

Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.

00000010



CLPC-OGR/ml/21-2016

20 de julio de 2016

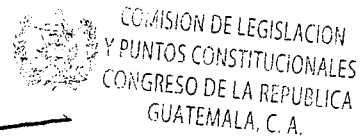
Licenciada
Ana Isabel Antillón
Directora Legislativa
Congreso de la República
Su Despacho

Licenciada Antillón:

De manera atenta me dirijo a usted y de conformidad con lo regulado en los artículos 39, 40 y 41 de la Ley Orgánica del Organismo Legislativo, adjunto el **DICTAMEN DESFAVORABLE**, emitido por la Comisión de Legislación y Puntos Constitucionales, el día 12 de julio del año 2016, a la **Iniciativa de Ley número 5037** que dispone **APROBAR LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE LA FABRICACIÓN, COMERCIALIZACIÓN E IMPORTACIÓN DE JUGUETES Y VIDEOJUEGOS BÉLICOS**.

Sin otro particular.


Diputado Oliverio García Rodas
Presidente





00000011

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C.A.*

DICTAMEN No. 11-2016

INICIATIVA 5037

**INICIATIVA QUE DISPONE APROBAR LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE LA
FABRICACION, COMERCIALIZACION E IMPORTACION DE JUGUETES Y
VIDEOJUEGOS BELICOS**

HONORABLE PLENO

ANTECEDENTES

Con fecha 21 de abril del año 2016 el Honorable Pleno del Congreso de la República conoció la iniciativa **5037** que dispone aprobar **Ley que Dispone Aprobar la Prohibición de la Fabricación, Comercialización e Importación de Juguetes y videojuegos Bélicos**, la cual remitió para su estudio, análisis y procedente dictamen a la Comisión de Legislación y Puntos Constitucionales, el día veintisiete de abril del presente año, misma que fue presentada por el Diputado José Inés Castillo Martínez.

CONTENIDO DE LA INICIATIVA

Manifiesta el Diputado ponente que en la presente Iniciativa, la violencia ha invadido todas las dimensiones de la vida social, desde el espacio de los medios de comunicación y demás medios de reproducción ideológica, pasando por las esferas de relacionamiento social, hasta llegar al hogar, reproduciéndose inconscientemente en prácticas cotidianas.

Muchas de las actitudes de los seres humanos en la edad adulta, son fruto del tipo de educación y la interrelación que han tenido con el mundo durante la infancia y adolescencia, empezando desde el seno de la familia, pasando por la escuela hasta llegar al plano de las relaciones sociales en general. Durante estas

[Firma]



00000012

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*

etapas, el juego constituye una parte esencial de nuestra formación. Es el espacio en el cual desplegamos nuestra creatividad natural y construimos nuevos mundos.

El juego es asimismo una manera de aprender el mundo, de hacerlo nuestro, de ejercer por vez primera ciertas acciones, aunque sea de manera figurada. Es una acción que ejecutamos normalmente para divertirnos, recrearnos o distraernos y en la que de alguna manera podemos ejercitar nuestras capacidades o destrezas.

En este sentido, el juego es una actividad que va formando las estructuras básicas de nuestro comportamiento actual y su proyección hacia el futuro. Por lo tanto, es deseable que todo juguete promueva una cultura de paz, consistente en una serie de valores, cualidades, actitudes y conductas que rechacen la violencia y prevengan conflictos tratando de atacar sus causas y así poder solucionar los problemas, inculcando el respeto a la vida, a la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, la comprensión, la tolerancia y el entendimiento entre las persona.

En los meses de enero a abril del año 2012 se reportó que del 100% de los crímenes cometidos en Guatemala, un equivalente al 87.12% fueron cometidos con ARMA DE FUEGO, y de enero a febrero de 2013 un 87.03% y de enero a febrero de 2014 se reportó porcentaje del 85.56%, de igual modo. El ARMA DE FUEGO se ha convertido en un instrumento sustancial para cometer hechos ilícitos provocando la muerte (homicidios, asesinatos).

Como parte de la construcción de una sociedad con seguridad, el Diputado ponente considera urgente legislar acerca de la fabricación, distribución, alquiler, compra, venta, importación y uso de juguetes bélicos en todo el territorio nacional.



00000013

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*

**CONSIDERACIONES DE ORDEN
CONSTITUCIONAL Y LEGAL**

Haciendo un análisis a la presente iniciativa y tomando en consideración todo lo que encierra esta propuesta debemos hacer ver que la industria dedicada a esta actividad es pionera en el uso de tecnología, el arte y la innovación, dando lugar a grandes avances en muchas áreas del quehacer humano. En nuestro país existe también desarrollo de software de este tipo, por parte de pequeñas y medianas empresas, generalmente conformadas por jóvenes que han podido desarrollar su talento en una actividad legal y con amplio crecimiento en el país.

La comercialización de videojuegos involucra a una gran cantidad de comerciantes, que ofrecen productos con alta demanda por parte de los consumidores, generando cientos de trabajos estables y adecuadamente remunerados en el sector formal de la economía.

Tomando ya en cuenta los aspectos Constitucionales, el artículo 43 de la Constitución Política de la República, reconoce la libertad de los individuos de desarrollarse a través de actividades productivas por medio de las cuales satisfagan las demandas que se presentan en el mercado.

Como todo derecho, esa libertad no es absoluta ya que puede restringirse a través de una ley, pero con base en un motivo social o un interés nacional específico. Es aquí donde se puede valorar entre dos fines (la realización de actividades productivas que generan ingresos para familias guatemaltecas y la educación de menores en una cultura de paz, que se invoca en la Iniciativa), estableciendo si es necesario anular un derecho para conseguir determinado objetivo, si realmente existe una vinculación entre el hecho y una supuesta consecuencia, si el hecho es único y no se dan elementos adicionales, o bien, si existen otros medios menos gravosos para llegar al mismo fin.

[Handwritten signature]



00000014

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*

Las empresas involucradas comercializan estos productos realizando advertencias claras y expresas sobre su contenido e indicando la calificación del público al que está dirigido. Esto para que haya un consumo responsable, siendo los padres o encargados los que deben vigilar que los menores de edad consuman productos apropiados.

El creador de un videojuego y de su publicidad, expresa su pensamiento a través de los mismos, constituyendo una obra que transmite ideas y formas de opinión sobre determinadas situaciones. Esto, conforme al artículo 35 de la Constitución Política.

La Corte de Constitucionalidad afirma que *"...Esta disposición debe preservarse a ultranza en cuanto garantiza la difusión de las ideas y no puede ser objeto de ninguna matización que implique limitarla, por cuanto cualquier habitante tiene derecho a exteriorizar su pensamiento de la misma manera que otro tiene el de recibirlo libremente. Por ello, debe entenderse que la difusión de ideas que la Constitución garantiza plenamente es la que entra a la percepción del público de manera voluntaria... La difusión de ideas por distintos medios es normalmente autorregulada por el propio público, que tiene la libertad de leer, oír o ver los medios de comunicación o abstenerse de ello, por lo que, frente a la libertad de uno de sugerir sus conceptos y opiniones, se encuentra la del público de recibirlos, compartirlos o rechazarlos..."*. (Gaceta Número 47, Expediente 1270-96, página 23).

De esta manera, la Iniciativa puede en algún punto menoscabar la libertad de emisión del pensamiento del autor del videojuego y del creador de su publicidad, al impedir su difusión y el conocimiento de parte de terceros. Detalla la Corte que es el propio receptor de la idea el que debe decidir si la recibe, o bien, la rechaza, auto regulándose y realizando un consumo responsable de ello.



00000015

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*

La Iniciativa no prevé la existencia en el país de este tipo de productos con antelación a la posible vigencia de la ley, por lo que podría tener una aplicación retroactiva y así también restringir el derecho adquirido por una persona al poseer un bien lícito y disponer del mismo como mejor le convenga, tal como se expresa en los artículos quince y treinta y nueve de la Constitución Política de la República.

La Constitución Política de la República refleja los principios básicos fundamentales para la coexistencia y desarrollo integral. Bajo el supuesto de una convivencia pacífica. De esta manera, el artículo cinco de la Constitución Política de la República, establece el Derecho de Acción, que admite que todo habitante del territorio puede hacer lo que la ley no prohíbe, así como no prohíbe poseer y portar armas de fuego cumpliendo con determinados requisitos, como lo indica el artículo treinta y ocho constitucional.

Ya que la Iniciativa pretende impedir en su totalidad la adquisición y por tanto la tenencia de videojuegos y o juguetes bélicos por parte de cualquier persona, incluso mayores de edad, es un contrasentido que otras actividades que tienen un efecto físico puedan seguir realizándose. De esta manera, la lógica y la idoneidad que debe revestir una disposición de carácter general, no tiene sentido.

Se tiene en cuenta que la protección de la persona y de la familia es una función específica del Estado tal y como lo determina el primer artículo de la Constitución Política de la República.

Esta Comisión considera que es tarea y responsabilidad en gran parte, de los padres de familia, proporcionar principios básicos de educación, comportamiento y discernimiento de sus hijos. Además los padres, tutores o encargados de un menor, tienen de primera mano el control sobre lo que adquieren para ellos y si no, la enseñanza de la o las razones por las cuales se les restringe a los menores de edad.



00000016

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*

DICTAMEN

En base a las consideraciones constitucionales y legales vertidas anteriormente, esta Comisión emite **DICTAMEN DESFAVORABLE** a la iniciativa **5037**, por ser un proyecto de Decreto inviable, inoportuno e inconstitucional.

Dado en la sala de la Comisión de Legislación y Puntos Constitucionales del Congreso de la República de Guatemala, en la ciudad de Guatemala el día doce del mes de Julio del año dos mil dieciséis.

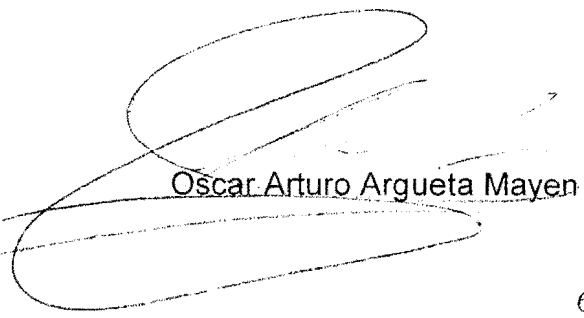
h


Oliverio García Rodas
Presidente


Carlos Enrique López Girón
Vicepresidente

Alicia Dolores Beltrán López
Secretaria


Luis Pedro Álvarez Morales


Oscar Arturo Argueta Mayen

B



00000017

*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C.A.*

José Alejandro De León Maldonado

Juan Manuel Díaz-Durán Méndez

Walter Rolando Félix López

Oscar Roberto Fernández Mendoza

Renuncia según acuerdo Legislativo 19-2016
de fecha 01 de Junio de 2016
Selvin Boanerges García Velásquez

Juan Ramón Lau Quan

Fernando Linares Beltranena

Ervin Adim Maldonado Molina

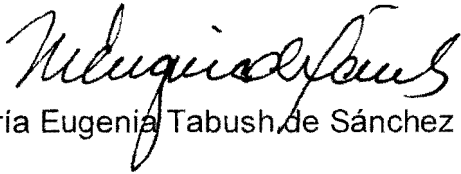
Amílcar de Jesús Pop Ac

Juan José Porras Castillo

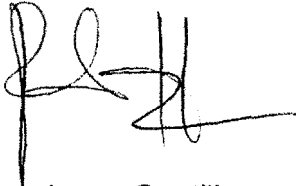


00000018

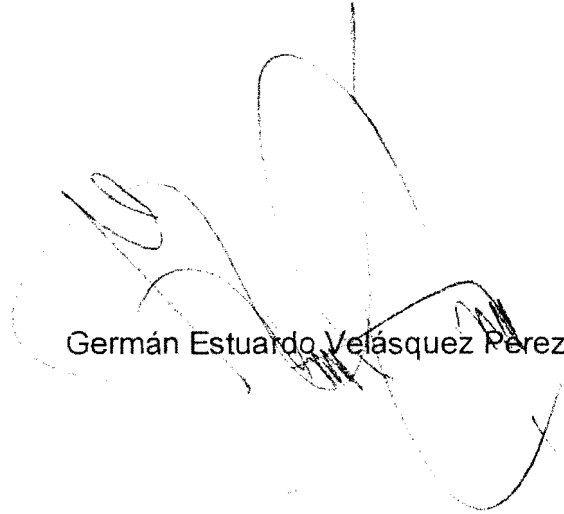
*Comisión de Legislación y
Puntos Constitucionales
Congreso de la República
Guatemala, C. A.*



María Eugenia Tabush de Sánchez



Eduardo Zachrisson Castillo.



Germán Estuardo Velásquez Pérez