



# Piden que el IFT supervise que el contenido de videojuegos dirigidos a la niñez evite apología de la violencia

## Boletín No. 4540

- El diputado Marco Antonio Natale Gutiérrez (PVEM) presentó iniciativa con ese propósito

El diputado Marco Antonio Natale Gutiérrez, del PVEM, impulsa una iniciativa de reforma a la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, para establecer que el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) supervisará que el contenido de los videojuegos dirigidos a la población infantil evite que estimulen o hagan apología de la violencia.

Plantea que los distribuidores de videojuegos adoptarán las medidas oportunas para advertir a la audiencia de contenidos que puedan perjudicar el libre desarrollo de la personalidad de niñas, niños y adolescentes, harán del conocimiento del público la clasificación de los videojuegos y advertirán sobre determinados contenidos que puedan resultar impropios o inadecuados para los menores.

La propuesta de reforma define como videojuego al “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

Señala que el Instituto supervisará que su contenido respete los valores y principios a que se refiere el artículo 3o. de la Constitución Política, las normas en materia de salud y los lineamientos establecidos en esta Ley que regulan la publicidad pautaada en la programación destinada al público infantil.

El concesionario que preste servicios de radiodifusión o televisión restringida deberá presentar en pantalla los títulos de los programas, videojuegos y su clasificación al inicio y a la mitad de los programas, añade.

En la exposición de motivos, menciona que durante la pandemia por Covid el tejido social se dañó, y una de las poblaciones más vulnerables fueron los niños, las niñas y adolescentes, pues con el encierro quedaron susceptibles a lo que se escuchaba en los medios de comunicación, redes sociales y, desgraciadamente, a los videojuegos como una salida a las restricciones que les impedían realizar ciertas actividades.



Con el aislamiento, sostiene Natale Gutiérrez, la utilización de los videojuegos se incrementó considerablemente, ya que estos, junto a las redes y la televisión, eran para muchos la única alternativa de diversión.

Por ello, se debe enfrentar la realidad que lo que se transmite en la televisión abierta, en las redes y en internet no siempre es apto para las niñas, niños y adolescentes, ya que contienen demasiada violencia y no son nada educativos.

Precisa que el desconocimiento de la información lleva a cometer errores que se podrían subsanar simplemente con poner de una manera clara y precisa las clasificaciones de los programas o videojuegos que pueden ver o jugar los menores conforme a su edad.

Por lo anterior, considera necesario hacer las reformas pertinentes con la finalidad de homologarlas con las regulaciones internacionales y que el país cuente con mecanismos adecuados de clasificación en los contenidos de los videojuegos.

La iniciativa, turnada a la Comisión de Comunicaciones y Transporte, para su estudio y dictamen, adiciona una fracción LXXII al artículo 3, reforma la fracción LX del artículo 15, la fracción III del artículo 216, el primer párrafo, la fracción III y el último párrafo del artículo 226, primer y segundo párrafo del artículo 227 y primer párrafo del artículo 228, todos de dicha ley.

