

**SENADORA MÓNICA FERNÁNDEZ BALBOA
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
DE LA CÁMARA DE SENADORES
PRESENTE**

La suscrita, Senadora **MARÍA GUADALUPE SALDAÑA CISNEROS**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional en esta LXIV Legislatura, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y 8, numeral 1, fracción I; 164, numeral 1; 169, 172 y demás relativos y aplicables del Reglamento del Senado de la República, someto a la consideración de esta H. Asamblea, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN; LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES; LA LEY GENERAL DE ACCESO DE LAS MUJERES A UNA VIDA LIBRE DE VIOLENCIA Y EL CÓDIGO PENAL FEDERAL, EN MATERIA DE VIOLENCIA DIGITAL**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) sin duda alguna ha sido beneficioso para la humanidad, pues conlleva que estemos mejor comunicados, más enterados de lo que sucede en el mundo y en nuestro entorno y, en general, son herramientas indiscutiblemente necesarias para el desarrollo de la vida actual.

Son TIC un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran en un sistema de información interconectado y complementario. La innovación tecnológica consiste en que se pierden la frontera entre un medio de información y otro.¹

Sin embargo, esto también tiene sus riesgos: hoy más que nunca en la historia estamos expuestos a que se cometan actos “cibernéticos”, imborrables de las redes sociales, que afectan la integridad, reputación y seguridad de las

¹ Gómez, C.: El desafío de los nuevos medios de comunicación en México. AMIC, México.1992

personas; son diversas las conductas que nos pueden causar algún daño de trascendencia. Para efectos de la presente iniciativa haré énfasis en la violencia digital que se comete utilizando precisamente las TIC, a través de las redes sociales, de mensajes ofensivos, difamando a las víctimas, agredíendolas verbalmente, robando incluso su identidad, entre muchas otras modalidades.

En la era digital, con el surgimiento y constante evolución de las TIC, también ha aparecido un fenómeno creciente en la sociedad al que se ha denominado **ciberbullying**, que se define como: *"el uso de algunas Tecnologías de la Información y la Comunicación, como el correo electrónico, los mensajes del teléfono móvil, la mensajería instantánea, los sitios personales vejatorios y el comportamiento personal en línea difamatorio, de un individuo o un grupo, que deliberadamente, y de forma repetitiva y hostil, pretende dañar a otro."*²

La Asociación "Stop Violencia Digital", señala que la violencia digital es aquella agresión que se sufre a través de medios digitales o telemáticos. Destaca que esta es la distinción con otro tipo de violencia, el medio, y esta agresión puede tener como consecuencia daños psicológicos importantes.³

Además, debemos tener conciencia que el uso de las TIC como medio para ejercer violencia hacia una persona, tiene alcances que son difíciles de dimensionar, pues en cuestión de minutos la información llega a un gran número de personas e incluso a cualquier rincón del mundo, además que ésta prevalece en el tiempo.

De acuerdo con datos del informe "Digital 2019: Global Internet Use", elaborado por *We Are Social y Hoosuite*, en México existen alrededor de **88 millones de usuarios de internet**, que representan el mismo universo de usuarios de las redes sociales. Esto significa que **un 67 por ciento de la población total del país es usuaria activa de las plataformas digitales**, lo que habla de una dinámica amplia en la que la violencia cotidiana puede ser fácilmente trasladada al espacio cibernético. En ese sentido, existe un gran espacio para generar una prevención efectiva por parte de las autoridades para que los usuarios no sigan siendo objeto de acoso u hostigamiento.⁴

² www.bullying.org

³ <https://stopviolenciadegenerodigital.com/> (5 de septiembre de 2019)

⁴ <https://www.reporteindigo.com/reporte/violencia-digital-una-realidad-internet-interaccion-mujeres-acoso-tipificacion-justicia-jalisco/> (10 de septiembre de 2019)

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), a través del Módulo sobre ciberacoso 2017, que formó parte de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Hogares 2017 (ENDUTIH), ha dado a conocer los siguientes datos estadísticos⁵:

1. La población entre los 12 y 59 años estimada por la ENDUTIH 2017 es de 84.5 millones de personas, de las cuales el **70% utilizaron internet en cualquier dispositivo en los últimos tres meses.**

2. De esta población usuaria de internet **16.8% declaró haber vivido, en los últimos doce meses, alguna situación de acoso cibernético por las que se indagó.** La prevalencia de los afectados por sexo es diferencial, siendo 1.7% mayor para las mujeres.

3. La prevalencia del ciberacoso más alta se encuentra en los rangos de edad de 12 a 19 años y de 20 a 29 años, con poco más del 20% de los usuarios de internet que vivieron algún tipo de ciberacoso, este porcentaje disminuye conforme aumenta la edad.

4. Las mujeres declararon vivir ciberacoso con un porcentaje por encima del captado para varones; en el nivel básico y medio superior la diferencia es de poco más de tres puntos porcentuales, y en el nivel superior es de 4 puntos.

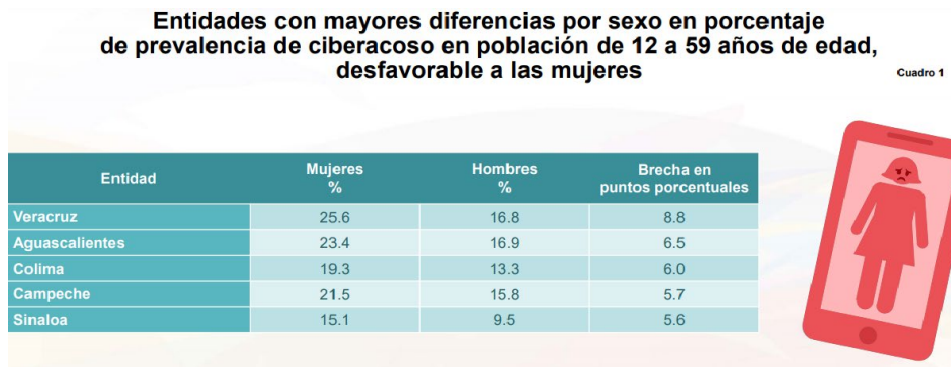
Porcentaje de la población de 12 a 59 años de edad, que vivió ciberacoso durante los últimos doce meses, por nivel de escolaridad según sexo



5. La mayor prevalencia de ciberacoso se registra en Tabasco, con un 22.1%, seguido de Veracruz, Zacatecas, Guanajuato y Aguascalientes. Con la menor prevalencia se encuentra Sinaloa con 12.3%.

⁵https://www.inegi.org.mx/contenidos/investigacion/ciberacoso/2017/doc/mociba2017_resultados.pdf (25 de septiembre de 2019)

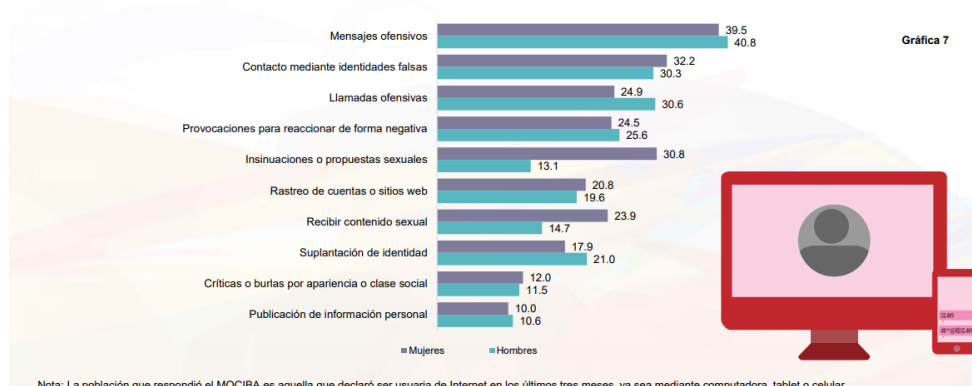
6. Los resultados reflejan un contraste determinado por Género para el ciberacoso, siendo desfavorable para las mujeres en varias entidades y con más énfasis la problemática. En Veracruz y Aguascalientes, ellas reportan entre 8.8 y 6.5 puntos porcentuales más que lo señalado por los hombres.



7. Las situaciones experimentadas con mayor frecuencia por la población que ha vivido ciberacoso fue recibir mensajes ofensivos (40.1%), cerca de un tercio fue contactada mediante identidades falsas (31.4%) y poco más de una cuarta parte recibió llamadas ofensivas (27.5 %).

8. Las mujeres están más expuestas a situaciones de acoso sexual con una diferencia significativa, las insinuaciones o propuestas sexuales con 30.8% de las mujeres contra 13.1% de los hombres; y recibir fotos o videos de contenido sexual con un 23.9% versus 14.7%.

Porcentaje de la población de 12 a 59 años de edad, que vivió ciberacoso en los últimos doce meses, por situación experimentada según sexo



9. El ciberacoso puede ocasionar efectos muy graves como impactos en la salud física y emocional de la persona e incluso hay casos que pueden llegar al suicidio. En el Modulo sobre Ciberacoso se encontró que los principales efectos son enojo (66.9%), desconfianza (43.2%) e inseguridad (29.3%).

De acuerdo con información de *Globalwebindex* a nivel mundial el tiempo que pasamos en redes sociales ha aumentado en promedio 60% en los últimos tres años; en 2012 pasábamos 90 minutos en redes al día; en 2019 esta cifra se elevó a 143 minutos en redes al día; los jóvenes entre 19 y 24 años son los que más tiempo pasan en redes sociales con 180 minutos al día. De acuerdo con información de esta misma fuente los mexicanos pasamos en redes sociales un tiempo superior al promedio, 190 minutos al día, colocándonos en el octavo lugar entre los países que más tiempo pasan en redes.

Podemos hablar de varios casos de violencia digital, sin embargo, aludiré solamente a algunos. En días pasados se dio a conocer en algunos medios de comunicación cómo opera un grupo que difunde "sexting", señalándose que opera en las redes sociales y se denomina "Imperio Alpha" en el que se comparten fotos y videos de contenido sexual, **mostrando a mujeres sin su consentimiento.**

Un caso también de violencia digital es el que sufrió hace algunos años Olimpia Coral Melo, el cual fue conocido ampliamente a través de diversos medios de comunicación y por su propio testimonio, y por la tarea que asumió a fin de denunciar este tipo de acciones. En este como en innumerables casos se difundió un video íntimo sin su consentimiento y fue víctima no solamente de este tipo de violencia, sino que como ya se mencionó, millones de personas pueden verlo en cuestión de minutos, poniendo a la persona en una situación de vulnerabilidad inmediata, con lo cual la persona afectada pasa por las críticas de la sociedad, la viralización de su video en las redes y además por la revictimización por parte del sistema de justicia.

En ese contexto, esta valiente joven ha impulsado que en diversos estados de la República se apruebe lo que se ha conocido como la "**Ley Olimpia**", que son una serie de reformas al marco jurídico, a fin de tener las herramientas necesarias para **castigar la violencia digital.**

Los padres de familia sin duda alguna deben estar siempre atentos de lo que sus menores hijos están haciendo con las TIC, ellos son los principales agentes de prevención de los menores, no obstante, desde las escuelas también se puede hacer mucho para que los educandos utilicen la tecnología para asuntos de provecho, no para cometer actos deleznable en contra de otras personas, o

bien que esos actos sean a modo de "retos" o juegos entre ellos que al final puedan terminar en un acto de violencia digital.

Tal es el caso de los denominados "Packs", que consiste en enviar fotografías de cualquier parte del cuerpo (generalmente las partes íntimas) a través de las redes sociales como Facebook y Whatsapp, principalmente. Estas fotografías se las toman semidesnudos o desnudos. El reto consiste en que si alguien manda un pack la otra persona debe responder de la misma forma. Evidentemente se corre el riesgo de que esa información sea divulgada entre un número mayor de personas, poniendo en peligro la integridad de la persona, generalmente un menor, que las fotografías sean utilizadas para pornografía infantil, que se difundan como venganza, que sean utilizadas por extorsionadores e incluso por tratantes de personas.

El uso de las redes sociales debe hacerse con responsabilidad y, como se señaló, esto empieza en casa. La evidencia de lo anterior es que hay un gran número de menores haciendo uso de las redes sociales como Facebook e Instagram, por citar solo dos, y estos no tienen la edad requerida para poder ser miembros de las mismas, sin embargo, los padres han sido permisivos al dejar que sus hijos mientan respecto a su edad para poder tener acceso a dichas redes sociales.

Los datos estadísticos citados nos demuestran la necesidad que existe de hacer algo al respecto para la protección de la población al ser usuarios de las TIC, vemos nuevamente como los menores y las mujeres son los más susceptibles de sufrir violencia digital.

Por lo que mediante esta propuesta integral de reformas legislativas se busca que desde las aulas se cuente con programas de prevención de la violencia digital, que los educandos sepan qué hacer si se encuentran en una situación de este tipo.

Debemos concientizar a los alumnos desde temprana edad para que estén alertas ante el peligro que conlleva el uso de las TIC, pero debemos esforzarnos aun más en educar para que ellos no sean los que cometen agresiones de ningún tipo, y en este caso particular haciendo uso de la tecnología para escudarse generalmente en el anonimato.

Siempre es mejor la prevención, por eso la importancia de las reformas al marco jurídico en materia de educación, ya que estamos convencidos que desde las aulas se puede hacer mucho al respecto. Sin embargo, estamos conscientes de que no podemos quedarnos solo con los programas para prevenir la violencia digital, por lo que en ese contexto es preciso que se realicen reformas a la Ley

General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de violencia, por ser este sector de la sociedad el más afectado.

El Frente Nacional para la Sororidad ha señalado que se sufre violencia digital cuando se envían mensajes ofensivos, incómodos o amenazantes, de manera reiterada, sin consentimiento; cuando se roban la identidad digital de una persona con fines lucrativos, sexuales o de entretenimiento; cuando violan la privacidad y comparten videos o fotos de su intimidad sin su consentimiento; cuando usan sus datos personales para promocionar contenido pornográfico o fomentar la trata de personas en internet.

Los efectos que provoca la violencia digital a las personas son daños psicológicos como angustia, depresión, miedo, estrés, paranoia e impotencia; igualmente puede provocar daños físicos como dolor de cabeza, colapso emocional, incitación al suicidio; miedo a salir, abandono de las tecnologías, escarnio público injustificado, autocensura y sensación de vigilancia constante. Entre más jóvenes son las víctimas, más efectos negativos pueden tener este tipo de conductas.

Sin duda el *sexting* (textear sobre sexo), es decisión personalísima, no obstante, debemos educar para prevenir de los riesgos que conlleva el uso irresponsable de las TIC. Quien realmente comete el acto ilícito es la persona que se hace de esa información y la viraliza o utiliza para hacer otro tipo de acciones reprobables como el chantaje, la extorsión, vender las imágenes o videos, entre muchas otras más.

De ninguna manera se tiene el propósito de restringir su uso, ni de vulnerar la libertad de expresión, derecho garantizado desde nuestro texto constitucional; simplemente se trata de educar para prevenir y reducir al máximo que se cometan este tipo de acciones que vulneran los derechos más esenciales de las personas.

La prevención es el primer paso para evitar que se cometan estos tipos de actos que transgreden los derechos de cualquier persona, indistintamente de su edad o sexo y que además al ser cometidos a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, tienden a ser viralizados, dañando severamente a las víctimas. Por ello es importante ante todo que desde las aulas se realicen programas preventivos para que las personas aprendan a usar responsablemente estas Tecnologías.

Este tema ya ha sido planteado en esta Legislatura y en anteriores para regular el tema de la violencia digital, no obstante, esta propuesta busca ser integral en virtud de que esta violencia no se ejerce únicamente en contra de las mujeres, sino que cualquier persona puede ser víctima de ésta.

Para atender estas conductas que lesionan severamente a las personas que las sufren, deben enfocarse de manera integral desde la perspectiva de la legislación en materia educativa, la de violencia contra las mujeres y la relativa a las niñas, niños y adolescente y finalmente, por la trascendencia del daño que causa a las víctimas, y castigarse por el Estado bajo el principio de *ultima ratio*, es decir, la de tipificar la conducta como delito, y el establecimiento de su sanción, dentro de la legislación penal federal.

Por lo anteriormente expuesto someto a la consideración de este Honorable Pleno la siguiente:

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONAN Y REFORMAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN; LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES; LA LEY GENERAL DE ACCESO DE LAS MUJERES A UNA VIDA LIBRE DE VIOLENCIA Y EL CÓDIGO PENAL FEDERAL, EN MATERIA DE VIOLENCIA DIGITAL.

ARTÍCULO PRIMERO.- Se **adicionan** dos nuevas fracciones IX y X al artículo 74 y se recorre la subsecuente del mismo artículo, de la Ley General de Educación, para quedar como sigue:

Artículo 74. ...

...

I. a VIII. ..

IX. Elaborar e impartir programas y talleres especiales de prevención de la violencia digital, para lo cual se deberá contar con personal altamente capacitado en dicha temática;

X. Coordinar campañas de información para los padres de familia y alumnas y alumnos sobre el uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; y

XI. Elaborar y difundir materiales educativos para la prevención y atención de los tipos y modalidades de maltrato escolar, así como coordinar campañas de información sobre las mismas.

...

ARTÍCULO SEGUNDO. Se **reforma** la fracción XII del artículo 57 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como sigue:

Artículo 57. ...

...

...

I. a XI. ...

XII. Se elaboren protocolos de actuación sobre situaciones de acoso o violencia escolar para el personal y para quienes ejerzan la patria potestad, tutela o guarda y custodia, **poniendo especial atención en la violencia digital;**

XIII. a XXII. ...

...

...

ARTÍCULO TERCERO. Se **adiciona** un capítulo III Bis intitulado "Violencia Digital", que contiene un nuevo artículo 17 Bis al Título II de la Ley General de Acceso de las Mujeres a una vida Libre de Violencia, para quedar como sigue:

TÍTULO II

Modalidades de la Violencia

Capítulos I. al III ...

Capítulo III Bis

Violencia digital

Artículo 17 Bis. Violencia digital: todos aquellos actos que se realizan a través del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, plataformas de la Internet, redes sociales o correo electrónico, que atentan contra y/o lesionan la integridad, la libertad o la vida privada de las mujeres, causando daño o sufrimiento de índole psicológica, física, social, económica o sexual tanto en el ámbito privado como

público, y que se manifiesta mediante el acoso y/o el hostigamiento, y tiene como finalidad exhibir, denigrar, amenazar, intimidar y agredir a las mujeres, transgrediendo sus derechos humanos e impidiendo su normal desarrollo en todos los ámbitos de la vida.

ARTÍCULO CUARTO. Se **adiciona** un Capítulo II Violencia Digital que comprende un artículo 149 Quater, al Título Tercero Bis Delitos contra la dignidad de las personas y se cambia la numeración al Capítulo Único para ser Capítulo I, del Código Penal Federal, para quedar como sigue:

Título Tercero Bis

Delitos contra la Dignidad de las Personas

Capítulo I Discriminación

Artículo 149 Ter. ...

Capítulo II Violencia Digital

Artículo 149 Quater. Se aplicará sanción de cinco a ocho años de prisión y multa de cien hasta quinientas veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización a toda aquella persona que de manera inicial envíe o, mediante reenvío, cometa con o sin dolo violencia digital.

Se entenderá por violencia digital:

- I. Los actos por medios escritos, en imágenes, videos o audios que se realicen, envíen o reenvíen a través del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, plataformas de la Internet, redes sociales o correo electrónico, que atente contra la integridad, la libertad, la vida privada de las personas o cause daño o sufrimiento psicológico, físico, económico o sexual tanto en el ámbito privado como público, exhibiendo, denigrando, amenazando, intimidando o agrediendo a las personas, transgrediendo sus derechos humanos y que impidan su normal desarrollo en todos los ámbitos de la vida, y**

- II. Los actos por medios escritos, en imágenes, videos o audios que se realicen, envíen o reenvíen a través del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, plataformas de la Internet, redes sociales o correo electrónico, que hagan a la víctima ser sujeto de señalamientos, comentarios, burlas, acoso o desprecio, derivados de esos escritos, imágenes, videos o audios que de manera electrónica hayan sido enviados o reenviados.**

Se entenderá de manera inicial el acto mediante el cual, una persona envía o publica por primera vez, a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, textos, imágenes, videos o audios que atenten contra otra persona en términos de las fracciones anteriores, y por reenvío se entenderá el acto a través del cual la persona que haya recibido ese mensaje se lo haga llegar a otra u otras personas.

TRANSITORIOS

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

Atentamente,

Sen. María Guadalupe Saldaña Cisneros.

Dado en el Salón de Sesiones de la H. Cámara de Senadores, en la Ciudad de México, a veintinueve de octubre de 2019.