

PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO QUE EXHORTA A LA COMISIÓN NACIONAL DE SEGURIDAD A IMPULSAR ACCIONES, POR CONDUCTO DE LA POLICÍA CIBERNÉTICA, A EFECTO DE DETECTAR Y COMBATIR EL ACOSO Y EXTORSIÓN A USUARIOS DE INTERNET Y DE LAS REDES SOCIALES A TRAVÉS DEL JUEGO DENOMINADO "MOMO" VIRALIZADO EN INTERNET.

YOLANDA DE LA TORRE VALDEZ, Senadora de la República, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional en la LXIII Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 58, 85 y 178 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, someto a consideración de esta Soberanía la presente, **PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO POR EL QUE LA COMISIÓN PERMANENTE DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN EXHORTA RESPETUOSAMENTE A LA COMISIÓN NACIONAL DE SEGURIDAD PARA QUE, DENTRO DEL ÁMBITO DE SUS COMPETENCIAS IMPULSE ACCIONES POR CONDUCTO DE LA POLICÍA CIBERNÉTICA A EFECTO DE DETECTAR Y COMBATIR EL ACOSO Y EXTORSIÓN A USUARIOS DE INTERNET Y DE LAS REDES SOCIALES A TRAVÉS DEL JUEGO DENOMINADO MOMO VIRALIZADO EN INTERNET**, al tenor de las siguientes consideraciones:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El acceso a Internet y el uso de las redes sociales permiten que las personas interactúen en tiempo real con otros usuarios que se encuentran conectados en distintos puntos del orbe.

Los juegos que se practican entre usuarios y comunidades a través de las páginas de Facebook o Twitter pueden llegar a viralizarse y crear una participación colectiva de grandes proporciones.

Distintos retos se lanzan a través de algunos juegos y muchos de ellos han provocado incluso algunas tragedias como aquél denominado “Ballena Azul” que fue viralizado y que generó alerta por los riesgos que contemplaba el mismo ya que incidía en llevar a los participantes al suicidio.

Los retos de este “juego”, consistían en cumplir con 50 puntos, entre los que se encontraban por citar algunos, el que el participante se despertara a las cuatro de la madrugada para ver películas de terror; otro de ellos era que cortara su brazo con una navaja a lo largo del brazo y dibujara una ballena.

Los retos subirían de nivel desde aquél de baja dificultad hasta niveles más complicados hasta llegar al máximo nivel que era el 50 y que consistía en buscar un edificio de gran altura, subir a ese edificio y saltar.

Este juego tuvo en alerta a varios países por la participación que se tuvo por parte de los participantes en este reto.

Las acciones implantadas en nuestro país permitieron combatir este juego y erradicar la participación en este absurdo reto.

Otro reto que se viralizó en Internet fue el denominado Juego de la Asfixia, que consistía en inducirse el desmayo por medio de la asfixia intencionada.

El Balconing es otro reto que se viralizó y que a la fecha aún se practica en diversos puntos del mundo. Este reto es lanzarse a una piscina desde un balcón o bien desde una terraza.

Este absurdo reto pone en riesgo la integridad física de los participantes en los incluso puede causar la muerte de los mismos.

En este momento el juego viral se ha denominada “**MOMO**”, y este juego tiende a generar terror entre los participantes por supuestos llamados a las tres de la mañana a sus celulares en los que se les dan indicaciones y si llegan a repetir palabras son amenazados o bien se les hacen llegar imágenes de personas que son decapitadas o mutiladas.

Para este juego han venido usando como imagen la que corresponde a una escultura que estuvo expuesta en un Museo del Terror que fue abierto en Japón en el año 2016.

La aterradora imagen es usada como imagen de perfil personal para hacer creer que se trata de personajes diabólicos, sin embargo la escultura real correspondía a una figura expuesta en el Museo de Japón.

El propósito en este juego ha sido incidir en los participantes, en su mayoría menores de edad para que llamen a algunos teléfonos que les son proporcionados o bien envíen mensajes a través de la aplicación de mensajería instantánea de nombre Whatsapp para que vean al supuesto personaje de terror quien aparentemente les responde y les presenta las imágenes violentas.

Hasta donde se tiene antecedente el juego nació a través de la red social Facebook y se va induciendo a los participantes a que proporcionen alguna información que después es usada como el medio para extorsionar, acosar o robar información personal.

La Fiscalía de Tabasco ha lanzado boletín informativo para prevenir a los usuarios de Internet, asimismo ha puesto a disposición de la ciudadanía teléfono para presentar la denuncia correspondiente.

Acciones tendientes a combatir la participación en este reto viral deben realizarse por las 32 entidades federativas a fin de mantener informada a la población acerca de los riesgos por la participación en este juego que pone en riesgo la información personal de los participantes.

Es en razón de lo antes expuesto, que a esta alta Soberanía presento, el siguiente:

Punto de Acuerdo

PRIMERO. – La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión, **exhorta respetuosamente a la Comisión Nacional de Seguridad para que, dentro del ámbito de sus competencias impulse acciones por conducto de la Policía Cibernética a efecto de detectar y combatir el acoso y extorsión a usuarios de internet y de las redes sociales a través del juego denominado MOMO viralizado en internet.**

SEGUNDO.- La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión, **exhorta respetuosamente a los poderes ejecutivos de las 32 entidades federativas para que, dentro del ámbito de sus competencias impulsen acciones para informar y prevenir a la sociedad sobre el acoso y extorsión a usuarios de internet y de las redes sociales a través del juego denominado MOMO viralizado en internet.**

Dado en el Salón de Sesiones de la Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión, el día 25 de julio de 2018.

Atentamente

Sen. Yolanda de la Torre Valdez