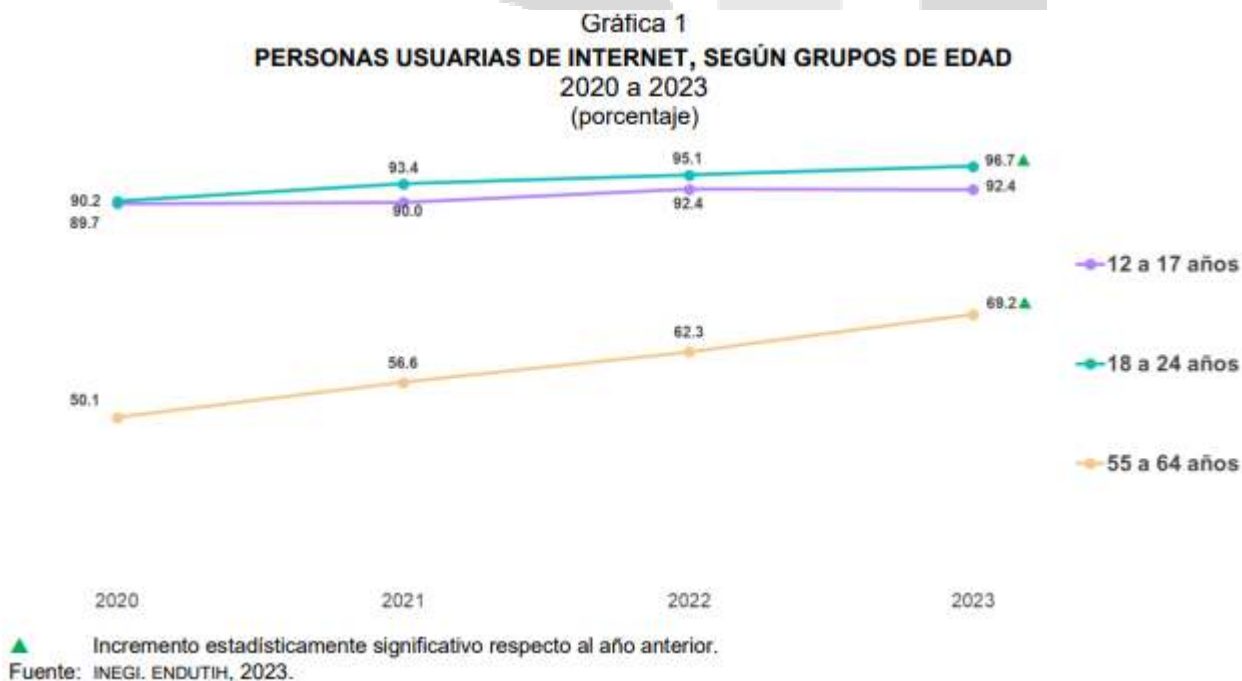


INICIATIVA QUE REFORMA EL ARTÍCULO 50. Y ADICIONA UN ARTÍCULO 20 SEPTIES A LA LEY GENERAL DE ACCESO DE LAS MUJERES A UNA VIDA LIBRE DE VIOLENCIA, EN MATERIA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA, SUSCRITA POR LA DIPUTADA ANNIA SARAHÍ GÓMEZ CÁRDENAS Y LEGISLADORES INTEGRANTES DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

La suscrita, Annia Sarahí Gómez Cárdenas, diputada en la LXVI Legislatura del Congreso de la Unión, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 6, numeral 1, fracción I; 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de esta soberanía, la siguiente iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforma el artículo 5 y se adiciona el artículo 20 septies a la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, en materia de inteligencia artificial generativa, al tenor de la siguiente

Exposición de Motivos

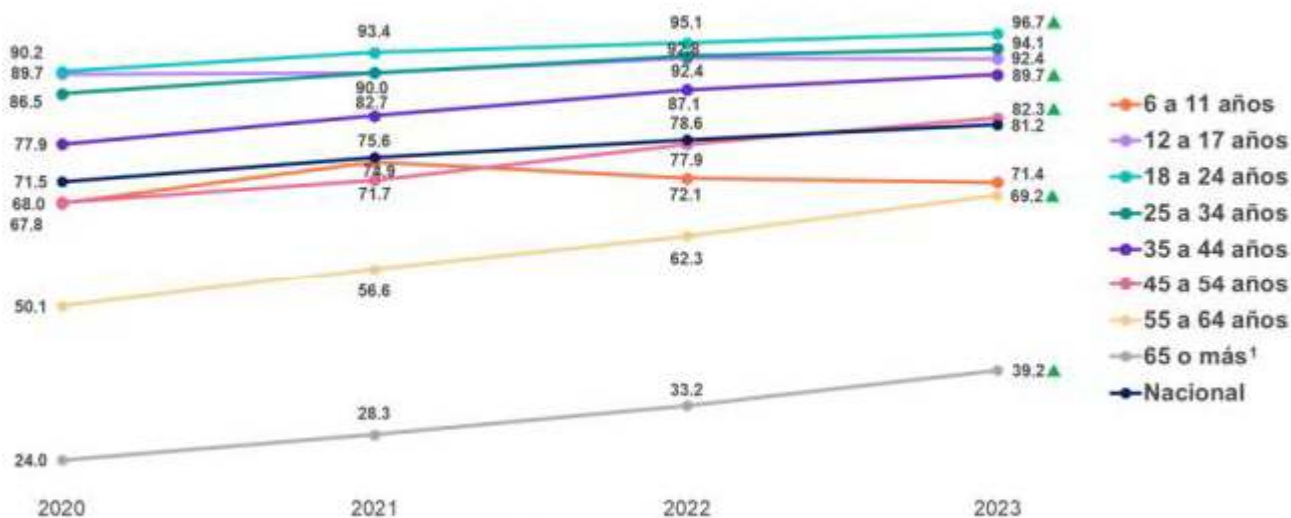
1. De acuerdo a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2023 que realiza el Instituto Nacional de Estadística y Geografía, se estimó que en 2023, había 97.0 millones de personas usuarias de internet, lo que representó 81.2 por ciento de la población de 6 años o más. En 2023, el grupo de 18 a 24 años presentó el mayor porcentaje de personas usuarias de internet, con 96.7 por ciento. Entre 2022 y 2023, el grupo con mayor incremento fue el de 55 a 64 años, que aumentó 6.9 puntos porcentuales su uso de internet. El grupo de 12 a 17 años presentó la misma participación (92.4 por ciento) en este periodo (ver gráfica).



Respecto al porcentaje de personas usuarias de internet y su rango de edad la encuesta señala: En 2023, el grupo de 18 a 24 años presentó el mayor porcentaje de personas usuarias

de internet con 96.7 por ciento. Siguieron los grupos de 25 a 34 años y de 12 a 17 años, con 94.1 y 92.4 por ciento, respectivamente. El grupo de 25 a 34 años aumentó 7.6 puntos porcentuales en relación con 2020, y el de 12 a 17 años, 2.7 puntos porcentuales. Las personas usuarias de 35 a 44 años registraron 89.7 por ciento. El grupo de edad que menos usó internet fue el de 65 o más años, con una participación de 39.2 por ciento. Entre 2020 y 2023, continuó al alza el grupo de 55 a 64 años, con un aumento en 19.1 puntos porcentuales. El de 6 a 11 años presentó una ligera disminución de 0.7 puntos porcentuales, entre 2022 y 2023.

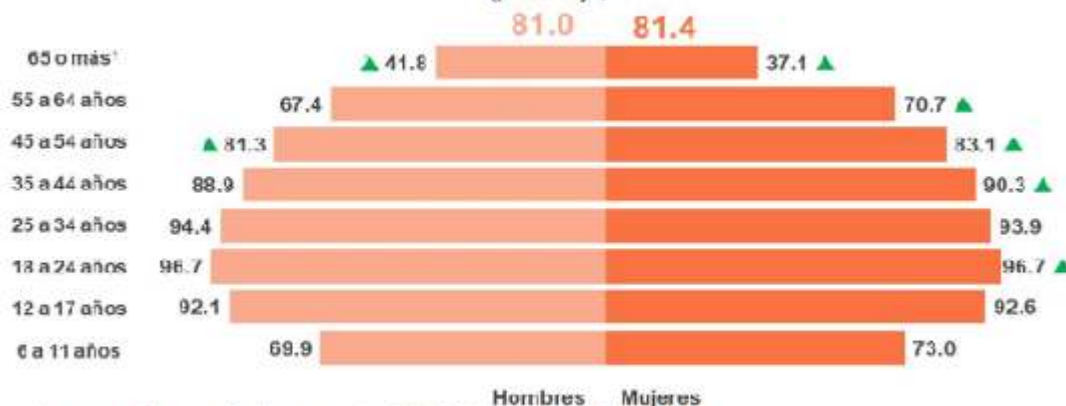
Gráfica 4
PERSONAS USUARIAS DE INTERNET, SEGÚN GRUPOS DE EDAD
2020 a 2023
(porcentaje)



¹ Incluye a las personas que no especificaron su edad.
▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
Fuente: INEGI. ENDUTIH, 2020 a 2023.

En 2023, el grupo de 18 a 24 años fue el de mayor porcentaje de personas usuarias de internet, con 96.7 por ciento, tanto para hombres como para mujeres.

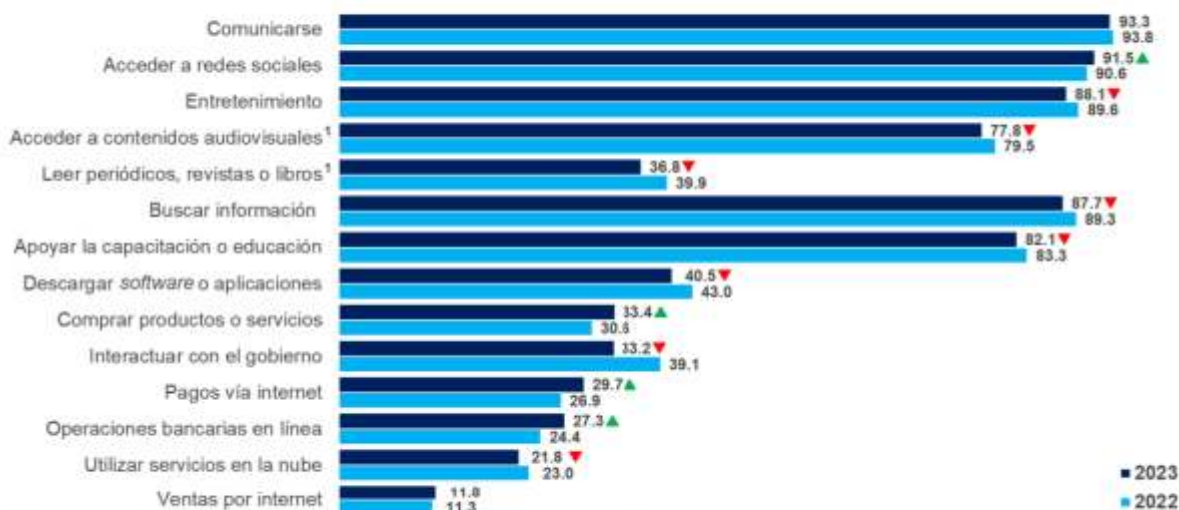
Gráfica 5
PERSONAS USUARIAS DE INTERNET, SEGÚN GRUPOS DE EDAD Y SEXO
2023
(porcentaje)



Nota: Los porcentajes se calcularon respecto al total de la población de referencia.
¹ Incluye a las personas que no especificaron su edad.
 ▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
 Fuente: INEGI. ENDUTIH, 2023.

La frecuencia y el uso que se le dio al acceso a internet durante el 2023, fue el siguiente: “el internet se usó con más frecuencia para comunicarse (93.3 por ciento). Siguieron acceder a redes sociales (91.5 por ciento) y entretenimiento (88.1 por ciento). La realización de pagos vía internet incrementó de 26.9 por ciento, en 2022, a 29.7 por ciento, en 2023. En contraste, leer periódicos, revistas o libros disminuyó de 39.9 a 36.8 por ciento, durante el mismo periodo.”

Gráfica 9
PERSONAS USUARIAS DE INTERNET, SEGÚN TIPO DE USO
2022 y 2023
(porcentaje)



¹ Estas opciones de respuesta se consideraron dentro de la opción *entretenimiento*.
 ▲ Incremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
 ▼ Decremento estadísticamente significativo respecto al año anterior.
 Fuente: INEGI. ENDUTIH, 2022 y 2023.

2. Del universo de usuarios en internet y de la dinámica de convivencia que se da a través de las plataformas digitales y de las redes sociales, es importante señalar que esta dinámica en

muchas ocasiones es muy diferente a la dinámica social que se realiza de manera física o en persona, el ciberacoso es acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociales, las plataformas de mensajería, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles. Es un comportamiento que se repite y que busca atemorizar, enfadar o humillar a otras personas, de acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas que se encarga de defender los derechos de los niños, niñas y adolescentes (UNISEF) estos son algunos ejemplos:

- Difundir mentiras o publicar fotografías o videos vergonzosos de alguien en las redes sociales
- Enviar mensajes, imágenes o videos hirientes, abusivos o amenazantes a través de plataformas de mensajería.
- Hacerse pasar por otra persona y enviar mensajes agresivos en nombre de dicha persona o a través de cuentas falsas.
- Llevar a cabo actos de intimidación o acoso sexual con herramientas de IA generativa
- El acoso cara a cara y el ciberacoso ocurren juntos a menudo. Pero el ciberacoso deja una huella digital; es decir, un registro que puede servir de prueba para ayudar a detener el abuso.

Respecto de las consecuencias del ciberacoso la UNISEF señala:

Cuando el acoso ocurre en línea, la víctima siente como si la estuvieran atacando en todas partes, hasta en su propia casa. Puede parecerle que no hay escapatoria posible. Las consecuencias pueden durar largo tiempo y afectar a la víctima de muchas maneras:

- Mentalmente. Se siente preocupada, avergonzada, estúpida y hasta asustada o enfadada. Emocionalmente. Se siente avergonzada y pierde interés en lo que le gusta.
- Físicamente. Se siente cansada (pierde el sueño) o sufre dolores de estómago y de cabeza.
- Sentirse objeto de burla o de acoso puede impedir que la víctima hable con franqueza o trate de resolver el problema. En casos extremos, el ciberacoso puede llevar a quitarse la vida.
- El ciberacoso puede afectarnos de muchas formas. Sin embargo, es posible superarlo y recuperar la confianza en nosotros mismos y la salud.

3. En nuestro país el ciberacoso es un fenómeno que ha crecido de manera notable, de acuerdo a la Estadísticas a propósito del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia Contra La Mujer del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi):

Dentro del Módulo de Ciberacoso (Mociba): violencia a través de medios digitales contra niñas y adolescentes. El Mociba, dentro de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías en los Hogares del Inegi, permite conocer la violencia vivida a través de medios digitales desde temprana edad, al incorporar a informantes a partir de los 12 años. Así, el Mociba 2022 encontró que 22.6 por ciento de la población de 12 a 17 años que usó internet o celular experimentó alguna situación de violencia digital entre julio de 2021 y agosto de 2022. Al revisar la información según sexo, se observa que alrededor de 27 de cada 100 mujeres (27.3 por ciento) y 18 de cada 100 hombres (18.2 %) de 12 a 17 años que usaron el internet o celular vivieron violencia digital, es decir, este tipo de violencia se ejerce, en mayor medida, contra las niñas y adolescentes.

La información que genera el Mociba permite identificar que la situación de violencia digital que más experimenta la población de 12 a 17 años se relaciona con violencia psicológica: 43 de cada 100 hombres y 40 de cada 100 mujeres «recibieron mensajes ofensivos, con insultos o burlas». Si bien el acto de violencia digital más ejercido en el grupo etario de 12 a 17 años presenta una proporción ligeramente mayor en hombres que en mujeres, resalta el comportamiento diferenciado en el tipo de violencia que experimentan ambos, pues ellas experimentan más situaciones de violencia sexual.

Alrededor de 34 de cada 100 niñas y adolescentes mencionaron que «le enviaron fotos o videos de contenido sexual que le molestaron», 18 de cada 100 hombres de dicho rango de edad vivió esta situación. En cuanto a «le hizo insinuaciones o propuestas de tipo sexual que le molestaron», 32 de cada 100 mujeres respondieron de manera afirmativa y 12 de cada 100 hombres. En otras palabras, las mujeres de 12 a 17 años vivieron esta situación 2.6 veces más que los hombres de esta edad. En el caso de los hombres de 12 a 17 años, además de haber «recibido mensajes ofensivos, con insultos o burlas», los principales actos de ciberacoso fueron: “le provocó (molestó o retó) en línea para que reaccionara de forma negativa” (26.6 por ciento), “le contactó con nombres falsos para molestarle o dañarle” (25.4 por ciento) y “se hizo pasar por usted para enviar información falsa, insultar o agredir a otras personas” (22.2 por ciento) (ver cuadro 1)

Cuadro 1
SITUACIONES DE CIBERACOSO EXPERIMENTADAS POR LA POBLACIÓN DE 12 A 17 AÑOS
ENTRE JULIO 2021 Y AGOSTO 2022, SEGÚN SEXO

Situación	Hombres	Mujeres
Le envió mensajes ofensivos, con insultos o burlas	43.4	40.4
Le envió fotos o videos de contenido sexual que le molestaron	18.2	33.6
Le hizo insinuaciones o propuestas de tipo sexual que le molestaron	12.0	32.3
Le contactó con nombres falsos para molestarle o dañarle	25.4	28.9
Le criticó en línea por su apariencia (forma de vestir, tono de piel, peso, estatura, etc.) o clase social	18.8	28.1
Se hizo pasar por usted para enviar información falsa, insultar o agredir a otras personas	22.2	21.7
Le provocó (molestó o retó) en línea para que reaccionara de forma negativa	26.6	19.3
Le hizo llamadas ofensivas, con insultos o burlas	19.0	16.6
Vigiló sus sitios o cuentas en internet para causarle molestia o daño	11.3	15.7
Amenazó con publicar información personal, imágenes, audios o videos de usted (falsos o verdaderos), a cambio de que usted hiciera o dejara de hacer algo (extorsión)	8.4	9.5
Publicó información personal, fotos o videos (falsos o verdaderos) de usted para dañarle. (excluye contenido sexual)	6.9	9.4
Publicó, distribuyó, intercambió o vendió imágenes, audios o videos de contenido sexual, reales o simulados, de usted sin su consentimiento	5.4	3.5

Fuente: INEGL MOCIBA, 2022.

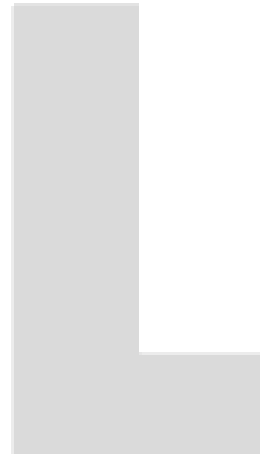
En el caso de la situación «alguien publicó, distribuyó, intercambió o vendió imágenes, audios o videos de contenido sexual, reales o simulados, de usted sin su consentimiento» — delito tipificado en la Ley Olimpia— entre julio de 2021 y agosto 2022, se encuentra que fueron más los hombres de 12 a 17 años que mencionaron haber vivido la situación (5.4 por ciento) que las mujeres (3.5 por ciento).

4. Como se puede observar y como se expone en la **Estadísticas a propósito del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer**, el incremento del ciberacoso es notable y obedece a muchos factores, el incremento en el uso de la tecnología, la universalidad del acceso a la tecnología, pero sobre todo prevalece una actitud y conducta que busca generar violencia en contra de las mujeres. Para modificar ese tipo de conductas y prevenir la violencia en contra de las mujeres propongo la presente iniciativa. No omito mencionar que está propuesta la presenté en la legislatura pasada, lamentablemente no fue considerada para su dictaminación ni su aprobación en el pleno; sin embargo, considero que es un problema que sigue afectando a miles de mujeres y que existen conductas que nos siguen poniendo en riesgo.

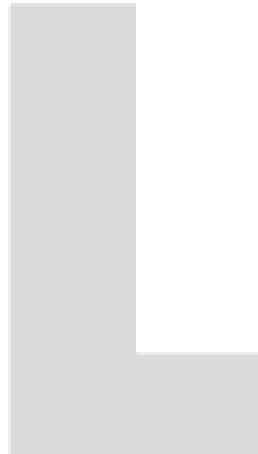
Para explicar de manera detallada la iniciativa propuesta, a continuación, expongo el siguiente cuadro comparativo:

Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia.

Texto actual	Propuesta de modificación
ARTÍCULO 5: Para los efectos de la presente ley se entenderá por: Del I al XVII ...	ARTÍCULO 5: Para los efectos de la presente ley se entenderá por: Del I al XVII ...
<p>XVIII. Espacio Público: Áreas, espacios abiertos o predios de los asentamientos humanos destinados al uso, disfrute o aprovechamiento colectivo, de acceso generalizado y libre tránsito.</p> <p>XIX. Registro Nacional: El Registro Nacional de Medidas u Órdenes de Protección de las Mujeres, Adolescentes, Niñas y Niños;</p> <p>XX. Medidas u Órdenes de Protección: A las medidas y órdenes de protección a que se refiere la presente ley y el Código Nacional de Procedimientos Penales.</p>	<p>XVIII. Inteligencia Artificial Generativa: Rama de la Inteligencia Artificial que se dedica a crear datos o contenidos completamente nuevos a partir de los existentes, utilizando algoritmos de aprendizaje automático. Entendiendo a la Inteligencia Artificial como una rama de las ciencias computacionales que se encarga del diseño y construcción de sistemas capaces de realizar tareas asociadas con la inteligencia humana.</p> <p>XIX. Espacio Público: Áreas, espacios abiertos o predios de los asentamientos humanos destinados al uso, disfrute o aprovechamiento colectivo, de acceso generalizado y libre tránsito.</p> <p>XX. Registro Nacional: El Registro Nacional de Medidas u Órdenes de Protección de las Mujeres, Adolescentes, Niñas y Niños;</p>



Sin correlativo	<p>XXI. Medidas u Órdenes de Protección: A las medidas y órdenes de protección a que se refiere la presente ley y el Código Nacional de Procedimientos Penales.</p> <p>ARTÍCULO 20 Septies.- Se considera como violencia digital y mediática el uso de la Inteligencia Artificial Generativa para la creación, modificación, alteración, generar, adicionar y/o producir total o parcialmente imágenes, audios o vídeos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación y/o sin su autorización y que le genere algún tipo de violencia tipificada en esta Ley, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia, y será sancionado de acuerdo a las disposiciones penales aplicables.</p>
-----------------	---



Por lo expuesto, propongo a esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de

Decreto por el que se reforma el artículo 5 y se adiciona el artículo 20 Septies a la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia

Artículo Único: Se adiciona la fracción XVIII del artículo 5 recorriendo el orden actual de las fracciones y se adiciona el artículo 20 septies a la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia:

Artículo 5. Para los efectos de la presente ley se entenderá por:

I. a XVII. ...

XVIII. Inteligencia artificial generativa: Rama de la inteligencia artificial que se dedica a crear datos o contenidos completamente nuevos a partir de los existentes, utilizando algoritmos de aprendizaje automático. Entendiendo a la inteligencia artificial como una rama de las ciencias computacionales que se encarga del diseño y construcción de sistemas capaces de realizar tareas asociadas con la inteligencia humana.

XIX. Espacio público: Áreas, espacios abiertos o predios de los asentamientos humanos destinados al uso, disfrute o aprovechamiento colectivo, de acceso generalizado y libre tránsito.

XX. Registro nacional: El Registro Nacional de Medidas u Órdenes de Protección de las Mujeres, Adolescentes, Niñas y Niños.

XXI. Medidas u órdenes de protección: A las medidas y órdenes de protección a que se refiere la presente ley y el Código Nacional de Procedimientos Penales.

Artículo 20 Septies. Se considera como violencia digital y mediática el uso de la inteligencia artificial generativa para la creación, modificación, alteración, generar, adicionar y/o producir total o parcialmente imágenes, audios o vídeos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le genere algún tipo de violencia tipificada en esta ley, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia, y será sancionado de acuerdo a las disposiciones penales aplicables.

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, Cámara de Diputados del Congreso de la Unión, a 23 de abril de 2025.

Diputada Annia Sarahí Gómez Cárdenas (rúbrica)