

SESIONES ORDINARIAS

2009

ORDEN DEL DIA N° 2188

COMISION DE FAMILIA, MUJER, NIÑEZ
Y ADOLESCENCIA

Impreso el día 11 de noviembre de 2009

Término del artículo 113: 20 de noviembre de 2009

SUMARIO: **Videojuegos** que contienen simulacros de violación a mujeres y niñas, conocidos como Rapelay. Expresión de preocupación y cuestiones conexas. **Augsburger, Gerez, Cortina, Sesma, Barrios, Fein, Zancada y Viale.** (3.920-D.-2009.)

Dictamen de comisión

Honorable Cámara:

La Comisión de Familia, Mujer, Niñez y Adolescencia ha considerado el proyecto de declaración de las señoras y señores diputados Augsburger, Gerez, Cortina, Sesma, Barrios, Fein, Zancada y Viale por el que se expresa preocupación por videojuegos que contienen simulacros de violación a mujeres y niñas, conocidos como Rapelay; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconseja la aprobación del siguiente

Proyecto de declaración

La Cámara de Diputados de la Nación

DECLARA:

Su preocupación por la existencia de videojuegos que contienen simulacros de violación a mujeres y niñas, conocidos como Rapelay, que habrían ingresado clandestinamente en nuestro país.

Asimismo vería con agrado que el Poder Ejecutivo adopte las medidas necesarias para impedir el ingreso y la difusión en la Argentina de este tipo de juegos que humillan y degradan los derechos humanos básicos de las mujeres y realice campañas de sensibilización y concientización sobre la violencia e instalando la condena social a toda forma de violencia contra las mujeres, en el marco de la ley 26.485 de protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres.

Sala de la comisión, 3 de noviembre de 2009.

Juliana di Tullio. – Silvia Storni. – Cynthia L. Hotton. – Silvia Augsburger. – Hugo R. Acuña. – Claudia A. Bernazza. – Ana Berraute. – Lía F. Bianco. – Remo G. Carlotto. – Graciela M. Caselles. – Elda R. Gerez. – Claudia F. Gil Lozano. – Nancy S. González. – Paula C. Merchán. – Julián M. Obiglio. – María del Carmen Rico. – Silvia E. Sapag.

INFORME

Honorable Cámara:

La Comisión de Familia, Mujer, Niñez y Adolescencia ha considerado el proyecto de declaración de las señoras y señores diputados Augsburger, Gerez, Cortina, Sesma, Barrios, Fein, Zancada y Viale por el que se expresa preocupación por videojuegos que contienen simulacros de violación a mujeres y niñas, conocidos como Rapelay; ha entendido pertinente efectuar modificaciones de carácter formal; por lo demás cree innecesario abundar en más detalles que los expuestos en los fundamentos que lo acompañan, por lo que los hace suyos y así lo expresa.

Juliana di Tullio.

FUNDAMENTOS

Señor presidente:

Hemos tomado conocimiento de la existencia de un videojuego llamado Rapelay que lo habría producido la empresa japonesa, Illusion Software y que en algún momento también se vendía por Internet, a través de las páginas web de Amazon.

Los jugadores de Rapelay (juego de violación o varias violaciones) simulan violar mujeres y chicas jóvenes: una alumna de unos 12 años viaja en un tren. Un hombre que la ha venido siguiendo la manosea y abusa sexualmente. Al final el tren se detiene y ella corre asustada a un baño público seguida por su agresor quien la esposa y viola. El agresor la hace prisionera y la viola repetidas veces en diversos lugares. Su madre y hermana adolescentes sufren la misma suerte. El objetivo del juego Rapelay es que el jugador viole en repetidas ocasiones a la madre y sus hijas.

Solamente resumimos la característica del juego porque continúa con una perversidad inimaginable de torturas sexuales y violaciones de especial brutalidad, según lo que hemos podido constatar en diversas fuentes.

Recientemente, el Consejo de la Internacional Socialista de Mujeres, reunido en Montenegro, los días 26 y 27 de junio, votó una resolución instando a la prohibición de los juegos de simulacro de violación como el Rapelay e hizo un llamamiento para que todos los juegos en torno a la violación, el acecho y otras formas de violencia sexual contra las mujeres y chicas jóvenes se retiren del mercado de Japón e instó a todas las organizaciones femeninas y ONG a condenar públicamente esta clase de “entretenimiento” humillante y degradante.

También hay antecedentes de que en 2007 habría estado a la venta en Gran Bretaña, lo que produjo una prohibición por parte del Parlamento británico de este juego considerado ultraviolento.

Se hace necesario e imprescindible instrumentar políticas públicas de prevención de la violencia contra la mujer. La ley 26.485, de protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrollen sus relaciones interpersonales establece entre sus objetivos: el derecho de las mujeres a vivir sin violencia; promover y garantizar las condiciones aptas para sensibilizar y prevenir, sancionar y erradicar la discriminación y la violencia contra las mujeres en cualquiera de sus manifestaciones y ámbitos; el desarrollo de políticas públicas de carácter interinstitucional sobre violencia contra las mujeres.

Al mismo tiempo la citada ley define en su artículo 4º: “Definición: Se entiende violencia contra las mujeres, toda conducta, acción u omisión, que de manera directa o indirecta, tanto en el ámbito público como en el privado, basada en una relación desigual de poder, afecte su vida, libertad, dignidad, integridad física, psicológica, sexual, económica, patrimonial, así como también su seguridad personal. Quedan comprendidas las perpetradas por el Estado o por sus agentes”.

Se considera violencia indirecta, toda conducta, acción u omisión, disposición, criterio o práctica dis-

criminatoria que ponga a la mujer en desventaja con respecto al varón.

La ley introduce claramente la condena a aquella violencia mediática contra la mujer, a la publicación o difusión de mensajes e imágenes estereotipadas a través de cualquier medio masivo de comunicación, que de manera directa o indirecta, promueva la explotación de mujeres o de sus imágenes, injurie, difame, discrimine, deshonre, humille o atente contra la dignidad de la mujer, así como también la utilización de mujeres, adolescentes y niñas en mensajes e imágenes pornográficas, legitimando la desigualdad de trato o construya patrones socioculturales reproductores de la desigualdad o generadora de violencia contra las mujeres.

Los juegos y/o videojuegos que señalamos son vejatorios de todos y de cada uno de estos principios señalados. Son vejatorios de la vida y de la dignidad de todas y de cada mujer, viva en Oriente u Occidente, en Japón, en Europa en América o en la Argentina.

Hay que alzar las voces y la conciencia social para acelerar un cambio drástico en las actitudes y estereotipos discriminatorios basados en el género que perpetúan la violencia contra la mujer.

Por lo expuesto, solicitamos que esta Cámara apruebe este proyecto de declaración.

Silvia Augsburger. – Miguel A. Barrios. – Roy Cortina. – Mónica H. Fein. – Elda R. Gerez. – Laura J. Sesma. – Lisandro A. Viale. – Pablo V. Zancada.

ANTECEDENTE

Proyecto de declaración

La Cámara de Diputados de la Nación

DECLARA:

Su preocupación por la existencia de videojuegos que contienen simulacros de violación a mujeres y niñas, conocidos como Rapelay, que habrían ingresado clandestinamente en nuestro país.

Solicita asimismo que el Poder Ejecutivo adopte las medidas necesarias para impedir el ingreso y la difusión en la Argentina de este tipo de juegos que humillan y degradan los derechos humanos básicos de las mujeres y realice campañas de sensibilización y concientización sobre la violencia e instalando la condena social a toda forma de violencia contra las mujeres, en el marco de la ley 26.485, de protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres.

Silvia Augsburger. – Miguel A. Barrios. – Roy Cortina. – Mónica H. Fein. – Elda R. Gerez. – Laura J. Sesma. – Lisandro A. Viale. – Pablo V. Zancada.