

## **INICIATIVA QUE REFORMA Y ADICIONA DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE SALUD, SUSCRITA POR LA DIPUTADA SARAÍ NÚÑEZ CERÓN E INTEGRANTES DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN**

Los que suscribimos, **Saraí Núñez Cerón** y las y los diputados, pertenecientes a esta LXIV Legislatura del honorable Congreso de la Unión e integrantes del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo establecido en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 6, numeral 1, 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, sometemos a la consideración de esta soberanía la **iniciativa con proyecto decreto por el que se adiciona el artículo 193 Ter, que crea el Capítulo V del Título Décimo Primero de la Ley General de Salud, con objeto de crear el Programa Nacional para la Prevención y Atención al Uso Nocivo de las Nuevas Tecnologías en Línea**, al tenor de la siguiente:

### **Exposición de Motivos**

Durante muchos años, cuando la sociedad se ha referido al término adicción, ha sido relacionado por lo general a una de sus vertientes, que es la adicción a las drogas; sin embargo, desafortunadamente hoy en día las adicciones no pueden limitarse a las conductas generadas por sustancias químicas, como los opiáceos, la cocaína, la nicotina o el alcohol. De hecho, existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos que, en determinadas circunstancias, pueden convertirse en adictivos e interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas. En realidad, cualquier actividad normal percibida como placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva.

Lo que define a esta última es que el paciente pierde el control cuando desarrolla una actividad determinada y que continúa con ella a pesar de las consecuencias negativas de todo tipo, así como que adquiere una dependencia cada vez mayor de esa conducta. De este modo, el comportamiento está desencadenado por una emoción que puede oscilar desde un deseo intenso hasta una auténtica obsesión y que es capaz de generar un síndrome de abstinencia si se deja de practicarlo.<sup>1</sup>

En esta tesitura, todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos, es decir, el aspecto placentero de la conducta en sí, pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos que conllevan al alivio de la tensión emocional, especialmente.

En otras palabras, una persona normal puede hablar por el celular, escribir un mensaje o conectarse a internet y redes sociales por el placer o la funcionalidad de la conducta en sí misma; una persona adicta, por el contrario, lo hace buscando el alivio del malestar emocional (aburrimiento, soledad, ira, excitación, etcétera).

En este sentido, las adicciones psicológicas se diferencian en algunos aspectos de las adicciones químicas, desde una perspectiva psicopatológica. Las adicciones químicas múltiples al tabaco, al alcohol, a los ansiolíticos, a la cocaína, etcétera, es decir, las politoxicomanías, son relativamente habituales, no es frecuente, por el contrario, encontrarse con pacientes aquejados de adicciones psicológicas múltiples, como, por ejemplo, juego patológico, hipersexualidad y adicción a los “smartphones, redes sociales o videojuegos”, lo que sí es más habitual es la combinación de una adicción psicológica con otra u otras químicas, por ejemplo, el juego patológico se asocia principalmente con el tabaquismo y el consumo abusivo de alcohol.<sup>2</sup>

Los tipos de adicciones que existen en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son la dependencia a las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etcétera), a las aplicaciones de mensajería interactiva instantánea (Whatsapp, Messenger, etcétera) y a los videojuegos (principalmente juegos de rol). Pero el *infosurfing* (navegación continua y prolongada por internet sin objetivos claros), la pornografía, la compra compulsiva *on line* (oniomanía), los juegos de azar (*gambling*) y la infidelidad *on line*, entre otros, tienen

cautivos a un creciente número de incondicionales que extiende el fenómeno de la ciberdependencia a diferentes ámbitos de la vida. Dado que el acceso a estas actividades se produce a menudo a través del móvil.

En este sentido, la colaboración de la sociedad civil con las autoridades de salud y educativas, puede detectar rápidamente esta adicción con la simple observación que determinadas conductas pueden ser indicadores de un posible “enganche” a las TIC, como las siguientes:

- Cambio de comportamiento: Inquietud, impaciencia e irritabilidad, especialmente cuando no se puede tener acceso al medio adictivo.
- Aislamiento y confinación. Merma importante en la comunicación. Deterioro de las relaciones más cercanas.
- Alteración del curso normal de la vida para usar las TIC (no ir al colegio, al trabajo, descuido de obligaciones cotidianas, dejar las responsabilidades para más tarde, etcétera).
- Justificación del tiempo excesivo utilizado al respecto.
- Abandono de otras actividades, especialmente si antes eran especialmente gratificantes.
- Incapacidad de controlar voluntariamente el uso.
- Mentiras-engaño para llevar a cabo a escondidas las actividades adictivas.
- Cambio de hábitos de sueño o alimentarios.

En esta tesitura, diferentes procedimientos de “desintoxicación digital” han surgido en Corea del Sur, China, Australia, Reino Unido, Estados Unidos y Japón para tratar lo que se ha convertido en un trastorno reconocido.

Corea del Sur, líder en este campo, cuenta con más de 100 clínicas; China utiliza los campamentos de entrenamiento, en Japón y Alemania, se utilizan los campos de ayuno de internet; en Londres fue abierta la primera clínica especializada en 2010; EU inaugura en 2013 el primer centro de tratamiento hospitalario; en España, la mayor parte de tratamientos se llevan a cabo en centros especializados en adicciones, pero en ningún caso en clínicas dedicadas exclusivamente a la adicción a las TIC.

Es por lo anterior, que el espíritu de esta iniciativa es que la Secretaría de Salud y el Consejo Nacional contra las Adicciones el Conadic, en el ámbito de sus respectivas competencias, se coordinen con las instituciones de educación y organismos de los sectores privado y social; para el diseño y ejecución del Programa Nacional para la Prevención y Atención al Uso Nocivo de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales, a través de las siguientes acciones:

1. La prevención a la adicción de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.
2. Crear, implementar, regular, coordinar, operar y mantener campañas permanentes, orientadas a la escuelas públicas y privadas, de carácter incluyente para los padres de familia y docentes, con el fin de aumentar la conciencia pública sobre los riesgos del uso nocivo de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales, así como sus consecuencias.
3. Implementación y actualización de personal capacitado en las escuelas públicas y privadas para apoyo a la detección, orientación y tratamiento para los alumnos con problemas de uso nocivo de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales; y,

4. Reforzar las medidas de protección a los menores de edad en relación a los delitos cibernéticos en coordinación con las autoridades competentes.

En este contexto, es imperativa la adopción de medidas tempranas que propicien generar una política fundamental para favorecer los factores protectores y aminorar los efectos de los factores de riesgo que cotidianamente viven los jóvenes. Cabe mencionar que en nuestro país existe preocupación no solo por los adolescentes, sino también por los niños que a edades tempranas empiezan a experimentar el uso nocivo de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.

Por las consideraciones expuestas y fundadas, en nuestro carácter de integrantes del Grupo Parlamentario de Acción Nacional sometemos a la consideración de esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de:

**Decreto por el que se adiciona el artículo 193 Ter, que crea el Capítulo V del Título Décimo Primero de la Ley General de Salud, con objeto de crear el programa nacional para la prevención y atención al uso nocivo de las nuevas tecnologías en línea**

**Artículo Único.** Se adiciona el artículo 193 Ter, que crea el Capítulo V del Título Décimo Primero de la Ley General de Salud, para quedar como sigue:

**Capítulo** **V**  
**Programa Nacional para la Prevención y Atención al Uso Nocivo de las Nuevas Tecnologías, Videojuegos y Redes Sociales**

**Artículo 193 Ter.** La Secretaría de Salud y el Consejo Nacional contra las Adicciones, en el ámbito de sus respectivas competencias, se coordinarán con las instituciones de educación y organismos de los sectores privado y social; para el diseño y ejecución del Programa Nacional para la Prevención y Atención al Uso Nocivo de las Nuevas Tecnologías, Videojuegos y Redes Sociales, a través de las siguientes acciones:

**I. La prevención a la adicción de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales.**

**II. Crear, implementar, regular, coordinar, operar y mantener campañas permanentes, orientadas a las escuelas públicas y privadas, de carácter incluyente para los padres de familia y docentes, con el fin de aumentar la conciencia pública sobre los riesgos del uso nocivo de las nuevas tecnologías, videojuegos y redes sociales, así como sus consecuencias.**

**III. Reforzar las medidas de protección a los menores de edad en relación a los delitos cibernéticos en coordinación con las autoridades competentes.**

**Transitorios**

**Primero.** El presente decreto entrará en vigor a partir del día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

**Segundo.** La Secretaría de Salud contará con un plazo de seis meses, a partir de la fecha de la publicación del presente decreto, para la publicación del Programa a que alude el artículo 193 Ter.

**Notas**

1 (Chóliz, Echeburúa y Labrador, 2012; Gossop, 1989).

2 Carbonell, X., Graner, C., Beranau, M. y Chamarro, A. (2009). Fomento del uso saludable de las tecnologías de la información y comunicación en familia y escuela. . En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (Eds.), Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes (pp. 77-97). Madrid: Pirámide.

Palacio Legislativo de San Lázaro, 23 de abril de 2019.

Diputada Saraí Núñez Cerón (rúbrica)

S I L