

INFORME QUE PRESENTA LA COMISIÓN MIXTA DE LA ASAMBLEA NACIONAL SOBRE EL PROYECTO DE LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS, A LOS EFECTOS DE SU SEGUNDA DISCUSIÓN

En fecha 25 de agosto del presente año se recibe comunicación emanada de la Secretaría de la Asamblea Nacional, mediante la cual se remite para su estudio e informe para segunda discusión, el Proyecto de Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos, aprobado en primera discusión en la misma fecha.

El día 30 de septiembre se realiza Jornada de Consulta Pública en el Hemiciclo Protocolar de la Asamblea Nacional a los efectos de dar a conocer el Proyecto de Ley, en cumplimiento al Artículo 211 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Asimismo se realizó en varios estados del país consulta pública por parte de los Diputados integrantes de la Comisión Mixta.

En fecha 21 de octubre de 2009, la Comisión Mixta encargada de elaborar en segunda discusión el Proyecto de Ley se reunió extraordinariamente a los efectos de dar cumplimiento al mandato de la Plenaria de la Asamblea Nacional, en consecuencia, se presenta el informe siguiente:

Primero. Se aprueba con modificación la denominación LEY PARA LA PROHIBICION DE VIDEOS JUEGOS Y JUGUETES BELICOS, aprobado en primera discusión, quedando redactada de la forma siguiente:

LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS

Segundo. Se aprueba con modificación la denominación del TÍTULO I, DISPOSICIONES FUNDAMENTALES, aprobada en primera discusión, quedando redactada en los términos siguientes:

**CAPÍTULO I
DISPOSICIONES FUNDAMENTALES**

Tercero. Se aprueba sin modificación el epígrafe del artículo 1, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Objeto de la ley

Cuarto. Se aprueba con modificación el artículo 1, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

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

Quinto. Se aprueba sin modificación el epígrafe del artículo 2, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Ámbito de aplicación

Sexto. Se aprueba con modificación el artículo 2, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

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 Bolivariana de Venezuela.

Séptimo. Se aprueba sin modificación el epígrafe del artículo 3, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Definiciones

Octavo. Se aprueba con modificación el artículo 3, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

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, videoconsolas, dispositivos portátiles o teléfonos móviles y cualquier otro dispositivo electrónico o telemático que contengan informaciones o simbolicen imágenes que promuevan o incitan 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 aquellos que, aún sin promover una situación de guerra, establecen un medio de juego que estimula la agresividad o la violencia.

Noveno. Se crea un artículo y su epígrafe relacionados con los principios fundamentales, quedando redactado en los términos siguientes:

Principios fundamentales

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.

Décimo. Se crea un artículo y su epígrafe relacionados con la Reserva del Estado, quedando redactado en los siguientes términos:

Reserva del Estado

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.

Décimo Primero. Se traslada con modificación el epígrafe y el contenido del artículo 9 del Proyecto de Ley, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Prohibición

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

Décimo Segundo. Se crea un Capítulo, denominado Capítulo II, quedando redactado en los términos siguientes:

CAPÍTULO II DE LAS AUTORIDADES COMPETENTES

Décimo Tercero. Se aprueba sin modificación el epígrafe del artículo 4, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Autoridades competentes

Décimo Cuarto. Se aprueba con modificación el artículo 4, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Artículo 7. Los ministerios del poder popular y demás institutos con competencia en materia de educación y defensa de las personas en el acceso a los bienes y servicios, conjuntamente con los órganos y autoridades del Estado que integran el sistema rector nacional para la protección integral de niños, niñas y adolescentes, fiscalizarán que las personas naturales o jurídicas, que fabriquen, importen, distribuyan, alquilen, compren, usen o vendan los videojuegos o juguetes, cumplan con lo establecido en esta Ley.

Décimo Quinto. Se crea un artículo y su epígrafe, quedando redactados en los términos siguientes:

Dstrucción

Artículo 8. Las autoridades con competencia en la materia prevista en la presente ley, estarán encargadas de realizar la destrucción de los videojuegos bélicos o juguetes bélicos decomisados.

Décimo Sexto. Se crea el epígrafe y se aprueba con modificación el contenido del artículo 5, aprobado en primera discusión, quedando redactados en los siguientes términos:

Promoción

Artículo 9. El Estado promoverá la producción nacional y la importación de videojuegos y juguetes que eduquen, desarrollen y estimulen en los niños, niñas y adolescentes el respeto a la vida, la lealtad, la comprensión, el compañerismo, la tolerancia, el entendimiento entre las personas, la identidad y la cultura nacional.

Décimo Séptimo. Se crea el epígrafe y se aprueba con modificación el contenido del artículo 5, aprobado en primera discusión, quedando redactados en los términos siguientes:

Planes y proyectos

Artículo 10. El Estado, con los recursos obtenidos a través de las multas previstas en esta Ley, promoverá planes y proyectos destinados a la prevención del delito y al fomento de programas educativos, culturales y deportivos.

Décimo Octavo. Se crea el epígrafe y se fusionan los contenidos de los artículos 7 y 10 del Proyecto de Ley aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Programas de información

Artículo 11. Las instituciones del subsistema de educación básica y universitaria y los medios de comunicación de radio y televisión, públicos o privados, implementarán programas de información sobre la peligrosidad y efectos de los videojuegos bélicos y juguetes bélicos. La supervisión de estos programas estará a cargo de los ministerios del poder popular con competencia en materia de educación, prevención del delito y comunicación e información.

Décimo Noveno. Se crea el epígrafe y se aprueba con modificación el contenido del artículo 8, aprobado en primera discusión, quedando redactados en los términos siguientes:

Campañas

Artículo 12. Los estados, municipios y los consejos comunales como expresión del poder popular deberán implementar campañas dirigidas al fortalecimiento de una cultura pacifista y a la divulgación de la presente Ley.

Vigésimo. Se aprueba con modificación la denominación del Título II DE LAS SANCIONES aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

CAPÍTULO III DE LAS SANCIONES

Vigésimo Primero. Se aprueba con modificación el epígrafe y el contenido del artículo 9, aprobado en primera discusión, quedando redactados en los términos siguientes:

Artículo 13. Quien por cualquier medio, promueva la compra o uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos definidos en esta ley, será sancionado con multa de 2000 a 4000 unidades tributarias.

Vigésimo Segundo. Se crea el epígrafe y se aprueba con modificación el contenido del artículo 11, aprobado en primera discusión, quedando redactado en los términos siguientes:

Artículo 14. Quien importe, fabrique, venda, alquile o distribuya videojuegos bélicos o juguetes bélicos, será sancionado con prisión de 3 a 5 años.

La pena prevista en este artículo e impuesta mediante sentencia definitivamente firme, implica el comiso y destrucción de los videojuegos bélicos y juguetes bélicos.

Vigésimo Tercero. Se suprime el artículo 12 del Proyecto de Ley aprobado en primera discusión, en razón que es materia de la Ley Sobre Armas y Explosivos.

Vigésimo Cuarto. Se suprime el artículo 13 del Proyecto de Ley aprobado en primera discusión, en razón que es materia de la Ley de Conscripción y Alistamiento Militar.

Vigésimo Quinto. Se crea una Disposición Transitoria Única, quedando redactada en los términos siguientes:



DISPOSICIÓN TRANSITORIA

ÚNICA. Durante el lapso comprendido entre la publicación en Gaceta Oficial de la presente Ley y su entrada en vigencia, las autoridades competentes y las personas naturales o jurídicas relacionadas con la presente ley, coordinarán las acciones que resulten necesarias para la entrega voluntaria de videojuegos bélicos y juguetes bélicos para su destrucción.

Vigésimo Sexto. Se aprueba con modificación la Transitoria Artículo Único quedando redacta en los términos siguientes:

DISPOSICIÓN FINAL

ÚNICA. Esta ley entrará en vigencia una vez cumplidos tres meses de su publicación en Gaceta Oficial de la Republica Bolivariana de Venezuela.

Dada y firmada y sellada en el Palacio Federal Legislativo, sede de la Asamblea Nacional, en Caracas, a los días del mes de 2009. Año 199 de la Independencia y 150 de la Federación.