

DEL SEN. CARLOS PUENTE SALAS, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO, LA QUE CONTIENE PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA LA FRACCIÓN XXI BIS DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE CREA LA LEY FEDERAL DE CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

El suscrito Senador **CARLOS PUENTE SALAS**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México, de conformidad con lo establecido en el artículo 164 del Reglamento del Senado de la República, someto a la consideración del Pleno del Senado de la República, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL INCISO XXI BIS DEL ARTICULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE CREA LA LEY FEDERAL DE CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS**, con base en la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El respeto a los Derechos Humanos es una premisa que compete a todos los sectores integrantes de una sociedad. Por tanto, debemos estar comprometidos en esta tarea ya que este tipo de respeto involucra, también, a que los productos del resultado de la actividad empresarial deben ser escrupulosos con las normas internacionales en materia de Derechos Humanos, especialmente cuando los productos están al alcance de los menores de edad.

Un factor importante para eliminar las conductas violatorias de Derechos Humanos es incidir positivamente en los medios de socialización con la finalidad de contribuir en la modificación de patrones socioculturales de la sociedad.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación han producido grandes cambios en la sociedad contemporánea. Televisión, Internet y videojuegos forman parte de la actividad diaria de las personas y ejercen una gran influencia en niños y adolescentes. Se ha modificado el concepto y empleo del tiempo libre. El uso de estos medios ocupa una parte importante de las horas dedicadas al ocio y han sufrido cambios significativos las bases del aprendizaje y las formas de comunicación y de información; así como las normas de convivencia personal y familiar.

Asimismo, ha cambiado la mentalidad de los niños, su forma de atender y de captar la realidad, su actitud ante el conocimiento, su modo de concebir el mundo, hasta el punto en que la educación ya no podrá desarrollarse a espaldas de esta innovación.

Uno de los formatos que más relevancia ha cobrado en el uso del tiempo de ocio son los videojuegos. Pese a la importancia que esta forma de entretenimiento ha obtenido en los últimos años no existe una normatividad que garantice el control en el acceso de los menores de edad a los videojuegos. Tal situación es de suma importancia porque muchos de estos juegos tienen contenidos con marcada discriminación sexual, racial, tortura, xenofobia, violencia, por mencionar algunos.

Los primeros videojuegos han conservado su popularidad desde que fueron introducidos en los años setenta en los Estados Unidos y hacia el final de esa década se convirtieron ya en uno de los juegos preferidos por los niños. Desde entonces la industria japonesa, especialmente Nintendo, se lanzó de lleno a perfeccionarlos hasta la época actual, donde con la realidad virtual los chicos pueden meterse en el juego y experimentar, como si fuese real la más variada gama de situaciones límites, de extremo peligro y riesgo.

En 1971, Nolan Bushnell diseñó el primer "ping-pong electrónico"; el éxito fue impresionante: había nacido la era de los videojuegos. Un año después los japoneses se situaron en vanguardia con su "Space Invaders", el popular "matamarcianos"; el Imperio del Sol Naciente ya no abandonaría jamás el liderazgo de esta industria.

En 1979 "Atari" intentó comercializar las primeras consolas caseras de videojuegos, pero su precio las hizo prohibitivas y, por lo demás, debió competir con la primera generación de "ordenadores domésticos"; estos equipos de 8 y 16 bytes funcionando con sistemas operativos CP/M y MSX, encontraron en los videojuegos su aplicación más generalizada. Servidos en forma de cassettes, en su mayor parte se trataba de los llamados "juegos de plataformas", con una definición y unas posibilidades limitadas.

A partir de 1986, se produjo una progresiva caída en los precios de los ordenadores personales, a la par que aumentaba su capacidad de memoria y velocidad de procesamiento. La irrupción de la serie AT y el abaratamiento de los precios de las unidades de memoria ROM, supuso un golpe mortal para los ordenadores domésticos: su vigencia había durado poco más de un lustro.

A partir de 1988 el ordenador personal entró masivamente en los hogares y en fechas siguientes se hizo evidente que existía una incompatibilidad de uso entre padres e hijos. Si bien en un principio los programadores tendieron a idear juegos para ordenadores personales, pronto resultó claro que el aparato resultaba poco adecuado para tal fin, fundamentalmente por la incompatibilidad en los horarios de utilización de los ordenadores y por la diferenciación de periféricos a utilizar. Fue así como a lo largo de los años 80 las videoconsolas. A partir de 1991 puede hablarse del "boom del videojuego".

En la actualidad los videojuegos desempeñan un papel importante en el desarrollo, educación, el entretenimiento y contribuyen a fomentar, al igual que otro juego o juguete, actitudes que pudieran o no estar en la línea de respeto de los valores o parámetros de la conducta humana. La realidad es que los videojuegos representan todo un fenómeno social y es necesario prevenir el mal uso que se hace de ellos para aprovechar al máximo su potencial educativo.

Al respecto, podemos distinguir diferentes tipos de juego, en función de las habilidades y recursos psicológicos necesarios para su utilización: los videojuegos denominados Arcade donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápido que requieren tiempos de reacción cortos. Los videojuegos deportivos que recrean algún deporte requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo. Los videojuegos de destreza que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir tácticas, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. También están los videojuegos denominados de simulaciones que reproducen una realidad de forma ficticia, permiten experimentar e investigar el comportamiento de máquinas, fenómenos y situaciones que puedan aportar conocimientos específicos. Los videojuegos de mesa similares a los materiales tradicionales, pudiendo ser sustituido el adversario por la máquina, potencian la rapidez de reflejos, la coordinación óculo-manual¹, la organización especial, la astucia y la adquisición de conocimientos. Y los videojuegos de acción, estos son normalmente violentos, muchas veces incluyen ejercicios de repetición, como el uso de un botón para disparar.

Los videojuegos son reconocidos como uno de los posibles agentes en el proceso de socialización de nuestros niños y jóvenes, entendida como el proceso a lo largo del cual las personas, y en particular los más jóvenes, aprenden qué se puede esperar del mundo y lo que el mundo espera de ellos². Otros autores³, definen la socialización como el proceso mediante el cual los individuos adquieren valores, pertenencia e identificación con la sociedad a la que pertenecen, aprendiendo qué patrones deben ser apropiados para no ser sancionados por ésta. El proceso de socialización tiene lugar en el seno de la familia durante los primeros años de vida del sujeto, y por esto los agentes socializadores más importantes suelen ser los padres y los hermanos, quedando en un segundo lugar la escuela, los amigos y los medios de comunicación. Éstos hacen parte del proceso de socialización secundaria ya que a través de ellos la persona tiene la posibilidad de conocer nuevas realidades y submundos que contrastan con su mundo base, resultado de la socialización primaria.

Actualmente existe un debate no resuelto sobre los efectos de los videojuegos sobre la conducta de niños y adolescentes. Para algunos estudiosos de la conducta, los videojuegos no tienen mayor impacto en los niveles de violencia. Sin embargo, para otros especialistas los modelos violentos que observa el niño en los videojuegos pueden ser fuente de aprendizaje para éste, ya que la relación que establecen los niños con los videojuegos es interactiva, no son receptores pasivos como en la televisión. Entonces, afirman estos especialistas, la clasificación que los niños hacen de los modelos simbólicos basándose en su experiencia, puede tener gran importancia a la hora de asimilar y reproducir sus conductas agresivas.

Lo cierto es que el lenguaje utilizado en un gran número de juegos de video es generalmente de tipo agresivo, con referencias constantes a la violencia. Esta se muestra gratificada (normalmente el juego premia dando puntos por matar), atenta contra los derechos humanos (aplaude el uso de la violencia para conseguir fines) y llega a traspasar los elementos simbólicos con lo cuál la violencia se presenta como algo actual, real e incluso “atractivo”.

Vivimos en una sociedad violenta que se nutre de algunos medios de comunicación que también exaltan la violencia como opresión y/o como forma más o menos habitual de resolución de los conflictos entre personas, algunas de ellas socialmente bien valoradas y consideradas. A veces esta violencia llega a la tortura, al racismo y la xenofobia (como es el caso de algunos juegos disponibles en la red) o a la vulnerabilidad de los Derechos Humanos.

Al alcance de cualquier persona, incluidos los niños, existen muchos videojuegos que alientan como anteriormente lo mencionamos, la tortura, el racismo, la xenofobia, la discriminación, la matanza o las ejecuciones, prácticas totalmente contrarias a los valores que fomentan los instrumentos internacionales de protección a los Derechos Humanos. cuando se proceden entre adultos, son castigados por las leyes de nuestro país, y atacan directamente los principios de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Las escenas violentas que resultan más susceptibles de modelar comportamientos posteriores son aquellas en las que el usuario se identifica con quien perpetra la violencia y el agresor es recompensado por la violencia o en la que los niños perciben la escena como semejante a la vida real.

La violencia se define como una relación de poder donde hay un uso de fuerza que implica una posición de superioridad y otra de inferioridad, de uno arriba y otro abajo, sea esta posición real o simbólica y en la que se adoptan roles complementarios como padre-hijo, jefe-empleado, terapeuta-paciente o profesor-alumno, entre otros

4.

El uso de esta fuerza es utilizado para solucionar conflictos intentando de esta manera anular, doblegar, invalidar o desconocer al otro para alcanzar en muchas ocasiones intereses personales. Esa búsqueda de eliminar los obstáculos que se oponen al ejercicio del poder implica un desequilibrio de poder, que puede estar definido culturalmente y que puede ser permanente si se establece por normas culturales institucionales o contractuales, o momentáneo cuando se da por contingencias ocasionales.

Cuando la violencia penetra en el ámbito público, a través de medios masivos de comunicación de corte sensacionalista como la prensa, cuando de ésta se hace todo un espectáculo por los medios gráficos como en la televisión o los videojuegos, o cuando permanecemos en un constante contacto con formas mediatizadas de violencia terminamos por “naturalizarlas”. Al respecto Velásquez 5, nos dice que se establece una norma de visibilidad de los hechos violentos considerados o considerándolos como “naturales” en la que se entrecruzan lo público y lo privado, lo que promueve la hipertrofia del ver y escuchar, una tendencia voyerista de fascinación de todos los que asisten a diario pasivamente a las violencias ejercidas y padecidas. No sólo es cuestión de los usuarios de los videojuegos, sino de todos aquéllos que mediante noticieros, telenovelas o *reality shows* introducen la violencia a la vida de quienes la observan y entienden como un hecho mas, le dan un lugar en su cotidianidad tolerándola y produciendo un efecto anestésico en las personas que la consumen frecuentemente.

La violencia está entendida como una condición que atraviesa nuestra cultura, que forma parte de nuestros significados y de nuestras prácticas de socialización. Dentro de las múltiples clasificaciones que existen de la violencia se pueden mencionar las siguientes, por considerar que se relacionan directamente con los contenidos presentados en los videojuegos, violencia psicológica, violencia instrumental, violencia sexual y violencia simbólica.

La Violencia Psicológica puede ser entendida como aquélla que se ejerce a través de hechos que afectan la salud mental y la estabilidad emocional. Es lo que comúnmente se llama daño moral o espiritual 6.

La Violencia Sexual es el acto que atenta contra la dignidad y la libertad de una persona mediante el uso de la fuerza física, psíquica o moral, con el propósito de imponerle una conducta sexual en contra de su voluntad 7.

La Violencia Simbólica se utiliza para describir una acción racional en donde el "dominador" ejerce un modo de violencia indirecta y no físicamente directa en contra de los "dominados", los cuales la evidencian o son inconscientes de dichas prácticas en su contra. Dichas prácticas, son parte de estrategias construidas socialmente en el contexto de esquemas asimétricos de poder, caracterizados por la reproducción de los roles sociales estatus, género, posición social, categorías cognitivas, representación evidente de poder y/o estructuras mentales, puestas en juego cada una o bien todas simultáneamente en su conjunto, como parte de una reproducción encubierta y sistemática 8.

De conformidad con los resultados obtenidos por algunos estudios de opinión, los videojuegos son considerados por los niños, junto con los amigos y el fútbol, como la mejor opción de manejar el tiempo libre, los niños los prefieren incluso más que a la televisión. Lo cierto es que millones de niños en el mundo consumen muchas horas a la semana absorbidos por combates, disparos, persecuciones, asaltos y guerras galácticas.

El usuario de videojuegos lo que pretende cuando los utiliza es divertirse, aunque esto no excluye que también se estén desarrollando capacidades, conocimientos y actitudes de forma importante.

Entre los atractivos que encuentran los niños en los videojuegos se encuentran la condición de innovador del videojuego, el grado de dificultad que puede significar y las emociones que despierta mientras se juega. La lucha a muerte, el reto absoluto del todo o nada, la persecución implacable y, sobretodo, la violencia que se recrea con morbosidad en la destrucción y aniquilación del contendiente, es la norma en muchos de ellos, de igual forma tienen la oportunidad de transgredir normas, reglas y valores, que los mayores se empeñan en mantener e inculcar a diario.

El tema de la violencia en los videojuegos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de los mismos en la conducta infantil. Desde el comienzo de la difusión de los videojuegos, la preocupación de padres y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que el empleo de estos juegos pueda provocar en la infancia.

Se considera que algunos videojuegos contribuyen a mantener y potenciar relaciones de violencia, de desprecio y un clima de hostilidad manifiesta entre la población adolescente. Cabe destacar que los adolescentes están inmersos en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación. La violencia como una forma aceptada, si no la única, de entender y resolver el conflicto, es la estrategia planteada por la sociedad adulta a los jóvenes, a través de los videojuegos 9.

Estos juegos han sido acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos antisociales. Lo anterior tiene mucho que ver con los contenidos ya que existe un alto número de videojuegos violentos, sexistas y racistas que son muy poco recomendables para la formación de niños y adolescentes.

Las críticas de todo tipo que se han vertido sobre los efectos de los videojuegos en la formación de los niños y adolescentes han surtido algún tipo de reacción en las compañías de juegos electrónicos. Algunas de ellas se han visto obligadas a incluir en los juegos una serie de advertencias sobre determinados peligros para quienes utilizan estas formas de entretenimiento.

Sin embargo, los videojuegos calificados como peligrosos no han desaparecido, sino que han recibido mayor impulso. Revisando los textos utilizados en las revistas que promocionan y ofrecen los nuevos juegos se puede encontrar una justificación argumentada de la defensa de los métodos y la ideología violenta contenida en los videojuegos. *“La ley eres tu”*, *“la pena de muerte ya existe”*, *“aniquila a las tribus urbanas”*, son claro ejemplo.

Al respecto, algunos médicos reconocen que si bien ciertos videojuegos pueden ser muy útiles en ciertas enfermedades como el autismo, en otras ocasiones se puede constatar que el abuso de éstos puede llegar a interferir en la vida diaria, en aspectos como el trabajo, la higiene personal o incluso la comida.

No se puede dejar de resaltar que los videojuegos son peligrosos también en casos de niños que se sospeche puedan padecer epilepsia ¹⁰ o que ya hayan sido diagnosticados con la enfermedad. Este “pasatiempo” emite estímulos al cerebro que pueden activar el padecimiento o desencadenar crisis convulsivas ya que las ven como algo normal, como algo de la vida cotidiana y como un estilo de vida.

Varias referencias bibliográficas recogidas ponen claramente de manifiesto que la exposición a juegos violentos, racistas o sexistas está significativamente ligada al incremento de comportamientos agresivos y trastornos de afectos y pensamientos; y que estas actitudes decrecen posteriormente con el tratamiento conductual ¹¹, ya que se ha probado que al jugar con ellos se libera en el cerebro una sustancia llamada dopamina, que es una hormona y neurotransmisor que provoca una sensación de placer.

El abuso de los videojuegos tiene muchos aspectos negativos como la posibilidad de crear adicción y la mayor probabilidad de tener problemas posturales, ergonómicos, oculares, tensión muscular, visuales e incluso presión arterial alta. Asimismo, los cambios preocupantes en las actitudes psicológicas, comportamientos egocéntricos que se manifiestan en una falta de sensibilidad social y la aparición de enfermedades. Además pueden llegar a presentarse casos de obesidad como consecuencia de la vida sedentaria en la que puede caer un niño ¹².

No se puede dejar de mencionar que cuando un niño trata de pasar las diferentes etapas de un videojuego presenta diferentes estados de ánimo como son: ansiedad, desesperación, angustia y nerviosismo, los cuáles no llegan a ser graves; sin embargo, el problema de conducta se manifiesta cuando son obligados a dejar esa actividad.

En muchas investigaciones se compararon los efectos de jugar contra los de observar videojuegos violentos. En un estudio realizado por la Universidad de Missouri se concluyó que los efectos de los videojuegos violentos eran más dañinos que las películas y programas de televisión violentos ya que los videojuegos son interactivos y requieren que el jugador se identifique con el agresor. En la observación uno puede criticar determinadas acciones, utilizando los valores que les han sido enseñados, a pesar de que los héroes violentos pueden ser “perdonados”. Sin embargo, en el juego participar directamente de la violencia implica además la canalización de la propia agresividad, asumir la identificación de valores como maldad, bondad y riesgo.

Desde algunas asociaciones como Amnistía Internacional (1999 y 2002) se viene presionando desde hace tiempo para legislar, tanto estatal como regionalmente, en la fabricación, distribución, comercialización y uso de los videojuegos principalmente en lo que se refiere al control de su uso nocivo en menores. La razón es que un mal uso impulsa actitudes negativas en relación con los Derechos Humanos llegando a trivializar determinadas violaciones de los mismos.

La responsabilidad del uso y/o abuso de los videojuegos se deja en demasiadas ocasiones en manos de los padres sobre todo entre niños y adolescentes (al igual que ocurre con la televisión). Sin quitar responsabilidades a los padres, creemos que esta exclusividad no es del todo justa debido a que la actividad laboral, los hábitos culturales y las relaciones de incomunicación hacen que los padres no sepan, en muchos casos, el tipo de actividad que realizan sus hijos delante del ordenador o de la videoconsola. Además, en una sociedad globalizada no se puede dejar la única responsabilidad a los padres, mientras publicidad, televisión, amigos, ocio, apuntan en otras direcciones.

Al respecto y aunado a lo anterior, existe lo que se denomina como Agresividad Compulsiva Manifiesta, Acoso Escolar o Bullying.

El fácil acceso que se tiene a los videojuegos, sin la debida orientación y advertencia sobre los contenidos de algunos de ellos, pueden llegar a impulsar la violencia y llevar a niños y adolescentes a confundir realidad y fantasía **al** ver con naturalidad la agresión hacia los demás.

Al respecto y de acuerdo con el Artículo 1, párrafo 3, de nuestra Constitución Política, *todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, tienen la obligación de promover, respetar, proteger y garantizar los derechos humanos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad. En consecuencia, el Estado deberá prevenir, investigar, sancionar y reparar las violaciones a los derechos humanos, en los términos que establezca la ley.*

Asimismo, el párrafo 5 del mismo artículo menciona que *“Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas”.*

Lo anterior se debe a que existen conductas, ahora tipificadas por nuestra Carta Magna como conductas violatorias de los Derechos Humanos como es el Bullying.

El respeto y salvaguarda de los derechos humanos, es el criterio que debe orientar el rumbo de las instituciones y trazar la línea en el trabajo y comportamiento que realizan los servidores públicos todos los días.

Es por ello que en el Partido Verde creemos necesaria la creación de una legislación en materia de videojuegos que establezca categorías de clasificación que proporcionen información precisa sobre el contenido de los mismos y determinen la edad o grupo de edad en la que se recomienda su uso.

Es importante recordar que la Ley para la Protección de los derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, señala:

Capítulo Cuarto

De los Derechos a Vivir en Condiciones de Bienestar y a un Sano Desarrollo Psicofísico

Artículo 19. Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a vivir en condiciones que permitan su crecimiento sano y armonioso, tanto físico como mental, material, espiritual, moral y social.

En un análisis comparativo, nos dimos a la tarea de revisar legislaciones referentes a videojuegos en varios países y encontramos que la Unión Europea maneja un Código de Autorregulación Voluntario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y la existencia de legislaciones sobre protección de menores en determinadas comunidades autónomas.

Uno de los principales avances es el nuevo código de autorregulación de la Información del videojuego paneuropeo, *Pan European Game Information*, conocido como código PEGI. Dicha recopilación, presentado por ADESE y el Ministerio de Sanidad y Consumo, establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de computadora.

El objetivo principal de este código es que los consumidores, en particular padres y profesionales de la educación, cuenten con información suficiente para poder elegir los productos más adecuados a la edad de quien va a jugar, limitando así la exposición de los niños a contenidos inapropiados.

El sistema PEGI está desarrollado y basado en sistemas existentes en Europa. Representantes de la sociedad como consumidores, padres y grupos religiosos estuvieron ampliamente involucrados en el borrador de la valoración del formato del código PEGI y la configuración del sistema de organización. Las clasificaciones incluyen 5 categorías de edad: mayores de 3 años, mayores de 7, mayores de 12, mayores de 16 y mayores de 18.

Como ya se ha mencionado, es de inmediata necesidad proporcionar una protección especial y prioritaria a los menores por parte de las autoridades.

De forma concreta, a través de la presente iniciativa proponemos establecer que todo videojuego, nacional o importado, que se distribuya o comercialice, deberá contar con autorización y clasificación previa de la Secretaría de Gobernación. La autorización y clasificación de un videojuego se otorgarán a solicitud del titular de los derechos del mismo, productor o distribuidor, quien deberá realizar los trámites correspondientes ante la Secretaría.

Los videojuegos que sean autorizados y clasificados por la Secretaría de Gobernación serán inscritos en un Registro Público de Videojuegos, el cual podrá ser consultado por cualquiera que lo desee, de conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

El objeto de que sea la Secretaría de Gobernación la encargada de realizar esta tarea, responde a la naturaleza propia de sus funciones. Dichas tareas son similares a las que ya realiza en otros rubros, como el caso de la clasificación de películas cinematográficas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados en el caso de la televisión abierta; o bien, los lineamientos de clasificación con un carácter auto regulatorio para la televisión restringida, hasta el registro de publicaciones y revistas ilustradas.

Si bien es cierto, esta función que realiza la dependencia mencionada ha sido cuestionada en diversas ocasiones, por la opinión pública, artistas, concesionarios o académicos, por considerarla de “censura”, se ha mantenido, en virtud de que los contenidos que se difundan independientemente del medio por el que se haga, son un elemento de orientación y prevención en el cuidado del desarrollo armónico de la niñez y la juventud; es lo que ha hecho su permanencia y aceptación por parte de los particulares que se dedican a la actividad comercial correspondiente.

En ese sentido, proponemos el establecimiento de categorías de clasificación de videojuegos por grupos de edades, con base en criterios y estándares internacionales.

Cabe destacar que la legislación que se pone a la consideración de esta soberanía, está acorde con los derechos fundamentales de la sociedad, desde la óptica de las personas que acceden a este tipo de programas informáticos denominados videojuegos (menores de edad o adultos); como también, desde el ámbito de los particulares (productores y distribuidores) que se dedican a esta actividad comercial; al protegerse en los primeros su salud mental y estar ajenos a la apología del delito y de los segundos la libertad de expresión y de comercio.

Lo anterior, queda de manifiesto en el artículo 2 de la Ley contenida en esta iniciativa, al señalar que es inviolable la libertad de producir videojuegos.

En materia de libertad de expresión, los límites que se contemplan son los establecidos en los artículos 6º y 7º constitucionales, el primero dispone que la libertad de expresión tiene como límites la moral, los derechos de tercero, que provoque algún delito o perturbe el orden público, el 7º por su parte al hablar sobre la libertad de imprenta dispone que ésta no tiene más límites que el respeto a la vida privada, a la moral y a la paz pública.

Por mencionar sólo un caso, la siguiente tesis de la Suprema Corte de Justicia de la Nación refuerza y clarifica lo mencionado en las disposiciones constitucionales al establecer:

Registro No. 173368

Localización:

Novena Época

Instancia: Primera Sala

Fuente: Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta

XXV, Febrero de 2007

Página: 632

Tesis: 1a. LIX/2007

Tesis Aislada

Materia(s): Constitucional

CENSURA PREVIA. SU PROHIBICIÓN COMO REGLA ESPECÍFICA EN MATERIA DE LÍMITES A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN.

Los derechos fundamentales no son ilimitados en tanto que los poderes constituidos pueden emitir legítimamente normas que regulen su ejercicio, aunque ello debe efectuarse dentro de los límites establecidos por el necesario respeto a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Ahora bien, los derechos fundamentales gozan de una estructura interna principal en virtud de la cual, cuando el ejercicio de uno entra en conflicto con el ejercicio de otros, debe atenderse a su peso relativo a la luz de la totalidad de los intereses y bienes relevantes en una particular categoría de casos, y determinar cuál debe considerarse prevaleciente a los efectos de evaluar la razonabilidad constitucional del acto o norma reclamados. Sin embargo, en ocasiones la propia Constitución de la República o los tratados internacionales de derechos humanos incluyen normas específicas sobre límites, que estructuralmente son reglas, no principios, y que por tanto dictan con precisión el tipo de conclusión jurídica que se sigue en una determinada hipótesis. Un ejemplo de aquéllas es la prohibición de la censura previa contenida en el primer párrafo del artículo 7o. constitucional y en el numeral 13 de la Convención Americana sobre Derechos

Humanos, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 7 de mayo de 1981; por lo que esta prohibición específica hace innecesario desarrollar el tipo de operación analítica referida para determinar cuándo la limitación a un derecho está o no justificada, es decir, en la medida en que la norma sometida a consideración de este Alto Tribunal pueda calificarse de censura previa, será obligado concluir que es inconstitucional; y sólo si la conclusión es negativa será preciso examinar si es inconstitucional por otros motivos.

Las limitantes que puede tener la libertad de expresión, que a pesar de ser un derecho fundamental no puede concebirse ilimitado. Derivado de una serie de disposiciones constitucionales contenidas en el propio artículo 6, 7, 3 y 130, así como por acuerdos internacionales como el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (art. 19.3) y la Convención Americana sobre Derechos Humanos (art. 13.2), las limitantes que admite la libertad de expresión en México son para proteger:

- a. seguridad nacional
- b. el orden y seguridad públicas
- c. la moral pública
- d. **la salud pública**
- e. **evitar la apología del delito o la incitación al racismo o la discriminación**
- f. los derechos o la reputación de los demás
- g. la vida privada

Por otra parte, la libertad de comercio queda protegida, si partimos del principio consagrado en el artículo 1 de la Constitución: *“En los Estados Unidos Mexicanos todo individuo gozará de las garantías que otorga esta Constitución, las cuales no podrán restringirse ni suspenderse, sino en los casos y con las condiciones que ella misma establece”*.

En adición, el artículo 5 Constitucional, al contemplar la libertad de comercio, dispone que: *“A ninguna persona podrá impedirse que se dedique a la profesión, industria, comercio o trabajo que le acomode, siendo lícitos. El ejercicio de esta libertad sólo podrá vedarse por determinación judicial, cuando se ataquen los derechos de tercero, o por resolución gubernativa, dictada en los términos que marque la ley, cuando se ofendan los derechos de la sociedad. Nadie puede ser privado del producto de su trabajo, sino por resolución judicial.”*

Al respecto la Suprema Corte de Justicia de la Nación, en jurisprudencia de su novena época ha establecido el siguiente criterio sobre lo que debe entenderse por libertad de comercio:

Registro No. 191691

Localización:

Novena Época

Instancia: Pleno

Fuente: Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta

XI, Junio de 2000

Página: 28

Tesis: P. LXXXVIII/2000

Tesis Aislada

Materia(s): Constitucional

LIBERTAD DE COMERCIO. ALCANCES DE LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 5o. DE LA CONSTITUCIÓN FEDERAL.

De la interpretación que esta Suprema Corte de Justicia de la Nación ha establecido sobre el artículo 5o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se desprende que, por un lado, la garantía de libre comercio no es absoluta, irrestricta e ilimitada, sino que requiere que la actividad que realice el gobernado sea lícita, es decir, que esté permitida por la ley; y, por el otro, que el propio precepto establece que su ejercicio sólo puede limitarse en dos supuestos: por determinación judicial, cuando se lesionen los derechos de tercero, o bien, por resolución gubernativa en los casos específicos que marque la ley, siempre y cuando se ofendan los derechos de la sociedad. Lo anterior implica que la garantía en cuestión será exigible en aquellos casos en que la actividad, aunque lícita, no afecte el interés público, entendido éste como el imperativo que subyace frente al derecho de los gobernados en lo individual que se traduce en la convivencia y bienestar social. En ese sentido, cuando a través de una resolución gubernativa se limite el ejercicio de la citada garantía, se requiere, necesariamente, que el ordenamiento que la restringe contenga un principio de razón legítima que sustente el interés de la sociedad y que tienda a proteger sus derechos.

Amparo en revisión 2352/97. United International Pictures, S. de R.L. 6 de marzo de 2000. Mayoría de ocho votos. Disidentes: Presidente Genaro David Góngora Pimentel, José Vicente Aguinaco Alemán y Olga Sánchez Cordero de García Villegas. Ponente: Sergio Salvador Aguirre Anguiano. Secretario: Eduardo Ferrer Mac Gregor Poisot.

Amparo en revisión 222/98. Twentieth Century Fox Film de México, S.A. 6 de marzo de 2000. Mayoría de ocho votos. Disidentes: Presidente Genaro David Góngora Pimentel, José Vicente Aguinaco Alemán y Olga Sánchez Cordero de García Villegas. Ponente: Guillermo I. Ortiz Mayagoitia. Secretario: Alfredo E. Báez López.

Amparo en revisión 2231/98. Buena Vista Columbia Tristar Films de México, S. de R.L. de C.V. 6 de marzo de 2000. Mayoría de ocho votos. Disidentes: Presidente Genaro David Góngora Pimentel, José Vicente Aguinaco Alemán y Olga Sánchez Cordero de García Villegas. Ponente: Guillermo I. Ortiz Mayagoitia. Secretario: Alfredo E. Báez López.

El Tribunal Pleno, en su sesión privada celebrada hoy veintinueve de mayo en curso, aprobó, con el número LXXXVIII/2000, la tesis aislada que antecede; y determinó que la votación es idónea para integrar tesis jurisprudencial. México, Distrito Federal, a veintinueve de mayo de dos mil.

Ejecutoria:

1.- Registro No. 6417

Asunto: AMPARO EN REVISIÓN 2352/97.

Promovente: UNITED INTERNATIONAL PICTURES, S. DE R.L.

Localización: 9a. Época; Pleno; S.J.F. y su Gaceta; XI, Abril de 2000; Pág. 358;

De lo expuesto, se deduce que la iniciativa que hoy se pone a consideración de este Pleno camaral, no transgrede el artículo 5o. de la Constitución Federal que, además de garantizar el ejercicio de la libertad de comercio, dispone que la misma sólo podrá vedarse por determinación judicial, cuando se ataquen los derechos de tercero, o por resolución gubernativa dictada en los términos que marque la ley, cuando se ofendan los derechos de la sociedad, así como la garantía de igualdad inherente a la misma. Ello es así, porque la propuesta legislativa está garantizando su libre venta (videojuegos), sólo que previamente tendrán que ser sujetos de clasificación los videojuegos, con lo que se logra una armonía jurídica constitucional, entre los preceptos 5º y 6º constitucionales, conforme a lo antes expuesto.

Aunado a lo anterior, no transgrede la libertad de expresión que como garantía individual consagra el artículo 6o. de la Constitución Federal, consistente en el derecho de todo individuo de exteriorizar sus ideas por cualquier medio, no sólo verbal o escrito, sino por todo aquel que la ciencia y la tecnología (programas informáticos y/o software) proporcionan, con la única limitante de que quien emita su opinión no provoque situaciones antijurídicas como el ataque a la moral, a los derechos de terceros, cometa un delito o perturbe el orden público o las proporcionadas por los acuerdos internacionales citados.

A partir de esta Ley, de igual forma, los establecimientos deberán sujetarse a disposiciones tales como que no podrán vender videojuegos con ciertas clasificaciones, si no es acompañado de un adulto o con identificación oficial.

Quien cometa infracciones a las disposiciones contenidas en la Ley será sancionado por la Secretaría de Gobernación.

Es importante destacar que la facultad sancionadora que se le está otorgando a la Secretaría de Gobernación atiende a los principios generales del derecho.

Lo que se busca con esta iniciativa es evitar la comercialización de videojuegos sin que no se encuentren previamente clasificados y autorizados por la autoridad competente, en virtud de que el tiempo para que la resolución se considere firme, se extiende considerablemente debido a las distintas instancias procesales con que cuenta el afectado.

En este orden de ideas, se estimó conveniente introducir en el texto de la Ley propuesta la figura de las medidas de aseguramiento, que tienen un fin exclusivamente preventivo o cautelar, consistente en impedir la realización de actos, presumiblemente violatorios de lo dispuesto en el artículo 5 del ordenamiento legal en cita, es decir, de la obligación de someter los videojuegos a la autorización y clasificación correspondiente, previamente a su distribución y comercialización. Si bien es cierto que la Ley Federal de Procedimiento Administrativo contempla las llamadas "medidas de seguridad", también lo es que -en estricto acatamiento del principio de legalidad consagrado en el artículo 16 Constitucional- sólo pueden aplicarse medidas previamente establecidas en la Ley correspondiente, y como consecuencia de los presupuestos contemplados en la misma.

Por tal motivo, se estima que no basta con la regulación que, sobre las medidas de seguridad, existe en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, pues ésta es de carácter genérico y únicamente sirve como pauta para que los distintos ordenamientos de carácter administrativo contemplen medidas específicas, acordes a la naturaleza de los actos que regulan; en tal virtud, es necesario incluir en la Ley propuesta las medidas de aseguramiento consistentes en la prohibición de comercialización, así como en la retención provisional de videojuegos -dadas sus características particulares-, como medidas que permitirían alcanzar el objetivo primordial de impedir, de manera casi inmediata, la comercialización de videojuegos carentes de clasificación y autorización, sin tener que agotar todas y cada una de las instancias legales, antes de obtener una sentencia definitiva que confirmara la sanción administrativa de retiro, pues para ese momento, la sanción -en sí misma- resultaría completamente ineficaz, o bien, de imposible ejecución, en el supuesto de que los videojuegos que hubieran motivado el inicio del procedimiento administrativo, ya se hubiesen comercializado en su totalidad, y por lo tanto, no contarían con la clasificación correspondiente que tiene por objeto orientar al público que los adquiere.

A efecto de que las medidas de aseguramiento cumplan con los requisitos de debida fundamentación y motivación legales, es menester establecer el procedimiento mediante el cual se llevarán a cabo, así como los actos de autoridad que motiven y en que se apoye la imposición de tales medidas. Al respecto, el artículo 62 de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, señala que las autoridades administrativas, para comprobar el cumplimiento de las disposiciones legales y reglamentarias podrán llevar a cabo visitas de verificación, mismas que podrán ser ordinarias y extraordinarias; las primeras se efectuarán en días y horas hábiles, y las segundas en cualquier tiempo.

No obstante que esta disposición es de aplicación supletoria a la Ley Federal de Cinematografía, en los términos del artículo 2º de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, con el propósito de otorgar mayor certeza jurídica a los particulares que sean objeto de una visita de verificación, cuyo resultado pudiera motivar la imposición de medidas de aseguramiento y, eventualmente, de la aplicación del retiro de videojuegos, como sanción definitiva, se propone incluir un capítulo que se refiera a las visitas de verificación, especificando que éstas deberán cumplir con las formalidades que se establecen en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, pero haciendo precisiones específicas en relación con las visitas en las que se detecten posibles violaciones al artículo 7 de la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, sometemos a la consideración de esta Asamblea el siguiente:

Proyecto de Decreto

ARTÍCULO PRIMERO: Se reforma la fracción XXI del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL.

Artículo 27.- A la Secretaría de Gobernación corresponde el despacho de los siguientes asuntos:

I. a XX...

XXI.- Vigilar que las publicaciones impresas y las transmisiones de radio y televisión, así como las películas cinematográficas y los videojuegos, se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y moral pública y a la dignidad personal, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XXII. a XXXII...

TRANSITORIOS

ARTÍCULO ÚNICO.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

ARTÍCULO SEGUNDO: Se expide la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos, para quedar como sigue:

LEY FEDERAL DE CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Capítulo I

Disposiciones Generales

Artículo 1.- Las disposiciones de esta ley son de orden público e interés social y regirán en todo el territorio nacional.

La presente Ley tiene por objeto regular la distribución y/o comercialización de programas y dispositivos informáticos conocidos como videojuegos, mediante el establecimiento de categorías de clasificación que proporcionen información precisa sobre el contenido de los mismos y determinen la edad o grupo de edad en la que se recomienda su uso.

Artículo 2.- Es inviolable la libertad de producir videojuegos.

Artículo 3. - Son sujetos obligados de esta ley los titulares de derechos de videojuegos, sus representantes legales o cualquier otra persona física o moral que lleve a cabo actividades de distribución y/o comercialización de videojuegos en la República Mexicana.

Artículo 4.- Para los efectos de esta Ley se entenderá por:

- I. Clasificación:** Categoría de contenido conforme al grupo de edad al que va dirigido.
- II. Comercialización:** venta o alquiler al público en general, que se realiza en cualquier establecimiento o su transmisión.
- III. Distribución:** Actividad de intermediación, que tiene como fin poner a disposición de establecimientos los videojuegos producidos en México o en el extranjero, para su comercialización en cualquier forma o medio conocido o por conocer.
- IV. Ley:** La Ley Federal de Clasificación de Videojuegos.
- V. Lenguaje procaz:** Desvergonzado, atrevido, grosero, indigno, vil.
- VI. Reglamento:** El Reglamento de la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos
- VII. Secretaría:** La Secretaría de Gobernación.
- VIII. Videojuego:** Programa informático o software de entretenimiento interactivo, que puede ser utilizado en una consola, computadora, videoconsola, dispositivo portátil o cualquier otro medio electrónico o telemático, en el que se utilizan sonidos e imágenes y se recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar o manipular a uno o varios personajes o cualquier otro elemento de dicho entorno para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.

Capítulo II

De la Clasificación, Registro, Distribución y Comercialización

Artículo 5.- Todo videojuego, nacional o importado, que se distribuya o comercialice deberá contar con autorización y clasificación previa de la Secretaría, de conformidad con lo que establezca la presente Ley y el Reglamento.

La autorización y clasificación son de orden Federal, por lo que no se requerirá autorización de otras autoridades o instituciones estatales o municipales y tendrá una vigencia indefinida.

Artículo 6.- La autorización y clasificación de un videojuego se otorgarán a solicitud del titular de los derechos del mismo, productor o distribuidor, para lo cual deberá efectuar los trámites requeridos ante la Secretaría.

Artículo 7.- Para solicitar la autorización y clasificación de los videojuegos, que se pretendan distribuir o comercializar en la República Mexicana, deberá presentarse:

- I. Comprobante del pago correspondiente;**
- II. Copia de Identificación oficial del titular de los derechos del videojuego o de quien sus intereses legalmente represente, acompañada del documento con que acredite su personalidad, así como copia simple y original o copia certificada para cotejo de la escritura constitutiva debidamente registrada;**
- III. Razón social de la compañía productora y su nacionalidad;**
- IV. Título original del videojuego y, en su caso, el título en español que se utilizará para su comercialización en el país;**
- V. El videojuego, así como los dispositivos electrónicos o plataformas y los controladores que se utilizarán para jugarlo, que serán devueltos al solicitante al terminar el proceso de autorización y clasificación.**
- VI. Cinta de video, disco compacto, DVD o cualquier otro medio audiovisual o escrito en el que se describa de forma clara y detallada el contenido del videojuego, incluyendo datos relevantes como el contexto, trama o historia que desarrolle, las categorías o niveles del juego, los objetivos o misiones que deben cumplirse, el grado de control del usuario, así como la existencia de contenido oculto que pueda ser desbloqueado.**

En caso de que la documentación se presente en idioma distinto al español, deberá presentarse traducción, declarando, bajo protesta de decir verdad, que ésta es fiel y auténtica al documento en idioma extranjero y que conoce las penas en que incurren quienes declaran con falsedad ante autoridad distinta a la judicial. Los documentos públicos se deberán acompañar debidamente legalizados o apostillados.

Artículo 8.- Recibida la solicitud acompañada de todos los documentos y cumplidos los requisitos a que se refiere el artículo anterior, la Secretaría procederá en un plazo de 15 días hábiles a resolver la solicitud de autorización, clasificación y registro del videojuego.

Artículo 9.- La Secretaría integrará y administrará el Registro Público de Videojuegos. La información contenida en el Registro se publicará en un portal de Internet, de conformidad con lo dispuesto por la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

Artículo 10.- Los videojuegos se clasificarán de la siguiente forma:

I. “AA”: Videojuegos aptos para todos los grupos de edades. Estos deben reunir, como mínimo, las siguientes características:

- a. No contienen representaciones de violencia física o psicológica ni situaciones que la promuevan;**

- b. No incluyen lenguaje procaz ni sonidos o imágenes que puedan asustar o provocar horror a los niños;
- c. No contienen referencias o imágenes que presenten, promuevan o estimulen el consumo de tabaco, alcohol u otras sustancias adictivas;
- d. No contienen referencias o imágenes de carácter sexual, excepto textos, imágenes o sonidos utilizados con fines exclusivamente educativos o científicos que no requieran la supervisión u orientación de padres, tutores o responsables.

II. “A+7”: Videojuegos aptos para niñas y niños mayores de 7 años. Estos deben reunir las características establecidas para los videojuegos aptos para todos los grupos de edades, pero pueden incluir agresividad mínima dentro de un contexto cómico o de fantasía.

III. “B+12”: Videojuegos aptos para adolescentes. Estos pueden incluir violencia ocasional sin que se haga apología de ella, uso ligero de lenguaje procaz y/o imágenes o referencias sugeridas más no manifiestas, sin que constituyan el eje central de la trama.

IV. “B+16”: Videojuegos aptos para adolescentes mayores de 16 años. Estos pueden incluir violencia y lenguaje procaz, siempre que contribuyan a una mejor comprensión de la trama, así como imágenes o referencias sexuales implícitas ocasionales, más no ilustradas, en un contexto no degradante. Además, pueden contener imágenes o referencias sobre el consumo moderado de tabaco o alcohol pero sin mostrar su preparación y en un contexto que no lo promueva.

V. “C”: Videojuegos aptos sólo para mayores de 18 años. Estos pueden incluir violencia, lenguaje procaz y frases en doble sentido, incluso si no se justifican en el contexto del videojuego. También pueden incluir imágenes o referencias de carácter sexual explícitas o imágenes de consumo de tabaco, alcohol u otras sustancias adictivas, en un contexto que no lo promueva o estimule.

VI. “D”: Videojuegos aptos para adultos, con alto grado de violencia, lenguaje procaz, imágenes sexuales explícitas, y consumo de sustancias adictivas.

Artículo 11.- En caso de que algún videojuego pudiera encuadrar en dos categorías o existiera confusión respecto a que clasificación le corresponde, se optará por la que corresponda al grupo de mayor edad.

Artículo 12.- Queda prohibida la venta, alquiler o transmisión de videojuegos clasificados con las categorías “C” y “D” a menores de 18 años. Su venta o alquiler requiere la exhibición de identificación oficial con fotografía.

Los videojuegos clasificados como A+7, B+12, B+16 sólo podrán ser vendidos o alquilados a menores de edad acompañados de un adulto.

Queda prohibida la venta o alquiler a niños, niñas y adolescentes de videojuegos que:

- a. Presenten la comisión de hechos calificados como delictivos de conformidad con las leyes o hagan apología de los mismos;
- b. Contengan imágenes o referencias de carácter pornográfico;
- c. Sean contrarios a los derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales suscritos por México.

Artículo 13. - El número de autorización otorgado por la Secretaría, el logotipo institucional de la misma y la clasificación correspondiente deberán aparecer, de forma clara y precisa, en el anverso y el reverso del empaque, envoltura o embalaje del videojuego o, en su caso, de forma previa a su transmisión por una red.

En el caso de videojuegos clasificados con las categorías “C” y “D” deberá señalarse de manera destacada: "Prohibida su venta, renta o transmisión a menores de 18 años".

La publicidad que se utilice para la promoción de videojuegos, independientemente del medio, deberá indicar con claridad el número de autorización y la clasificación correspondiente.

Artículo 14.- Los distribuidores no podrán condicionar o restringir el suministro de videojuegos a los establecimientos sin causa justificada, ni condicionarlo a la adquisición, venta, arrendamiento o cualquier otra forma de explotación, de uno u otros videojuegos de la misma distribuidora o licenciataria. En caso contrario se estará a lo dispuesto por la Ley Federal de Competencia Económica.

Artículo 15.- Para la comercialización de videojuegos es necesaria la autorización del titular de los derechos de explotación del videojuego y que éste cuente con la autorización y clasificación de la Secretaría.

Capítulo III

De la competencia de la autoridad

Artículo 16.- La Secretaría tendrá las siguientes atribuciones:

- I. Autorizar la operación comercial de los títulos y contenidos de videojuegos;**
- II. Otorgar la clasificación de los videojuegos en los términos de la presente Ley y su Reglamento, así como vigilar su observancia en todo el territorio nacional;**
- III. Administrar el Registro Público de Videojuegos;**
- IV. Realizar visitas de verificación en materia de videojuegos;**
- V. Determinar las medidas de aseguramiento necesarias para impedir la realización de conductas que contravengan lo dispuesto en la presente Ley;**
- VI. Imponer las sanciones que establece la Ley, y**
- VII. Las demás que establezcan otras disposiciones legales aplicables.**

Capítulo IV

De las Visitas de Verificación

Artículo 17.- Las visitas de verificación que la Secretaría realice, a efecto de comprobar el cumplimiento de las disposiciones contenidas en la presente Ley y su Reglamento, se realizarán de conformidad con lo previsto en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.

Artículo 18.- En las visitas tendientes a comprobar el cumplimiento de la obligación consignada en el Artículo 5 de la presente Ley, el visitado podrá formular observaciones en el acto de la diligencia y ofrecer pruebas en relación con los hechos contenidos en el acta de verificación, o bien, hacer uso de tal derecho mediante escrito dirigido a la Secretaría, dentro del término de diez días hábiles, siguientes a la fecha en que se hubiere levantado el acta.

Artículo 19.- Si transcurrido el término a que se refiere el artículo anterior, el visitado no acredita fehacientemente que cuenta con la autorización y clasificación expedidas por la autoridad competente, para distribuir y/o comercializar los videojuegos materia de verificación, la autoridad dictará las medidas de aseguramiento que, a su juicio, correspondan.

Capítulo V

De las medidas de aseguramiento

Artículo 20.-La Secretaría podrá dictar medidas de aseguramiento de carácter preventivo, con el propósito de impedir la realización de conductas que, presumiblemente, contravengan lo dispuesto por Artículo 5 de la presente ley.

Artículo 21.- Las medidas de aseguramiento consistirán en:

- I. Prohibir la distribución o comercialización de los videojuegos que no cuenten con la autorización y clasificación expedida por la autoridad competente, y**
- II. Ordenar la retención provisional de los videojuegos que se ubiquen en el supuesto descrito en la fracción anterior.**

La Secretaría deberá notificar personalmente al interesado la medida de aseguramiento dictada, a través de mandamiento escrito debidamente fundado y motivado, en el que se precise que el aseguramiento subsistirá hasta en tanto el interesado acredite haber cumplido con la obligación consignada en el Artículo 5 de la presente Ley, en cuyo caso, dentro de los diez días hábiles siguientes, la autoridad administrativa procederá a realizar las acciones necesarias para que los videojuegos vuelvan al estado en que se encontraban antes de la medida de aseguramiento.

Una vez dictada la medida de aseguramiento, la autoridad administrativa deberá dar inicio al procedimiento administrativo tendiente a la imposición de las sanciones que correspondan, por violaciones a la presente ley.

Artículo 22.- La prohibición a que se refiere la fracción I del artículo anterior, comprenderá también la colocación de sellos sobre los ejemplares de dichos videojuegos, que impidan al público el acceso a las mismas, y que contendrán la leyenda: "Se prohíbe la comercialización de estos videojuegos, en virtud de que transgreden lo dispuesto por el Artículo 5 de la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos".

Artículo 23.- Para llevar a cabo la retención provisional a que se refiere la fracción II del artículo 21, el mandamiento de autoridad que la ordene deberá precisar el nombre de la persona o personas que la realizarán, quienes deberán identificarse plenamente ante el interesado; asimismo se indicará que los videojuegos retenidos serán trasladados a las oficinas de la Secretaría, donde permanecerán bajo su resguardo. La Secretaría será responsable de su conservación, así como de rendir mensualmente al órgano interno de control, un informe sobre el estado que guarden los materiales retenidos.

Artículo 24.- Al practicarse las medidas de aseguramiento deberá levantarse el acta circunstanciada correspondiente, en la que se hagan constar todos los pormenores de la diligencia.

Si se trata de retención provisional, en el acta se deberán señalar los títulos y número exacto de los videojuegos objeto de la medida de aseguramiento; cuando éstos no coincidieren con los datos asentados en el acta de visita de verificación, se hará constar expresamente tal circunstancia.

Artículo 25.- Las medidas de aseguramiento se aplicarán sin perjuicio de las sanciones que correspondan, en los términos del artículo 26 esta Ley; por lo tanto, en ningún caso, el procedimiento administrativo podrá sobreseerse en virtud de que el interesado obtenga las autorizaciones y clasificaciones correspondientes durante su tramitación, por lo que la autoridad deberá dictar la resolución definitiva que en derecho corresponda, imponiendo las sanciones que resulten procedentes.

Capítulo VI

De las Sanciones

Artículo 26.- Los infractores de los artículos 5, 12 y 13 de la presente Ley, serán sancionados por la Secretaría, atendiendo a los daños que se hubieren producido o puedan producirse; el carácter intencional o no de la acción u omisión constitutiva de la infracción; la gravedad de ésta y la reincidencia, una o más de las siguientes sanciones:

- I. Amonestación con apercibimiento;
- II. Clausura temporal o definitiva de los espacios o locales;
- III. Multa de quinientos a cinco mil veces el salario mínimo general diario vigente en el Distrito Federal a la fecha en que se cometa la infracción;
- IV. Retiro de los videojuegos que se comercialicen en cualquier forma o medio, sin la autorización a que se refiere el artículo 5 de esta Ley.

En caso de reincidencia, se podrá imponer multa hasta por el doble del monto superior correspondiente.

Artículo 27.- Los infractores de los artículos 17 y 19 de esta Ley, serán sancionados con Multa de cinco mil a quince mil veces el salario mínimo general diario vigente en el Distrito Federal a la fecha en que se cometa la infracción.

En caso de reincidencia, se podrá imponer multa hasta por el doble del monto superior correspondiente.

Artículo 28.- Para ejecutar una resolución firme que imponga como sanción el retiro de videojuegos, cuando la medida de aseguramiento dictada previamente fuese la prevista en la fracción I del artículo 21 de esta Ley, la autoridad competente deberá observar, en lo que resulte aplicable, el procedimiento establecido para la retención provisional.

Artículo 29.- Las sanciones a que se refiere la presente Ley se aplicarán conforme a lo dispuesto en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.

Artículo 30.- Los afectados por las resoluciones dictadas en esta materia, podrán interponer el recurso de revisión dentro de un plazo de quince días hábiles siguientes a la fecha de su notificación, el que se resolverá en los términos de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.

TRANSITORIOS

ARTÍCULO PRIMERO- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

ARTÍCULO SEGUNDO.- El Ejecutivo Federal expedirá el Reglamento de la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos dentro de los 90 días naturales posteriores a la entrada en vigor del presente Decreto.

ARTÍCULO TERCERO.- La Secretaría de Gobernación contará con 120 días naturales posteriores a la entrada en vigor del presente Decreto para crear el Registro Público de Videojuegos a que se refiere esta Ley.

ARTÍCULO CUARTO.- La Secretaría de Hacienda y Crédito Público proveerá los recursos presupuestales necesarios para garantizar que la Secretaría de Gobernación pueda ejercer las atribuciones que le confiere el presente Ley.

Salón de sesiones del Senado de la República, a los seis días del mes de diciembre del año dos mil doce.

Senador Carlos Alberto Puente Salas

1 Interacción sinérgica entre los movimientos de exploración de la mano y del ojo donde éste último anticipa el movimiento de la mano y acopla la exploración totalmente solo. <http://www.med.univ-rennes1.fr/iidris/index.php?action=contexte&num=1595&mot=eye-hand%20coordination&article=&txtetdef=&lg=es&mode=mu>

2 Roberts B (1973). *Organizing strangers: Poor Families in Guatemala City*. Austin, TX: University of Texas Press.

3 Berger, P. y Luckman, T (1978). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

4 Corsi, J (1999) *Violencia Masculina en la pareja*. Buenos Aires: Paidós

5 Velásquez, Susana (2003). *Violencias cotidianas, Violencias de género. Escuchar comprender ayudar*. Buenos Aires: Paidós. Villegas, M. (1988). *Televisión y violencia*. Bogotá: Colciencias.

6 Defensoría del Pueblo, 2001

7 Defensoría del Pueblo, 2001

8 <http://www.politicas.unam.mx/sae/portalestudiantil/sociologia/teoria/pdf/ViolenciaSimbolicaBourdieu.pdf>

9 Díez, G., Terrón, B., & Rojo, F. (2002). La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. *Estrategias e instrumentos para la Gestión Educativa*, 82, 54-62.

10 <http://www.aepap.org/familia/epilepsia.htm>

11 Craig A. Anderson 2004.

12 [http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_videojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_videojuegos(1).pdf)

1 López Ayllón, Sergio. “Artículo 6º Constitucional” en Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Comentada y Concordada. Editorial Porrúa – UNAM. Tomo I. 19 edición, p.p. 143-144.