El Gobierno pretende financiar el cine español gravando el americano”, *El Mundo*, Madrid, 7 de octubre de 2006.

⁵ La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, dependiente del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, tiene la competencia de controlar el contenido de las emisiones televisivas. Durante 2004 la Secretaría abrió 147 expedientes por infracción de la legislación vigente en cuestiones relacionadas con los contenidos, de los cuales 34 se transformaron en multas por un total de 3,4 millones de euros, durante 2005 abrió 107 expedientes que acabaron con 25 multas por un total de 3,7 millones de euros. Los expedientes tuvieron sus orígenes en la emisión excesiva de publicidad, los cambios injustificados en los contenidos de las parrillas, la emisión

Educación, Cultura, Asuntos Sociales, Justicia, así como la Oficina de Defensor del Menor y los consejos audiovisuales. Dicha plural comisión tendría a su cargo la calificación de “todas las obras audiovisuales que vayan a ser emitidas o exhibidas en salas, televisión, Internet, videojuegos, etcétera”⁴.

Los programas de televisión: la apuesta por la autorregulación

Como señala el informe “Programación infantil en televisión: orientaciones y contenidos prioritarios” (2005), elaborado por el Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV) de Radiotelevisión Española (RTVE) y la Dirección General de las Familias y la Infancia, del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, los contenidos televisivos dedicados a niños y adolescentes son una permanente preocupación de expertos, profesionales, investigadores y Administraciones relacionadas con la televisión, la infancia y la educación.

A diferencia de lo que ocurre en la industria cinematográfica, la regulación de los contenidos televisivos en España está, parcialmente⁵, en manos de los propios licenciarios. En primer término, debemos señalar que desde 1994 rige en territorio español un horario de protección al menor -contemplado en la Directiva europea de Televisión sin Fronteras⁶- que abarca una franja horaria que se extiende desde las 6:00 horas de la mañana hasta las 22:00 horas de la noche. Sin embargo, la existencia de tal franja no garantiza la pretendida protección ya que “cerca de 800.000 niños y niñas ven televisión después de las 22:00 horas, fuera del horario protegido, y unos 200.000, más allá de las 00:00 horas”⁷.

En medio de una amplia polémica por la calidad de los programas emitidos por los operadores hertzianos de ámbito nacional, el pasado 9 de diciembre de 2004 el actual Gobierno español, en manos del Partido Socialista Obrero Español (PSOE), firmó un acuerdo con las principales compañías de televisión (Televisión Española, Gestevisión Telecinco, Antena 3 de Televisión y Sogecable) el “Acuerdo para el fomento de la autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia”⁸. A éste se sumaron durante 2006 las nuevas televisiones hertzianas nacionales (Gestora de Inversiones Audiovisuales La Sexta, *La Sexta*); Veo TV; y Net TV) y las televisiones públicas de ámbito regional, agrupadas en la Federación de Organismos de Radio y Televisión Autonómicos (FORTA)⁹.

Como consecuencia de la firma de este acuerdo, en marzo de 2005 entró en vigor el “Código de Autorregulación sobre contenidos Televisivos e Infancia”¹⁰ que, en resumidos términos, establece:

Una tipología de programación compuesta por cinco categorías de programas, elaborada teniendo en consideración las calificaciones por edades otorgadas por el ICAA a las películas cinematográficas (en especial las no recomendadas para los menores de 13 años de edad):

Especialmente recomendadas para la infancia.

Para todos los públicos.

No recomendados para menores de 7 años de edad (NR 7).

No recomendados para menores de 13 años de edad (NR 13).

No recomendados para menores de 18 años de edad (NR 18).

Una diferencia entre “público infantil” (menores de 13 años de edad) y “público juvenil”, y establece una “franjas de protección reforzadas” para el primero en las cuales no pueden emitirse programas calificados como no recomendados para menores de 13 años de edad. Estas franjas horarias abarcan los siguientes días y horarios: lunes a viernes, de 8:00 a 9:00 horas y de 17:00 a 22:00 horas; y sábados, domingos y festivos nacionales, de 9:00 a 12:00 horas.

Normas de señalización de las emisiones televisivas.

Mediante la suscripción al código, las televisiones se comprometieron a “respetar unos principios de protección de los menores en la programación que se emite durante el horario señalado evitando la emisión de determinados contenidos y fomentando el control de de los padres para facilitar una selección crítica de los programas. Adicionalmente, las cadenas se comprometen a poner especial cuidado en la aparición de los menores en los programas de entretenimiento, los informativos y la publicidad”.

Desde el preámbulo del Código de Autorregulación se subraya que el mismo es sólo una suerte de común denominador de mínimos iluminado por normativas en uso: “La adopción de este código no impide que cada operador mantenga su propia línea editorial o normas deontológicas internas, o que, incluso desarrolle los principios del código estableciendo mayores exigencias. Se fijan unas guías o principios inspirados, fundamentalmente, en normas que ya se encuentran en vigor, pero de manera dispersa, en multitud de regulaciones diversas: sobre la protección de la infancia y la juventud, sobre la protección de la salud y del derecho al honor, sobre publicidad, etc.”.

A fin de evaluar el cumplimiento del Código se han puesto en funcionamiento dos órganos: un Comité de Autorregulación compuesto por operadores,

de publicidad encubierta o perjudicial a menores, y el exceso de interrupciones durante la emisión de programas.

⁶ Directiva 89/552/CEE del Consejo, de 3 de octubre, del Consejo de la Comunidad Europea, sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva; modificada por la Directiva 97/36/CE. La transposición española se realiza a través de la Ley 25/1994, modificada por la Ley 22/1999.

⁷ “Infancia y contenidos audiovisuales. Orientaciones para una buena relación de los menores con la televisión y los videojuegos” (Madrid, 2006), tríptico publicado por el Instituto de RTVE y el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, dirigido a los padres y/o tutores de menores de edad. Disponible en la Web: www.rtve.es/oficial/

ior tv /
tripticoinfancia.pdf
(consultado el
20.X.2006).

⁸ Ver en la Web:
www.tvinfancia.es/
Textos/Acuerdo/
Acuerdo.htm.

⁹ La auto-regulación de contenidos no es nueva en el panorama español; ésta registra su primer antecedente en el año 1993 cuando los operadores de televisión firmaron un primer acuerdo destinado a salvaguardar la infancia y la juventud de contenidos potencialmente nocivos.

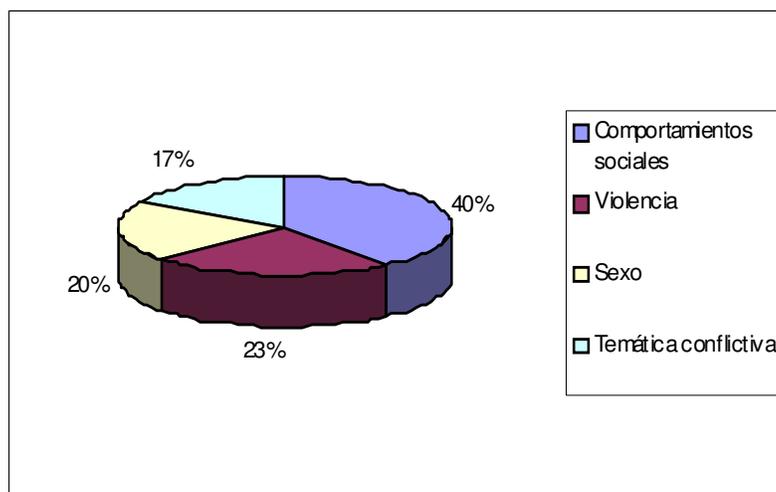
¹⁰ Ver en la Web:
www.tvinfancia.es/
Textos/
CodigoAutorregulacion/
Codigo.htm.

¹¹ Cuya creación ha sido sugerida tanto por el Consejo de Europa (Recomendación 23 del año 2000) como por el Consejo para la reforma de los medios de comunicación de titularidad del Estado en su Informe (febrero de 2005).

productores de contenidos y periodistas, cuya misión es emitir dictámenes relativos a las dudas o quejas que puedan plantearse; y una Comisión Mixta de Seguimiento integrada por ocho miembros representantes de los canales de televisión, productoras, periodistas y asociaciones de padres, de telespectadores y de protección de la infancia y la juventud. Esta última Comisión ha puesto, en marcha, entre otras iniciativas, el sitio web TVInfancia.es (www.tvinfancia.es) donde los telespectadores pueden encauzar sus reclamaciones. A falta de un organismo regulador independiente en materia audiovisual¹¹ que vele por el cumplimiento del Código, la responsabilidad cae en los televidentes.

El pasado mes de junio de 2006 la Comisión Mixta de Seguimiento dio a conocer su primer informe -de carácter obligatorio, anual y público- en relación al cumplimiento del Código. En el mismo se indica que el Comité de Autorregulación recibió un total de 124 quejas por la difusión de contenidos potencialmente perjudiciales para menores; se trató, principalmente de imágenes violentas, amenazas, empleo de lenguaje inapropiado y discriminación por razones de sexo.

GRÁFICO 1: RECLAMACIONES SOBRE TV POR TEMAS



Fuente: Comisión Mixta de Seguimiento del Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia, Madrid, junio de 2006. Todos los porcentajes se han redondeado al entero más próximo.

Del total de 124 quejas recibidas, la gran mayoría de éstas (el 87,9 por ciento) fue dirigida contra las emisoras privado-comerciales *Tele 5* y *Antena 3*. Sin

embargo el Comité sólo estimó doce (seis a cada una de las emisoras nombradas), es decir un 10,6 por ciento... a todas luces un porcentaje muy bajo.

Tanto los representantes de agrupaciones de espectadores, como la Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC) o la Agrupación de Telespectadores y Radioyentes (ATR), como los defensores del Pueblo o del Menor de la Comunidad de Madrid coincidieron en calificar de “decepcionante” el resultado de la aplicación del Código de autorregulación.

Así, por ejemplo, el tercer informe presentado por la ATR¹² establece que a excepción de *La 2*, de Televisión Española (TVE), el resto de las señales no han modificado su programación con la finalidad de cumplir con el Código. Asimismo, en relación al sitio TVInfancia.es el informe concluye que “una página web que podría haberse convertido en una eficaz plataforma para el diálogo social (...) ha resultado ser un instrumento poco actualizado, poco visitado y, de momento, ineficaz como cauce para canalizar las reclamaciones sobre niveles de cumplimiento del Código. No existen de momento datos en la web de las quejas planteadas y las resoluciones emitidas por el Comité”.

Los videojuegos: la escala europea

Otro frente polémico que ha impulsado la necesidad de contar con un sistema de clasificación es el abierto por los videojuegos, gran puerta de acceso a la producción multimedia para la nueva generación. Consiente de las numerosas críticas que despertaron entre padres y educadores el contenido violento de varios de los videojuegos más vendidos, el primer impulso de clasificación de contenidos provino del sector privado. En abril de 2001 la Asociación de Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (AEDESE) impulsó un Código de Autorregulación, con el apoyo de las Administraciones Públicas de Consumo y Protección del menor.

Sin embargo, como consecuencia de la integración económico-jurídica de los países miembros de la Unión Europea, las distintas reglamentaciones sectoriales de carácter nacional están siendo modificadas y “armonizadas” a nivel continental. Así, con la participación de gobiernos, empresas creadoras y distribuidoras, se ha impulsado la creación de una catalogación a nivel europeo: el código PEGI¹³. Se trata del primer sistema a escala europea, gestionado por miembros de la industria junto al Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM), en establecer una clasificación por edades para los videojuegos y los juegos de

¹² ATR-Villanueva: “III Informe ATR-Villanueva. Seguimiento del Código de Autorregulación (firmado el 9 de diciembre de 2004). Horario de protección reforzada de la infancia”, Madrid, 15 de junio de 2006. Este informe da cuenta del trabajo de campo realizado a partir del visionado de la programación emitida por seis televisiones de ámbito nacional (*TVE 1, La 2, Antena 3, Cuatro, Tele 5 y La Sexta*) y una de ámbito autonómico (*TeleMadrid*) de lunes a viernes entre el 6 y el 31 de marzo de 2006 entre las 17:00 y las 20:00 horas. Disponible en la Web: www.atr.org.es/downloads/III_INFORME_ATR.pdf

¹³ PEGI son las siglas correspondientes a Pan European Game Information (Información Paneuropea sobre Juegos). Ver en la Web: www.pegi.info/pegi/index.do

ordenador¹⁴ cuya finalidad es proporcionar a padres, compradores y consumidores *online* “una mayor confianza al saber que el contenido del juego es apropiado para un grupo específico de edad”¹⁵.

El sistema PEGI, vigente en 27 países europeos (IEAB, 2006), entre los que se cuenta España, es más complejo que los vigentes en el territorio español para las películas cinematográficas y los programas de televisión. Se trata de una doble catalogación: por franjas etarias y por tipos de contenidos a través de “pictogramas de temática” (cinco categorías teniendo en consideración el contenido didáctico, agresivo o violento del videojuego):

- a) Clasificaciones por edades: es señalada mediante un pictograma que contiene un número y el signo +, indicando que el videojuego sólo es apto para personas mayores de una determinada edad. Los pictogramas son los siguientes:



- b) Clasificación por tipos de contenidos: diferentes pictogramas advierten que el videojuego contiene una o varias de las siguientes temáticas:

¹⁴ Las clasificaciones del PEGI se aplican también a los productos vendidos a través de la red Internet, jugados o descargados en un entorno de juego *online*, o que estén incluidos en los discos de revistas.

¹⁵ Asimismo, las clasificaciones del PEGI “tienen la finalidad de establecer una recomendación sobre el contenido del producto y sobre su idoneidad de visión pero no valoran su jugabilidad o accesibilidad”.



Lenguaje soez. *El juego contiene palabras malsonantes.*



Discriminación. *El juego contiene escenas o argumentos que pueden favorecer la discriminación, entre sexos, entre razas o entre religiones.*



Drogas. *Por ejemplo, el juego contiene escenas en las que se habla de drogas, se usan drogas o se hace apología de las drogas.*



Miedo. *El juego contiene escenas de miedo que pueden asustar al menor.*



Sexo. *El juego contiene escenas de sexo, conversaciones sobre sexo o apología del sexo.*



Violencia. *El juego contiene escenas violentas.*

Los pictogramas temáticos vienen a complementar la clasificación por franjas etarias, ya que éstos (puede tener uno o más de uno por cada videojuego) siempre están en función de la edad; es decir que un videojuego para 16+ clasificado como violento será más violento que uno con la misma clasificación para 12+. Asimismo algunos videojuegos exitosos con varias secuelas - estrategia empleada por numerosas empresas de la industria del sector- pueden contener índices de edades o pictogramas de temática diferente a los anteriores.

En España, cuarto mercado europeo de videojuegos y consolas que en 2005 facturó unos mil millones de euros¹⁶, se han adherido al sistema PEGI, en 2003, los principales fabricantes y distribuidores (agente de primordial importancia en países importadores) de videojuegos: Planeta Interactive, Proein, Electronic Arts, Sony, FX Interactive, Ubisoft, Atari, Virgin Play, Vivendi, Microsoft, Activision, Nokia y Take Two Interactive.

Ahora bien, el hecho que una reciente encuesta realizada en España demuestre que un 33 por ciento de los menores juega con videojuegos clasificados para mayores de 18 años de edad y que un 15 por ciento desconoce la clasificación de los juegos que utiliza (IORTV/MTAS, 2006) o que se constate que “los puntos de ventas de videojuegos no disponen de medidas para controlar el acceso de los menores a contenidos no adecuados para su edad” (AI, 2007), nos hace reflexionar acerca de la efectividad final del empleo del Código PEGI.

Ante esta situación el capítulo español de Amnistía Internacional (AI) viene exponiendo reiteradamente su preocupación por la desprotección de la infancia y denuncia que el Gobierno delega la protección de los menores en las empresas privadas de videojuegos. Según AI la clasificación del Código PEGI con frecuencia es poco rigurosa y confusa, ya que la información suministrada por los iconos no es suficiente para conocer el contenido del producto. En palabras de Estaban Beltrán, director de AI España: “Basar la protección de los menores frente a contenidos que banalizan las violaciones de los

¹⁶ Sin embargo solamente un dos por ciento de los programas comprados fueron desarrollados en España (Carlos G. Abajo: “Los videojuegos se acercan a los adultos y a las chicas”, *CincoDías.com*, Madrid, 06.VI.2006).

derechos humanos exclusivamente en un código de libre adhesión por parte de las empresas de *software* de entretenimiento es una dejación de responsabilidad por parte del Estado. Las empresas que lucran, legítimamente, en el mercado del videojuego no pueden ni deben ser a la vez garantes de los derechos de los niños y niñas” (AI, 2007).

A nivel europeo, el actual Comisario responsable de Justicia, Libertad y Seguridad de la UE, Franco Frattini, expresaba a finales de 2006, que si bien la influencia en los menores de imágenes violentas varía en función de una multiplicidad de factores (el bien estar del niño, el nivel educativo y de desarrollo mental, el nivel económico de la familia, la presencia activa de los padres o tutores, etc.), éste es un problema de Salud Pública. Es preciso, en palabras de Frattini, complementar la información suministrada a los consumidores por el Código PEGI con la educación acerca de los medios de comunicación (*media literacy*) y las soluciones técnicas que impidan el acceso indiscriminado a cualquier tipo de contenidos.

Las nuevas redes digitales: el caso de la telefonía 3-G

Las nuevas redes digitales (como la red Internet o las redes de telefonía celular) junto a los terminales móviles (consolas, *ipod*, agendas electrónicas) son canales y soportes para la difusión y visionado de productos audiovisuales de todo tipo. Si tomamos en consideración a la telefonía móvil, por ejemplo, encontramos que la tercera generación de aparatos receptores (3G) no sólo permite la navegación a través de Internet sino que admite la descarga de programas, el intercambio de correo electrónico o la mensajería instantánea.

Ante las posibilidades brindadas por las redes y soportes digitales, tradicionales y nuevos proveedores de contenidos se posicionan. Así, la industria erótico-pornográfica ha encontrado un novedoso y lucrativo canal de distribución. El informe “Mobile to Adult–Personal Services, Third Edition” (septiembre de 2006), de la consultora Juniper Research, estima que durante el presente año las ventas mundiales de contenidos distribuidos a través de las redes y dispositivos móviles alcanzarán los 1.400 millones de dólares y que en 2011 superarán los 3.300 millones de dólares (una media anual de crecimiento del 19 por ciento).

Frente a este inquietante escenario las propias firmas industriales y los gobiernos de una minoría de países han comenzado a crear e implementar medidas tendentes a impedir que algunos contenidos estén al alcance de cualquier usuario.

Así, por ejemplo, del lado corporativo podemos señalar la iniciativa del Independent Mobile Classification Body (IMCB / www.imcb.org.uk), asociación conformada por los operadores de telefonía móvil británicos (Orange, O2, T-Mobile, Virgin Mobile, Vodafone y 3). Ésta, a principios de 2004, desarrolló un código de prácticas¹⁷ que incluye la categoría “Adulto”, la cual incluye pornografía dura (*hardcore*) y blanda (*softcore*), apuestas *online*, violencia, juegos, salas de *chat* y algunos servicios *premium* de mensajes cortos.

Por el lado de las actuaciones de los poderes públicos, podemos referirnos a la acción del gobierno de Israel, país que cuenta con 6,3 millones de usuarios de telefonía móvil, lo cual representa una penetración de la telefonía celular del 95 por ciento. Desde finales de 2004, el Ministerio de Comunicaciones de este país obliga a los operadores que prestan servicios en su territorio a que éstos exijan a sus clientes la introducción de un código para poder acceder a servicios para adultos.

La situación en España, país que cuenta con más líneas de teléfonos móviles que habitantes¹⁸, no parece ser diferente. Proveedores de contenidos, como por ejemplo Olemovil.com (www.olemovil.com), ofertan en sitios *web* y medios impresos, vídeos (“Video strippers y más...”), juegos (“Susana Reche, sexy poker), videollamadas (“se lo montan con la música en cada llamada”) o *gemitonos* (el teléfono suena con los gemidos de un/a chico/a o pareja) de carácter erótico o pornográfico. Las opciones para los vídeos sexualmente explícitos van desde el visionado único (*streaming*) a la descarga en el terminal.

Un estudio realizado por la asociación Protégeles entre dos mil niños y niñas madrileños de 7 a 11 años de edad reveló que un 9 por ciento de los menores que dispone de teléfono móvil recibió imágenes pornográficas en su terminal. Asimismo el estudio expone: “Es cada día más frecuente la recepción de mensajes de publicidad de todo tipo a través del teléfono móvil. Son especialmente preocupantes aquellos que incitan a los menores a participar en concursos y juegos de azar tipo ‘casino’. Respecto a esta cuestión, el 72 por ciento de los menores afirma haber recibido SMS invitándole a participar en sorteos o juegos de azar”¹⁹.

Ante las inquietudes que despierta la posibilidad que los menores de edad accedan a contenidos nocivos o ilegales a través de la telefonía móvil, los principales operadores han entrado en negociaciones con empresas que crean dispositivos capaces de filtrar contenidos indeseados al permitir la recepción sólo de mensajes que provengan de emisores que se encuentran en la lista de contactos del usuario, establecer restricciones horarias para el uso del terminal y filtrar imágenes según su categoría²⁰.

¹⁷ “UK Code of Practice for the Self-Regulation of New Forms of Content on Mobiles”, 19 de enero de 2004. Disponible en la Web: www.t-mobilepressoffice.co.uk/company/content-code.pdf.

¹⁸ El informe “Estadísticas del sector-IV trimestre de 2006” dado a conocer por la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones informó la existencia de **46,2 millones de líneas de telefonía móvil para una población cercana a los 44 millones de habitantes (tasa de penetración: 103,4 por ciento)**.

¹⁹ “Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil”, Madrid, 2004. Disponible en la Web: www.protegeles.com/telefonía.doc.

²⁰ En este sentido la firma de seguridad informática Optenet anuncia que “dichos sistemas están ya desarrollados y se están generalizando en países como

Reflexiones Finales

A continuación ofrecemos una serie de reflexiones acerca de los vigentes sistemas de clasificación de productos audiovisuales en España:

- Falta de coordinación entre los sistemas de calificación

Al principio fue el cine, luego la radio, décadas después la televisión... hoy son las nuevas redes y soportes digitales que permiten la distribución, intercambio y visionado de contenidos audiovisuales y multimedia. Frente a este escenario novedoso y altamente complejo (mayor número de agentes, de productos audiovisuales disponibles y de canales y dispositivos de recepción) distintos sectores sociales plantean la necesidad de contar con un marco integral de regulación tendente a resguardar los sectores más vulnerables de la ciudadanía.

El caso español muestra claramente la existencia de diferentes sistemas de calificación de la producción audiovisual que no se encuentran del todo coordinados entre sí. Sin embargo, sí existe conciencia por parte de los responsables políticos de la importancia de actuar coordinadamente frente a un problema común: el propio preámbulo del “Código de autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia” se señala que “es deseable que los (diferentes) sistemas de clasificación de contenidos por edades sean más homogéneos y coherentes entre sí”.

Una política pública que contemple la integridad del complejo audiovisual debería estar orientada a dotar a los diferentes sistemas de clasificación de contenidos operativos de una coherencia interna. En este sentido debemos señalar la existencia de un proyecto interuniversitario e interdisciplinario, liderado por la psicóloga Victoria Tur (Universidad de Alicante) y financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia y por Fondos Europeos de Desarrollo Regional (FEDER), cuyo objetivo es crear un código similar al existente para los videojuegos destinado a los programas televisivos, indicando si éstos albergan imágenes violentas, conductas sexuales inapropiadas o lenguaje soez, entre otros parámetros.

Por otra parte, el estudio de la reglamentación que afecta a los productos audiovisuales muestra la coexistencia de distintos niveles o ámbitos de actuación: el local / regional (la existencia de, por ejemplo, operadores de televisión autonómicos o de consejos del audiovisual regionales), el nacional y el supranacional (Unión Europea). Esta dispersión de la autoridad que en las últimas décadas afecta al Estado Español tiene directa

Francia o Gran Bretaña donde los sistemas que se ofrecen a los padres incluyen la posibilidad no sólo de impedir la descarga de fotografías pornográficas sino también la posibilidad de restringir la salida y entrada de SMS o MMS en función de las horas o los días rechazar los SMS indeseables o impedir la realización de compras y votaciones en concurso” (Natalia Gómez del Pozuelo: “Fomentar el uso correcto del móvil es cosa de todos”, Madrid, 28.VII.2006. Disponible en la Web: www.optenet.com/es/detalles.asp?c=1&idn=3; consultado el 20.X.2006).

relación, a nivel externo, con la incorporación a la UE y, a nivel interno, con procesos de descentralización que han reforzado los poderes de la comunidades autonómicas (ver cuadro 1).

Cuadro 1: Sistemas de calificación de productos audiovisuales en España

Largometrajes y cortometrajes cinematográficos	Programas de televisión	Videojuegos y juegos para PC
Regulación estatal: Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas (ICAA, Ministerio de Cultura)	Auto-regulación: acuerdo entre el Gobierno nacional y los principales licenciatarios públicos y privados de ámbito nacional y regional (RTVE, FORTA, UTECA)	Auto-regulación: principales editores y desarrollo de juegos de juegos, miembros de la ISFE, fabricantes de videoconsolas (Playstation 2, Xbox y Nintendo)
Nivel: nacional	Nivel: supranacional (UE) / nacional / regional.	Nivel: supranacional (UE)
Cumplimiento obligatorio, imposición de sanciones	Adhesión voluntaria	Adhesión voluntaria
- Real Decreto 81/1997: Calificación de películas por franjas etarias: Especialmente recomendadas para la infancia (ERI), Todos los públicos, NR 7, NR 13, NR 18, Película X Crítica: opacidad del mecanismo	- Directiva 89/552/CEE- Televisión Sin Fronteras: horario de protección al menor (6:00 a 22:00 horas). - Código de autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia (vigencia: desde III.2005): Calificación de programas franjas etarias: Especialmente recomendadas para la infancia, Todos los públicos, NR 7, NR 13, NR 18. Horario de protección reforzada (por días y franjas horarias)	- Código PEGI: Doble sistema de calificación por franjas etarias (3+, 7+, 12+, 16+ y 18+) e pictogramas de temática (Lenguaje soez, Discriminación, Drogas, Miedo, Sexo, Violencia) Crítica: mecanismo poco riguroso y confuso; falta de una oferta educativa amplia
	Crítica: poca efectividad del mecanismo	

Fuente: elaboración propia.

- *Límites de la auto-regulación*

En los últimos lustros la preeminencia de la corriente neoliberal ha dado lugar a procesos de desregulación e internacionalización de los distintos sectores económicos. La preconizada minimización de la actuación del Estado, frente a un mayor protagonismo de los agentes económicos consagró a la auto-regulación como el mecanismo de control por excelencia ante aquellos comportamientos socialmente no deseados.

En el caso del paisaje audiovisual español, la experiencia de la auto-regulación se ha dado en el terreno televisivo, signado por un carácter marcadamente comercial. Y de la mano de auto-regulación se ha remarcado constantemente que la responsabilidad última por lo que ven los niños es de los padres y/o tutores. Ejemplo de esto último es el “Decálogo de buenas prácticas” editado por el Instituto de RTVE junto al Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (IORTV/MTAS, 2006) en el cual se aconseja a padres y madres “acompañar a los hijos frente a las pantalla” o “hablar con los hijos sobre el programa de televisión que han visto y los videojuegos que les gustan”.

El código que suscribieron en 1993 las cadenas públicas y privadas con el Ministerio de Educación y los correspondientes departamentos autonómicos no dio los frutos esperados. Tampoco iniciativas individuales de los operadores privados, como el catálogo de 21 puntos elaborado por los gestores de *Tele 5*, en octubre de 2004, para evitar la emisión de contenidos que puedan vulnerar los derechos de los menores.

Hoy, pasado más de un año de funcionamiento del Código de Autorregulación, se alzan muchas voces críticas que plantean la insuficiencia de la auto-regulación a la hora de defender el interés general (la libertad de expresión, el pluralismo, la diversidad cultural o la protección de los consumidores). Y entienden que la misión de controlar la emisión de contenidos televisivos debe recaer en una autoridad que no responda a intereses políticos, económicos o religiosos particulares. Victoria Camps (2006), actual vicepresidenta del Consejo Audiovisual de Cataluña, sostiene que “una auto-regulación corporativa, realizada únicamente por los mismos que producen, escogen o realizan la programación, será inevitablemente interesada y parcial. No sólo eso, sino que las dificultades que conlleva interpretar hasta qué punto un programa televisivo está yendo más allá de lo aceptable hacen más sensato y prudente confiar la evaluación de los contenidos a agentes externos y con una pluralidad de puntos de vista”.

La figura de un Consejo Nacional del Audiovisual surge como la respuesta más contundente a las dudas que plantean las insuficiencias de la auto-regulación. Hace más de cinco años que el Consejo de Europa (Recomendación 23/2000) y el Comité de Ministros (20/XII/2000) instaron a los gobiernos de los países miembros de la UE a “instaurar, si no lo han hecho ya, autoridades independientes de regulación del sector de la radiodifusión”; esto se traduce en organismos reguladores que no dependan del gobierno de turno ni de los operadores.

En relación con el mercado de los videojuegos, las voces críticas de diferentes instituciones y asociaciones (Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, Asociación de Usuarios de la Comunicación o Amnistía Internacional España) revelan las insuficiencias del vigente sistema de auto-regulación de escala continental, al tiempo que reclaman la intervención tanto de los ministerios de Cultura y de Sanidad y Consumo a nivel nacional como de las Comunidades Autónomas.

- Los desafíos de las redes digitales

Las nuevas redes digitales plantean desafíos de gran escala: la red Internet, por ejemplo, que ofrece una amplia oferta audiovisual a la cual se accede, por ejemplo, desde ordenadores portátiles o teléfonos móviles 3 G, no conoce fronteras geográficas. Los proveedores de contenidos y servicios se han multiplicado y la convergencia tecnológica permite el acceso a éstos a través de redes de radiodifusión o de telecomunicaciones. Ante la dificultad de controlar y sancionar a un amplísimo universo productor y difusor de contenidos y servicios, las miradas se dirigen a los operadores de las redes. En este sentido no sólo se habla de sistemas de calificación sino también del empleo de filtros y mecanismos de verificación de edades para determinados contenidos/servicios.

Teniendo en consideración que el uso de teléfonos móviles entre niños y jóvenes ha crecido espectacularmente en el continente europeo (según una encuesta Eurobarómetro, realizada en mayo de 2006, un 70 por ciento de los jóvenes de entre 12 y 13 años de edad, y un 23 por ciento de los niños entre 8 y 9 años de edad posee un teléfono móvil), la Comisión Europea realizó una consulta pública, entre el 25 de julio y el 16 de octubre de 2006, para ver cómo se les puede proteger ante posibles peligros. Según Viviane Reding, Comisaria para la Sociedad de la Información y los Medios de Comunicación: “(...) la protección de los menores en cuanto a comunicación móvil es responsabilidad de todas las partes interesadas: la industria, las asociaciones

para la seguridad infantil y los organismos públicos. Cuanto más eficiente sea la autorregulación, menos necesaria será la intervención estatal”.

La gran mayoría de los países miembros de la UE aún no cuenta con marcos regulatorios y/o auto-regulatorios específicos tendentes a brindar seguridad a de los menores de edad en su uso de teléfonos móviles. Sin embargo el tema está siendo debatido en varios países y hay iniciativas en marcha, como los códigos de conducta para servicios SMS o Premium, que nos revelan un cuadro heterogéneo.

Artigo

Recibido: 31/10/2008

Aprovado: 20/12/2008

Key Words:

Audio-visual, classification systems, auto-regulation, public politics.

ABSTRACT: The present article proposes, considering the Spanish reality, a trip for the national systems of classification of audio-visual contents that at present they affect to the consumption of a big number of cultural products, like cinematographic movies, television programs or video games. As conclusion, it outlines a series of reflections about the challenges and the perspectives that nowadays raise the classification systems of audio-visual contents both for the state organisms and the agents of the cultural industries and for different involved organizations of the civil society.

Bibliografía

Amnistía Internacional España – AI (4 de enero de 2007): “Aumenta el consumo de videojuegos mientras el Gobierno deja a los menores en manos de las empresas”, comunicado de prensa, Madrid: AI España.

BUCCI, Eugênio y KEHL, Maria Rita (2006): Deve o Estado classificar indicativamente o entretenimento a que o público tem acesso?. **IN:** *Classificação Indicativa no Brasil. Desafios e Perspectivas*, Brasília: Ministerio de Justicia, p. 129-138.

BRUCE, Gibson (septiembre de 2006): *Mobile to Adult – Personal Services*, Third Edition, White Paper, Juniper Research, Basingstoke (Hampshire). Disponible en la Web: www.juniperresearch.com/pdfs/whitepaper_madult3.pdf.

COMISIÓN EUROPEA (2006): “Consultation Paper. Child Safety and Mobile Phone Services”, Estrasburgo: Dirección General para la Sociedad de la Información y los Medios, Comisión Europea. Disponible en la Web: http://europa.eu.int/information_society/activities/sip/docs/public_consultation/sip_public_consultation_2006_en.pdf.

CALVO, Ana María (1996): Videojuegos: del juego al medio didáctico. **IN:** SALINAS, Jesús y otros (coords.): *Edutec 95. Redes de comunicación, redes*

de aprendizaje, Mallorca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares, p. 331-340.

CAMPS, Victoria (julio-septiembre de 2006): “Del Senado a la experiencia del Consejo Audiovisual de Cataluña”, *Telos*, núm. 68, Madrid: Fundación Telefónica de España.

CARLSSON, Ulla (ed.) (2006): *Regulation, Awareness, Empowerment. Young People and Harmful Media Content in the Digital Age*, Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM / Göteborg University.

CONSEJO para la Reforma de los medios de comunicación de titularidad del Estado (febrero de 2005): *Informe para la reforma de los medios de comunicación de titularidad del Estado*, Madrid.

FRATTINI, Franco (13 de diciembre de 2006): “Déclaration sur les jeux violents”, Estrasburgo: Comisario europeo de Justicia, Libertad y Seguridad, Parlamento Europeo.

INSTITUT d’Educació de l’Ajuntament de Barcelona – IEAB (octubre de 2006): *¿Quién pone las reglas del juego?*, Barcelona: Projecte Educatiu de Ciutat Barcelona, Institut d’Educació de l’Ajuntament de Barcelona.

IORTV/MTAS (2006): “Infancia y contenidos audiovisuales. Orientaciones para una buena relación de los menores con la televisión y los videojuegos” (tríptico), Madrid: Instituto Oficial de Radiodifusión y Televisión (IORTV) / Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (MTAS). Disponible en la Web: www.rtve.es/oficial/iortv/tripticoinfancia.pdf.

RICHTEL, Matt y MARRIOTT, Michel (17 de septiembre de 2005): “Ring Tones, Cameras, Now This: Sex Is Latest Cellphone Feature”, *The New York Times*.

RÍO ÁLVAREZ, Miguel (del) y ROMÁN BLAS, Mariano (ed.) (2005): *Programación infantil de televisión: orientaciones y contenidos prioritarios*, Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión / Dirección General de las Familias y la Infancia, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Disponible en la Web: www.rtve.es/oficial/iortv/guia_infantil.pdf.

SCHOR, Juliet B. (2006): When Childhood Gets Commercialized, Can Children Be Protected? **IN:** Cecilia Von FEILITZEN y Ulla CARLSSON

(ed.): *In the Service of Young People? Studies and Reflections on Media in the Digital Age*, Gotemburgo: Centro Internacional de Intercambio de Información sobre Niños, Jóvenes y Medios de Comunicación / NORDICOM Universidad de Gotemburgo, p. 27-47.

TEJEIRO SALGUERO, Ricardo y PEREGRINA DEL RÍO, Manuel (2003): *Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan*, Barcelona: Ariel.