

Ciudad de México a 13 de febrero de 2024

**DIP. MARÍA GABRIELA SALIDO MAGOS  
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA  
DEL CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO,  
II LEGISLATURA  
P R E S E N T E**

La suscrita Diputada María Guadalupe Morales Rubio, Vicecoordinadora del Grupo Parlamentario de MORENA de la II Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122 Apartado A fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 Apartados A numeral 1, D inciso a) y 30 numeral 1 inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12 fracción II y 13 fracción LXIV de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México; 5 fracción I, 95 fracción II, 96, y 118 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México; someto a la consideración de esta H. Soberanía la siguiente:

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE **SE ADICIONA LA FRACCIÓN VI TER AL ARTÍCULO 59 DE LA LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE MÉXICO**, al tenor de la siguiente:

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

El **progreso tecnológico** actual, ha presentado diversos cambios que han incidido en diversos ámbitos de nuestra sociedad.

La pandemia por la cual pasamos en todo el mundo hizo más cercanos a nuestras niñas, niños y adolescentes a la tecnología el encierro y el tener acceso a clases por línea contribuyo mucho a su desarrollo con la tecnología.

El uso de la tecnología influye en la **educación** de los niños, en su **ocio**, también favorece sus capacidades y habilidades, contribuyen en la generación de métodos educativos.

La industria de los videojuegos tiene un papel importante toda vez que en la actualidad una de las actividades preferidas por niñas, niños, adolescentes e incluso adultos es jugar juegos de video, invirtiendo así una enorme cantidad de tiempo jugándolos y por ende consumiendo el contenido de los mismos en ocasiones es tal la adicción a los mismos que se apasionan de tal forma que llegan incluso a repetir conductas violentas en su realidad.

La industria de los videojuegos es una de las más rentables a nivel mundial incluso por encima de la industria del cine y solo igualada por la industria de la música debido a esto no es sorpresa que exista una serie de temáticas en los videojuegos desde juegos con alto contenido educacional hasta juegos en los cuales se resaltan aspectos violentos de la sociedad como el maltrato a las personas u animales, consumo de drogas, explotación sexual entre otras lamentablemente los juegos con contenido educacional son los menos consumidos por los jóvenes en la actualidad esto es debido a que son opacados por títulos de acción o de aventura, dichos videojuegos que emplean en gran parte de su trama la violencia repercute de una u otra manera en la persona que lo esté jugando.

Si bien, los niños menores no diferencian entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un héroe con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta.

En base a lo antes expuesto se puede establecer que los niños son muy influenciados ya sea mediante imágenes, videos o audios que pueden llegar a modificar el cómo perciben el entorno que los rodea estableciendo también de qué una secuencia de violencia no podrá ser percibida por un

niño menor como algo incorrecto sino todo lo contrario el niño percibirá dicho acto o secuencia de violencia como una manera de solucionar un problema ya que además observa que dicho acto de violencia en el video juego no conlleva a ninguna consecuencia negativa sino en muchos casos se premia con más puntos o un logro el realizar dichos actos de violencia sea en videojuegos de lucha como los bélicos en donde dichos actos son premiados.

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse "inmunes" o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia.

Tomando en cuenta lo que nos menciona Families se puede dar a conocer lo peligroso que es una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento en especial si los padres no conocen los videojuegos que están jugando sus hijos dichos descuidos por parte de los padres al no moderar el contenido que presentan estos videojuegos puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en cómo este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad.<sup>1</sup>

Adicionalmente la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el año 2018, considero a las adicciones a los videojuegos como enfermedad mental que vicia la estabilidad emocional de los usuarios.

Se determinó que el trastorno por el uso de videojuegos se caracteriza por un modelo de comportamiento persistente o recurrente y se manifiesta por el deterioro en el control sobre el juego, el incremento en la prioridad dada al juego sobre otros intereses, así como en la continuación o incremento del tiempo que se pasa en el juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

---

<sup>1</sup> Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. Vol. 1 núm., 4, septiembre, 2017, pp. 983-1000, visible en la página <file:///C:/Users/gmrzcl5/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSuRelacionConLaViolencia-6732718.pdf>, fecha de consulta 09 de febrero de 2024

Los ámbitos de la vida. En concreto, se ha abierto un debate en torno a los videojuegos, ya que de una manera u otra influyen en las **familias**, la **educación** de los niños, en su **ocio** y en la **distribución de su tiempo**. Esta fue incluida en la Clasificación Internacional de Enfermedades con el nombre de internet "gaming disorder", definiéndola como un uso persistente y recurrente de Internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y puede diagnosticarse si cumple 5 o más de 9 criterios (preocupación, tolerancia, abstinencia, persistencia, escape, problemas, decepción, desplazamiento y conflicto) por un periodo de 12 meses.

Muchos estudios han introducido al trastorno por juego en Internet dentro de la más amplia definición de adicción a Internet. La adicción a Internet fue investigada por primera vez en 1998 y presentada ante la Asociación Americana de Psicología. El estudio original de Young, revisó al menos 600 casos que exhibían signos de adicción, medidos a través de una versión adaptada de los criterios para ludopatía (juego patológico) de la 4ª edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales.

La manera de encarar los problemas relacionados al uso de Internet, como lo son los juegos en línea, implica un desafío complejo. Primero que nada, Internet ofrece muchos beneficios directos de una sociedad interconectada, a diferencia de otros tipos de conductas adictivas que generalmente son mal vistas desde un inicio por parte de la sociedad. Además, se hace complejo el hecho de que los pacientes suelen consultar por otros síntomas (si bien cada vez más existen aquellos que consultan por el problema en sí) y es difícil todavía ver que los psiquiatras y psicólogos incluyan de entrada una búsqueda de probable uso inadecuado de juegos o de Internet en la entrevista.

Sin embargo, existen propuestas de cuestionarios para introducir formularios orientados al trastorno por juego en Internet en las consultas.

*Teniendo en cuenta que la tasa de individuos masculinos en comparación con la tasa femenina en el trastorno por juego en Internet es de aproximadamente 3:1 y que la mayoría de los estudios disponibles se realizan en poblaciones predominantemente masculinas, se realizó una revisión narrativa, no sistemática, centrada en literatura primaria, seleccionada de una búsqueda en las bases de datos PubMed y SciELO. Los términos clave que se utilizaron fueron los siguientes: "Internet Gaming Disorder" y "Internet Gaming Disorder and Gender". Todos los miembros del equipo de investigación participaron en la revisión de la literatura. Todo lo anterior se realizó a fin de presentar una imagen general sobre las diferencias de género en los juegos en línea, que pueda servir para mejorar los conocimientos de los trabajadores de la salud mental sobre este desafiante grupo de pacientes.<sup>2</sup>*

Con la presente iniciativa se pretende que desde la educación y a manera de prevención se desarrollen acciones de información dirigidas a padres de familia, niñas, niños y adolescentes sobre los riesgos y posibles consecuencias de pasar demasiadas horas y sin vigilancia en redes sociales y videojuegos.

Lo anterior y como ya se manifestó considerando que los videojuegos representan un riesgo en la salud debe cobrar importancia que en su uso desmedido puede provocar, incluso imitar acciones de violencia dirigidas a sus propios compañeros.

Los videojuegos representan todo un fenómeno social, por lo que se debe concientizar a toda la sociedad, pero en especial a niñas, niños y adolescentes por el uso desmedido de los mismos, y por el contrario aprovecharlos al máximo, pero aquellos que tengan algún potencial educativo.

En mérito de lo anterior son de atenderse los siguientes

---

<sup>2</sup> Anales de la Facultad de Ciencias Médicas (Asunción), disponible en la página [http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1816-89492020000100093](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1816-89492020000100093), fecha de consulta 09 de febrero de 2024.

## ARGUMENTOS

**PRIMERO.** Que la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, en su artículo 3 establece, que todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social consideraran primordialmente a que se **atenderá el interés superior de la niñez.**

**SEGUNDO.** Que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos reconoce en su artículo 1 que todas las personas gozarán de los derechos humanos reconocidos en la misma y en los tratados internacionales de los que México sea parte.

**En su artículo 4** determina que en todas las decisiones y actuaciones del Estado se **velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos.** Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.

**TERCERO.** La Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, reconoce a las niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos, con capacidad de goce de los mismos, de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad; en los términos que establece el artículo 1o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad que favorezca al conocimiento de sus propios derechos, basada en un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, que asegure el respeto a su dignidad humana; el desarrollo armónico de sus potencialidades y personalidad, que fortalezca el respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales, en los términos del artículo

3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la Ley General de Educación y demás disposiciones aplicables.

**CUARTO.** La Constitución Política de la Ciudad de México, en su numeral 4 dispone los Principios de interpretación y aplicación de los derechos humanos, ordenando que dentro de la aplicación transversal las autoridades deben atender el interés superior de niñas, niños y adolescentes.

Enfatizando en su **artículo 11, apartado D.** que las niñas, niños y adolescentes son **titulares de derechos y gozan de la protección de la Constitución.**

En este orden de ideas las autoridades tienen la obligación de tener en cuenta los principios del interés superior de las niñas, niños y adolescentes, de la autonomía progresiva y de su desarrollo integral, debiendo garantizar su adecuada protección.

**QUINTO.** Los videojuegos son potencialmente adictivos, la característica esencial de jugador adictivo es la de hacer un **uso constante y recurrente de los videojuegos** que en ocasiones puede incluso a provocar deterioro o malestar clínicamente significativo en un periodo aproximado de doce meses.

De forma semejante a lo que sucede en las adicciones a sustancias, en la **adicción a los juegos** aparece una **pérdida progresiva de control sobre el videojuego**, así como tolerancia y síntomas de abstinencia.

El **adicto a los videojuegos** considera a estos como una actividad predominante en su día a día, no puede controlar la necesidad de volver a jugar.

Si se ve privado de poder jugar, pueden aparecer **síntomas de abstinencia a los videojuegos** como: irritabilidad, ansiedad o tristeza. A diferencia de las adicciones a sustancias (como el alcohol o la cocaína), en la adicción a los videojuegos no hay síntomas físicos de abstinencia.



Resulta habitual que el jugador sienta la necesidad de dedicar un **mayor tiempo a los videojuegos** o seguir dedicando el mismo tiempo a pesar de experimentar las consecuencias negativas de su adicción.

Por lo que la presente iniciativa tiene por objeto como ya lo manifesté anteriormente que por parte de las autoridades educativas se realicen acciones informativas y que estas tengan la suficiente difusión por medio de las cuales se concientice a la comunidad educativa con mayor interés a niñas, niños y adolescentes sobre las consecuencias y riesgos que puede ocasionar el uso desmedido de videojuegos.

A efecto de ejemplificar claramente la propuesta de reforma, se presenta el siguiente cuadro comparativo:

<b>LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE MÉXICO</b>	
<b>Texto vigente</b>	<b>Texto propuesto</b>
<p>Artículo 59. La educación en su ámbito de competencia de las autoridades, además de lo dispuesto en las disposiciones aplicables, tendrá los siguientes fines:</p> <p>I. A la VI Bis ...</p> <p>VII. A la X. ...</p>	<p>Artículo 59. La educación en su ámbito de competencia de las autoridades, además de lo dispuesto en las disposiciones aplicables, tendrá los siguientes fines:</p> <p>I. A la VI. Bis ...</p> <p><b>VI. Ter. Realizar campañas permanentes de información y difusión de medidas orientadas a prevenir y atender las adicciones a los videojuegos.</b></p> <p>VII. A la X. ...</p>



Por lo anteriormente expuesto y fundado, someto a consideración de este H. Congreso de la Ciudad de México, la **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA LA FRACCIÓN VI TER AL ARTÍCULO 59 DE LA LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE MÉXICO**; para quedar como sigue:

**ÚNICO:** Se adiciona una fracción VI Ter al artículo 59 de la **LEY DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE MÉXICO**, para quedar como sigue:

Artículo 59. La educación en su ámbito de competencia de las autoridades, además de lo dispuesto en las disposiciones aplicables, tendrá los siguientes fines:

I. A la VI. Bis ...

**VI. Ter. Realizar campañas permanentes de información y difusión de medidas orientadas a prevenir y atender las adicciones a los videojuegos.**

VII. A la X. ...

### **TRANSITORIOS**

**PRIMERO.** - Remítase a la Jefatura de Gobierno para su promulgación y publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

**SEGUNDO.** - El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

### **ATENTAMENTE**

*Guadalupe Morales Rubio*

**DIP. MARÍA GUADALUPE  
MORALES RUBIO**