

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES Y DEL CÓDIGO PENAL FEDERAL, EN MATERIA DE VIDEOJUEGOS

El que suscribe diputado federal, **C. Mario Rafael Llergo Latournerie**, del Grupo Parlamentario de Morena de la LXV Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y los artículos 55 y 179 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, me permito someter a consideración de esta Honorable Asamblea, la **Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se Reforman y Adicionan Diversas Disposiciones de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes y del Código Penal Federal, en Materia de Videojuegos**, de conformidad con la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La presente iniciativa tiene por objeto proteger a niñas, niños y adolescentes de los riesgos que conlleva el uso de videojuegos, a través del reforzamiento de sanciones administrativas dirigidas a distribuidores, comercializadores y arrendadores que no cumplan la normativa en materia de clasificación por edad, y de sanciones penales para quienes permitan, faciliten o induzcan su uso cuando el contenido no sea el adecuado conforme a la situación psicoemocional de las personas destinatarias, y para quienes, mediante correo electrónico, redes sociales, videojuegos o cualquier otro medio de comunicación en el ciberespacio, recluten a niñas, niños y adolescentes para cometer algún delito. Dichas medidas buscan priorizar el interés superior de la niñez, contemplado en el artículo 4o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y los tratados internacionales en la materia.

En la actualidad, los videojuegos y sus dispositivos de reproducción son una actividad común en la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes. Se calcula que de 72.3 millones de personas que en México utilizan videojuegos, 21.6 millones son menores de 16 años, quienes registran un uso promedio de cuatro veces por semana, con una duración mínima de dos horas por sesión.¹

Diversos especialistas han estudiado las consecuencias que se originan por esta actividad. En particular, han analizado el contenido de violencia explícita a que se exponen niñas, niños y adolescentes con el uso de videojuegos y los efectos del uso excesivo de los dispositivos tecnológicos.

La Organización Mundial de la Salud, en enero del presente año, catalogó la adicción a los videojuegos como una enfermedad de desorden mental que vicia la estabilidad emocional de los usuarios a corto, mediano y largo plazos. Mediante la Undécima Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización, se determinó que el trastorno por el uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente y se manifiesta por el deterioro en el control sobre el juego, el incremento en la prioridad dada al juego sobre otros intereses, así como en la continuación o incremento del tiempo que se pasa en el juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

Antes de esta clasificación, diversas publicaciones especializadas advirtieron del impacto que tienen los videojuegos en la conducta y pensamiento de niñas, niños y adolescentes. La *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica* publicó un estudio² que advierte que el uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes, pues observó que mientras mayor es

¹ Competitive Intelligence Unit, "Los niños y los juegos de video: jugando con la violencia", *American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, Estados Unidos de América, 2021. Recuperado de: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_lo_s_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx.

² Dorantes, Gabriel, "El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes", *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, vol. 9. núm. 2, Asociación para el Avance de la Ciencia Psicológica, Argentina, 2017, pp. 1-16.

la exposición a juegos violentos, mayor es la predilección de actividades de naturaleza violenta para su desarrollo social.

Por su parte, el estudio “Videojuegos violentos y agresividad”³ concluyó que la exposición de niñas, niños y adolescentes a videojuegos con contenido violento se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, así como con la disminución de comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas.

El artículo “Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en la adolescencia y adultos jóvenes”, de autores mexicanos,⁴ evidencia que niñas, niños y adolescentes que utilizan de manera prolongada videojuegos con contenido violento generan una sintomatología depresiva, agresiva y de violencia intrafamiliar o social mayor que aquéllos con menor nivel de exposición.

Por otra parte, y más allá del contenido mismo de los videojuegos, la Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente ha evidenciado que videojuegos que permiten a niñas, niños y adolescentes jugar en línea con adultos desconocidos han inducido a conductas relacionadas con comportamientos criminales, abuso de drogas, uso de palabras altisonantes y gestos obscenos, así como a la normalización de la explotación sexual y la violencia hacia la mujer.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación,⁵ existen cuatro categorías en las que se pueden resumir los riesgos del uso de los videojuegos:

³ Etxeberria, Félix, “Videojuegos violentos y agresividad”, *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, núm. 18, Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social, España, 2011, pp. 31-39.

⁴ Martínez, Patricia; Betancourt, Diana, y González, Alejandro, “Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes”, *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, vol. 4, núm. 2, Universidad Católica Luis Amigo. Colombia, 2013, pp. 167-180.

⁵ Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, “Guía de padres y madres sobre uso de videojuegos por menores”, *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento*, España, 2010. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/pdf/GuiaParapadresymadresobreusosegurodevideojuegospor menores.pdf>.

1. Riesgos de contenido: relacionados con la exposición de niñas, niños y adolescentes a contenidos con lenguaje inadecuado, imágenes vinculadas con violencia, discriminación y uso de drogas.
2. Riesgos de uso excesivo: identificados con el abuso o dependencia de los videojuegos. Pueden impactar de manera directa en la salud física y mental. En el caso de niñas, niños y adolescentes, las principales consecuencias de estos riesgos son: comportamiento absorto, tensión excesiva, frustración, pérdida de interés hacia otras actividades, trastornos del sueño y distanciamiento familiar.
3. Riesgos de interactividad con otras personas: referidos al contacto con ciberacosadores y ciberdelincuentes que tienen la posibilidad de comunicarse con niñas, niños y adolescentes a través de *chats* privados o foros públicos incluidos en los videojuegos.
4. Riesgos técnicos: relacionados con la transmisión de virus digitales que afectan el dispositivo electrónico que se utiliza para la descarga e intercambio de archivos. El robo de datos personales de niñas, niños y adolescentes o bancarios de sus madres o padres constituyen la consecuencia más nociva.

Se presume que los riesgos de contenido y uso excesivo se refieren a la posibilidad de generar trastornos psiquiátricos, como depresión, déficit de atención, impulsividad, trastornos del espectro autista, desorden bipolar, uso de alcohol, ansiedad, trastorno obsesivo-compulsivo, deterioro en la inteligencia emocional, baja empatía social, adicción a la tecnología, aislamiento, falta de sueño y provocación de daño cerebral, entre otros.

Esta vulnerabilidad psico-emocional genera, a su vez, el riesgo de interactividad, pues puede ser aprovechada por personas desconocidas, generalmente adultas, para cometer conductas delictivas, principal preocupación de la presente iniciativa.

En los últimos años, los delitos informáticos mediante el uso de videojuegos han incrementado su presencia en la sociedad mexicana. En agosto de 2021, en el estado de Oaxaca, por ejemplo, secuestraron a tres menores de edad bajo engaño, al ofrecerles un trabajo que se asemejaba con el contenido del videojuego, con el fin encubierto de reclutarlos en actividades de la delincuencia organizada (caso “free fire”).⁶ Asimismo, la madrugada del 18 de septiembre de 2021, a través de un perfil de videojuego, un menor fue invitado a integrarse al Cártel del Noroeste (caso “Alfredo”).⁷

De acuerdo con cifras oficiales del Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública, en 2015 se registraron 1,940 casos de corrupción de menores, mientras que en 2021 se observaron 2,422, es decir, en seis años se incrementó 20% la incidencia de este delito:



⁶ Presidencia de la República, Conferencia matutina del Presidente de la República, Andrés Manuel López Obrador, Presentación de los Casos “free fire” y “Alfredo”, por parte de la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana, video, Gobierno Federal, México, 2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=E2zneSA9AgU>.

⁷ Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana, “Decálogo de Ciberseguridad para la Protección de Menores”, Gobierno Federal, México, 2021. Recuperado de: <https://www.gob.mx/sspc/prensa/decalogo-de-ciberseguridad-estrategia-para-la-proteccion-de-la-ninez-y-adolescentes#:~:text=El%20Dec%C3%A1logo%20recomienda%3A,sino%20generar%20nuevas%20para%20jugar..>

Asimismo, respecto del número de víctimas por corrupción de menores, durante el 2015 se identificaron 2,256, mientras que en el 2021 se registraron 2,657, es decir, 15% más:



Por otro lado, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) registró en 2020 que el 21% de la población de 12 y más años que utilizó Internet fue víctima de ciberacoso, cifra que en mujeres de 12 a 19 años de edad ascendió a 29.2%.⁸

Ese mismo año, 37.1% de los hombres de 12 y más años que fueron víctimas de ciberacoso tuvieron contacto con personas con identidades falsas, mientras que 35.9% de las mujeres fueron víctimas de ciberacoso con insinuaciones o propuestas sexuales. El INEGI observó también que el 57.8% de la población de 12 y más años que fue víctima de ciberacoso desconocía a la persona o personas que lo efectuaron. Los estados de Tlaxcala, Puebla e Hidalgo fueron los que presentaron mayor incidencia.

La actual administración del Gobierno Federal ha implementado distintas acciones para prevenir y erradicar los riesgos por el uso excesivo de videojuegos, como la

⁸ Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2020. México. Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/programas/mociba/2020/>

difusión del Decálogo de Ciberseguridad para la Protección de Menores, emitido por la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana,⁹ como una herramienta de supervisión para evitar que niñas, niños y adolescentes sean víctimas de delitos cometidos en esta modalidad virtual, en el marco de la Estrategia Nacional de Prevención de Adicciones “Juntos por la Paz”, instrumento de coordinación interinstitucional creado para proteger a niñas, niños y adolescentes en peligro de adicciones, así como para recuperar el espacio público y la armonía en las comunidades, a través de un cambio de paradigma basado en la comprensión y atención de los factores del entorno que influyen en el riesgo de consumo de sustancias y problemas de salud mental.

En el mismo marco de la Estrategia Nacional de Prevención de Adicciones, la presente iniciativa busca fortalecer la regulación administrativa en materia de videojuegos, comenzando por la clasificación de contenidos por edad, con base en la presencia de violencia, uso de lenguaje soez, humor sexualizado, sangre, apuestas simuladas, contenido sexual gráfico, entre otros elementos a cargo de la autoridad competente.

En caso de violaciones a esta normativa, se prevé que la Secretaría de Gobernación pueda sancionar a distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos con medidas de apremio como apercibimiento, el retiro, inmovilización, aseguramiento y suspensión para comercializar los productos, y como sanción la clausura.

Esta iniciativa busca fortalecer estas sanciones administrativas en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Igualmente, pretende combatir los riesgos asociados a la comisión de conductas delictivas mediante la inclusión de sanciones en el Código Penal Federal.

Con ello se pretende, desde el ámbito administrativo y penal:

⁹ Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana. Óp. Cit.

- Garantizar que se cumpla con la inscripción de especificaciones gráficas con advertencias, descripciones de contenidos y elementos interactivos requeridos para que los videojuegos puedan ser distribuidos, comercializados o arrendados en el territorio nacional.
- Consolidar el control de la venta de videojuegos adecuados para la madurez de niñas, niños y adolescentes, con base en parámetros multifactoriales que ayuden a realizar una adecuada clasificación del contenido de los videojuegos, en función de la audiencia a la que van dirigidos.
- Facilitar la intervención de las autoridades para disminuir y atacar los riesgos de interacción que poseen los videojuegos en línea actualmente para la comisión de delitos, fundamentalmente cuando se involucra a niñas, niños y adolescentes.

De esta manera, se responde a la exigencia constitucional y convencional que reconoce y salvaguarda el interés superior de la niñez como el medio idóneo para garantizar de manera plena su derecho al desarrollo de la personalidad y sano esparcimiento.

Con esta propuesta de modificación, México se incorpora plenamente a la normativa internacional en la materia que regula el uso de videojuegos, ya aplicada en países como Canadá, Estados Unidos de América, Panamá, Argentina, Chile, República Dominicana, Costa Rica, Honduras, Colombia, Perú, Reino Unido, España, Alemania, China, Japón, Corea del Sur, Nueva Zelanda y Australia.

En virtud de lo anterior, se propone:

1. En la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, la adición de un párrafo tercero al artículo 149, para establecer como medidas de apremio:

apercibimiento, suspensión de la comercialización, retiro, inmovilización y aseguramiento de productos, suspensión de información y publicidad, y como sanción la clausura. Estas medidas serán aplicables a distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos por las violaciones que cometan a dicha ley, conforme a las disposiciones jurídicas aplicables en la materia.

2. En el Código Penal Federal:

- a) La modificación al artículo 201, para tipificar y sancionar a quienes permitan, faciliten o induzcan el uso de videojuegos cuando el contenido no sea apto para menores de edad, con pena de prisión de siete a 12 años y multa de 800 a 2,500 días de UMA.
- b) La adición del artículo 201 TER, para tipificar y sancionar a quienes, mediante correo electrónico, redes sociales, videojuegos o cualquier otro medio de comunicación en el ciberespacio, recluten a niñas, niños y adolescentes para cometer algún delito, con prisión de cuatro a 20 años.
- c) La adición de un segundo párrafo al artículo 208 para tipificar y sancionar al que provoque a cometer un delito, o haga apología de éste o de algún vicio, mediante el uso de videojuegos, con 10 a 180 jornadas de trabajo en favor de la comunidad, si el delito no se ejecutare, o la sanción que corresponda por la participación en la comisión del delito cometido.

Por las razones expuestas, en ejercicio de la facultad conferida por el artículo 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se somete a consideración de esta Soberanía la siguiente Iniciativa con Proyecto de

DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES Y DEL CÓDIGO PENAL FEDERAL, EN MATERIA DE VIDEOJUEGOS

Artículo Primero. Se adiciona un párrafo tercero y se recorren los subsiguientes del artículo 149 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como sigue:

Artículo 149. ...

...

Además de las sanciones previstas en el párrafo anterior, por infracciones de la fracción VII Bis del artículo 148 de la presente Ley, se podrán aplicar medidas de apremio consistentes en apercibimiento; suspensión de la comercialización o información o publicidad, y retiro, inmovilización o aseguramiento de productos, así como la sanción de clausura, conforme a las disposiciones jurídicas aplicables en la materia.

...

...

Artículo Segundo. Se **reforma** el artículo 201, párrafos primero, incisos e) y f) y segundo, y se **adiciona** un inciso g) al párrafo primero del artículo 201; el artículo 201 TER, y un segundo párrafo al artículo 208, del Código Penal Federal, para quedar como sigue:

Artículo 201.- ...

a) a d) ...

e) Formar parte de una asociación delictuosa;

f) Realizar actos de exhibicionismo corporal o sexuales simulados o no, con fin lascivo o sexual, o

g) Utilizar videojuegos con contenido no apto para personas menores de 18 años.

A quien cometa este delito se le impondrá: en el caso del inciso a) o b) pena de prisión de cinco a diez años y multa de quinientos a mil días; en el caso del inciso c) pena de prisión de cuatro a nueve años y de cuatrocientos a novecientos días multa; en el caso del inciso d) se estará a lo dispuesto en el artículo 52, del Capítulo I, del Título Tercero, del presente Código; y en el caso del inciso e), f) o g) pena de prisión de siete a doce años y multa de ochocientos a dos mil quinientos días.

...

...

...

...

Artículo 201 TER.- Se impondrá pena de cuatro a veinte años de prisión a quien, a través de correo electrónico, videojuegos, redes sociales o cualquier otro medio que utilice una red pública o privada de telecomunicaciones, sistemas de cómputo, electrónicos o sucedáneos, reclute mediante engaño, amago, amenaza o voluntariamente a una o varias personas menores de 18 años de edad o a una o varias personas que no tienen capacidad para comprender el significado del hecho

o a una o varias personas que no tienen capacidad para resistirlo, con el fin de cometer algún delito.

Artículo 208.- ...

La pena prevista en el párrafo anterior, de igual forma, se aplicará en caso de que la provocación o la apología del delito se realice mediante el uso de videojuegos.

TRANSITORIO

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

Ciudad de México, a 17 de agosto de 2022.

ATENTAMENTE



DIP. MARIO RAFAEL LLERGO LATOURNERIE