

INICIATIVA QUE ADICIONA DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN MATERIA DE BIENESTAR DIGITAL INFANTIL Y ADOLESCENTE, A CARGO DE LA DIPUTADA ALMA LIDIA DE LA VEGA SÁNCHEZ, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA

La suscrita, diputada Alma Lidia de la Vega Sánchez, integrante del Grupo Parlamentario de Morena en la LXVI Legislatura de la Cámara de Diputados del honorable Congreso de la Unión, con fundamento 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, someto a la consideración de esta soberanía la presente **iniciativa con proyecto de decreto por el que se adicionan diversas disposiciones a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**, de conformidad con la siguiente.

Exposición de Motivos

La evolución tecnológica ha transformado las interacciones humanas, impactando de manera significativa a las infancias y adolescencias. Internet, las redes sociodigitales y los videojuegos han pasado de ser herramientas de entretenimiento y educación a representar un riesgo potencial para el sano desarrollo de niñas, niños y adolescentes cuando su uso es excesivo o inadecuado. A la par de este fenómeno, los sistemas jurídicos nacionales e internacionales han comenzado a regular la exposición digital de estos sectores poblacionales para salvaguardar sus derechos fundamentales, garantizando el interés superior de las infancias y adolescencias.

Contexto del uso de la tecnología en infancias y adolescencias

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (Endutih) 2023 del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi), el 70 por ciento de la población infantil en México entre 6 y 17 años utiliza internet y, dentro de este grupo, el 85 por ciento accede a redes sociodigitales de manera frecuente (Inegi, 2023). Asimismo, el 60 por ciento de niñas, niños y adolescentes juega videojuegos, con un promedio de uso de 3 a 5 horas diarias.

Algunos datos de la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) edición 2022, reflejan que el 82 por ciento de las niñas y niños entre 7 y 11 años declaró usar internet y el 69 por ciento mencionó usar alguna red sociodigital. Se puede apreciar que el uso de las redes sociodigitales entre los niñas y niños ha tenido un crecimiento considerable, pues incrementó de un 39 por ciento en 2017 a un 69 por ciento en 2022.

Respecto a las redes sociodigitales y aplicaciones de mensajería instantánea más utilizadas por las niñas y niños se encuentran WhatsApp con 66 por ciento, YouTube con 55 por ciento, TikTok con 49 por ciento, Facebook con 34 por ciento y Zoom con 17 por ciento.

Sobre el consumo de contenidos audiovisuales por internet, la ENCCA refiere que el 65 por ciento de las niñas y niños encuestados aseguró consumir contenidos en internet, siendo Youtube la plataforma preferida para realizar esta actividad. Además, el tiempo promedio de visionado de este tipo contenidos fue de 2.6 horas al día.

De las y los niños encuestados que refirieron ver contenidos por internet, el 37 por ciento dijo que utiliza plataformas que requieren una suscripción, mientras que el 82 por ciento dijo ver contenidos en plataformas gratuitas o con publicidad.

El tipo de contenido que más consume este grupo de la población en plataformas digitales corresponde a películas con 56 por ciento, series con 41 por ciento, caricaturas o programas infantiles con 28 por ciento y anime con 25 por ciento. Asimismo, los dispositivos más utilizados para consumir contenidos son el teléfono celular, seguido de las Smart TV y las tabletas.

En cuanto a la oferta de contenido dirigido a niñas y niños en plataformas OTT, de acuerdo con información de BB Media, del catálogo de contenido de las 109 plataformas con presencia en México durante 2022 solo el 3.9 por ciento corresponde a títulos con clasificación para público infantil.¹

Por su parte, la Red por los Derechos de la Infancia en México (Redim) ha señalado que 1 de cada 4 niñas y niños han sido víctimas de ciberacoso. Estas cifras reflejan la urgencia de regular y garantizar el derecho de la infancia a una salud mental plena en el entorno digital.

Ahora bien, la Organización Mundial de la Salud (OMS) que también desarrolla estándares, consideraciones y recomendaciones, clasificó la adicción a los videojuegos como un trastorno de salud mental desde 2018 en la Clasificación Internacional de Enfermedades² en la 11 Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) definiéndola como:

Un patrón de comportamiento de juego (“juego digital” o “videojuego”) caracterizado por un control deteriorado sobre el juego, una prioridad creciente dada al juego sobre otras actividades hasta el punto de que el juego tiene precedencia sobre otros intereses y actividades diarias, y la continuación o escalada del juego a pesar de la aparición de consecuencias negativas.

Para que se diagnostique un trastorno del juego, el patrón de conducta debe ser de suficiente gravedad como para provocar un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, laboral u otras áreas importantes y normalmente debe haber sido evidente durante al menos 12 meses.

En el mismo orden de ideas, la Agencia de Derechos Humanos para las Infancias (Unicef) en el año 2021 alertó sobre los impactos negativos de la tecnología en la salud mental infantil, destacando el incremento de ansiedad, depresión y problemas de autoestima, especialmente en adolescentes con acceso constante a plataformas como TikTok, Instagram y Facebook. La exposición prolongada a pantallas se ha vinculado también con alteraciones en el sueño, falta de actividad física y ciberacoso; advirtiendo también que la exposición prolongada a pantallas está vinculada con problemas de atención y aprendizaje en infancias y adolescencias (Unicef, 2021).

Particularmente, un tema que resulta preocupante es la violencia digital que se ha convertido en un problema creciente que afecta la estabilidad emocional y psicológica de niñas, niños y adolescentes. De acuerdo con Unicef (2022), la violencia digital puede manifestarse en formas de acoso, humillación pública, chantaje, explotación sexual y exposición a contenidos violentos o inadecuados.

La Redim ha realizado análisis a partir de información estadística disponible sobre el ciberacoso en adolescentes en México, interpretando que una de cada cuatro personas adolescentes que usaban internet fue víctima de ciberacoso en México durante 2023. Esta proporción, que era mayor entre las mujeres, superaba a la observada en el total de la población que usaba internet. Desde 2019, los porcentajes de víctimas de ciberacoso a nivel nacional han parecido oscilar, sin observarse tendencias claras.³

En la mayoría de las formas de ciberacoso reportadas en esta fuente, las mujeres de 12 a 17 años presentan mayores porcentajes de incidencia que los hombres, particularmente en los casos de recibir insinuaciones o propuestas sexuales que le molestaron, recibir contenido sexual que le molestó, recibir mensajes ofensivos, recibir críticas por apariencia o clase social, suplantación de identidad, ser contactada con identidades falsas para hacerle daño y rastreo de cuentas.

El ciberacoso es una de las expresiones más recurrentes de violencia digital y afecta a 1 de cada 3 adolescentes en México. Los efectos psicológicos de la violencia digital incluyen:

-Ansiedad y depresión: Unicef (2021) ha reportado que niñas, niños y adolescentes que sufren ciberacoso tienen el doble de probabilidades de desarrollar ansiedad o depresión.

-Ideación suicida: Según la OMS (2020), la exposición frecuente a violencia en línea incrementa el riesgo de autolesiones y pensamientos suicidas en un 25 por ciento en adolescentes.

-Problemas de autoestima: La difusión de imágenes sin consentimiento y la humillación en redes sociodigitales afectan gravemente la confianza y seguridad emocional de las infancias y adolescencias (Unicef, 2023).

-Aislamiento social: Niñas, niños y adolescentes que han sido víctimas de violencia digital optan por retirarse de la interacción social, lo que repercute en su sano desarrollo emocional y educativo.

Los nuevos estándares de protección de las infancias en el entorno digital.

El Comité de los Derechos del Niño realizó una actualización de la Observación General número 25 donde se plantea la responsabilidad de los Estados de coordinar, sensibilizar, concienciar, formar, legislar, recabar datos para la toma de decisiones, regular, proporcionar supervisión y asignar recursos a fin de promover y proteger los derechos de la infancia en el mundo digital. La Observación también menciona el rol de la sociedad civil, familias, cuidadores y las personas profesionales que trabajan para y con infancias, en la consecución de este objetivo. Las empresas, dada su relevancia como proveedoras de bienes y servicios tecnológicos, tienen un papel importante en la Observación, y entre otras cosas el Comité señala que “deben respetar los derechos de los niños e impedir y reparar toda vulneración de sus derechos en relación con el entorno digital. Los Estados parte tienen la obligación de garantizar que las empresas cumplen esas obligaciones”.

Los cuatro principios rectores de la Convención sobre los Derechos del Niño, señala el Comité, deben servir de guía a la hora de determinar las medidas necesarias para garantizar la efectividad de los derechos de los niños en relación con el entorno digital (entre las que se encuentran una adecuada armonización legislativa de los marcos normativos nacionales con los estándares internacionales). En este sentido acorde con la Observación, se deben diseñar y aplicar medidas con las siguientes perspectivas:

No discriminación. Todos los niños, niñas y adolescentes deben tener acceso equitativo y efectivo al entorno digital de manera beneficiosa para ellos y ellas. Deben tomarse medidas de prevención proactivas para niñas, niños y adolescentes que sean víctimas de discriminación si reciben comunicaciones que transmiten odio o un trato injusto cuando utilizan esas tecnologías.

Interés superior de las infancias. Los Estados parte deben cerciorarse de que, en todas las actuaciones relativas al suministro, la regulación, el diseño, la gestión y la utilización del entorno digital, el interés superior de las infancias sea una consideración primordial.

Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo. Las oportunidades que ofrece el entorno digital desempeñan un papel cada vez más decisivo en el desarrollo de infancias y adolescencias y pueden ser fundamentales para su vida y su supervivencia, especialmente en situaciones de crisis. Sin embargo, también hay aspectos negativos, por ello los Estados parte deben determinar y abordar estos los nuevos riesgos que estas tecnologías llevan aparejados. El Comité señala que se debe prestar especial atención a los efectos de la tecnología en los primeros años de vida, cuando la plasticidad del cerebro es máxima y el entorno social, en particular las relaciones con madres, padres y personas cuidadoras, es esencial para configurar el desarrollo cognitivo, emocional y social de niñas y niños.

Respeto de las opiniones de niñas, niños y adolescentes. La utilización de las tecnologías digitales puede contribuir a que infancias y adolescencias participen en los planos local, nacional e internacional. Los Estados parte deben promover la concienciación sobre los medios digitales y el acceso a ellos para que expresen sus opiniones, así como ofrecer capacitación y apoyo a fin de que participen en igualdad de condiciones con las personas adultas, de forma anónima cuando sea necesario, para que puedan ser defensores efectivos de sus derechos, individualmente y como grupo.

Entre sus aspectos clave incluye, por un lado, medidas de prevención y educación y, por otro, mecanismos legislativos de protección de infancia. Además, contempla aspectos como la necesidad de escuchar a niños y niñas cuando se encuentran ante un problema en Internet o redes sociodigitales, asegurar que existan mecanismos de regulación y control frente a la vulneración de los derechos de niñas, niños y adolescentes y asegurarse de informarles sobre las medidas que existen para garantizar sus derechos en el entorno digital.

Además, incluye un apartado sobre medidas especiales de protección, en tres ámbitos: frente a la explotación económica, sexual o de otra índole, administración de justicia juvenil e infancias en conflictos armados, migrantes y en otras situaciones de vulnerabilidad.⁴

Los derechos digitales y el interés superior de las infancias y adolescencias.

Sobre el principio de interés superior de las infancias, la Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN) ha emitido diversas tesis jurisprudenciales que tienen por objeto su interpretación. Entre dichas tesis jurisprudenciales, cabe destacar las que se refieren, con carácter general, al concepto y alcance de dicho principio. Por lo que se refiere a los principios fundamentales a considerar con relación con los derechos de las infancias y adolescencias, cabe mencionar la Contradicción de tesis 47/2006 en la que, al tratar la vinculación entre la Convención sobre los Derechos del Niño y la dignidad humana, se indica lo siguiente:

*Los cuatro principios fundamentales de la Convención son la no discriminación; la dedicación al interés superior del niño; el derecho a la vida, la supervivencia y desarrollo; y el respeto por los puntos de vista del niño. Todos los derechos que se definen en la Convención son inherentes a la dignidad humana y el desarrollo armonioso de todos los niños y niñas. La Convención protege los derechos de la niñez al estipular pautas en materia de atención de la salud, la educación y la prestación de servicios jurídicos, civiles y sociales.*⁵

El interés superior de las infancias implica una protección reforzada ya que, como explica De la Parra Trujillo, al comentar una resolución del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)⁶ sobre la ponderación entre el interés superior del niño y el derecho a la imagen, dicho principio “nos lleva a concluir, más bien, una protección reforzada de su derecho a la imagen o, si se quiere, hace más resistente ese derecho frente a injerencias o afectaciones del mismo”.⁷

Otro documento internacional que también puede ser un referente importante a considerar es la Guía de los Derechos Humanos para los Usuarios de Internet, aprobada en virtud de la Recomendación CM/Rec (2014) 6, adoptada, el 16 de abril de 2014, por el Consejo de Ministros del Consejo de Europa. Aunque México no sea parte del Consejo de Europa, es un instrumento relevante⁸ ya que se refiere también a los niños, niñas y jóvenes, explicando en el Anexo a la Recomendación que “tienen todos los derechos y las libertades que se describen” en la guía, así como que, considerando su edad, tienen “derecho a recibir protección y orientación especial al utilizar Internet” lo que significa reconocer:

-El derecho a expresar libremente sus opiniones y participar en la sociedad, considerando dichas opiniones en función de su edad y madurez, sin discriminación.

-Una expectativa a recibir información en un lenguaje apropiado para su edad así como de recibir orientación por profesores, educadores, padres o tutores sobre el uso seguro de Internet, incluyendo la protección de la vida privada.

-El derecho a que el contenido creado por el niño, niña o adolescente o, en su caso, otras personas, sea retirado o eliminado en un plazo razonable con la finalidad de proteger su dignidad, seguridad, vida privada u otros derechos.

-Una expectativa de recibir información clara, adaptada a su edad y circunstancias, sobre comportamientos contenidos ilegales en Internet, incluso recibiendo apoyo y asesoramiento de manera confidencial y anónima, así como la posibilidad de denunciarlos.

-El derecho a la educación frente a cualquier tipo de amenazas que atenten contra su bienestar físico, mental y moral, en particular, el abuso y la explotación sexual en Internet.

Por su parte, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y, en particular, su Recomendación de 2012 sobre la Protección de los Niños en Línea,⁹ que es el resultado, entre otras actividades, del seguimiento de la Declaración de Seúl sobre el futuro de la economía de Internet, tiene por objetivo asegurar entornos digitales para las diversas poblaciones, particularmente las que requieren una atención prioritaria.

Otros ejemplos de regulación sobre protección de las infancias en los entornos digitales son:

1. Unión Europea: El Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) establece restricciones sobre el procesamiento de datos de menores de 16 años y obliga a plataformas digitales a garantizar un entorno seguro.

2. Australia: Prohibición de redes sociodigitales para menores de 16 años y multas a empresas tecnológicas por incumplimiento.

3. Ecuador: Implementación de la “Política por una Internet Segura”, promoviendo educación digital y regulación del acceso infantil a plataformas en línea.

Bienestar Digital Infantil

El bienestar digital infantil es un concepto emergente que se ha construido particularmente en España que aborda la relación entre las niñas, niños y adolescentes y su interacción con las tecnologías digitales, enfocándose en garantizar su desarrollo saludable y seguro en el entorno digital. Profundizaremos en el desarrollo del concepto, sus aplicaciones y la presencia de estándares internacionales de derechos humanos que lo mencionan.

Desarrollo del concepto de bienestar digital infantil

El bienestar digital infantil se refiere al estado de salud física, mental y emocional de niñas, niños y adolescentes con relación al uso de tecnologías digitales. Este concepto abarca aspectos como la seguridad en línea, la protección de datos personales, el equilibrio entre actividades digitales y no digitales, y la promoción de competencias digitales que permitan un uso crítico y responsable de la tecnología.

El auge de dispositivos conectados y plataformas digitales ha llevado a una mayor exposición de las infancias y adolescencias a riesgos como el ciberacoso, la adicción a las pantallas y la exposición a contenidos inapropiados. Estas preocupaciones han impulsado a personas investigadoras, educadoras y legisladoras a centrarse en el bienestar digital infantil, buscando estrategias que mitiguen estos riesgos y promuevan un entorno digital saludable para los menores.

Aplicaciones del concepto y casos de uso

El bienestar digital infantil se ha aplicado en diversas iniciativas y políticas públicas. Por ejemplo, en España, el Comité de Expertos para la Creación de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud fue establecido en 2024 con el objetivo de analizar los riesgos asociados al uso de tecnologías digitales por parte de niñas, niños y adolescentes y proponer medidas para garantizar su seguridad en entornos digitales.

Este comité, compuesto por 50 especialistas independientes en áreas como educación, psicología, derecho y tecnologías digitales, elaboró un informe con 107 medidas destinadas a crear entornos digitales más seguros para la infancia y la juventud.

Además, la creciente preocupación por el impacto de las tecnologías en el desarrollo infantil ha llevado a la publicación de obras como “Cerebro y pantallas” de la pedagoga María Couso, que expone las consecuencias de utilizar dispositivos móviles para calmar a los niños, afectando su desarrollo emocional y cognitivo.

Estándares internacionales de derechos humanos y el bienestar digital infantil

Aunque el término “bienestar digital infantil” no aparece explícitamente en los principales instrumentos internacionales de derechos humanos, los principios que lo sustentan están implícitos en varios documentos:

-Convención sobre los Derechos del Niño (CDN): Adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, esta convención establece en su artículo 17 el derecho de los niños a acceder a información adecuada y a ser protegidos contra material perjudicial para su bienestar. Además, el artículo 19 destaca la protección contra toda forma de violencia, incluido el abuso en entornos digitales.

-Directrices de la ONU sobre Negocios y Derechos Humanos: Estas directrices instan a las empresas tecnológicas a respetar los derechos de los niños en el entorno digital, garantizando su seguridad y privacidad.

-Recomendaciones del Comité de los Derechos del Niño: Este Comité ha emitido observaciones generales que abordan la necesidad de proteger a los menores en el entorno digital, enfatizando la importancia de políticas que promuevan su bienestar en línea.

Por lo anterior destaco que, aunque el concepto de bienestar digital infantil es relativamente nuevo y en evolución, su esencia está respaldada por estándares internacionales que buscan proteger y promover el desarrollo saludable de los menores en la era digital.

En ese sentido, la presente iniciativa tiene por objeto, garantizar que las infancias y adolescencias en México puedan beneficiarse de las tecnologías digitales sin que estas afecten su sano desarrollo emocional y psicológico, así como su entorno y relaciones e incluso sus datos personales.

Dado que es responsabilidad del Estado mexicano adoptar medidas concretas para prevenir, detectar y atender los efectos nocivos de la exposición prolongada a videojuegos, redes sociodigitales e internet, asegurando un entorno digital seguro y saludable para niñas, niños y adolescentes, es que presento la siguiente iniciativa.

A continuación, se plasma el contenido de la propuesta, comparándolo con el texto vigente de la ley.



LEY GENERAL DE DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA
Sin correlativo	<p>Título Segundo De los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes Capítulo Vigésimo Primero Derecho al Bienestar Digital Infantil y Adolescente</p> <p>Artículo 101 Bis 4. Las autoridades de los tres órdenes de gobierno y en el ámbito de sus competencias garantizarán el derecho de niñas, niños y adolescentes al bienestar digital, promoviendo su seguridad y sano desarrollo en entornos digitales.</p>
Sin correlativo	<p>Artículo 101 Bis 5. Queda prohibida la recopilación de datos personales de niñas, niños y adolescentes sin el consentimiento de sus representantes legales, de acuerdo con la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares.</p>
Sin correlativo	<p>Artículo 101 Bis 6. Serán obligaciones en materia de bienestar digital infantil y adolescente las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Implementar estrategias para la alfabetización digital infantil, promoviendo el uso crítico y responsable de las tecnologías de la información y comunicación; II. Implementar mecanismos de protección reforzada para evitar que las plataformas digitales recopilen datos personales e información sensible de niñas, niños y adolescentes; III. Fomentar el desarrollo de herramientas tecnológicas que permitan la navegación segura, tales como sistemas de control parental, filtros de contenido apropiado por edad y alertas de exposición prolongada a pantallas. IV. En el caso de las instituciones educativas y acorde con el artículo 101 Bis 3 de esta Ley, incorporar en planes de estudio, programas de educación digital y prevención de riesgos en internet, con el apoyo de organismos nacionales e internacionales especializados.

	<p>V. En el marco del Sistema Nacional de Protección Nacional, crear un Observatorio Nacional para el Bienestar Digital Infantil y Adolescente con la participación de organizaciones y personas expertas en salud, educación, cuidado y tecnología.</p> <p>VI. Establecer campañas de difusión con perspectiva de infancia para la supervisión de videojuegos y redes sociodigitales, con especial énfasis en los efectos sobre la salud mental infantil y adolescente.</p> <p>VII. Promover investigación científica sobre los efectos del uso de internet y redes sociodigitales y de videojuegos en la infancia y adolescencia, con el fin de diseñar estrategias basadas en evidencia para la protección de la salud mental y sano desarrollo infantil.</p> <p>VIII. Establecer protocolos de intervención para la identificación y atención temprana de trastornos relacionados con la sobreexposición digital y videojuegos, en coordinación con instituciones de salud, educación y protección infantil.</p> <p>IX. Prohibir la publicidad engañosa en plataformas digitales dirigida a infancias y adolescencias que promueva conductas adictivas o contrarias a su bienestar emocional.</p>
	<p style="text-align: center;">Transitorios</p> <p>Primero.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.</p> <p>Segundo.- El Sistema Nacional de Protección Nacional en un plazo de 180 días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto deberá crear el Observatorio Nacional para el Bienestar Digital Infantil y Adolescente.</p>

Por lo anteriormente expuesto, someto a consideración de esta honorable asamblea, la siguiente iniciativa con proyecto de:

Decreto que adiciona diversas disposiciones a la Ley General de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

Único. Se adiciona el adiona Capítulo Vigésimo Primero Derecho al Bienestar Digital Infantil y Adolescente al Título Segundo, De los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, que contiene los artículos 101 Bis 4; 101 Bis 5 y 101 Bis 6 a la Ley General de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como sigue:

Título Segundo De los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

Capítulo Vigésimo Primero Derecho al Bienestar Digital Infantil y Adolescente

Artículo 101 Bis 4. Las autoridades de los tres órdenes de gobierno y en el ámbito de sus competencias garantizarán el derecho de niñas, niños y adolescentes al bienestar digital, promoviendo su seguridad y sano desarrollo en entornos digitales.

Artículo 101 Bis 5. Queda prohibida la recopilación de datos personales de niñas, niños y adolescentes sin el consentimiento de sus representantes legales, de acuerdo con la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares.

Artículo 101 Bis 6. Serán obligaciones en materia de bienestar digital infantil y adolescente las siguientes:

I. Implementar estrategias para la alfabetización digital infantil, promoviendo el uso crítico y responsable de las tecnologías de la información y comunicación;

II. Implementar mecanismos de protección reforzada para evitar que las plataformas digitales recopilen datos personales e información sensible de niñas, niños y adolescentes;

III. Fomentar el desarrollo de herramientas tecnológicas que permitan la navegación segura, tales como sistemas de control parental, filtros de contenido apropiado por edad y alertas de exposición prolongada a pantallas.

IV. En el caso de las instituciones educativas y acorde con el artículo 101 Bis 3 de esta Ley, incorporar en planes de estudio, programas de educación digital y prevención de riesgos en internet, con el apoyo de organismos nacionales e internacionales especializados.

V. En el marco del Sistema Nacional de Protección Nacional, crear un Observatorio Nacional para el Bienestar Digital Infantil y Adolescente con la participación de organizaciones y personas expertas en salud, educación, cuidado y tecnología.

VI. Establecer campañas de difusión con perspectiva de infancia para la supervisión de videojuegos y redes sociodigitales, con especial énfasis en los efectos sobre la salud mental infantil y adolescente.

VII. Promover investigación científica sobre los efectos del uso de internet y sociodigitales y de videojuegos en la infancia y adolescencia, con el fin de diseñar estrategias basadas en evidencia para la protección de la salud mental infantil y sano desarrollo.

VIII. Establecer protocolos de intervención para la identificación y atención temprana de trastornos relacionados con la sobreexposición digital y videojuegos, en coordinación con instituciones de salud, educación y protección infantil.

IX. Prohibir la publicidad engañosa en plataformas digitales dirigida a infancias y adolescencias que promueva conductas adictivas o contrarias a su bienestar emocional.

Transitorios

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

Segundo. El Sistema Nacional de Protección Nacional en un plazo de 180 días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto deberá crear el Observatorio Nacional para el Bienestar Digital Infantil y Adolescente.

Notas

1 [1] Instituto Federal de Comunicaciones. Los datos, pueden consultarse en el micrositio Somos Audiencias: <https://somosaudiencias.ift.org.mx>

2 [1] De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) es la base para la identificación de tendencias y estadísticas de salud a nivel mundial y el estándar internacional para informar sobre enfermedades y afecciones de salud. La utilizan los médicos de todo el mundo para diagnosticar afecciones y los investigadores para categorizarlas. La inclusión de un trastorno en la CIE es una consideración que los países tienen en cuenta al planificar estrategias de salud pública y monitorear las tendencias de los trastornos. Fuente: Sitio web de la OMS.

3 [1] Red por los derechos de las Infancias y adolescencias. Blog <https://blog.derechosinfancia.org.mx/2024/08/16/ciberacoso-de-adolescentes-en-mexico-2017-2023/>

4 [1] Observación General 25 Comité de los Derechos del Niño.

5 [1] González Contró, M., “Derechos de niñas, niños y adolescentes”, en Derechos Humanos en La Constitución: Comentarios de Jurisprudencia Constitucional e Interamericana I, Suprema Corte de Justicia de la Nación, UNAM/Fundación Konrad Adenauer, México, Noviembre de 2013, p. 648. Disponible en http://www.sitios.scjn.gob.mx/codhap/sites/default/files/acc_ref/Dh%20en%20la%20Constitucion%20comentarios%20TOMO%201.pdf

6 [1] Resolución del 31 de julio de 2012 en el expediente IMC 1158/2011, caso Roberta Ayala López vs. Notmusa, SA de CV.

7 [1] De la Parra Trujillo, E, “Ponderación, interés superior del niño y derecho a la imagen: los Derechos Humanos y la interpretación constitucional llegan al IMPI”, en Estado constitucional, derechos humanos, justicia y vida universitaria, Estudios en homenaje a Jorge Carpizo, Derechos Humanos, t. V, vol. 1, UNAM, México, 2015, p. 522. Disponible en <http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/8/3960/25.pdf>

8 [1] Cabe resaltar el criterio jurisprudencial de la Suprema Corte de Justicia de la Nación en el sentido de utilizar estándares internacionales que sin ser vinculantes para México, si son criterios orientadores para la protección de los derechos humanos.

9 [1] Recommendation of the OECD Council on the Protection of Children Online, 16 February 2012— C(2011)155. Disponible, en inglés, en http://www.oecd.org/sti/ieconomy/childrenonline_with_cover.pdf

Referencias

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi). (2023). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (Endutih). <https://www.inegi.org.mx/>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). Trastornos por uso de videojuegos: Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). <https://www.who.int/>

Red por los Derechos de la Infancia en México (Redim). (2023). Informe sobre el impacto de la tecnología en la niñez y adolescencia en México. <https://www.redim.org.mx/>

Unicef. (2021). Niñez y el impacto del entorno digital en su bienestar. <https://www.unicef.org/>

Palacio Legislativo de San Lázaro, a 19 de marzo de 2025.

Diputada Alma Lidia de la Vega Sánchez (rúbrica)

SIL