

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 101 BIS 4 A LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN MATERIA DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA DIGITAL INFANTIL, A CARGO DE LA DIPUTADA MARIANA GUADALUPE JIMÉNEZ ZAMORA, INTEGRANTE DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MOVIMIENTO CIUDADANO.

La suscrita, Diputada **Mariana Guadalupe Jiménez Zamora**, integrante del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano en la LXVI Legislatura del Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, y 78, párrafo segundo, fracción III, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; así como en los artículos 116 y 122, numeral 1, de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, y 55, fracción II, y 179 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a consideración de esta Comisión Permanente la presente Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona el artículo 101 Bis 4 a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de prevención de la ludopatía digital infantil, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La transformación digital ha modificado profundamente las formas de comunicación, acceso a la información, convivencia, aprendizaje y entretenimiento de niñas, niños y adolescentes. En la actualidad, el entorno digital constituye un espacio cotidiano de socialización y consumo de contenidos, al que se accede desde edades cada vez más tempranas, principalmente mediante dispositivos móviles, redes sociales, videojuegos, aplicaciones y plataformas en línea. En México, la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2024 reportó que el grupo de edad de 12 a 17 años registró un uso de internet de 95.1%, lo que confirma la alta exposición de la población adolescente a entornos digitales y la necesidad de fortalecer medidas preventivas desde el ámbito legislativo y de política pública.¹

¹ Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025, 6 de mayo). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2024 (ENDUTIH).
https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf

Si bien el acceso a internet representa una herramienta esencial para el ejercicio de derechos, el aprendizaje, la participación, la comunicación y el esparcimiento, también ha incrementado la exposición de niñas, niños y adolescentes a riesgos específicos, entre ellos el ciberacoso, la violencia digital, la captación comercial agresiva, la exposición a contenidos nocivos, la publicidad segmentada y las dinámicas asociadas con apuestas, juegos de azar o mecanismos digitales que simulan conductas de apuesta.

En atención a las observaciones técnicas formuladas, se estima necesario precisar el concepto utilizado. El término 'ciber ludopatía' puede resultar limitado, pues remite de manera acotada a conductas realizadas en línea. Por ello, la presente iniciativa adopta la expresión 'ludopatía digital infantil' como una categoría preventiva y legislativa, sin pretender establecer un diagnóstico clínico, para referirse a riesgos y patrones problemáticos asociados con la exposición temprana de niñas, niños y adolescentes a apuestas digitales, juegos de azar, micro apuestas, publicidad de apuestas, compras dentro de aplicaciones con componentes aleatorios, cajas de recompensa aleatoria y funcionalidades digitales que simulen, incentiven o normalicen conductas de apuesta o gasto compulsivo.²

Esta precisión conceptual permite distinguir entre apuestas y juegos. Los videojuegos, aplicaciones recreativas, contenidos culturales o herramientas digitales de entretenimiento no deben ser prohibidos de forma general cuando sean adecuados para la edad y el desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes. Sin embargo, sí deben establecerse medidas preventivas respecto de componentes específicos que puedan simular apuestas, condicionar recompensas aleatorias, inducir compras reiteradas, fomentar micro transacciones compulsivas o exponer a personas menores de edad a publicidad de juegos de azar.

En consecuencia, la iniciativa evita la contradicción entre prohibir apuestas y promover el juego responsable. Tratándose de niñas, niños y adolescentes, la regla debe ser la prevención, restricción y exclusión de su participación en apuestas y

² Organización Mundial de la Salud. (s. f.). Gaming disorder.
<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>; UNICEF. (2020). Recommendations for the online gaming industry on assessing impact on children.
<https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/reports/recommendations-online-gaming-industry-assessing-impact-children>

juegos de azar; no la normalización de su acceso bajo categorías comerciales dirigidas a personas adultas. El enfoque de 'juego responsable' puede tener sentido respecto de personas mayores de edad, pero no debe emplearse para legitimar la exposición o participación de menores de edad en apuestas, publicidad de apuestas o mecanismos que fomenten comportamientos tempranos de juego problemático.

La problemática no se limita a plataformas de apuestas formalmente identificadas. También puede manifestarse mediante publicidad encubierta, perfiles conductuales, incentivos económicos, bonos, recompensas por permanencia, sistemas de recomendación personalizados, compras dentro de aplicaciones, cajas de recompensa aleatoria y funcionalidades que colocan a niñas, niños y adolescentes frente a decisiones de gasto o azar sin herramientas suficientes para dimensionar sus consecuencias. Estas prácticas pueden resultar especialmente preocupantes en etapas del desarrollo caracterizadas por mayor impulsividad, búsqueda de aceptación social y menor capacidad para valorar riesgos de largo plazo.

Desde un enfoque de derechos humanos, el interés superior de la niñez obliga a adoptar medidas preventivas y reforzadas cuando existan riesgos que puedan comprometer el desarrollo integral de personas menores de edad. No basta con reaccionar una vez que la conducta problemática se ha consolidado; resulta indispensable establecer herramientas legales que orienten a las autoridades a generar campañas, criterios preventivos, mecanismos de detección temprana, controles parentales, medidas eficaces de verificación de edad y acciones coordinadas de prevención.³

La Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes reconoce ya una base normativa importante en materia de derechos digitales. En particular, los artículos 101 Bis, 101 Bis 1, 101 Bis 2 y 101 Bis 3 establecen el derecho de acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación, la integración a la sociedad de la información, el acceso y uso seguro de internet, así como políticas de prevención, protección, atención y sanción del ciberacoso y otras formas de violencia digital. No obstante, este marco no contempla expresamente la prevención de riesgos

³ Comité de los Derechos del Niño. (2021, 2 de marzo). Observación general núm. 25 (2021), relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (CRC/C/GC/25). Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>

vinculados con apuestas digitales, publicidad de juegos de azar, mecanismos de recompensa aleatoria o captación comercial que puedan afectar a niñas, niños y adolescentes.⁴

La presente iniciativa no pretende duplicar competencias ni crear una estructura burocrática nueva. Su objetivo es dotar de claridad normativa a una obligación pública de coordinación preventiva que hoy se encuentra dispersa entre distintos ordenamientos y políticas sectoriales. Por ello, el texto propuesto precisa que la Estrategia Nacional tendrá carácter preventivo, educativo y de coordinación institucional, sin sustituir las atribuciones regulatorias o sancionadoras que correspondan a otras autoridades en materia de juegos y sorteos, telecomunicaciones, protección al consumidor, datos personales, salud, educación o seguridad digital.

En ese sentido, la Ley General de Salud contiene disposiciones que permiten articular esta visión preventiva. Sus disposiciones en materia de salud mental y adicciones reconocen la importancia de las actividades educativas, campañas de difusión, atención comunitaria, detección temprana, atención prioritaria a grupos en situación de vulnerabilidad y programas educativos para familias, escuelas y personal docente. Este marco demuestra que el Estado mexicano ya cuenta con bases sanitarias y preventivas que pueden vincularse con la protección integral de la niñez en el entorno digital.⁵

La estrategia que se propone deberá incorporar, como mínimo, campañas de información; alfabetización digital para distinguir entre videojuegos, apuestas y mecanismos de recompensa aleatoria; promoción de clasificación etaria y advertencias de riesgo; herramientas de supervisión y control parental sobre descargas, compras y micro transacciones; prevención de publicidad basada en perfilamiento infantil o perfiles conductuales; acciones para reducir la exposición algorítmica a contenidos de apuesta; prevención de interacciones con desconocidos

⁴ Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2026). Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Última reforma publicada en el Diario Oficial de la Federación el 15 de enero de 2026. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGDNNA.pdf>

⁵ Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2026). Ley General de Salud. Últimas reformas publicadas en el Diario Oficial de la Federación el 15 de enero de 2026. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGS.pdf>

en entornos no adecuados para la edad; y mecanismos de orientación, detección temprana y canalización institucional.⁶

Asimismo, se considera indispensable que la política pública promueva medidas eficaces de verificación de edad en plataformas, servicios o funcionalidades de apuestas, juegos de azar o contenidos no aptos para personas menores de edad. La sola autodeclaración de edad no debe considerarse mecanismo suficiente de verificación, pues puede ser fácilmente eludida y resulta insuficiente frente a riesgos que pueden afectar derechos, salud mental y desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

La propuesta también incorpora un componente de protección frente a prácticas publicitarias depredadoras. La publicidad de apuestas, juegos de azar o mecanismos similares no debe dirigirse a niñas, niños y adolescentes ni basarse en perfilamiento infantil, perfiles conductuales, publicidad encubierta, influencers o sistemas de recomendación que aprovechen su vulnerabilidad, inexperiencia o etapa de desarrollo. Este punto resulta necesario para que la prevención no se limite al acceso técnico a una plataforma, sino que atienda también los estímulos comerciales y algorítmicos que normalizan la conducta de apostar.

En suma, la presente iniciativa responde a una necesidad actual y documentada: fortalecer el marco jurídico mexicano para que la protección de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital incorpore de manera expresa la prevención de la ludopatía digital infantil y de la exposición a apuestas, juegos de azar y mecanismos digitales de recompensa aleatoria. Su aprobación permitiría avanzar hacia una respuesta institucional más clara, coordinada y acorde con los desafíos que plantea el ecosistema digital contemporáneo.

En virtud de lo anteriormente expuesto, se presenta a continuación el siguiente:

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

⁶ UNICEF. (2020). Recommendations for the online gaming industry on assessing impact on children. United Nations Children's Fund. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/reports/recommendations-online-gaming-industry-assessing-impact-children>

TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE REFORMA
<p>SIN CORRELATIVO</p>	<p>Artículo 101 Bis 4. El Estado, en sus distintos órdenes de gobierno y en el ámbito de sus respectivas competencias, deberá diseñar, implementar y evaluar una Estrategia Nacional para la Prevención de la Ludopatía Digital Infantil y la protección de niñas, niños y adolescentes frente a apuestas, juegos de azar y mecanismos digitales de recompensa aleatoria que incentiven conductas de apuesta o gasto compulsivo.</p> <p>Para efectos del presente artículo, se entenderá por ludopatía digital infantil el riesgo de desarrollar patrones problemáticos de conducta vinculados con apuestas, juegos de azar o mecanismos digitales de recompensa aleatoria, cuando éstos simulen, incentiven o normalicen conductas de apuesta o gasto compulsivo en personas menores de edad.</p> <p>La Estrategia tendrá carácter preventivo, educativo y de coordinación institucional, y no sustituirá las competencias regulatorias ni sancionadoras que correspondan a otras autoridades conforme a los ordenamientos aplicables. Las medidas que se emitan deberán observar los principios de legalidad, interés superior de la niñez, proporcionalidad, mínima intervención,</p>

TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE REFORMA
	<p>protección de datos personales, privacidad, accesibilidad, inclusión y desarrollo progresivo de la autonomía.</p> <p>Tratándose de niñas, niños y adolescentes, la Estrategia deberá orientarse a la prevención, restricción y exclusión de su participación en apuestas y juegos de azar, por lo que no podrá promoverse su acceso bajo el concepto de juego responsable. Lo anterior no implicará prohibir de manera general videojuegos, contenidos recreativos o herramientas digitales acordes con su edad y desarrollo evolutivo.</p> <p>Dicha Estrategia deberá incluir, al menos:</p> <p>I. Campañas de información y sensibilización dirigidas a niñas, niños, adolescentes, madres, padres, personas tutoras, docentes y comunidades escolares, sobre los riesgos de las apuestas, juegos de azar, micro apuestas, recompensas aleatorias y prácticas digitales que puedan fomentar conductas de juego problemático;</p> <p>II. Acciones de alfabetización digital para distinguir entre videojuegos, juegos recreativos, juegos de azar, apuestas, compras dentro de aplicaciones, cajas de recompensa aleatoria, publicidad de apuestas y mecanismos de monetización que puedan generar gasto</p>

TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE REFORMA
	<p>compulsivo o exposición temprana a dinámicas de apuesta;</p> <p>III. Criterios preventivos para identificar funcionalidades que puedan fomentar el uso compulsivo, la permanencia excesiva, las recompensas por horas de uso, la exposición algorítmica a apuestas o juegos de azar y la interacción no supervisada con personas desconocidas en entornos digitales no adecuados para la edad;</p> <p>IV. Acciones de coordinación y orientación para promover la clasificación etaria, advertencias claras de riesgo, herramientas de supervisión parental, controles sobre descargas, compras, micro transacciones y monitoreo de gasto digital, conforme a la edad, madurez y desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes;</p> <p>V. Medidas de coordinación con las autoridades competentes para fortalecer mecanismos eficaces de verificación de edad en plataformas, servicios o funcionalidades de apuestas, juegos de azar o contenidos no aptos para personas menores de edad, procurando que la sola autodeclaración de edad no sea considerada mecanismo suficiente cuando exista riesgo para sus derechos;</p> <p>VI. Acciones preventivas para evitar que la publicidad, promoción, patrocinio o</p>

TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE REFORMA
	<p>recomendación personalizada de apuestas, juegos de azar o mecanismos similares se dirija a niñas, niños y adolescentes, particularmente cuando se base en perfilamiento infantil, perfiles conductuales, publicidad encubierta o prácticas publicitarias depredadoras;</p> <p>VII. Mecanismos de orientación, detección temprana, canalización institucional y atención psicosocial para niñas, niños y adolescentes que presenten factores de riesgo asociados con ludopatía digital infantil, gasto compulsivo o exposición reiterada a apuestas digitales;</p> <p>VIII. Coordinación entre autoridades de protección integral de niñas, niños y adolescentes, educación, salud, telecomunicaciones, consumo, seguridad digital y las demás competentes, para prevenir la exposición de personas menores de edad a apuestas, juegos de azar y mecanismos digitales de recompensa aleatoria, y</p> <p>IX. Elaboración de materiales, diagnósticos y criterios preventivos con enfoque diferenciado por edad, género, discapacidad, contexto social, pertenencia indígena o afroamericana y demás condiciones de vulnerabilidad.</p>

Por lo anteriormente expuesto, me permito someter a consideración de esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de:

DECRETO

POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 101 BIS 4 A LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

ÚNICO. Se adiciona el artículo 101 Bis 4 a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como sigue:

Artículo 101 Bis 4. El Estado, en sus distintos órdenes de gobierno y en el ámbito de sus respectivas competencias, deberá diseñar, implementar y evaluar una Estrategia Nacional para la Prevención de la Ludopatía Digital Infantil y la protección de niñas, niños y adolescentes frente a apuestas, juegos de azar y mecanismos digitales de recompensa aleatoria que incentiven conductas de apuesta o gasto compulsivo.

Para efectos del presente artículo, se entenderá por ludopatía digital infantil el riesgo de desarrollar patrones problemáticos de conducta vinculados con apuestas, juegos de azar o mecanismos digitales de recompensa aleatoria, cuando éstos simulen, incentiven o normalicen conductas de apuesta o gasto compulsivo en personas menores de edad.

La Estrategia tendrá carácter preventivo, educativo y de coordinación institucional, y no sustituirá las competencias regulatorias ni sancionadoras que correspondan a otras autoridades conforme a los ordenamientos aplicables. Las medidas que se emitan deberán observar los principios de legalidad, interés superior de la niñez, proporcionalidad, mínima intervención, protección de datos personales, privacidad, accesibilidad, inclusión y desarrollo progresivo de la autonomía.

Tratándose de niñas, niños y adolescentes, la Estrategia deberá orientarse a la prevención, restricción y exclusión de su participación en apuestas y juegos de azar, por lo que no podrá promoverse su acceso bajo el concepto de juego responsable. Lo anterior no implicará prohibir de manera general videojuegos, contenidos recreativos o herramientas digitales acordes con su edad y desarrollo evolutivo.

Dicha Estrategia deberá incluir, al menos:

I. Campañas de información y sensibilización dirigidas a niñas, niños, adolescentes, madres, padres, personas tutoras, docentes y comunidades escolares, sobre los riesgos de las apuestas, juegos de azar, micro apuestas, recompensas aleatorias y prácticas digitales que puedan fomentar conductas de juego problemático;

II. Acciones de alfabetización digital para distinguir entre videojuegos, juegos recreativos, juegos de azar, apuestas, compras dentro de aplicaciones, cajas de recompensa aleatoria, publicidad de apuestas y mecanismos de monetización que puedan generar gasto compulsivo o exposición temprana a dinámicas de apuesta;

III. Criterios preventivos para identificar funcionalidades que puedan fomentar el uso compulsivo, la permanencia excesiva, las recompensas por horas de uso, la exposición algorítmica a apuestas o juegos de azar y la interacción no supervisada con personas desconocidas en entornos digitales no adecuados para la edad;

IV. Acciones de coordinación y orientación para promover la clasificación etaria, advertencias claras de riesgo, herramientas de supervisión parental, controles sobre descargas, compras, micro transacciones y monitoreo de gasto digital, conforme a la edad, madurez y desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes;

V. Medidas de coordinación con las autoridades competentes para fortalecer mecanismos eficaces de verificación de edad en plataformas, servicios o funcionalidades de apuestas, juegos de azar o contenidos no aptos para personas menores de edad, procurando que la sola autodeclaración de edad no sea considerada mecanismo suficiente cuando exista riesgo para sus derechos;

VI. Acciones preventivas para evitar que la publicidad, promoción, patrocinio o recomendación personalizada de apuestas, juegos de azar o mecanismos similares se dirija a niñas, niños y adolescentes, particularmente cuando se base en perfilamiento infantil, perfiles conductuales, publicidad encubierta o prácticas publicitarias depredadoras;

VII. Mecanismos de orientación, detección temprana, canalización institucional y atención psicosocial para niñas, niños y adolescentes que presenten factores de riesgo asociados con ludopatía digital infantil, gasto compulsivo o exposición reiterada a apuestas digitales;

VIII. Coordinación entre autoridades de protección integral de niñas, niños y adolescentes, educación, salud, telecomunicaciones, consumo, seguridad digital y las demás competentes, para prevenir la exposición de personas menores de edad a apuestas, juegos de azar y mecanismos digitales de recompensa aleatoria, y

IX. Elaboración de materiales, diagnósticos y criterios preventivos con enfoque diferenciado por edad, género, discapacidad, contexto social, pertenencia indígena o afromexicana y demás condiciones de vulnerabilidad.

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 Integral de Niñas, Niños y Adolescentes deberá emitir la Estrategia Nacional prevista en el presente Decreto, en coordinación con las autoridades competentes, dentro de los ciento ochenta días naturales siguientes a su entrada en vigor.

TERCERO. Las acciones derivadas del presente Decreto se realizarán con cargo a los recursos aprobados a las dependencias y entidades competentes en el Presupuesto de Egresos de la Federación correspondiente, por lo que no se autorizarán recursos adicionales para el presente ejercicio fiscal.

Salón de Sesiones de la Comisión Permanente del
H. Congreso de la Unión, a 13 de mayo de 2026.

ATENTAMENTE

DIP. MARIANA GUADALUPE JIMÉNEZ ZAMORA

Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano