



# Impulsan reformas para que autoridades vigilen clasificación de videojuegos en línea y redes sociales

Boletín No. 4383

## Impulsan reformas para que autoridades vigilen clasificación de videojuegos en línea y redes sociales

- La diputada del PRD, Gabriela Sodi Miranda, sugiere reformar la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes
- Resalta que los juegos online llegan a englobar una gran cantidad de peligros

A fin de que las autoridades vigilen la clasificación de los videojuegos de cualquier tipo, incluidos los que se juegan en línea y los contenidos digitales en sistemas de internet y en redes sociales, la diputada Gabriela Sodi Miranda (PRD) impulsa una iniciativa que reforma los artículos 69 y 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

El documento, remitido a la Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia, plantea que la Secretaría de Gobernación expedirá los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se descarguen en línea.

De igual modo, los distribuidores de videojuegos físicos, en línea o digital deberán imprimir o emitir una etiqueta. Los comercializadores de videojuegos de cualquier tipo, incluidos los que se juegan en línea, digitales en sistemas de internet, en redes sociales e impresos, deberán abstenerse de publicitar, exhibir, vender o arrendar videojuegos cuya clasificación no sea visible, y en las descargas de los exclusivos para adultos, se deberá acreditar mayoría de edad.



Gabriela Sodi precisa que, en la actualidad, los videojuegos se han convertido en forma de socializar ya que, en varios de ellos, los usuarios que por lo regular son niños, se conectan a internet; sin embargo, los juegos online llegan a englobar una gran cantidad de peligros para niñas, niños y adolescentes.

Relata que de acuerdo con datos del Módulo sobre Ciberacoso (Mociba), del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi), más de 17 millones de personas usuarias de internet de 12 años o más afirmaron haber vivido alguna situación de acoso cibernético.

Las situaciones más comunes consideradas como ciberacoso, fueron principalmente mensajes ofensivos, insinuaciones o propuestas sexuales, provocaciones para reaccionar negativamente y contacto mediante identidades falsas.

Además, el confinamiento por Covid-19 incrementó el uso de internet por parte de niños, niñas y adolescentes y provocó un aumento considerable en el riesgo de enfrentar violencia digital en forma de ciberacoso, por lo que se debe generar conciencia sobre los riesgos que pueden enfrentar y tener un diálogo abierto con personas que navegan diariamente a través del internet de quienes no se sabe su verdadera identidad.

Expone que las tecnologías de la información y comunicación han transformado la vida de las sociedades que, además de ofrecer acceso a recursos académicos, juegos y entretenimiento, son herramientas para buscar información, desarrollar contenidos y compartirlos con el mundo.

Existen aplicaciones que permiten a niñas, niños y adolescentes con discapacidad comunicarse, aprender, adquirir y desarrollar habilidades, u otras creadas para que personas que hablan distintos idiomas o lenguas puedan entenderse, lo que contribuye a que ejerzan sus derechos a buscar información.

Puntualiza que la iniciativa pretende garantizar los derechos de las niñas, niños y adolescentes en todos los espacios donde se desenvuelvan.

--ooOoo--



PERIÓDICO

PÁGINA

FECHA

SECCIÓN

BOLETINES

0

02/05/2023

LEGISLATIVO



<https://comunicacionsocial.diputados.gob.mx/index.php/boletines/impulsan-reformas-para-que-autoridades-vigilen-clasificacion-de-videojuegos-en-linea-y-redes-sociales>