

## **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO QUE ADICIONA UN ARTÍCULO 68 BIS Y SE MODIFICA LA FRACCIÓN IV DEL ARTÍCULO 148, AMBOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.**

El que suscribe, **Antonio Cuéllar Steffan**, Diputado Federal del Partido Verde Ecologista de México en la LXII Legislatura del Honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 78, fracción III, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como en los artículos 116, numeral 1, y 122 numeral 1 de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos y los artículos 55, fracción II, y 179 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, someto a la consideración de esta soberanía, la presente **iniciativa con proyecto de decreto que se adiciona un artículo 68 Bis y se modifica la fracción IV del artículo 148, ambos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**, por las cuales se sanciona el comercio y distribución a menores de edad de videojuegos que contenido clasificado para adultos, o bien, de cualquier título cuyo material incite o promueva la violencia

### **EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

A la par del esparcimiento y la diversión que todo ser humano debe tener satisfechos para lograr su necesaria armonía física y mental que le permita desenvolverse plenamente en su vida familiar, laboral y, en general, dentro de las diversas relaciones sociales, también persiste la inherente responsabilidad que supone el despliegue de tales actividades dentro del marco de las normas jurídicas y de las reglas de convivencia morales que protegen bienes sociales valiosos.

Es así que las diversas actividades lúdicas y de entretenimiento que el ser humano puede realizar no están exentas de protección por parte de los sistemas normativos que la sociedad se da, ya sea para fijar los alcances y límites de tales actividades, como también para garantizar su pleno ejercicio, configurando así, en el plano jurídico, el derecho al sano esparcimiento junto a la correlativa obligación de los destinatarios de tal derecho para no rebasar los fines legítimos reconocidos por la sociedad y las normas del Derecho.

El derecho al esparcimiento se manifiesta, entre otras cosas, en la libertad de las personas para acceder a una gama variada de actividades, bienes y servicios, normalmente en forma comercial, y así disfrutar de un producto que cumpla con los particulares gustos y expectativas de recreación y entretenimiento de cada persona.

Dentro de tales productos ofrecidos al público de manera masiva, y que desde hace más de veinte años ha tenido una muy amplia aceptación y demanda en todo el mundo, han sido los videojuegos, que no obstante su accesibilidad suele ser onerosa para las clases más desfavorecidas, han proliferado de tal manera que son millones los video jugadores de distintas clases sociales que los obtienen y los juegan como parte fundamental de su hobby.

Según cifras de centros estadísticos de las grandes empresas de videojuegos, en el año 2013, más 500 mil millones de personas en el mundo jugaban videojuegos al menos una hora al día en la computadora o en consolas, y tan solo en Estados Unidos, se contabilizaban 183 millones de video jugadores, mientras que en México ya alcanza aproximadamente los 17.7 millones, lo que habla de un fenómeno que no sólo debe analizarse por su impacto en la manera en que hoy en día las personas -sobre todo los más jóvenes- dedican su tiempo en una determinada actividad de esparcimiento, sino además, en cuáles son los contenidos y las consecuencias benéficas o perjudiciales que el uso de tales plataformas electrónicas significan para la convivencia social.

Por ello, para el ámbito de creación normativa, un fenómeno global como el narrado adquiere una importancia especial no solamente por un aspecto cuantitativo, sino también por su incidencia en la forma en que puede transformar el tipo de comportamientos de los usuarios de tales juegos, principalmente en los menores de edad,

que por el estadio de desarrollo psico-social por el que atraviesan, se encuentran en una posición mucho más vulnerable que los video jugadores adultos frente al acceso y uso de materiales con contenidos que pueden llegar a trastornar su desarrollo mental, su sano entendimiento, así como la cordialidad en sus relaciones sociales.

Y es que los videojuegos forman parte aquellos productos que, como la televisión, la radio, el cine, el internet, y demás materiales de difusión masiva, al mismo tiempo que son herramientas de entretenimiento y comunicación de gran utilidad para ejercer el derecho al esparcimiento (y por ello exigen mayores canales de accesibilidad para todo el público usuario) en esa medida también requieren estar sometidos a sendos controles estatales en cuanto a ciertos contenidos que pudieran resultar dañinos para el desarrollo psíquico y social de un determinado grupo de destinatarios, principalmente de los menores de edad.

El caso de los Estados Unidos suele ser ilustrativo para ejemplificar la relación entre el uso y acceso masivo e indiscriminado de cualquier tipo de título de videojuegos al sector de mayor demanda, es decir, a los niños y adolescentes, frente a un lamentable fenómeno que lamentablemente ha venido flagelado a la sociedad estadounidense, a saber: los cada vez más frecuentes casos de asesinatos y demás actos de violencia protagonizados por menores de edad.

Este fenómeno de violencia perpetrada por menores de edad ha adquirido rasgos preocupantes, sobre todo porque demuestra un alto grado de desequilibrio mental y de desadaptación social en los menores infractores, que deriva en actos sanguinarios que ya han dejado decenas de episodios de asesinatos, sobre todo en escuelas, aunque ha trascendido a otros lugares públicos, tal y como lo documentan los no pocos acontecimientos en los Estados Unidos, como las masacres en Escuela Secundaria Frontier; en la Escuela Chardon, Ohio; en Columbine High School, entre otras.

La ciencia y las instituciones encargadas de procurar e impartir justicia se han abocado a indagar cuáles son los factores que llevan a que menores de edad puedan desarrollar y ejecutar conductas de tal magnitud de violencia, y han revelado ciertos patrones que remiten, entre otras cosas, al uso desmedido que los actores de dichos ilícitos hacen de productos electrónicos de entretenimiento con alto contenido de violencia explícita.

Independientemente de los datos empíricos que arrojen los estudios criminalísticos al respecto, es evidente que la exposición de contenidos violentos o sexualmente explícitos en televisión, cine e internet a la que los menores de edad se pueden ver sometidos constituye una agresión en contra de su sano desarrollo psíquico y social, lo que se acentúa aún más en productos como los videojuegos, en donde no sólo se presenta la transmisión de imágenes y sonidos a un sujeto pasivo, sino que el juego demanda la interacción del jugador para que se concrete realmente el fin del producto.

Los datos sobre el uso de videojuegos por parte de menores de edad son reveladores, por ejemplo, en los Estados Unidos, 99 % de los niños varones menores de 18 años y el 94 % de las niñas menores de 18 años utilizan el entretenimiento de los videojuegos. Sin embargo, estos datos, no reflejan si tal regularidad en el uso de videojuegos abarca únicamente a aquellos títulos clasificados para todo público, los exclusivos para adultos, o bien, como debería de serlo, los títulos destinados para menores de edad.

La clasificación de un juego confirma que es adecuado para jugadores que han cumplido una determinada edad. Así pues, un juego PEGI 7 solo será adecuado para quienes tengan 7 o más años de edad y un juego PEGI 18 únicamente será apto para adultos mayores de 18 años. La clasificación PEGI tiene en cuenta la idoneidad de la edad de un juego, no su nivel de dificultad.

Más allá de los criterios de clasificación de los videojuegos, los cuales únicamente se limitan a la obligación de etiquetar el producto en la parte exterior de la carátula, últimamente ha surgido el cuestionamiento sobre el tipo de

regulación a la que está sometida la industria de los videojuegos, sobre todo en lo que ve a la distribución de los mismos, pues es ahí donde los establecimientos mercantiles encargados de la venta de dichos productos pueden evadir tales limitantes y poner a disposición de un público no apto, como a los menores de edad, ciertos títulos con contenidos violentos o sexualmente explícitos.

Ahora bien, la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en las disposiciones relativas al derecho a la información y a los servicios de telecomunicaciones, impone la obligación a las autoridades competentes para establecer y vigilar la clasificación de la programación dirigida a los menores, donde debe evitarse la difusión de imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes o que hagan apología del delito:

Artículo 68. De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.

En lo que ve a los videojuegos, en el artículo 69 del mismo ordenamiento se contempla ahora sí la obligación de las autoridades para establecer clasificaciones en otro tipo de productos, entre los que se encuentran los videojuegos:

Artículo 69. Las autoridades competentes vigilarán que se clasifiquen las películas, programas de radio y televisión en términos de lo dispuesto en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, así como videos, videojuegos y los impresos.

Sin embargo, a diferencia de lo que sucede con los servicios de telecomunicaciones, el artículo de mérito y sus sucesivos carecen de una garantía real para evitar y sancionar a los distribuidores de videojuegos que pongan distribuyan y vendan materiales no aptos para menores de edad que por su clasificación puedan menoscabar la integridad física y mental del éstos.

Dado los cada vez más frecuentes hechos de violencia ocasionados por menores de edad en donde de alguna manera el uso de videojuegos con contenidos violentos ha figurado como uno de los factores que han causado la alteración y la magnificación del grado de agresividad y desequilibrio mental en aquellos menores que han ejecutado tales conductas delictivas, se hace indispensable que en una regulación tan loable como la nueva Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes se impongan medidas sancionatorias hacia los distribuidores de videojuegos o análogos, para que no pongan a disposición de los menores de edad títulos que no sean aptos para el sano desarrollo mental propio de su corta edad.

Los lamentables casos de masacres cometidas por menores en los Estados Unidos han arrojado datos sobre patologías psico-sociales en los infractores que tienen algún tipo de relación con los materiales violentos que consumen tales niños y adolescentes, lo que ha puesto sobre la mesa la discusión sobre las regulaciones a las que se deben ver sometidos los productores y distribuidores de productos, como los videojuegos, que generan desmesuradas conductas de repetición sobre todo de parte de los menores.

En nuestro país este fenómeno ya no es ajeno, y en los últimos días ha regresado a la discusión pública con motivo del asesinato del niño de nombre Chistopher Raymundo Márquez el pasado 15 de marzo en Chihuahua, en el que se vieron involucrados cinco menores de edad, que de manera violenta privaron de la vida al menor, argumentando en su defensa que todo fue parte de “un juego”.

El nivel de violencia que los menores infractores mostraron en tan lamentable hecho se evidenció en la cosificación que éstos hicieron de la víctima (lo ahogaron, le sacaron un ojo, le cortaron una parte de su cara, lo enterraron boca abajo) cual si se tratara del modus operandi de un sicario o un asesino serial.

La indignación social por tal acontecimiento, independientemente de las acciones judiciales pertinentes que se vayan desahogando conforme a las leyes especiales para sancionar a menores infractores, conduce a atajar este tipo de problemas desde sus causas más profundas, y en esa labor, desde la producción de leyes es dable identificar los factores que contribuyen a desequilibrar el sano desarrollo mental de la infancia, entre los que pueden encontrarse precisamente la utilización por parte de menores de videojuegos no aptos para su entendimiento.

De acuerdo a los mandatos constitucionales e internacionales, el Estado mexicano tiene la obligación de tutelar el interés superior del niño, lo cual comprende evitar cualquier riesgo a la integridad psíquica del infante, a través de normas que disuadan y sancionen conductas que, en ejercicio de un derecho de terceros, en este caso, de la industria de los videojuegos, en los hechos demuestren atentar contra el desarrollo del menor.

Por tales razones, tanto de índole normativo como fácticas, la presente propuesta busca abonar para que en la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes se incorpore un nuevo artículo 68 Bis, en el cual se establezca la prohibición para distribuidores y comercializadores de videojuegos para vender o poner a disposición de niñas, niños y adolescentes, todo aquel título o juegos clasificado para adultos, o con independencia de su clasificación, aquellos que inciten o promuevan la violencia o la apología del delito y que afecten el sano desarrollo psíquico y social de los menores.

En correlación con la prohibición de mérito, también se propone reformar la fracción IV del artículo 148, y el artículo 149, ambos del mismo ordenamiento, dispositivos insertos dentro del Título Sexto “De las Infracciones Administrativas”, para contemplar expresamente que la contravención a la prohibición anteriormente dicha se considerará una infracción a la Ley, lo que acarreará una sanción con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta. El reacomodo de las fracciones IV a la IX, así como la adición de una fracción X, cuyo contenido se encuentra hasta el momento en la fracción IX, obedecen al recorrido y las modificaciones correspondientes que implica la incorporación del contenido propuesto dentro de la actual fracción IV del artículo 148 de la ley en comento.

<b>LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES</b>	
<b>Texto vigente</b>	<b>Texto propuesto</b>
<b>Artículo 68.</b> De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.	<b>Artículo 68.</b> De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.
	<b>Artículo 68 Bis.</b> Los distribuidores y



	<p><b>comercializadores de videojuegos no podrán vender o poner a disposición de niños, niñas y adolescentes aquellos títulos o juegos clasificados para adultos, o con cualquier contenido que incite o promueva la violencia o la apología del delito y que afecte el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes.</b></p>
<p>Artículo 148. En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:</p> <p>III. Respecto de los concesionarios de radio, televisión, la difusión o transmisión de imágenes, voz o datos que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al artículo 68 de esta Ley y a las disposiciones específicas que regulen la difusión y transmisión de contenidos;</p> <p>IV. Respecto de los concesionarios de radio y televisión y de quien dirija medios impresos, la violación a la intimidad personal o familiar de niñas, niños o adolescentes, a que se refiere el artículo 77 de esta Ley</p> <p>VI a IX</p>	<p><b>Artículo 148.</b> En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:</p> <p>III. Respecto de los concesionarios de radio, televisión, la difusión o transmisión de imágenes, voz o datos que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al artículo 68 de esta Ley y a las disposiciones específicas que regulen la difusión y transmisión de contenidos;</p> <p><b>IV. Respecto a los distribuidores y comercializadores de videojuegos, la venta o puesta a disposición de niñas, niños y adolescentes aquellos títulos o juegos clasificados para adultos, o cualquier contenido que incite o promueva la violencia o la apología del delito y que afecte el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes, en contravención del artículo 68 Bis de esta Ley.</b></p> <p><b>(SE RECORREN LAS FRACCIONES SUCESIVAS)</b></p> <p>V. Respecto de los concesionarios de radio y televisión y de quien dirija medios impresos, la violación a la intimidad personal o familiar de niñas, niños o adolescentes, a que se refiere el artículo 77 de esta Ley</p> <p><b>VI a IX</b></p> <p><b>Se adiciona una fracción X</b></p>
<p>Artículo 149. A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y VIII del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.</p> <p>Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI y VII del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al</p>	<p><b>Artículo 149.</b> A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y <b>IX</b> del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.</p> <p>Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, <b>VI, VII y VIII</b> del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito</p>

momento de realizarse la conducta.	Federal al momento de realizarse la conducta.
En los casos de las infracciones previstas en las fracciones III, V, VI y VII del artículo anterior, se impondrá una multa adicional de mil quinientos y hasta siete mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, por cada día que se difunda o se encuentren disponibles en medios electrónicos de los que tenga control el concesionario o medio impreso que se trate, la información, datos, imágenes o audios	En los casos de las infracciones previstas en las fracciones III, <b>VI, VII y VIII</b> del artículo anterior, se impondrá una multa adicional de mil quinientos y hasta siete mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, por cada día que se difunda o se encuentren disponibles en medios electrónicos de los que tenga control el concesionario o medio impreso que se trate, la información, datos, imágenes o audios

En razón de lo expuesto y fundado, me permito someter a consideración de esta asamblea el siguiente proyecto de:

## DECRETO

**ARTÍCULO ÚNICO:** Se adiciona un artículo 68 Bis y se modifica la fracción IV del artículo 148, ambos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, por las cuales se sanciona el comercio y distribución a menores de edad de videojuegos que contenido clasificado para adultos, o bien, de cualquier título cuyo material incite o promueva la violencia, para quedar como sigue:

**Artículo 68.** De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.

**Artículo 68 Bis.** Los distribuidores y comercializadores de videojuegos no podrán vender o poner a disposición de niños, niñas y adolescentes aquellos títulos o juegos clasificados para adultos, o con cualquier contenido que incite o promueva la violencia o la apología del delito y que afecte el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes.

**Artículo 148.** En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:

III. Respecto de los concesionarios de radio, televisión, la difusión o transmisión de imágenes, voz o datos que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al artículo 68 de esta Ley y a las disposiciones específicas que regulen la difusión y transmisión de contenidos;

**IV. Respecto a los distribuidores y comercializadores de videojuegos, la venta o puesta a disposición de niñas, niños y adolescentes aquellos títulos o juegos clasificados para adultos, o cualquier contenido que incite o promueva la violencia o la apología del delito y que afecte el desarrollo integral de niñas, niños o adolescentes, en contravención del artículo 68 Bis de esta Ley.**

**(SE RECORREN LAS FRACCIONES SUCESIVAS)**

V. Respecto de los concesionarios de radio y televisión y de quien dirija medios impresos, la violación a la

intimidad personal o familiar de niñas, niños o adolescentes, a que se refiere el artículo 77 de esta Ley

## **VI a IX**

### **Se adiciona una fracción X**

**Artículo 149.** A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y **IX** del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y **VIII** del artículo anterior, serán sancionadas con multade tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

En los casos de las infracciones previstas en las fracciones III, **VI, VII y VIII** del artículo anterior, se impondrá una multa adicional de mil quinientos y hasta siete mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, por cada día que se difunda o se encuentren disponibles en medios electrónicos de los que tenga control el concesionario o medio impreso que se trate, la información, datos, imágenes o audios

## **ARTÍCULOS TRANSITORIOS**

**ÚNICO:** El presente decreto entra en vigor al día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Senado de la República, sede de la Comisión Permanente del Honorable Congreso de la Unión, a los 8 días del mes de julio de 2015.

**DIPUTADO ANTONIO CUÉLLAR STEFFAN**

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.  
Artículo 68. De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.