

ENSAYO CONTRA LA LEY DE PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS EN VENEZUELA*

EDUARDO VARELA PEZZANO**

COLEGIO MAYOR DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO

Recibido el 29 de septiembre de 2010 y aprobado el 12 de diciembre de 2010

RESUMEN

El 3 de marzo de 2010, la Asamblea Nacional venezolana promulgó la *Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos*, un estatuto que prohíbe la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos en la República de Venezuela y sus demás espacios geográficos. Con el propósito de prevenir que esta iniciativa se repita, este ensayo desarrolla tres argumentos claves que rebaten la idea de implementar un estatuto con el mismo alcance que el venezolano.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos, violencia, libertad de expresión, clasificación ESRB, clasificación PEGI, del derecho.

* El presente ensayo es parte de la investigación realizada por el autor para el libro *Derecho del entretenimiento para adultos*, escrito en coautoría con la abogada Natalia Tobón Franco.

** Abogado y especialista en Propiedad Intelectual del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario (Bogotá, D.C.), donde es profesor de la materia. Es autor del libro *Tecnologías peer-to-peer, derechos de autor y copyright* (2009) y coautor de los libros *Derecho de autor para creativos* (2010) y *Derecho del entretenimiento para adultos* (2010). Actualmente es abogado asociado de la firma Cavelier Abogados. Correo electrónico: eduardovarela@cavelier.com

AN ESSAY AGAINST THE LAW FOR THE PROHIBITION OF WARLIKE VIDEOGAMES IN VENEZUELA

ABSTRACT

On March 3, 2010, the Venezuelan National Assembly enacted the *Law for the Prohibition of Warlike Videogames and War Toys*, an statute that bans the fabrication, importation, distribution, purchase, sell, rent and use of warlike videogames and war toys in the Republic of Venezuela and all of its geographic spaces. In order to prevent this initiative from repeating itself in other South American countries, this essay explores three key arguments that reflate the idea of implementing a statute with the same scope as the one implemented in Venezuela..

KEY WORDS

Videogames, violence, freedom of speech, ESRB ratings, PEGI ratings.

1. CUESTIÓN PREVIA

El pasado 3 de marzo de 2010 entró en vigencia la inesperada *Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos* en Venezuela. Este estatuto tiene el propósito de prohibir "... la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos" (Art. 1) en el territorio de este país. Según Wilmer Iglesias, uno de los diputados de la Asamblea Nacional venezolana, la citada ley "... **da un paso muy firme en procura de una sociedad más sana y pacífica**" (EFE, 2010).

En lo que hace a videojuegos, esta ley reproduce 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.

La ley de prohibición venezolana, sin embargo, ha sido fuertemente criticada, pues se refiere a *todos* los videojuegos o programas "...usables en computadoras personales, sistemas *arcade*, videoconsolas, 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" (Art. 3(1)). Algunos de los argumentos en su contra, en efecto, señalan que la misma restringe la circulación del mercado, y que otras medidas más flexibles y menos estrictas —como un sistema de clasificación según los niveles de violencia— pudieron haberse implementado para regular esta misma cuestión (COVARRUBIA, 2010).

Aunque otros países han expresado una preocupación similar por la violencia en los videojuegos, la prohibición total de los mismos nunca ha sido un tema de discusión en las agendas de los gobiernos. De hecho, países como Estados Unidos y México han aceptado que los juegos bélicos “dominan el mercado” (SÁNCHEZ, 2008). Otros, como España, reconocen que esta clase de entretenimiento puede llegar a ser una herramienta educativa en los salones de clase (OQUENDO, 2009: 2).

Este ensayo comparte las críticas realizadas a la Ley de prohibición de videojuegos bélicos de Venezuela. Su análisis estará encaminado a demostrar tres puntos que rebaten la idea de implementar un estatuto con el mismo alcance del venezolano: (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.

Sin embargo, antes de desarrollar los puntos anteriormente enunciados, primero es necesario exponer, resumidamente, los aspectos más importantes de la citada Ley venezolana sobre prohibición de videojuegos y juguetes bélicos.

2. ASPECTOS CENTRALES DE LA LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS Y JUGUETES BÉLICOS VENEZOLANA

La Ley que prohíbe los videojuegos con contenidos de violencia en Venezuela 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” (Art. 2).

Así, quien realice cualquiera de los actos mencionados anteriormente podrá ser sancionado por las autoridades venezolanas con prisión de 3 a 5 años (Art. 14, inc. 1º). La pena impuesta mediante sentencia ejecutoriada o en firme también implica el comiso y la destrucción de los videojuegos o juguetes correspondientes (Art. 14, inc. 2º).

Adicionalmente, el Estado venezolano está facultado para destruir los videojuegos o juguetes bélicos decomisados (Art. 8). Esto con el fin de promover la producción nacional e importación de videojuegos y juguetes que eduquen, desarrollen y estimulen en niños y adolescentes el respeto por la vida, la lealtad, la tolerancia y la cultura nacional, entre otras virtudes (Art. 9).

Además de prohibir los videojuegos y juguetes bélicos, la ley venezolana proscribire todo tipo de publicidad o forma de difusión que, de cualquier forma, “incite la

adquisición o uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos definidos en esta ley” (Art. 6). Quien promueva la compra o uso de estos videojuegos o juguetes puede ser sancionado con multa de 2.000 a 4.000 unidades tributarias venezolanas (Art. 13)¹.

Por otra parte, la competencia para fiscalizar el cumplimiento de lo establecido en esta ley se encuentra en cabeza de los ministerios del poder popular², en los demás institutos con competencia en materia de educación y defensa de las personas en el acceso a bienes y servicios, y en los órganos y autoridades del Estado que integran el sistema rector nacional para la protección integral de niños, niñas y adolescentes (Art. 7).

Por último, es de anotar que el Estado venezolano también se ha reservado la planificación, ejecución y control de ejercicios, maniobras, demostraciones y juegos bélicos como competencia exclusiva de la Fuerza Armada Nacional Bolivariana, conforme a lo previsto en las leyes que regulan la materia (Art. 5).

3. PRINCIPALES RAZONES POR LAS CUALES NO SE JUSTIFICABA LA LEY VENEZOLANA

Hasta aquí se han descrito brevemente y los aspectos centrales de la Ley venezolana. Ahora corresponde analizar las principales razones por las cuales no se justificaba implementar un estatuto como éste.

3.1. Existen medidas menos estrictas que cumplen con la misma finalidad de reglamentar el acceso de menores de edad y adolescentes a videojuegos violentos

En efecto, una ley que prohíba totalmente la fabricación, venta, importación, distribución e incluso el uso casero de videojuegos violentos es una medida poco razonable, especialmente si existen otras menos estrictas que cumplen la misma finalidad: regular el acceso de menores de edad y adolescentes a dichos videojuegos. Es el caso de 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.

Así se ha procedido en Estados Unidos, Canadá, la Unión Europea, Alemania y Japón, lugares donde se han implementado sistemas de clasificación de videojuegos según el contenido de violencia y la edad de quienes se recomienda tengan acceso a los mismos.

¹ La unidad tributaria en Venezuela, a la fecha de edición de este artículo, tenía un valor de 65 bolívares —véase el artículo 1º de la Resolución 0007 del 4 de febrero de 2010, del Servicio Nacional Integrado de Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT)—.

² Los ministerios del poder popular son organismos de la administración pública de Venezuela. El Presidente de la República tiene la atribución de fijar el número, organización y competencia de los mismos —véase el artículo 236(20) de la actual Constitución Bolivariana de la República de Venezuela—.

Por ejemplo, en Estados Unidos y Canadá dicha función corresponde a la Entertainment Software Rating Board (ESRB), una organización autorregulada y sin ánimo de lucro que clasifica videojuegos según su contenido gráfico. La ESRB se fundó en 1994 debido a los altos niveles de sangre que mostraban juegos de la época como *DOOM* y *Mortal Kombat II* (HERMAN et al., 2001), que resultaron ser los primeros en recibir una clasificación por parte de esta organización.

La clasificación de la ESRB se compone de 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.

ESRB Rating Symbols

EARLY CHILDHOOD
Titles rated **EC (Early Childhood)** have content that may be suitable for ages 3 and older. Contains no material that parents would find inappropriate.

EVERYONE 10+
Titles rated **E10+ (Everyone 10 and older)** have content that may be suitable for ages 10 and older. Titles in this category may contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language, and/or minimal suggestive themes.

MATURE
Titles rated **M (Mature)** have content that may be suitable for persons ages 17 and older. Titles in this category may contain intense violence, blood and gore, sexual content, and/or strong language.

RATING PENDING
Titles listed as **RP (Rating Pending)** - have been submitted to the ESRB and are awaiting final rating. (This symbol appears only in advertising prior to a game's release.)

EVERYONE
Titles rated **E (Everyone)** have content that may be suitable for ages 6 and older. Titles in this category may contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.

TEEN
Titles rated **T (Teen)** have content that may be suitable for ages 13 and older. Titles in this category may contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood and/or infrequent use of strong language.

ADULTS ONLY
Titles rated **AO (Adults Only)** have content that should only be played by persons 18 years and older. Titles in this category may include prolonged scenes of intense violence and/or graphic sexual content and nudity.

Símbolos de clasificación de la ESRB, según la página web <http://www.esrb.org/>

El sistema de calificación ESRB, sin embargo, es voluntario para cada programador. No obstante, la mayoría de videojuegos se someten a este sistema debido a que los principales fabricantes de consolas (Nintendo, Microsoft y Sony) no licencian juegos para sus sistemas o consolas a menos que incluyan las clasificaciones de la ESRB³.

En Europa, el equivalente al sistema de clasificación de la ESRB es la Pan European Game Information (PEGI), un método que permite a padres de familia tomar decisiones informadas sobre la compra de videojuegos, a partir de símbolos que se colocan en las cajas de cada juego. La PEGI se compone de cinco categorías y ocho descriptores que dan fe sobre la conveniencia del videojuego para cada rango de edad, basado en sus contenidos de violencia o desnudez.

No todos los países europeos, sin embargo, aplican el PEGI. Alemania, por ejemplo, tiene su propio sistema de clasificación —el *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK)—, el cual, no obstante, es más indulgente con el contenido sexual de los videojuegos (BOYD, 2007).



Símbolos de clasificación de la USK, según la página web <http://www.usk.de/>

Finalmente, en Japón, la organización que clasifica los videojuegos es la *Tokutei Hieiri Katsudō Hōjin Konpyūta Entāteimento Rētingu Kilo* (CERO). El sistema CERO consiste en cinco letras (A, B, C, D y Z) que califican los videojuegos dependiendo de su conveniencia para las distintas edades (JENKINS, 2006).

Estos sistemas de clasificación, se insiste, permiten regular la promoción y comercialización de videojuegos violentos sin necesidad de censurarlos totalmente y sin restringir el acceso de personas adultas o mayores de edad a los mismos. En efecto, uno de los principales problemas del estatuto venezolano 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. Uno de los principios de la ley venezolana, en efecto, es “... 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” (Art. 4(5)).

³ Véase, por ejemplo, el caso de Nintendo: http://www.nintendo.com/consumer/buyers_guide.jsp [Consultado el 21 de marzo de 2010].

3.2. Los videojuegos, violentos o no, están protegidos por la libertad de expresión

Independientemente de la clasificación que pueda tener un videojuego por su contenido de violencia, lo cierto es que su creación y manifestación artística se encuentran siempre protegidas por un derecho fundamental: la libertad de expresión, incluso en Venezuela, cuya Constitución establece: “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...” (Art. 57).

Este derecho, en efecto, además de proteger la difusión del pensamiento, la prensa y la opinión, abarca también el derecho a expresarse artísticamente, sin importar que se trate de una pintura, una fotografía, una canción o, inclusive, un videojuego. La mayoría de constituciones de países en Suramérica consagran este mismo alcance para la libertad de expresión. Tal es el caso de los artículos 71, 2(4) y 5(X) de las constituciones de Colombia, Perú y Brasil, respectivamente.

Asimismo, la libertad de expresión protege puntos de vista y expresiones que algunos consideran obscenas, ofensivas o de mal gusto. Un ejemplo son los contenidos obscenos que se difunden a través de medios de comunicación como son la radio o la televisión, los cuales, no obstante, son discursos constitucionalmente protegidos.

Por lo tanto, un videojuego —por más violento que sea— será una manifestación artística tutelable por vía del derecho fundamental a la libertad de expresión, sin que pueda establecerse su censura, pues ésta, como ha señalado la Corte Constitucional de Colombia, “es el más aberrante de los controles previos a la libertad de [expresión] (...) porque representa el mayor grado de invasión del núcleo esencial de dicha libertad”⁴.

De hecho, en otras latitudes los videojuegos han sido reconocidos previamente como una manifestación más de la libertad de expresión. En el caso *American Amusement Machine Association, et al. v. Kendrick, et al.*⁵, la Corte de Apelaciones del Séptimo Circuito de Estados Unidos utilizó este mismo argumento para sostener que Indianapolis no podía restringir el acceso de menores a las máquinas de *arcade*. Al tomar su decisión, la Corte señaló que restringir el acceso a títulos como *House of the Dead* o *Dungeons and Dragons* sería igual que limitar el acceso a los poemas de Homero o de Edgar Allan Poe, o a otros clásicos de la literatura como *Frankenstein* o *Drácula*, precisamente por sus contenidos de violencia.

⁴ Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-650, ago. 05/2003. M.P. Manuel José Cepeda Espinosa.

⁵ 2001 U.S. App. LEXIS 4371.

Lo mismo ocurrió en los casos *Interactive Digital Software Association et al., v. St. Louis County, Missouri, et al.*⁶, *Video Software Dealers Association v. Norm Maleng*⁷ y *Entertainment Software Association v. Granholm*⁸, en los que las Cortes de los Distritos de California, Washington y Michigan, respectivamente, declararon inconstitucionales las normas en dichos Estados que pretendían prohibir la circulación de videojuegos violentos. Los fallos en cada uno de estos casos aludieron a la posible violación del derecho fundamental a la libertad de expresión, consagrado en la primera enmienda de la constitución americana.

3.3. En ningún caso se ha comprobado que los videojuegos bélicos sean la principal causa de actos de violencia

En consonancia con los puntos anteriores, también debe anotarse que ningún estudio ha demostrado la existencia de un vínculo entre el uso de videojuegos y la realización de actos de violencia. La mayoría de ellos, en efecto, demuestran todo lo contrario (BENSELY & VAN EENWYK, 2000: 3-4; OLSON, 2004: 144-150; VASTAG, 2004: 1822-1824; BALDARO et al., 2004: 203-208; WILLIAMS & SKORIC, 2005: 217-233; KUTNER & OLSON, 2008: 57-85).

Para ejemplificar esta situación, basta con remitirse al último estudio realizado por Lawrence Kutner y Cheryl K. Olson, directores del *Harvard Medical School Center for Mental Health*, cuyos hallazgos fueron inconclusos en relación con un posible nexo entre los videojuegos bélicos y la motivación para cometer actos violentos (KUTNER & OLSON, 2008: 57-85). Los autores también refutaron otros estudios anteriores que erróneamente exaltaban la preocupación de los padres de familia frente al tema (ibidem).

Otros estudios de psicología han llegado a conclusiones similares. Existe poca evidencia de que el frecuente uso de un determinado juego de video tenga efectos adversos para menores de edad y adolescentes. Los efectos perjudiciales, cuando ocurren, tienden a ser relativamente menores, temporales y espontáneos (GRIFFITHS, 2005: 122-123).

Es más, este ha sido el mismo tratamiento que los jueces en Estados Unidos (principal país donde se fabrican, comercializan e importan videojuegos con contenidos de violencia), le han otorgado a la discusión acerca de si los videojuegos violentos serían una posible causa de actos espontáneos de violencia.

El 22 de noviembre de 1997, Noah Wilson, un menor de 13 años de edad, fue asesinado por su amigo Yanci S. cuando éste lo apuñaló con un cuchillo de cocina.

⁶ 2003, US Ct. of Appeal, 8th Cir. 329 F.3d 954.

⁷ US District Court, Western District of Washington 325 F. Supp. 2d 1180 (2004).

⁸ 26 F. Supp. 2d 646, 653-54 (E.D. Mich.).

La mamá de Noah demandó a Midway Games, Inc., creadores de la franquicia *Mortal Kombat*, alegando que al momento de los hechos Yanci era adicto a dicho videojuego y, que por eso mismo, él creía ser *Cyrax*, uno de los personajes de *Mortal Kombat 3*. “...Uno de los ‘fatalities’ o método para matar a oponentes de uno de los personajes del juego era ‘arrancándole la cabeza para dejar la espina dorsal todavía colgando’, alegaba la madre de Noah.

Sin embargo, en *Wilson v. Midway*⁹, la Corte del Distrito de Connecticut falló a favor de los demandados. El argumento estuvo basado, en primer lugar, en el hecho de que una autoridad judicial no podía coartar el derecho de Midway a expresarse libremente a través de su obra *Mortal Kombat*. Según la Corte, los videojuegos que transmiten información o evocan emociones a través de imágenes están protegidos por la libertad de expresión, al igual que lo estaría un libro o una obra cinematográfica. Adicionalmente, la Corte señaló que Wilson no logró probar que el juego *Mortal Kombat 3* estaba “dirigido a incitar o producir una acción ilegal inminente [que pudiera] incitar o producir tal acción”.

También en 1997, Michael Carneal, de 14 años de edad, abrió fuego con una pistola calibre 22 hacia un grupo de jóvenes estudiantes en su escuela Heath High School en West Paducah, Kentucky (Estados Unidos). Tres adolescentes fallecieron en el acto y otras cuatro más resultaron heridas. La investigación del caso comprobó que Carneal era adicto a *Doom*, *Quake*, *Castle Wolfenstein*, *Redneck Rampage*, *Nightmare Creatures*, *Mech Warrior*, *Resident Evil* y *Final Fantasy*, videojuegos en los que, de una u otra forma, el jugador debe disparar a sus rivales u oponentes con el propósito de matarlos. En consecuencia, los padres de las víctimas demandaron, entre otras personas, a varias compañías de videojuegos alegando que la violencia exhibida en sus obras había inspirado a Carneal a cometer el crimen.

No obstante, en *James, et al., v. Meow Media, Inc., et. al.*¹⁰, la Corte de Apelaciones del Sexto Circuito de Estados Unidos desechó las alegaciones de los demandantes, declarando que entre controlar un personaje en una pantalla de video y disparar a personas en un aula de clase existía un “salto demasiado lejos”. Asimismo, los demandados no podían ser objeto de crítica por el simple hecho de “poner un videojuego en el mercado, sin determinar el estado mental de cada uno y todos los jugadores posibles”.

⁹ US Dist. Ct., Conn. 198 F. Supp. 2d 2002.

¹⁰ 300 F.3d 683, 6th Cir. Court of App., 2002.

4. COMENTARIOS FINALES

Como se ha visto, las razones por las cuales no se justificaba implementar una ley que prohibiera los videojuegos violentos en venezolana son contundentes. En la visión del autor de este artículo, los sistemas de clasificación, el derecho fundamental a la libertad de expresión y los estudios psicológicos modernos dan fe de ello.

A las anteriores razones debe sumarse el hecho de que la industria de los videojuegos es altamente rentable y puede llegar a representar un impacto económico significativo para cualquier país. En efecto, nada más en 2004 esta industria recaudó 10,3 billones de dólares y empleó a 144.000 personas en Estados Unidos (NEWSWEEK, 2006).

Igualmente, en 2007 la industria alcanzó una cifra de ventas de 1.454 millones de euros en España (SÁNCHEZ, 2008). Ese mismo año, en el Reino Unido la venta de videojuegos superó por un alto margen la de música y películas (VERDICT RESEARCH, 2007: pp. 2-6). En Estados Unidos, las ventas del juego *Halo 3* ascendieron a los 170 millones de dólares en tan sólo 24 horas (PIÑEROS, 2008).

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.

Los videojuegos de ninguna manera promueven la violencia. Tan sólo permiten a las personas escapar a un mundo imaginario en el que pueden hacer cosas que en el mundo real no están permitidas, porque así es como deber ser la violencia: sólo ficción. Pero aún si lo hicieran, la solución no sería prohibir totalmente su circulación en el mercado, ni su acceso a personas adultas, responsables y conscientes del contenido y las imágenes representadas en los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

- AFP. (2008). "Thailand bans GTA in wake of Cabbie Killing". Recuperado de http://afp.google.com/article/ALeqM5i_GdR3NRdfBh-ZIwSv_1vKBE3EUg [Consultado el 12 de marzo de 2010].
- BALDARO, B. et al. (2004). "Aggressive and non-violent videogames: Short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players." *Stress and Health*, Vol. 20, pp. 203-208.
- BENSELY, Lillian & VAN EENWYK, Juliet. (2000). *Video games and real-life aggression: A review of the literature*. Olympia: Washington State Department of Health Office of Epidemiology, pp. 3-4.
- BOYD, Clark. (2007). "Rating video games globally". Recuperado de <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6968550.stm> [Consultado el 21 de marzo de 2010].
- COVARRUBIA, Patricia. (2010). "Law against violent videogames and toy weapons". Recuperado de <http://iptango.blogspot.com/2010/03/law-against-violent-games-and-toy.html> [Consultado el 3 de marzo de 2010].
- EFE. (2010). "Hoy entra en vigencia ley que prohíbe videojuegos y juguetes bélicos". Noticias 24. Recuperado de <http://www.noticias24.com/actualidad/noticia/145976/hoy-entra-en-vigencia-ley-que-prohibe-video-juegos-y-juguetes-belico/> [Consultado el 11 de marzo de 2010].
- GRIFFITHS, Mark. (2005). "Video games and health". *British Medical Journal*, Vol. 331, pp. 122-123.
- HERMAN, L.; HORWITZ, J.; KENT, S. & MILLER, S. (2001). "Gamespot - History of Video Games". Recuperado de <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/> [Consultado el 21 de marzo de 2010].
- JENKINS, David. (2006). "Japan to introduce revised CERO rating system". Recuperado de http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8213 [Consultado el 21 de marzo de 2010].
- KUTNER, Lawrence & OLSON, Cheryl K. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon & Schuster, pp. 57-85.
- MILLAR, Ross. (2007). "Mass Effect banned in Singapore over lesbian scene". Recuperado de <http://www.joystiq.com/2007/11/14/mass-effect-banned-in-singapore-over-lesbian-scene/> [Consultado el 12 de marzo de 2010].
- NEWSWEEK. (2006). "An industry shows its growing value". Recuperado de http://www.businessweek.com/innovate/content/may2006/id20060511_715050.htm?campaign_id=rss_innovate [Consultado el 25 de marzo de 2010].
- OQUENDO, Catalina. (2009, enero 18). "Videojuegos, ahora en las aulas". *El Tiempo*. p. 2.
- OLSON, Cheryl K. (2004). "Media violence research and youth violence data: Why do they conflict?". *Academic Psychiatry*, Vol. 28, No. 2, pp. 144-150.
- PIÑEROS, Gonzalo. (2008). "Videojuegos ahora generan más dinero que las taquillas de la industria del cine en E.U.". Recuperado de <http://www.portafolio.com>

com.co/internacional/euycanada/2008-05-27/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_PORTA-4205131.html [Consultado el 24 de marzo de 2010].

SÁNCHEZ, Cinthya. (2008). “La violencia, mina de oro de videojuegos”. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/notas/565700.html> [Consultado el 11 de marzo de 2010].

SÁNCHEZ, Pepe. (2008). “La industria del videojuego crece en España un 50% por la venta de consolas”. Recuperado de http://www.elpais.com/articulo/ocio/industria/videojuego/crece/Espana/venta/consolas/elpepateccib/20080410elpciboci_1/Tes [Consultado el 24 de marzo de 2010].

SMITH, Tony. (2004). “New Zealand censor pulls Postal 2”. Recuperado de http://www.theregister.co.uk/2004/11/30/nz_postal_2_ban/ [Consultado el 12 de marzo de 2010].

VASTAG, B. (2004). “Does video game violence show aggression?”. *Journal of the American Medical Association*, Vol. 291, No. 15. pp. 1822-1824.

VERDICT RESEARCH. (2007). *UK video games & consoles retailing 2008: Rapidly expanding market defies wider slowdown*. Verdict Research, pp. 2-6.

WILLIAMS, Dmtri & SKORIC, Marko. (2005). “Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game”. *Communication Monographs*, Vol. 72, No. 2. pp. 217-233.