

**LEY DE PROHIBICIÓN DE
VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES
BÉLICOS. ANÁLISIS DE LA SENTENCIA
1002 DE LA SALA CONSTITUCIONAL
DEL TRIBUNAL SUPREMO DE
JUSTICIA DEL 26 DE OCTUBRE DEL
2010.**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y POLÍTICAS
ESCUELA DE DERECHO
COORDINACIÓN DE PASANTÍAS

LEY DE PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS. ANÁLISIS DE
LA SENTENCIA 1002 DE LA SALA CONSTITUCIONAL DEL TRIBUNAL SUPREMO DE
JUSTICIA DEL 26 DE OCTUBRE DEL 2010.

AUTOR: Coronel P. María José
C.I.: V- 20.787.182
AUTOR: Mendoza R. María Vanessa
C.I.: V- 26.196.078

San Diego, enero de 2019



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y POLÍTICAS
ESCUELA DE DERECHO
COORDINACIÓN DE PASANTÍAS

LEY DE PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS. ANÁLISIS DE
LA SENTENCIA 1002 DE LA SALA CONSTITUCIONAL DEL TRIBUNAL SUPREMO DE
JUSTICIA DEL 26 DE OCTUBRE DEL 2010.

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN

Nombre, firma y cédula de identidad del tutor académico

Nombre, firma y cédula de identidad del jurado

Nombre, firma y cédula de identidad del jurado

AUTOR: Coronel P. María José
C.I.: V-20.787.182
AUTOR: Mendoza R. María Vanessa
C.I.: V- 26.196078

San Diego, enero de 2019

DEDICATORIA

A Dios y mi Divina Pastora, por darme la salud necesaria, cuidar de mi y acompañarme en este hermoso camino.

A mis padres, por ser mi pilar fundamental, darme siempre la mejor educación, y siempre tener para mi el mejor apoyo y oportunidades posibles.

A mi tía, mi segunda mamá, por apoyarme e incluso acompañarme en aquellas largas madrugadas de estudio.

A mi hermano, por apoyar mis decisiones, y ser incondicional para mí.

A mi hermana y mis sobrinos, por estar presentes aún en la distancia, hoy nuestros corazones están más unidos y se que están muy orgullosos de mí.

A mis amigas, "Las Marías", luego de tantos días largos, de exámenes difíciles, y de esperar con ansias este momento, juntas podemos decir:
¡LO LOGRAMOS!

María Vanessa Mendoza R.

DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido llegar a este punto y darme salud para lograr mis objetivos.

A mis padres y mi familia por su apoyo en todo momento, por ser pilar fundamental para lograr culminar este hermoso camino.

A mi hijo; por ser mi luz y mi motivación cada día, por ser mi compañía en las largas noches de estudio, sin duda este logro es por él y para él.

A mis amigas, "Las Marías", luego de tantos días largos, de exámenes difíciles, y de esperar con ansias este momento, juntas podemos decir:
¡LO LOGRAMOS!

María José Coronel P.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme permitido llegar a este punto y darme salud para lograr mis objetivos.

A nuestros padres, por el apoyo incondicional, y porque este logro también es de ustedes.

A la universidad, por brindarnos sus espacios para recorrer este camino que hoy se resume en éxitos y felicidad.

A nuestros profesores de todo el pregrado, por brindarnos los conocimientos necesarios para salir y dejar en alto el gremio al cual estamos formando parte.

A nuestro tutor, por ayudarnos y motivarnos a realizar la presente investigación, por aclarar nuestras dudas, por ser parte fundamental de nuestro trabajo de grado.



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y POLÍTICAS
ESCUELA DE DERECHO
COORDINACIÓN DE PASANTÍAS

LEY DE PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS. ANÁLISIS DE
LA SENTENCIA 1002 DE LA SALA CONSTITUCIONAL DEL TRIBUNAL SUPREMO DE
JUSTICIA DEL 26 DE OCTUBRE DEL 2010.

Autor: Coronel P. María José

Autor: Mendoza R. María Vanessa

Tutor: Jorge Toro

RESUMEN INFORMATIVO

El trabajo que es presentado se efectuó para examinar la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos a la luz de la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia y es por ello que se enunció la mencionada Ley publicada el 03 de diciembre de 2009, luego se interpretó la sentencia emanada de la Sala Constitucional antes referida y finalmente se mostró la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes. Esta investigación se pudo llevar a cabo siguiendo una metodología de tipo documental, por cuanto fueron revisadas diferentes fuentes bibliográficas y además porque no resultaba posible la realización de una investigación de campo. Se concluye que, si bien es necesario buscar la protección integral del niño, niña y adolescente para asegurar su desarrollo en bienestar, esto no debe significar que se deban transgredir o menoscabar sus propios derechos o los de las personas adultas.

Palabras Claves: Videojuegos, juguetes, bélicos, Sentencia, Sala Constitucional.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN INFORMATIVO	v
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	3
Planteamiento del problema	3
Formulación del problema	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Justificación de la investigación	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	8
Antecedentes de la investigación	8
Bases teóricas	14
Bases legales	22
CAPÍTULO III. FASES METODOLÓGICAS	31
Tipo de investigación	31
Métodos y técnicas de la investigación jurídica	32
Fase I	32
Fase II	32
Fase III	33
Fuentes del conocimiento jurídico	33
CAPÍTULO IV. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo versa sobre la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos que fue dictada en Venezuela mediante Gaceta Oficial N° 39.320 de fecha 3 de diciembre de 2009, cuyo objeto es “prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos”. La idea es entonces examinar dicha legislación a la luz de la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia.

Para ello será necesario en primer lugar, enunciar o expresar lo que se encuentra establecido en la mencionada ley, para seguidamente poder interpretar el contenido de la sentencia emanada de la Sala Constitucional y finalmente culminar con la exposición de la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes.

Es relevante en este punto identificar algunas premisas generales, como las señaladas por Guevara (2017) sobre el origen de los videojuegos, señalando que se “remontan a la década de 1950, y desde entonces se han creado en diversos géneros: acción, estrategia, aventura, guerra, deportes... o en modalidades que combinan varios de esos géneros”.

En Venezuela, anterior a la ley *in commento*, ya existían regulaciones en pro de la protección de los niños, niñas y adolescentes. Guevara (2017) señala al respecto que “existen dos leyes bien determinantes: 1. Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Sala de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedias (2009) y 2. Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (2015)”.

En consecuencia, a lo mencionado, el presente trabajo de grado, está dividido en cuatro capítulos, discriminados de la siguiente manera:

- Capítulo I, contentivo de la problemática, los objetivos y la justificación de la investigación.
- Capítulo II, que comprende el marco teórico, en el cual se exponen los antecedentes de la investigación, las teorías que sustentan el trabajo y las bases legales del mismo.
- Capítulo III, que incluye el marco metodológico, es decir, donde se describe la forma en que se realiza el trabajo, el tipo y nivel de la investigación, los métodos para la recolección de información y las fases de la misma.
- Capítulo IV, por último contentivo de los resultados, las conclusiones y las recomendaciones a que llega el investigador una vez ha finalizado la búsqueda y análisis de la información.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derecho, que deben ser protegidos por el Estado dada su condición de seres humanos en desarrollo, por lo cual en Venezuela se ha establecido una terna entre el propio Estado, la sociedad y la familia para garantizar la protección y asegurar su desarrollo integral.

Como sujetos de derechos los niños, niñas y adolescentes, están amparados no sólo por la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de Niños, Niñas y Adolescentes (en lo adelante LOPNNA), sino también por todos los convenios suscritos y rarificados por el Estado en la materia, siendo el más importante la Convención de los Derechos del Niño, que es un tratado internacional emanado de la Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU).

En dichas disposiciones están contenidos una serie de principios, derechos, garantías y deberes para con los niños, niñas y adolescentes, que son de obligatorio cumplimiento para el Estado y

que desarrollan esa protección integral de la que son merecedores tanto por su condición humana, como por la consideración de vulnerabilidad en la que se encuentran, por no contar con mecanismos propios para defenderse, es decir, que requieren del mismo Estado y de la sociedad, que haga valer sus derechos.

La protección integral de éstos como principio, ha sido definida como una doctrina y en ese sentido la Perret (2010) la ha conceptualizado como un reconocimiento en favor de los niños, niñas y adolescentes, que les corresponden como personas en desarrollo y que:

En consecuencia, debe reconocérseles en la legislación y, sobre todo en la práctica, todos los derechos ambientales, civiles, culturales, económicos, políticos y sociales. Debe reconocerse su capacidad jurídica, de manera progresiva y conforme a su desarrollo, para ejercer personal y directamente sus derechos y garantías, así como para cumplir con sus deberes y responsabilidades. Esta capacidad se encuentra acompañada y debe entenderse siempre en equilibrio con la facultad de los padres, madres, representantes o responsables de orientarlos, educarlos y formarlos.

En el marco de este principio, se dictó la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos, publicada en Gaceta Oficial N° 39.320 del 03 de diciembre de 2009, con el objeto de prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, cuyo ámbito de aplicación no sólo está destinado a los niños, niñas y adolescentes, sino también a las personas adultas.

Ahora bien, en fecha 16 de marzo de 2010 es interpuesto por ante la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia un recurso de nulidad por inconstitucionalidad contra la referida ley, que fue admitido por la Sala en fecha 26 de octubre de 2010. Este recurso fue interpuesto por cuanto el recurrente argumenta que el contenido de la mencionada Ley, "resulta altamente lesivo a los derechos individuales y colectivos de las personas naturales y jurídicas que dicha norma menciona", siendo sus sanciones excesivas y que además establece "conceptos ambiguos, términos ofensivos y discriminatorios"... *omissis* y añade que la:

Ley criminaliza a todos por igual, niños, niñas, adolescentes, personas naturales jurídicas, a los usuarios y usuarias de juegos de vídeo y así mismo a todas aquellas personas que tengan en su poder algún tipo de juego de vídeo y juguetes que encuadren de alguna manera con los conceptos generalizados que se plantea la Ley.

En consecuencia y en base a los argumentos expuestos, el abogado recurrente manifestó la existencia de violaciones al derecho a la participación, contenido en los artículos 6, 62, 70, 206 y 211 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela; también el derecho al libre desarrollo de la personalidad (artículo 20 *eiusdem*); a la protección familiar (artículos 75 y 76 *eiusdem*) y; a la libertad de cultura (artículo 98 *eiusdem*).

Formulación del problema

En consecuencia a lo anteriormente planteado, se abre la siguiente interrogante: ¿Cuál es el alcance de la sentencia N° 1002 emanada de la Sala Constitucional del Máximo Tribunal de la República de Venezuela y las implicaciones para la aplicación de la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos tomando en cuenta el interés general y la protección que debe garantizarse a los niños, niñas y adolescentes?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Examinar la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos a la luz de la sentencia N°1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia.

Objetivos específicos

- Enunciar la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos del 03 de diciembre de 2009

- Interpretar la sentencia N°1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia.
- Mostrar la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes.

Justificación de la investigación

Es importante generar esta investigación desde el punto de vista jurídico y académico por cuanto los niños, niñas y adolescentes, al ser sujetos de derechos y por ser personas en desarrollo merecen una protección especial.

Sin embargo, esa protección no debe ir en detrimento de los derechos y garantías contenidos en la Constitución Nacional y es por ello que revisar el contenido de la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos y los argumentos expuestos para la inconstitucionalidad de la misma resulta invaluable.

En principio pudiera parecer que el alcance de la Ley fue inspirado para la protección integral de los niños, pero no por ello debe desconocerse que su contenido pudiera resultar lesivo de derechos no sólo para los niños, niñas y adolescentes; sino para la población en general.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Como primer antecedente de esta investigación se cuenta con la noticia publicada en forma digital por la página web de la BBC, que es una plataforma de noticias en el orden mundial, en la cual fue colgada una noticia titulada "Venezuela prohíbe juegos bélicos", mediante un artículo que fue redactado por Anahí Aradas el 30 de octubre del año 2009.

En la mencionada noticia Aradas (2009) señala que el órgano legislativo a nivel nacional en Venezuela, es decir la Asamblea Nacional discutió, aprobó y sancionó en el seno de la plenaria, la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos, que entre otros aspectos estableció "penas de cárcel de tres a cinco años para aquellos que comercien con juguetes o videojuegos de guerra".

En base a lo anterior, una de las consecuencias señaladas por el artículo que se desprenden de la puesta en vigencia de la ley es la restricción para las empresas, jugueterías, entre otros, de comercializar y distribuir "esta clase de productos en el país y, de

sancionarse, los comerciantes deberán entregarlos a las autoridades para "su destrucción", según dice el documento".

Por otra parte, y como toda ley nueva que es sancionada en cualquier parte del mundo, del análisis efectuado a la misma se desprenden comentarios positivos o negativos. Entre las aseveraciones en contra del dispositivo legislativo, la periodista determinó que algunas personas estiman que mediante esta ley "el gobierno está responsabilizando a los videojuegos de los graves problemas de inseguridad que afectan al país".

Ahora bien, independientemente de los comentarios buenos o malos sobre el contenido de la ley, lo cierto es que en ella se establecieron varios conceptos, uno de los más importantes es el que define qué es un juguete violento. Aradas (2009) señala lo siguiente que éstos son aquellos que:

Afectan el desarrollo y actuaciones futuras de los menores de edad se trata de réplicas exactas de armas de fuego, armas blancas o de otra naturaleza violenta. La medida afecta a los juegos para PC, arcade, videoconsolas, dispositivos portátiles, teléfonos móviles y cualquier otro dispositivo electrónico o telemático, incluyendo internet. Para que un juguete pueda ser considerado violento, debe cumplir alguno de estos dos requisitos: que afecte el desarrollo y actuaciones futuras de los menores de edad, o que en el caso de los juguetes, que se trate de réplicas exactas de armas de fuego, armas blancas o de otra naturaleza violenta.

El segundo antecedente que se verifica en la presente investigación se trata del ensayo denominado “Ensayo contra la Ley de Prohibición de Videojuegos Bélicos en Venezuela” escrito por Eduardo Varela Pezzano en el 2011, profesor del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario en Bogotá, Colombia. Este ensayo formó parte integrante de otra investigación que fue efectuada para la publicación del libro derecho del entretenimiento para adultos, que fue escrito en coautoría con Natalia Tobón Franco.

En este trabajo investigativo el autor esboza primeramente, que la ley tiene como ideas precedentes “la iniciativa adoptada por otros países como Tailandia, Singapur y Nueva Zelanda, que han censurado títulos como Grand Theft Auto (AFP, 2008), Mass Effect (Millar, 2007) y Postal 2 (Smith, 2004) respectivamente, por sus altos contenidos de violencia, sangre y desnudez”. A diferencia de otros países como Estados Unidos y México, quienes no han dictado políticas en cuanto a los juegos bélicos. E incluso el caso de España, quien ha manifestado que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa innovadora y útil en clase.

En segundo lugar, en el ensayo se expone que el análisis de la Ley se debe a tres aspectos fundamentales:

- (a) Existen medidas menos estrictas que cumplen con la misma finalidad de reglamentar el acceso de menores de edad y adolescentes a videojuegos violentos;
- (b) los videojuegos,

violentos o no, están protegidos por el derecho fundamental a la libertad de expresión; y (c) en ningún caso se ha comprobado que los videojuegos bélicos sean la causa de actos de violencia.

En cuanto a la existencia de medidas menos juiciosas para reglamentar el acceso de niños, niñas y adolescentes a videojuegos violentos, el autor expresa que estas son medidas poco moderadas porque se verifica que hay otras mucho menos estrictas y que tienen el mismo propósito como “los sistemas de clasificación y de las normas que restringen la publicidad y las leyendas con las que se promueve la venta de este tipo de productos en el comercio”. Ejemplo de ello, países como Estados Unidos, Canadá, la Unión Europea, Alemania y Japón.

En este orden Varela (2011) hace mención a la clasificación de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB), la cual está integrada por dos partes:

(i) Los símbolos de clasificación, que indican la edad adecuada para el juego; y (ii) los descriptores de contenido, que describen los elementos en un juego que pudo haber desencadenado una clasificación en particular o que pueden ser de interés o preocupación para el consumidor.

Estos sistemas posibilitan la regulación de promocionar y comercializar estos videojuegos, sin que ello represente una censura total a los mismos y mucho menos restringen el acceso de otras personas diferentes a los niños, niñas y adolescentes. Porque como

señala el autor, el detalle con la legislación sancionada en Venezuela “es que proscribe los videojuegos bélicos para las personas de todas las edades, y no sólo para menores y adolescentes, principales sujetos que busca proteger la citada ley”.

El segundo aspecto se trata en cuanto a la protección de estas obras del ingenio (videojuegos) por el derecho a la libertad de expresión y para ello el autor cita el contenido del artículo 57 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela por el cual todo individuo puede expresar de manera libre “sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso para ello de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura”.

El tercer aspecto es en cuanto a la falta de comprobación de que estos videojuegos sean causa directa o indirecta de la violencia que azota a las sociedades. El autor menciona que no existen estudios que evidencien esta premisa y que de hecho sí hay investigaciones que demuestran lo contrario.

En base a lo anterior, Varela (2011) en una de sus conclusiones al ensayo señala:

En fin, estas cifras demuestran que la prohibición de videojuegos bélicos en Venezuela resulta ser una medida que, además de limitar el progreso de las artes, desconoce la realidad del mercado y las ventajas de contar con la referida industria en la economía nacional. Lo anterior, sumado al hecho de que la medida adoptada por la Asamblea Nacional venezolana restringe el acceso a una manifestación artística —expresada en el videojuego respectivo—, coartando la libertad de expresión.

El tercer antecedente de esta investigación se trata del Informe Base del Protocolo Facultativo de la Convención sobre los Derechos del Niño relativo a la Participación de Niños en los Conflictos Armados, presentado por el Estado venezolano en el año 2011, en cumplimiento a las obligaciones que fueron contraídas al suscribir y ratificar los instrumentos internacionales.

En dicho informe se especifican los compromisos asumidos por el Estado venezolano al ratificar el mencionado Protocolo y a tales efectos menciona la adopción de medidas legislativas para prohibir la participación directa de niños, niñas y adolescentes en hostilidades, como la sanción de la Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente, que implicó la adecuación del ordenamiento jurídico y en ese orden se empezó a aplicar la “Doctrina de la Protección Integral de los niños, niñas y adolescentes”.

Aunado a lo anterior y relacionado directamente con el trabajo de investigación, otro de las disposiciones legales que fueron sancionadas para la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes fue la Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y Otros Multimedia del año 2006 y la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos de 2009. En cuanto a esta última el Informe señala que:

Esta ley representa un gran avance para el Estado venezolano, al destinar las actividades de juegos bélicos como una competencia exclusiva a la Fuerza Armada Nacional Bolivariana en lo relativo a la planificación, ejecución y control de los juegos bélicos, entre otros.

Bases teóricas

Concepto de Juegos o juguetes bélicos

La Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos establece definiciones dentro de su articulado, uno de ellos es el de los juegos bélicos, es decir, todos aquellos:

Objetos o instrumentos que por su forma, imitan cualquier clase de arma a las utilizadas por la Fuerza Armada Nacional Bolivariana, las que figuran como armamento de guerra de otras naciones, las de los órganos de seguridad ciudadana o cuerpos de seguridad del Estado u otras armas; así como aquéllos que, aun sin promover una situación de guerra, establecen un medio de juego que estimula la agresividad o la violencia.

Concepto de videojuegos bélicos

Igualmente la referida ley establece un concepto para los videojuegos que son considerados como bélicos, que serán entonces aquellos "videojuegos o programas usables en computadoras personales, sistemas arcade, videocónsolas, dispositivos portátiles o teléfonos móviles 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”.

Contenido de la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos

En primer lugar, se establece el objeto de la ley el cual es “prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos”. El ámbito de aplicación de la ley sería entonces a “todas las personas naturales o jurídicas que realicen actividades vinculadas con la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos y juguetes en todo el territorio y demás espacios geográficos de la República”.

Lo anterior se fundamenta en una serie de principios como la construcción de una sociedad justa, la protección integral del niño, niña y adolescente, respeto a la vida, sano entretenimiento, el respeto a la ley, la tolerancia y la fraternidad.

Dentro de las prohibiciones de esta ley se encuentra “todo tipo de publicidad o forma de difusión que, de cualquier manera, incite la adquisición o uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos definidos en esta Ley”.

Las sanciones para quienes incumplan lo establecido en la referida ley son las siguientes:

- Multa de 2.000 a 4.000 U.T., quien promueva la compra o uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos.
- Prisión de 3 a 5 años para aquellos que importen, fabriquen, vendan, alquilen o distribuyan videojuegos bélicos o juguetes bélicos. Esto incluye el comiso y destrucción de los objetos.

La competencia para la fiscalización del cumplimiento de la ley recae en los diferentes ministerios del poder popular, así como otros órganos y entes con competencia en materia de educación y defensa de las personas en el acceso a bienes y servicios, y por supuesto aquellos órganos y autoridades del Estado que conforman el sistema rector nacional para la protección integral de niños, niñas y adolescentes.

Contenido de la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia del 26 de octubre del 2010

En marzo del año 2010, la Sala Constitucional recibió la interposición de un recurso de nulidad por inconstitucionalidad

ejercido conjuntamente con medida cautelar innominada contra la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos.

Los alegatos esgrimidos por el recurrente, en forma breve fueron los siguientes:

- Que la ley no efectúa distinciones entre personas adultas y niños, niñas y adolescentes.
- Que la ley se limita a prohibir de forma general los videojuegos bélicos y juguetes bélicos.
- Que el contenido de dicha ley, resulta lesivo a los derechos individuales y colectivos de las personas naturales y jurídicas.
- Que las sanciones resultan muy graves.
- Que los conceptos planteados son ambiguos, ofensivos y discriminatorios.
- Que la ley criminaliza a todos por igual: niños, niñas, adolescentes, personas naturales jurídicas, usuarios de juegos de vídeo y así mismo a todas aquellas personas que tengan en su poder algún tipo de juego de video y juguetes que encuadren de alguna manera con los conceptos generalizados que establece la Ley.
- Que los videojuegos no son creados para el uso exclusivo de niños, niñas y adolescentes.
- Que se pretende convertir en un hecho delictivo, el hecho de comercializar, distribuir y vender juguetes y videojuegos bélicos.

- Que existe una clasificación especial que indica de manera específica a qué tipo de público está destinado el producto.
- Que en todo caso se debe tomar en cuenta lo señalado en la Ley Orgánica de Protección del Niño, Niñas y Adolescente en cuanto al sistema de responsabilidad para aquellas personas que proporcionen material audio visual indebido.
- Que resulta generalizado y lesivo afirmar que la violencia en la sociedad es producto de los juguetes y videojuegos bélicos. Esta premisa no ha sido comprobada científicamente.
- Que efectivamente el tema de la violencia debe ser atacado pero sin lesionar los derechos de otros.
- Que la ley se encuentra violentando el derecho a la participación, con fundamento en los artículos 6, 62, 70, 206 y 211 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela; a la libertad personal (artículo 20 *eiusdem*); al libre desarrollo de la personalidad (artículo 26 *eiusdem*); a la protección familiar (artículos 75 y 76 *eiusdem*) y; a la libertad de cultura (artículo 98 *eiusdem*).

La Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia se declaró competente para conocer el recurso de nulidad por razones de inconstitucionalidad, pues tal facultad deviene del último aparte del artículo 336.1 de la Constitución Nacional, según el cual corresponde exclusivamente a la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia, como jurisdicción constitucional, “declarar la nulidad total o parcial de las leyes nacionales y demás actos con rango de ley de la Asamblea Nacional, que colidan con esta Constitución”.

Igualmente fueron revisadas las causales de admisibilidad de los recursos de nulidad y la Sala Constitucional determinó que resultaba admisible el mismo, por no encontrarse incurso en ninguna de dichas causales. Sin embargo, la medida cautelar de suspensión de efectos de la ley fue negada por no llenar los extremos legales y jurisprudenciales que se han establecido para tales efectos. Sobre este último punto la Sala expresó de manera literal lo siguiente:

Al respecto, esta Sala deber reiterar que permitir cautelarmente el desarrollo de una actividad económica como la distribución o comercialización de los juegos y videojuegos, que el legislador considera contraria a los intereses de la sociedad (...), debe ser consecuencia de un análisis que evite que la tutela cautelar se convierta en instrumento de desigualdad e injusticia, en la defensa de derechos particulares sobre el interés general.

La Sala Constitucional declaró entonces que era competente y admitió el recurso de nulidad por inconstitucionalidad ejercido conjuntamente con medida cautelar innominada, contra la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos. Negó la medida cautelar de suspensión de efectos de la Ley.

Igualmente remitió el expediente al Juzgado de Sustanciación, para practicar las citaciones de la Presidenta de la Asamblea Nacional, la Procuradora General de la República, la Defensora del Pueblo y la Fiscal General de la República. Y finalmente ordenó la

notificación del recurrente y librar el cartel de emplazamiento a los terceros interesados.

Como puede verificarse la anterior sentencia comentada se trata de una decisión interlocutoria, porque no pone fin a la causa, es decir, no se trata de una sentencia definitivamente firme que decida si procede o no la inconstitucionalidad de la ley. Es necesario mencionar en este punto que, a la presente fecha, ocho años después, la Sala Constitucional no ha decidido de manera definitiva el recurso interpuesto.

Importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes.

La importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes, independientemente de que estos sean violentos o no, radica en las consecuencias negativas que éstos pueden tener en los mismos. El más palpable de ellos se trata de la adicción que pueden generar y con ello la generación de secuelas como bajo rendimiento escolar, disminución de relaciones interpersonales efectivas, trastornos del carácter, disminución del bienestar, entre otros. Ortiz (2018) lo ha reseñado así:

El gran problema de los videojuegos -frente a la televisión - es que los videojuegos, como consecuencia de su estructura

repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia de los mismos que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes del videojuego a lo largo del día. Todo esto acarrea una gran pérdida de tiempo, dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase y un comportamiento de aislamiento en la propia escuela. La adicción puede ser de tal intensidad que esté presente durante cualquier actividad que lleve a cabo durante el día: bien sean actividades manuales como comer o vestirse, o intelectuales, como los deberes escolares. Todo esto lleva al niño a perder contacto con la realidad social, emocional y familiar.

Bases legales

Convención de los Derechos del Niño. Adoptada por el Estado venezolano mediante Ley Aprobatoria en 1990.

Artículo 1. Para los efectos de la presente Convención, se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

Artículo 2.

1. Los Estados Partes respetarán los derechos enunciados en la presente Convención y asegurarán su aplicación a cada niño sujeto a su jurisdicción, sin distinción alguna, independientemente de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus representantes legales.

2. Los Estados Partes tomarán todas las medidas apropiadas para garantizar que el niño se vea protegido contra toda forma de discriminación o castigo por causa de la condición, las actividades, las opiniones expresadas o las creencias de sus padres, o sus tutores o de sus familiares.

Artículo 3.

1. En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño.

2. Los Estados Partes se comprometen a asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para su bienestar, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y, con ese fin, tomarán todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas.

3. Los Estados Partes se asegurarán de que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes, especialmente en materia de seguridad, sanidad, número y competencia de su personal, así como en relación con la existencia de una supervisión adecuada.

Artículo 4.

Los Estados Partes adoptarán todas las medidas administrativas, legislativas y de otra índole para dar efectividad a los derechos reconocidos en la presente Convención. En lo que respecta a los derechos económicos, sociales y culturales, los Estados Partes adoptarán esas medidas hasta el máximo de los recursos de que dispongan y, cuando sea necesario, dentro del marco de la cooperación internacional.

Artículo 5.

Los Estados Partes respetarán las responsabilidades, los derechos y los deberes de los padres o, en su caso, de los miembros de la familia ampliada o de la comunidad, según establezca la costumbre local, de los tutores u otras personas encargadas legalmente del niño de impartirle, en consonancia con la evolución de sus facultades, dirección y orientación apropiadas para que el niño ejerza los derechos reconocidos en la presente Convención.

Artículo 12.

1. Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño,

teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.

2. Con tal fin, se dará en particular al niño oportunidad de ser escuchado, en todo procedimiento judicial o administrativo que afecte al niño, ya sea directamente o por medio de un representante o de un órgano apropiado, en consonancia con las normas de procedimiento de la ley nacional.

Artículo 13.

1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:

A) Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás;
o

B) Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas.

Artículo 44.

1. Los Estados Partes se comprometen a presentar al Comité, por conducto del Secretario General de las Naciones Unidas, informes sobre las medidas que hayan adoptado para dar efecto a los derechos reconocidos en la Convención y sobre el progreso que hayan realizado en cuanto al goce de esos derechos:

A) En el plazo de dos años a partir de la fecha en la que para cada Estado Parte haya entrado en vigor la presente Convención;

B) En lo sucesivo, cada cinco años.

2. Los informes preparados en virtud del presente artículo deberán indicar las circunstancias y dificultades, si las hubiere, que afecten al grado de cumplimiento de las obligaciones derivadas de la presente Convención. Deberán asimismo, contener información suficiente para que el Comité tenga cabal comprensión de la aplicación de la Convención en el país de que se trate.

3. Los Estados Partes que hayan presentado un informe inicial completo al Comité no necesitan repetir, en sucesivos informes presentados de conformidad con lo dispuesto en el inciso b) del párrafo 1 del presente artículo, la información básica presentada anteriormente.

4. El Comité podrá pedir a los Estados Partes más información relativa a la aplicación de la Convención.
5. El Comité presentará cada dos años a la Asamblea General de las Naciones Unidas, por conducto del Consejo Económico y Social, informes sobre sus actividades.
6. Los Estados Partes darán a sus informes una amplia difusión entre el público de sus países respectivos.

**Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.
Publicada en Gaceta Oficial N° 36.860 del 30 de diciembre de
1999.**

Artículo 19. El Estado garantizará a toda persona, conforme al principio de progresividad y sin discriminación alguna, el goce y ejercicio irrenunciable, indivisible e interdependiente de los derechos humanos. Su respeto y garantía son obligatorios para los órganos del Poder Público de conformidad con la Constitución, los tratados sobre derechos humanos suscritos y ratificados por la República y las leyes que los desarrollen.

Artículo 20. Toda persona tiene derecho al libre desenvolvimiento de su personalidad, sin más limitaciones que las que derivan del derecho de las demás y del orden público y social.

Artículo 21. Todas las personas son iguales ante la ley, y en consecuencia:

1. No se permitirán discriminaciones fundadas en la raza, el sexo, el credo, la condición social o aquellas que, en general, tengan por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio en condiciones de igualdad, de los derechos y libertades de toda persona.

2. La ley garantizará las condiciones jurídicas y administrativas para que la igualdad ante la ley sea real y efectiva; adoptará medidas positivas a favor de personas o grupos que puedan ser discriminados, marginados o vulnerables; protegerá especialmente a aquellas personas que por alguna de las condiciones antes especificadas, se encuentren en circunstancia

de debilidad manifiesta y sancionará los abusos o maltratos que contra ellas se cometan.

3. Sólo se dará el trato oficial de ciudadano o ciudadana; salvo las fórmulas diplomáticas.

4. No se reconocen títulos nobiliarios ni distinciones hereditarias.

Artículo 25. Todo acto dictado en ejercicio del Poder Público que viole o menoscabe los derechos garantizados por esta Constitución y la ley es nulo, y los funcionarios públicos y funcionarias públicas que lo ordenen o ejecuten incurren en responsabilidad penal, civil y administrativa, según los casos, sin que les sirvan de excusa órdenes superiores.

Artículo 57. Toda persona tiene derecho a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso para ello de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura. Quien haga uso de este derecho asume plena responsabilidad por todo lo expresado. No se permite el anonimato, ni la propaganda de guerra, ni los mensajes discriminatorios, ni los que promuevan la intolerancia religiosa.

Se prohíbe la censura a los funcionarios públicos o funcionarias públicas para dar cuenta de los asuntos bajo sus responsabilidades.

Artículo 78. Los niños, niñas y adolescentes son sujetos plenos de derecho y estarán protegidos por la legislación, órganos y tribunales especializados, los cuales respetarán, garantizarán y desarrollarán los contenidos de esta Constitución, la Convención sobre los Derechos del Niño y demás tratados internacionales que en esta materia haya suscrito y ratificado la República. El Estado, las familias y la sociedad asegurarán, con prioridad absoluta, protección integral, para lo cual se tomará en cuenta su interés superior en las decisiones y acciones que les conciernan. El Estado promoverá su incorporación progresiva a la ciudadanía activa, y un ente rector nacional dirigirá las políticas para la protección integral de los niños, niñas y adolescentes.

Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos. Publicada en Gaceta Oficial N° 39.320 del 3 de diciembre de 2009.

Artículo 1. Esta Ley tiene por objeto prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos.

Artículo 2. La presente Ley es aplicable a todas las personas naturales o jurídicas que realicen actividades vinculadas con la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos y juguetes en todo el territorio y demás espacios geográficos de la República.

Artículo 3. A los efectos de la presente Ley se entenderá por:

1. Videojuegos, bélicos: aquellos videojuegos o programas usables en computadoras personales, sistemas arcade, videocónsolas, dispositivos portátiles o teléfonos móviles 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.

2. Juguetes bélicos: aquellos objetos o instrumentos que por su forma, imitan cualquier clase de arma a las utilizadas por la Fuerza Armada Nacional Bolivariana, las que figuran como armamento de guerra de otras naciones, las de los órganos de seguridad ciudadana o cuerpos de seguridad del Estado u otras armas; así como aquéllos que, aun sin promover una situación de guerra, establecen un medio de juego que estimula la agresividad o la violencia.

Artículo 4. Son principios fundamentales de esta Ley:

1. El Estado tiene entre sus fines esenciales, la construcción de una sociedad justa y amante de la paz y en consecuencia, el espacio geográfico venezolano es una zona de paz.

2. El Estado, la familia y la sociedad, como expresión del Poder Popular, son corresponsables y asegurarán con prioridad absoluta la protección integral de niños, niñas y adolescentes para la construcción de una sociedad justa y amante de la paz.

3. La familia, como asociación natural de la sociedad y como el espacio fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y

adolescente, debe garantizar el control social sobre el ejercicio de su derecho progresivo a recibir información recreativa adecuada al fortalecimiento de su desarrollo intelectual y espiritual.

4. Todo videojuego y juguete debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, la comprensión, la tolerancia, el entendimiento entre las personas y el espíritu de paz y la fraternidad.

5. La fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos y juguetes deben tener por finalidad el respeto al desarrollo, la educación integral y el estímulo del tránsito productivo para la vida adulta del niño, niña y adolescente.

6. Las autoridades encargadas de garantizar el cumplimiento de esta Ley deben tener como interés superior, en la toma de sus decisiones y acciones que le conciernen, con prioridad absoluta la defensa y garantía de los derechos del niño, niña y adolescente.

Artículo 5. El Estado se reserva la planificación, ejecución y control de los ejercicios, maniobras, demostraciones y juegos bélicos como una competencia exclusiva de la Fuerza Armada Nacional Bolivariana, conforme a lo previsto en las leyes que regulan la materia.

Artículo 6. Se prohíbe todo tipo de publicidad o forma de difusión que, de cualquier manera, incite la adquisición o uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos definidos en esta Ley.

**Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente.
Publicada en Gaceta Oficial Extraordinaria 6.185 de fecha 08
de junio del 2015.**

Artículo 1. Esta Ley tiene por objeto garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes, que se encuentren en el territorio nacional, el ejercicio y el disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías, a través de la protección integral que el Estado, la sociedad y las familias deben brindarles para el momento de su concepción.

Artículo 3. Las disposiciones de esta Ley se aplican por igual a todos los niños, niñas y adolescentes, sin discriminación alguna fundada en motivos de raza, color, sexo, edad, idioma, pensamiento, conciencia, religión, creencias, cultura, opinión política o de otra índole, posición económica, origen social, étnico o nacionalidad, discapacidad, enfermedad, nacimiento o cualquier otra condición de los niños, niñas y adolescentes, de su padre, madre, representantes o responsables, o de sus familiares.

Artículo 8. El interés superior de niños, niñas y adolescentes es un principio de interpretación y aplicación de esta Ley, el cual es de obligatorio cumplimiento en la toma de todas las decisiones concernientes a los niños, niñas y adolescentes. Este principio está dirigido a asegurar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, así como el disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías. ...omissis.

Artículo 10. Todos los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derecho: en consecuencia, gozan de todos los derechos y garantías consagrados en favor de las personas en el ordenamiento jurídico, especialmente aquellos consagrados en la Convención sobre los Derechos del Niño.

Artículo 11. Los derechos y garantías de los niños, niñas y adolescentes consagrados en esta Ley son de carácter enunciativo. Se les reconoce, por lo tanto, todos los derechos y garantías inherentes a la persona humana que no figuren expresamente en esta Ley o en el ordenamiento jurídico.

Artículo 63. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo primero. El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar, campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

...Omissis.

Artículo 73. El Estado debe fomentar la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedia dirigida a niños, niñas y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales, y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a su padre, madre, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural.

... *Omissis*.

Parágrafo segundo. El órgano rector definirá las orientaciones generales a seguir por el Estado en materia de fomento de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producción audiovisual, radiofónica y multimedia dirigida a niños, niñas y adolescentes. Asimismo, establecerá los requisitos generales en relación con el contenido, género y formatos que estos deben cumplir para recibir recursos financieros y asistencia del Estado.

Artículo 74. Los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas que sean inadecuados para los niños, niñas y adolescentes, deben tener una envoltura que selle su contenido y una advertencia que informe sobre el mismo. Cuando las portadas o empaques de estos contengan informaciones o imágenes pornográficas, deben tener envoltura opaca.

Artículo 75. Los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas dirigidos a niños, niñas y adolescentes, no podrán contener informaciones e imágenes que promuevan o inciten a la violencia, o al uso de armas, tabaco o sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas.

Artículo 78. Los y las responsables, trabajadores y trabajadoras de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos, juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedia, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia, especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación.

El tipo de investigación que se ha usado para la elaboración de este trabajo es de tipo documental por cuanto como señalan Palella y Martins (2010) se “concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes”. Es decir, se indagó sobre el tema en diferentes documentos (en este caso escritos). Los datos fueron obtenidos de la búsqueda bibliográfica tanto en material impreso como digital, gracias a diferentes buscadores electrónicos como Google Académico, que sirvieron para ubicar los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y las bases legales.

La razón por la cual se trata de un trabajo de corte documental se debe a que no es posible realizar una investigación de campo, debido a los objetivos que fueron planteados, para los cuales es necesario el análisis netamente de información escrita e incluso oral.

Métodos y Técnicas de la investigación jurídica.

Este aspecto del proceso se refiere a las formas de aplicación de las técnicas, instrumentos y procedimientos; el lugar y las condiciones para llevar a cabo la recolección de datos en función del diseño a utilizar. Para la presente investigación se hará el análisis de documentos.

Fases metodológicas de la investigación

Fase I. Enunciar la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos del 03 de diciembre de 2009

Esta fase uno consistía en la declaración del contenido de la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos, por lo que se procedió a su lectura, análisis e interpretación para poder dar respuesta al objetivo planteado.

Fase 2. Interpretar la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia

En esta fase dos relacionada con la interpretación de la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia del 26 de octubre de 2010, se procedió a ubicar la referida decisión para su lectura, análisis e interpretación para proceder a un resumen y esbozar los aspectos más importantes de la misma.

Fase 3. Mostrar la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes.

Por último, la última fase consistía en mostrar la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes y para ello se ubicaron diferentes lecturas alusivas al tema para poder expresar la relevancia sobre este tema.

Fuentes de conocimiento jurídico.

- a. Doctrina.
- b. Legislación.
- c. La realidad socio-jurídica.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Resultados.

Enunciar la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos del 03 de diciembre de 2009.

La Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos del 03 de diciembre de 2009 es una legislación corta y relativamente sencilla para su interpretación y análisis. Como se verificó en el marco teórico del presente trabajo, la ley *in commento* establece el objeto, ámbito de aplicación, definiciones básicas, prohibiciones y sanciones.

De su lectura se puede afirmar que en ella se establece una prohibición de manera general, es decir, para todo venezolano, de tener, comprar, comerciar, distribuir o cualquier otra acción que esté relacionada a juguetes u videojuegos de contenido bélico. Para el incumplimiento de estas acciones se establecen sanciones.

Interpretar la sentencia N° 1002 de la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia.

Producto de la puesta en vigencia de la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos del 03 de diciembre de

2009, se suscitaron diferentes opiniones a favor o en contra de las disposiciones contenidas en la ley. Ejemplo de ello es la materialización en un recurso por inconstitucionalidad que fue interpuesto ante la Sala Constitucional del Tribunal Supremo de Justicia.

El abogado recurrente esgrime una serie de argumentos para que su solicitud sea declarada con lugar. Es preciso resaltar de ellas, el alegato acerca de que la ley establece prohibiciones generalizadas, que no sólo alcanzan a niños, niñas y adolescentes, sino que recaen sobre todas las personas adultas también.

El segundo argumento que es necesario rescatar es la falta de evidencias en cuanto a las premisas que originaron la creación de la ley, es decir, no existen indicios suficientes para afirmar que el uso de este tipo de juguetes o videojuegos produzca o exacerbe la violencia entre los niños, niñas y adolescentes.

En este punto es necesario traer a colación lo expuesto por Varela (2011) quien ratifica la falta de pruebas al respecto y señala que existen otro tipo de medidas que pueden ser aplicadas para la protección de los niños, niñas y adolescentes que resulten menos gravosas y que no atenten contra la libertad de expresión como derecho humano contenido en el artículo 57 de la Constitución de la

República Bolivariana de Venezuela y en diferentes tratados, pactos y convenciones suscritos y ratificados por la República de Venezuela.

Mostrar la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes.

Finalmente como resultado de este último objetivo que era la importancia de regular el acceso de videojuegos a niños, niñas y adolescentes, se determinó que en base a la doctrina de protección integral del niño, niña y adolescente, resulta fundamental establecer regulaciones y seguimiento, no sólo al caso de los videojuegos bélicos, sino a cualquier otro que en general pueda impedir el bienestar de los mismos; por cuanto se ha evidenciado que estos juegos crean adicciones que afectan otros aspectos de la vida del niño, niña y adolescente como su salud mental, el rendimiento escolar, entre otros.

Conclusiones del estudio.

El hecho de que se busque la protección integral del niño, niña y adolescente para asegurar su desarrollo en bienestar, no significa que se deban transgredir o menoscabar sus propios derechos o los de las personas adultas.

Los videojuegos y juguetes bélicos deben efectivamente ser regulados pues los niños, niñas y adolescentes por encontrarse en pleno desarrollo se tornan más vulnerables frente a ciertos actos y contenido que resulte demasiado violento; además de lo mencionado en cuanto a las adicciones que generan los videojuegos en específico.

Sin embargo, no puede coartarse el derecho de los demás en búsqueda del resguardo de otro derecho. Es necesario, que los legisladores efectúen siempre análisis pormenorizado del contenido de las leyes que serán puestas en vigencia para que estas no se contradigan entre sí o puedan interpretarse de forma lesiva para las personas.

Recomendaciones.

Se considera importante recomendar a los docentes de las distintas universidades del país procurar el estudio, análisis e interpretación de las leyes que se han promulgado en los últimos años, a fin de determinar las colisiones y contradicciones que estos instrumentos contienen en cuanto a la Constitución Nacional y demás leyes e instrumentos nacionales e internacionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aradas, A. Venezuela prohíbe juegos bélicos. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/america_latina/2009/10/091030_192_3_venezuela_prohiben_juguetes_belicos_jrg

Gobierno Bolivariano de Venezuela (2011). Informe Base. Protocolo Facultativo de la Convención sobre los Derechos del Niño Relativo a la Participación de Niños en los Conflictos Armados. Recuperado de: https://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.OPAC.VEN.1_sp.doc

Guevara, C. (2017). Videojuegos bélicos: prohibidos en Venezuela. Recuperado de: <https://bloguerosdevenezuela.com/videojuegos-belicos/>

Ortiz, T. (2018). Cómo afectan los videojuegos a los niños y adolescentes. Los padres han de supervisar de cerca el ocio electrónico de sus hijos. Recuperado de: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/como-afectan-los-videojuegos-a-los-ninos-y-adolescentes>

Palella, S y Martins. F. Metodología de la Investigación cuantitativa. FEDUPEL: Caracas.

Perret, C. (2010). La Doctrina de la Protección Integral en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Serie Derechos Humanos. N° 1 Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes. Caracas: Fundación Editorial El perro y la rana.

Varela, E. Ensayo contra la Ley de Prohibición de videojuegos bélicos en Venezuela. *Revista Jurídica Manizales*, 7(2), 111-122.