

INICIATIVA QUE REFORMA EL ARTÍCULO 20 QUARTER DE LA LEY GENERAL DE ACCESO DE LAS MUJERES A UNA VIDA LIBRE DE VIOLENCIA, A CARGO DE LA DIPUTADA ANA ISABEL GONZÁLEZ GONZÁLEZ, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRI

La que suscribe, diputada Ana Isabel González González, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional en la LXVI Legislatura del honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 71, fracción II, y 72 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; así como los artículos 6, numeral 1, fracción I; 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de esta soberanía **iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforma el tercer párrafo del artículo 20 Quarter de la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia**, al tenor de lo siguiente.

Exposición de Motivos

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas (ONU-Mujeres), la violencia contra las mujeres y las niñas es una de las violaciones más generalizadas de sus derechos humanos, que se debe atender de manera inmediata y urgente nivel global.

Los tipos de violencia tiene graves consecuencias en la integridad de las mujeres y niñas y pueden ser físicas, psicológicas, y sexuales, los cuales son:

- Violencia por parte de su pareja: maltrato físico, psicológico, conyugal, violación y feminicidio.
- Violencia sexual y acoso: violaciones por actos sexuales, abuso infantil, matrimonio forzado y matrimonio infantil.
- Violencia digital: se visibiliza a través de la Inteligencia Artificial, redes sociales y medios de comunicación, causando daños a la integridad de los derechos humanos de las mujeres.¹

La violencia en las mujeres son aquellos actos que lastiman y van desde daños físicos, sexuales, psicológicos, amenazas y de privación de la libertad, afectando su empleo, educación, y, sobre todo, sus oportunidades de crecimiento personal y profesional.

Sin embargo, ante el aumento de las tecnologías por un lado ayuda al progreso, crecimiento y desarrollo de cada país, por ejemplo, para el tema de la salud, se utilizan para salvar vidas, contrarrestando enfermedades. En educación es para crear espacios virtuales de aprendizaje. Y en espacios públicos, son cada vez más accesibles utilizándolos para algunas personas, en dañar, perjudicar y violentar a través de plataformas de la inteligencia artificial a mujeres, niñas y adolescentes, lo cual resulta necesario crear estrategias prioritarias para contrarrestar la violencia digital.²

La violencia de género, a través de la era digital, sigue siendo un obstáculo para la igualdad, el crecimiento, desarrollo y el respeto de los derechos humanos a nivel internacional.

La violencia digital va más allá de las relaciones interpersonales, las mujeres se ven amenazadas en su seguridad, integridad, bienestar social y vida.³

Una plataforma de la inteligencia artificial está integrada de tecnologías para entrenar y desarrollar modelos y algoritmos de aprendizaje automático.

La violencia generada a través de la inteligencia artificial causa daños psicológicos, sociales, económicos y de desarrollo que vulneran los derechos y libertades de todas las mujeres, niñas y adolescentes.

En este mismo orden de ideas, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), menciona que el aumento de plataformas digitales resulta preocupante por la protección de los derechos humanos. Por ello, los estereotipos e identidades de género se vulneran a través de programas, servicios de internet y plataformas como la inteligencia artificial que son decisiones automatizadas y algoritmos que tienen el potencial de difundir identidades perjudiciales sin consentimiento para las mujeres.⁴

Por ello, como cada 25 de noviembre, la ONU conmemora el Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer, para este 2024 el tema principal es: “Cada 10 minutos se asesina a una mujer”, con el objetivo de movilizar a toda la población a poner fin la violencia contra las mujeres y de revitalizar los compromisos y exigir responsabilidad en la toma de decisiones.⁵

Para dimensionar la magnitud de esta grave problemática, de acuerdo con cifras de la Organización de las Naciones Unidas (ONU-Mujeres), cada 10 minutos fallece una mujer. En este mismo sentido, dicha organización indica que, en todo el mundo, aproximadamente 736 millones de mujeres han sido víctimas de violencia física y/o sexual al menos una vez en su vida, es decir, casi una de cada tres han sido víctimas de violencia física o sexual por parte de su pareja. En temas de feminicidios, tan sólo en 2022, 48 millones de mujeres y niñas fallecieron a manos de sus parejas u otros familiares a nivel global.⁶

La ONU plantea que la violencia de género facilitada por la tecnología afecta a millones de mujeres, porque son más propensas a la violencia digital por cuestiones de su trabajo, identidades o acceso a la información, particularmente a las defensoras de derechos humanos, periodistas y legisladoras, activistas, feministas y académicas, por mencionar algunas, son las que enfrenan mayores índices de este tipo de violencia, que amenaza su seguridad, integridad, bienestar y calidad de vida.⁷

La forma de violencia digital contra las mujeres se produce, de la siguiente manera:

- Sextorsión: chantaje con la amenaza de publicar información sexual, videos o fotos, o compartir imágenes íntimas sin consentimiento.
- Doxing: publicar datos personales y privados.
- Ciberacoso: acoso sexual en línea.
- Phishing: fraude que busca obtener información bancaria.
- Grooming: personas adultas que intentan acercarse a menores de edad a fin de obtener satisfacción sexual.
- Incitación al odio.
- Cambio de identidad.⁸

Para el caso de nuestro país, de acuerdo con el Instituto de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Estado de México, menciona que en 2021 a nivel nacional se presentaron las siguientes cifras:

- De los 84.1 millones de usuarios de internet son mayores de 12 años (44 millones son mujeres y 40.1 son hombres)
- En este sentido, 9.8 millones de mujeres de 12 años y más fueron víctimas de ciberacoso.
- 29.3 por ciento de mujeres de 20 a 29 años de edad utilizaron internet y fueron víctimas de ciberacoso.
- 61.3 por ciento de la población mayores de 12 años y más fueron víctimas de ciberacoso por un desconocido.
- 19.1 por ciento de la población mayores a 12 años y más fueron víctimas de ciberacoso por un conocido.⁹

El Instituto Nacional de las Mujeres menciona que 65 por ciento de las mujeres no denuncian la violencia digital y quien intentó denunciarla no tuvieron respuesta alguna.¹⁰

La violencia contra las mujeres y las niñas ya era reconocida como una crisis mundial antes de la pandemia de Covid-19, sin embargo, esta problemática ha aumentado los índices de casos de violencia en todas sus formas, según la ONU.

Resulta urgente aprobar leyes que mejoren la vida y la integridad de las mujeres, niñas y adolescentes en todo el país, garantizando su bienestar, desarrollo y calidad de vida, en la era digital.

Los impactos de la violencia pueden tener graves consecuencias en la salud mental, calidad, desarrollo profesional y, si no se atiende o se previene, las mujeres que sufran alguna violencia en sus formas podrán contar con depresión, trastornos de ansiedad que afectarán en su vida cotidiana.

Ante esta era moderna, resulta imperativo seguir legislando a favor de las mujeres, niñas y adolescentes con el fin de garantizar una vida plena y de seguridad para su bienestar social.

Juntos contribuyamos a crear entornos seguros y sostenibles. Juntos logremos un México sin violencia.

En esta tesitura, el objetivo central de la presente iniciativa es prevenir la violencia digital en las plataformas de tecnologías de la información y la comunicación como aquellos recursos, herramientas, programas y plataformas de inteligencia artificial que se utilizan para crear, procesar, administrar, compartir y difundir la información en las redes sociales.

En tal virtud, se reforma el tercer párrafo del artículo 20 Quater de la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, para quedar como sigue:

Como dice la Ley vigente:	Propuesta de modificación:
Artículo 20 Quáter.- Violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la	Artículo 20 Quáter.- Violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la

<p>que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le cause daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia.</p> <p>...</p>	<p>que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le cause daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia.</p> <p>...</p>
<p>Para efectos del presente Capítulo se entenderá por Tecnologías de la Información y la Comunicación aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos.</p>	<p>Para efectos del presente Capítulo se entenderá por Tecnologías de la Información y la Comunicación aquellos recursos, herramientas, programas y plataformas de la inteligencia artificial que se utilizan para crear procesar, administrar, compartir y difundir la información mediante diversos soportes tecnológicos.</p>
<p>La violencia digital será sancionada en la forma y términos que establezca el Código Penal Federal.</p>	<p>La violencia digital será sancionada en la forma y términos que establezca el Código Penal Federal.</p>

Por lo anteriormente expuesto y fundado, someto a consideración de esta honorable asamblea el siguiente proyecto de

Decreto

Único. Se reforma el tercer párrafo del artículo 20 Quáter de la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, para que dar como sigue:

Artículo 20 Quáter. Violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le cause daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia.

...

Para efectos del presente Capítulo se entenderá por Tecnologías de la Información y la Comunicación aquellos recursos, herramientas, programas **y plataformas de la inteligencia artificial** que se utilizan para **crear** procesar, administrar, compartir, difundir **y compartir** la información mediante diversos soportes tecnológicos.

La violencia digital será sancionada en la forma y términos que establezca el Código Penal Federal.

Transitorio

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

Notas

1 Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2024). Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la mujer. Consultado en el siguiente link: [HYPERLINK https://www.un.org/es/observances/ending-violence-against-women-day](https://www.un.org/es/observances/ending-violence-against-women-day)
<https://www.un.org/es/observances/ending-violence-against-women-day>

2 Organización de las Naciones Unidas (ONU). Violencia contra mujeres y niñas en el espacio digital: Lo que es virtual también es real. consultado en el siguiente link: <https://mexico.unwomen.org/es/digiteca/publicaciones/2020-nuevo/diciembre-2020/violencia-digital>

3 Idem

4 Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2023). Cómo afecta a mujeres y niñas la violencia de género facilitada por la tecnología. Consultado en el siguiente link: <https://unric.org/es/violencia-de-genero-facilitada-por-la-tecnologia/>

5 Organización de las Naciones Unidas (ONU). Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer. Cada 10 minutos se asesina a una mujer. #NoHayExcusa. Únete para poner fin a la violencia contra las mujeres. Consultado en el siguiente link: <https://www.un.org/es/observances/ending-violence-against-women-day>

6 Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2024). Datos y cifras: violencia contra las mujeres. Consultado en el siguiente link: <https://www.unwomen.org/es/articulos/datos-y-cifras/datos-y-cifras-violencia-contra-las-mujeres>

7 Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2023). Cómo afecta a mujeres y niñas la violencia de género facilitada por la tecnología. Consultado en el siguiente link: <https://unric.org/es/violencia-de-genero-facilitada-por-la-tecnologia/>

8 Idem

9 Instituto de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Estado de México. ¿Sabes que es la violencia Digital? Consultado en el siguiente link: <https://www.infoem.org.mx/es/iniciativas/micrositio/violencia-digital#:~:text=Violencia%20Digital%20en%20México%3A%20Cifras%20Relevantes&text=de%20mujeres%20de%2012%20años,de%207.6%20millones%20de%20hombres.&text=de%20las%20mujeres%20de%2020,al%2023.7%25%20de%20los%20hombres>

10 Instituto Nacional de las Mujeres (2022). Mujeres violencia en línea. Consultado en el siguiente link: <https://www.gob.mx/inmujeres/articulos/la-cirberviolencia-y-el-ciberacoso-es-una-realidad-que-debe-ser-visibilizada-con-datos>

Palacio Legislativo de San Lázaro, a 26 de noviembre de 2024.

Diputada Ana Isabel González González (rúbrica)