

Revista Mexicana de Ciencias Penales

ISSN 0187-0416

Año 3

Número 10

enero-abril de 2020

\$100.00

Ciberdelitos



- **Tecnología, derecho y conflictos**
Bibiana Beatriz Luz Clara
- **Convertir una debilidad en fortaleza. Primeras experiencias acumuladas**
Damián Paret Francia
- **Los Estados, las criptomonedas y la ciberseguridad**
Humberto Martín Ruani
- **Las operaciones con recursos de procedencia ilícita y las *fintech*: responsabilidad penal de las personas morales**
Alberto Enrique Nava Garcés



INACIPE
INSTITUTO NACIONAL DE CIENCIAS PENALES

VIDEOJUEGOS Y DELITOS: ¿CORRELACIÓN O SUPERSTICIONES?

○ Daniel Córdova Herrera*

* Abogado especialista en propiedad intelectual y nuevas tecnologías. Profesor del Tecnológico de Monterrey.

PALABRAS CLAVE

KEYWORDS

○ **Videojuegos**

Videogames

○ **Violencia**

Violence

○ **Crímenes**

Crimes

○ **Regulación**

Regulation

Resumen. El artículo busca contestar la pregunta sobre si los videojuegos de contenido violento son capaces de influir en que un individuo cometa acciones delictivas.

Desde el ámbito de la criminología, la psicología y la sociología, han surgido algunas teorías que refieren la existencia de una correlación entre la exposición continua a la violencia y la comisión de ilícitos. En estas teorías se ha llegado argumentar que los videojuegos violentos pueden ser un predisponentes para el desarrollo de diversos crímenes, masacres u asesinatos. Pero ¿estas aseveraciones tienen sustento? En el presente artículo se analiza la industria actual de videojuego, la cultura de *gamer* desarrollada en torno a este y la posible o no incidencia del mismo en el ámbito delictivo. Lo anterior a fin de advertir si resulta necesario regularla desde el derecho penal o la política criminal.

Abstract. This essay is looking forward to answer if videogames of violent content are capable of influence on an individual to commit criminal actions.

Some psychological, social theories refer the existence of a correlation between continued exposure to violence and the commission of crimes. In these theories it has been argued that violent video games can be a predisposer for the development of various crimes, massacres or murders. But are these claims supported? This article analyzes the current video game industry, the gamer culture developed around it, and the possible or non-incidence of it in the criminal sphere. The above in order to warn if it is necessary to regulate it from criminal law or criminal policy.

SUMARIO

I. Introducción. II. ¿Qué son los videojuegos y qué los hace tan especiales para el mundo actual? III. ¿Los videojuegos inciden directamente en la comisión de delitos violentos? si es así, ¿estar bajo su influjo es una agravante o atenuante de la comisión del delito? IV. ¿La industria de los videojuegos debe ser regulada? V. Fuentes de consulta.

I. INTRODUCCIÓN

¿Pueden los videojuegos llegar a influir en la conducta de una persona para que la misma llegue a cometer un delito?

La pregunta que se plantea trae un tema a la mesa bastante polémico y que no solo ha sido objeto de discusión desde el punto de vista jurídico, sino que, además, las cuestiones políticas y morales de determinadas sociedades han tomado la bandera de los videojuegos para capitalizar dicha discusión a los intereses de diversos bandos y posturas ideológicas.

Las recientes masacres de Jacksonville,¹ del Paso y Dayton² o

¹ Cuando David Katz, participante de un torneo de *e-sports*, abrió fuego y mató a uno de los competidores y lesionó a nueve personas más (De Llano, 27 de agosto de 2018).

² Donald Trump mencionó que: “Debemos detener la glorificación de la violencia en nuestra sociedad. Esto

en Nueva Zelanda³ no solo han traído temas tan variados como el supremacismo blanco, la salud mental de los tiradores, el control y acceso de armas, sino que, además, se ha puesto en entredicho en diferentes espacios informativos y noticiosos, así como foros especializados, si los videojuegos juegan un papel importante en la influencia que un sujeto pueda tener a la hora de cometer un delito.

Cabe mencionar que el autor de estas letras es un gran aficionado a los videojuegos, a la cultura que los rodea y a las cosas tan increíbles que se pueden hacer con los mismos, como organizar torneos deportivos, y estar en posibilidades de que los *e-sports*⁴ se reconozcan como juego olímpico en el futuro, así como

incluye los videojuegos horripilantes y espeluznantes que ahora son comunes...” (Redacción, 6 de agosto de 2019).

³ “Un video de diecisiete minutos de una parte del ataque, que rápidamente se divulgó en internet antes de que los censores de las redes sociales pudieran eliminarlo, es uno de los registros en alta definición más perturbadores de la era digital sobre un ataque masivo con víctimas mortales, una muestra grotesca desde la perspectiva del tirador que documenta la capacidad que tienen los seres humanos para ser inhumanos” (Warzel, 16 de marzo de 2019).

⁴ El concepto *e-sport* es muy interesante, ya que la definición que nos da la IESF (International Esports Federation, por sus siglas en inglés) en su sitio oficial es que se trata de “un deporte competitivo, realizado a través de un ambiente virtual, en donde habilidades físicas y mentales se ejercitan para crear una condición de victoria a través de reglas generalmente aceptadas. (Esports is a competitive sport performed in a virtual environment in which physical and mental abilities are exercised to create victory conditions through generally accepted rules)”. <https://www.iesf.org/e-sports/>, 12/08/2019.

también crear mundos nuevos a través de tecnologías como realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial.

Luego entonces, lo que se pretende con este artículo es contestar las siguientes preguntas a la luz no solo del derecho penal, sino también de la misma tecnología, como lo son los videojuegos.

Por lo tanto, los puntos que se piensan abordar son los siguientes:

- ¿Qué son los videojuegos y qué los hace tan especiales para el mundo actual?
- ¿Los videojuegos inciden directamente en la comisión de delitos violentos? Si es así, ¿estar bajo su influjo es una agravante o atenuante de la comisión del delito?
- ¿La industria de los videojuegos debe ser regulada?

II. ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS Y QUÉ LOS HACE TAN ESPECIALES PARA EL MUNDO ACTUAL?

El ecosistema *gamer*⁵ define a los videojuegos como:

⁵ Un *gamer* es un aficionado o un individuo que disfruta jugar varios tipos de juegos en versión *online* o digital: "A *gamer* is a hobbyist or individual that enjoys playing various types of digital or online games". <https://www.techopedia.com/definition/1912/gamer>, 18/08/2019.

... un juego electrónico que se practica a través de un controlador y en el que pueden participar una o más personas. Por supuesto, la definición de videojuego incluye un dispositivo que muestra las imágenes de video mediante las cuales podemos ejecutar nuestras acciones. (Gorria, 29 de julio de 2018)

Por lo anterior, podemos ver que los videojuegos son simples mecanismos para entretener a una o un grupo de personas, mediante el uso de herramientas digitales y en algunos casos hasta de internet.

Por otro lado, cabe aclarar que este trabajo no pretende hacer historia de los videojuegos y establecer cuál fue el primero, pero si nos gustaría mencionar que desde que nació el Atari,⁶ por allá de los 70, la industria de los videojuegos empezó una carrera económicamente boyante, en la que, a pesar de algunas crisis, hoy en día se trata de una las actividades económicas más rentables en el mundo.

De esta manera, videojuegos icónicos como Pac-Man o Mario Bros (en todas sus versiones en distintas plataformas: NES, SNES, Nintendo 64, Wii, etcétera), así como también franquicias exitosas: Halo, GTA, Gears of War, God of War,

⁶ "Atari fue creado por Nolan Bushnell y Ted Dabney en 1972 y se convirtió en pionero de juegos arcade, consolas domésticas de videojuegos y computadoras para el hogar (Atari was created by Nolan Bushnell and Ted Dabney in 1972 and became a pioneer in arcade games, home video game consoles and home computers)". <https://www.atari.com/about-us/>, 18/08/2019.

y recientemente juegos como *Fortnite* o *Cuphead* hacen de la industria del videojuego no solo un negocio de miles de millones de dólares al año, sino que no se vislumbra que en el futuro próximo pueda existir una caída en el consumo que dicha industria reporta año con año.

En efecto, no puede pasarse por alto que para 2019 se estima que la industria de los videojuegos genere ganancias en alrededor de 151.9 miles de millones de dólares, cifras que casi triplican lo de industrias como el cine y la música combinadas.⁷

No solo la industria de los videojuegos tiene un futuro brillante, sino que lo que se genera de forma

⁷ No solo las triplican, sino que, además, dichas industrias se encuentran en una crisis de identidad por fenómenos como la piratería o la falta de guiones o ideas creativas, mientras que los videojuegos siguen ascendiendo. Como comparación, *Avengers: Infinity War*, que se estrenó en 2018 y tuvo un debut en taquilla de 257.6 millones de dólares, mientras que *Grand Theft Auto V*, que se lanzó en 2013 y en 24 horas vendió 11 millones de unidades, registró ingresos por 817 millones de dólares, llegando a 1000 millones de dólares en solo 3 días. (“When comparing the best movie premieres in cinema history with the best game launches, Hollywood may have more glamour, but it doesn’t have more money. On April 27th, 2018 the premiere of the Avengers: Infinity War generated \$257,698,183, leading the best opening box office of any movie up to date, followed by Star Wars: The Force Awakens on December 18th, 2015, with earnings of \$247,966,675.”)

“In the meantime, on the parallel universe of video games, *Grand Theft Auto V* came out on September 17th, 2013 and in only 24 hours it sold over 11 million units, reaching \$817.5 million in sales. In just 3 days, the game registered revenue of 1,000 million dollars. It went on to become the highest grossing entertainment product of all time.”. <https://lpsports.com/e-sports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>, 18/08/2019

adicional a la misma, como el *streaming*⁸ o el fenómeno de los *e-sports*,⁹ hace que esta industria no solo crezca, sino que aumente y amplíe el rango de consumidores que puedan acercarse a la misma.

III. ¿LOS VIDEOJUEGOS INCIDEN DIRECTAMENTE EN LA COMISIÓN DE DELITOS VIOLENTOS? SI ES ASÍ, ¿ESTAR BAJO SU INFLUJO ES UNA AGRAVANTE O ATENUANTE DE LA COMISIÓN DEL DELITO?

Ahora bien, ya se puntualizó que la industria de los videojuegos hoy en día vale miles de millones de dólares anuales y que, además, trae consigo una infinidad de fenómenos adicionales que solo hacen que el espectro de consumidores directos e indirectos sea mucho mayor. Por lo que es importante saber si en verdad los videojuegos, por sí mismos, logran

⁸ *Streaming* significa escuchar música o ver videos en tiempo real, en lugar de descargar el archivo a la computadora y verlo después. En el caso de los videojuegos, se ha puesto de moda el ver a través de plataformas, como Youtube o Twitch a *gamers* o *youtubers* famosos el jugar videojuegos o hasta torneos de algún juego en particular. (“Streaming means listening to music or watching video in ‘real time’, instead of downloading a file to your computer and watching it later”). <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-streaming> 18/08/2019

⁹ Famosa fue la noticia del *gamer* que ganó el torneo de *Fortnite* a los 16 años y se llevó una bolsa acumulada de \$3 millones de dólares. Shannon, L. (29 de julio de 2019).

influir en la mente de una persona para cometer acciones violentas que puedan traducirse en delitos.

Lo anterior cobra relevancia ya que, como se menciona en la introducción de este trabajo, existen sectores que pugnan por que los videojuegos son los responsables de la comisión de conductas violentas, como lo son, por ejemplo, el caso de las masacres que fueron señaladas con anterioridad.

Por lo tanto, es necesario intentar saber si realmente un videojuego es capaz de controlar e influir en el estado de un sujeto de derecho para hacer que este cometa acciones violentas en contra de otras personas o propiedades, o si, por el contrario, dicha afirmación es solo un buen pretexto para que otros grupos desvíen la atención mediática de otros temas que verdaderamente podrían considerarse como las causas para la comisión de delitos en contra de un determinado grupo de personas.

Ahora bien, las conductas delictivas que lleva a cabo una persona se determinan en una primera instancia por el *iter criminis*,¹⁰ por lo que

¹⁰ Sobre este concepto, diversos penalistas han mencionado que el *iter criminis* es “el estudio de las diversas fases recorridas por el delito desde su ideación hasta su agotamiento” (Pavón Vasconcelos, 1961); el camino que recorre el hecho punible doloso que va desde que surge la decisión de cometerlo hasta la consecución de las metas últimas pretendidas con su comisión, pasando por su preparación, comienzo de la ejecución, conclusión de la acción ejecutiva y producción del resultado típico (Muñoz Conde, 2002); “el camino del crimen, el sendero o

para que una persona lleve a cabo una determinada conducta delictiva, la misma debe delinear el camino para ejecutarla, con el objeto de materializar en la realidad dicho acto, independientemente que al final las consecuencias fueran o no las deseadas por el sujeto que hubiere realizado dicha conducta.

En este sentido, y atendiendo a que se trata de determinar si los videojuegos pudiesen hacer que una persona decidiera cometer una conducta antijurídica, cabe preguntarse si los mismos pudieran tener un papel en el *iter criminis* de la conducta catalogada como delito. Es decir, habría que saber si efectivamente, a la hora en que el hecho punible es planeado y después materializado por el sujeto, los videojuegos tuvieron un papel preponderante en la conducta del sujeto para realizar la conducta antijurídica.

Esto es importante porque — como se verá más adelante — la defensa de una persona que haya cometido un delito pudiera alegar que, al estar influenciado bajo los efectos de los videojuegos, el sujeto pudiera ser inimputable o buscar una atenuante al respecto. Por

ruta que recorre desde su iniciación hasta su total agotamiento” (Castellanos, 1959). Nosotros coincidimos más con la postura de Muñoz Conde, ya que, al ser de corte funcionalista, consideramos que el *iter criminis* empieza con la decisión del sujeto que desea cometer un delito, más allá que los resultados obtenidos sean los esperados o no.

consiguiendo, existe en la actualidad un debate bastante encarnizado sobre si los videojuegos pudieran ser factores que ejercieran un control sobre una persona para la comisión de un delito

Entre las posturas más fuertes que alegan que los videojuegos inducen a las personas a cometer delitos, se encuentra la de la Asociación Americana de Psicología, la cual menciona que existe “una relación entre el jugar videojuegos violentos y que se incrementen conductas agresivas, así como la falta de empatía y compromiso moral”.¹¹

Por otro lado, existen estudios interesantes respecto a que cuando salen al mercado contenidos violentos, las conductas catalogadas como delitos tienden a decrecer. En este sentido, Seth Stephens-Davidowitz, en su libro *Everybody lies: what the internet can tell us about who we really are*, menciona que, de un estudio de *big data*¹² realizado

¹¹ “Considerando que muchos factores son de riesgo para un mayor comportamiento agresivo, cognición agresiva y afecto agresivo, y un comportamiento prosocial reducido, empatía y compromiso moral, y el uso violento de videojuegos es uno de esos factores de riesgo (Whereas many factors are known to be risk factors for increased aggressive behavior, aggressive cognition and aggressive affect, and reduced prosocial behavior, empathy and moral engagement, and violent video game use is one such risk factor). (APA, 2015).

¹² “*Big data* es un término que describe el gran volumen de datos, tanto estructurados como no estructurados que inundan una empresa en el día a día. Pero no es la cantidad de datos lo que importa. Lo que tiene importancia es lo que hacen las empresas o las organizaciones con los datos y lo que se descubre de los mismos. Los

por dos economistas, Gordon Dahl y Stefano DellaVigna, encontraron un patrón bastante interesante.

Dicho patrón fue descubierto al unir tres bases de datos distintas, donde se descubrió que cuando una película violenta era estrenada, los índices de conductas delictivas bajaban, a diferencia de cuando una película no violenta era estrenada.¹³

Ahora bien, el estudio anterior se hizo para películas violentas, más no así para videojuegos, y aquí se podría estar en el campo de la especulación, ya que se deberían hacer estudios para determinar si cuando se lanza un videojuego violento y que es popular las tasas de criminalidad también pudieran bajar.

grandes datos se pueden analizar para obtener información que conduzca a mejores decisiones y movimientos estratégicos de negocios. (Big data is a term that describes the large volume of data —both structured and unstructured— that inundates a business on a day-to-day basis. But it’s not the amount of data that’s important. It’s what organizations do with the data that matters. Big data can be analyzed for insights that lead to better decisions and strategic business moves). https://www.sas.com/en_us/insights/big-data/what-is-big-data.html, 24/08/2019

¹³ Dos economistas, Gordon Dahl y Stefano DellaVigna, unieron tres bases de datos de *big data* de los años 1995 a 2004: Datos de crímenes por hora del FBI, números de taquilla y la medida de violencia en cada película desde el sitio: kids-in-mind.com. Descubrieron que en los fines de semana que se exhibía una película violenta y que era popular, el crimen bajaba. (Two economists, Gordon Dahl y Stefano DellaVigna, merged together three Big Datasets for the years 1995 to 2004: FBI hourly crime data, box-office numbers and a measure of the violence in every movie from kids-in-mind.com. They found that on weekends with a popular violent movie, crime dropped). (Stephens Davidowitz, 2017: 191-192)

Sin embargo, sí podemos decir que lo que fue encontrado en el estudio antes mencionado, y lo que se puede interpretar al respecto, es que un material violento que es estrenado puede servir de medio catártico para personas que tengan una mayor predisposición a la violencia.

La realidad es que hoy en día ni las posturas que abogan por trasladar la culpa del aumento de la violencia a los videojuegos, o que, por el contrario, los videojuegos pueden ser medios para lograr reducir la violencia, al ser una especie de terapia para sujetos con tendencias violentas, pueden ser demostradas del todo, ya que ningún estudio ha logrado ser del todo concluyente.

En este sentido, y atendiendo a que se debe tomar una postura al respecto, consideramos que los videojuegos, como tal, no hacen que una persona decida cometer un delito, sino que más bien pudieran — en algún punto— ser una influencia indirecta, como las hay también por parte de libros, películas, canciones, una obra de arte o hasta un personaje famoso, sin que al final se decida condenar a dichas influencias como responsables de la comisión de delitos.

Luego entonces, los videojuegos, como tal, no son los responsables de que una persona decida cometer un delito y, por lo tanto, podría alegarse que uno se encontraba “bajo

los efectos de un videojuego”, para tratar de lograr atenuar una posible pena, por ejemplo, mencionado que se encontraba en estado de emoción violenta conforme a lo establecido por el artículo 136 del Código Penal para el Distrito Federal que establece lo siguiente:

Código Penal para el Distrito Federal
ARTÍCULO 136. A quien en estado de emoción violenta cometa homicidio o lesiones, se le impondrá una tercera parte de las penas que correspondan por su comisión. Existe emoción violenta cuando el sujeto activo del delito vive una intensa conmoción del ánimo que provoca un desorden del comportamiento, la pérdida del dominio de su capacidad reflexiva y la disminución de sus frenos inhibitorios, que desencadenaron el delito.

Al respecto, se podría argumentar que, de ser el caso, al menos en México, si una persona cometiera, por ejemplo, el delito de homicidio y alegara que se encontrara en una emoción violenta al estar bajo el influjo de los videojuegos para cometer dicha conducta, se tendría que demostrar la relación entre el videojuego y el estado de emoción violenta, a efectos de que el juez decidiera imponer una pena reducida por la comisión de dicha conducta.

Sin embargo, consideramos que lo anterior sería bastante difícil de probar, ya que la parte esencial sería demostrar el que una persona que haya jugado un determinado

videojuego fuera el factor que desencadenó que emocionalmente haya vivido una intensa conmoción y que, por lo anterior, le fuera provocado un desorden del comportamiento, la pérdida del dominio de su capacidad reflexiva y la disminución de sus frenos inhibitorios, y, por ende, le llevó a cometer el delito.

Más aun, podría ser una agravante, pues el defenderse y argumentar que uno se encontraba bajo el influjo, en este caso de los videojuegos, para cometer un determinado delito no eximiría de responsabilidad al sujeto, puesto que este se puso en dicha situación al consumir o jugar algo que sabía podría provocarle que se decidiera a cometer la conducta delictiva.

La realidad es que hasta el día de hoy se desconoce si en el tipo de casos como el antes planteado podría alegarse un estado de emoción violenta como atenuante o si, por el contrario, se consideraría un agravante que se manifestara estar bajo el influjo de un determinado videojuego sin embargo, en algún momento esto podría suceder, y sería interesante saber qué se decidiría al respecto.

IV. ¿LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS DEBE SER REGULADA?

Finalmente, hemos llegado a la cuestión sobre si la industria de los videojuegos debiera ser regulada, que se prohibieran algunos títulos o si, por el contrario, no debería existir ningún tipo de regulación. Se dejó al final de este ensayo esta cuestión, ya que resulta hasta ocioso tratar de responderla, pues en realidad la industria de los videojuegos ya se encuentra regulada.

En efecto, los videojuegos siguen un sistema de clasificación de contenido, donde se sectoriza por edad lo que está permitido que contenga el mismo y qué sector de la población puede acceder o comprar dicho videojuego.¹⁴

Luego entonces, no se trata de si deba estar regulado o no, sino contestar la pregunta de si los videojuegos de contenido violento deberían prohibirse o censurarse.

Nuestra postura es que no debiera prohibirse bajo ningún motivo cualquier tipo de videojuego, ya que con la clasificación por edad que se hace de estos cada persona es libre de decidir qué comprar, y eso es más que suficiente, ya que, de lo

¹⁴ Por ejemplo, en el caso de México y Estados Unidos, se utiliza el sistema Entertainment Software Rating Board (ESRB). Para saber más se puede consultar la siguiente página: <https://www.esrb.org/about/>

contrario, entraríamos en un tema de libertad de elección y prohibicionismo absurdo.

Por lo anterior, no se puede pasar por alto que en la práctica muchos niños y jóvenes adquieren videojuegos que se encuentran clasificados para personas de mayor edad, pero esa situación es la que debería de corregirse, no el hecho de prohibir el videojuego por sí mismo, sino buscar mecanismos para que menores de edad no tengan ni siquiera la oportunidad de jugar un título que sea clasificado para mayores de edad.

Es decir, el adquirir un videojuego que sea clasificado por ejemplo como M¹⁵ o AO,¹⁶ debería ser prohibitivo para su venta a menores de edad que no acrediten que legalmente puedan adquirir el videojuego, y, por otro lado, también un tema para los padres o tutores es el no fomentar y comprar títulos clasificados de esa manera y dárselos a quien no ha cumplido con los requisitos del estándar de clasificación.

Por lo anterior, podría hacerse una campaña tal como se ha hecho con el tema de los cigarros o el alcohol, donde no se le pueden

vender dichos productos a menores de edad, y establecer sanciones fuertes a quien incumpla con dichas regulaciones.

El atender lo anterior implicaría realmente afrontar un tema complejo y bastante álgido, pero con soluciones inteligentes y determinadas para que una industria que genera miles de millones de dólares, así como empleos de forma mundial, siga floreciendo sin necesidad de censurarla o prohibirla, sino solo de aplicar de forma correcta la ley y las regulaciones de edad necesarias.

V. FUENTES DE CONSULTA

APA Council of Representatives (2015). “Resolution Violent Video Games”. En American Psychological Association. Disponible en <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games>, consultado el 23 de agosto de 2019.

Asamblea Legislativa del Distrito Federal. Código Penal para el Distrito Federal (16 de julio de 2002). *Gaceta Oficial del Distrito Federal*. Última reforma publicada el 16 de julio de 2016.

Castellanos, F. (1959). *Lineamientos Elementales de Derecho Penal*. México: Porrúa.

De Llano, P. (27 de agosto de 2018). “Un tirador deja dos muertos y

¹⁵ Mature o Maduro Contenido para mayores de 17 años, ya que puede contener violencia intensa, sangre, lenguaje ofensivo o contenido sexual. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.

¹⁶ Adults Only o Solo Adultos. Puede contener escenas prolongadas de violencia, contenido sexual gráfico o apuestas. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.

- 11 heridos tras abrir fuego durante un juego de videojuegos en Florida. En *El País*. Disponible en https://elpais.com/internacional/2018/08/26/actualidad/1535308945_111530.html, consultado el 12 de agosto de 2019.
- Gorria, A. (29 de julio de 2018). “Qué son los videojuegos y cómo evolucionaron”. En *Hablamos de gamers*. Disponible en <https://hablamosdegamers.com/analisis/que-son-los-videojuegos/>, consultado el 18 de agosto de 2019.
- Pavón Vasconcelos, F. (1961). *Derecho Penal Mexicano*. México: Porrúa.
- Muñoz Conde, F. (2002). *Derecho Penal Parte General*. España: Tirant Lo Blanch
- Redacción (6 de agosto de 2019). “‘Los videojuegos no son culpables’ de la matanza de El Paso: el sector desmiente los ataques de Trump”. En *El diario es cultura*. Disponible en https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/videojuegos-matanza-Paso-Trump_0_928457393.html, consultado el 12 de agosto de 2019.
- Stephens Davidowitz, S. (2017). *Everybody Lies: Big Data, New Data, What the Internet Can Tell Us about Who We Really Are*. Reino Unido: Dey Street Books
- Shannon, L. (29 de julio de 2019). “Un adolescente de 16 años gana US\$3 millones en campeonato de Fortnite”. En CNN. Disponible en <https://cnnespanol.cnn.com/2019/07/29/un-adolescente-de-16-anos-gana-us-3-millones-en-campeonato-de-fortnite/>, consultado el 18 de agosto de 2019.
- Warzel, C. (16 de marzo de 2019). “Cuando el terrorismo es concebido para ser viral”. *The New York Times*. Disponible en <https://www.nytimes.com/es/2019/03/16/masacre-christchurch-nueva-zelanda/>, consultado el 12 de agosto de 2019.

PÁGINAS WEB

- Atari. “About us”. Disponible en <https://www.atari.com/about-us/>
- ESRB. “About ESRB”. Disponible en <https://www.esrb.org/about/ESRB>.
- ESRB. “Ratings Guide”. Disponible en <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- IESEF. “About Esports”. Disponible en <https://www.ie-sf.org/esports/>
- Techopedia. “Gamer”. Disponible en <https://www.techopedia.com/definition/1912/gamer>
- Webwise (10 de octubre del 2012) “What is streaming”. Disponible en <http://www.bbc.co.uk/>

webwise/guides/about-streaming

SAS. “Big data”. Disponible en https://www.sas.com/en_us/insights/big-data/what-is-big-data.html

ISSN 0187-0416



9 770187 041004