



El Estado debe anteponer interés superior de la niñez en regulación de videojuegos: Jesús Ramírez

El diputado del PVEM pide a la Segob informar sobre resultados de las campañas informativas oficiales difundidas y el estado que guardan los controles parentales

Nota N°. 3080

El Estado debe anteponer interés superior de la niñez en regulación de videojuegos: Jesús Ramírez

* El diputado del PVEM pide a la Segob informar sobre resultados de las campañas informativas oficiales difundidas y el estado que guardan los controles parentales

Palacio Legislativo, 02-07-2022 (Notilegis).- El diputado Antonio de Jesús Ramírez Ramos (PVEM) exhortó a la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía, de la Secretaría de Gobernación, a que rinda un informe respecto de las acciones públicas para supervisar y vigilar a la industria creativa-tecnológica de los videojuegos.

En un comunicado señaló que con este objetivo presentó un punto de acuerdo en el que se establece que, con base en los parámetros para clasificar los contenidos de los juegos electrónicos, es fundamental conocer las campañas oficiales difundidas y sus resultados.

Asimismo, conocer el estado que guardan los controles parentales, diseñados para que los padres, madres, tutores o supervisores de los menores de edad puedan impedir o restringir un contenido inapropiado.

“El número de jugadores se ha incrementado considerablemente, sobre todo en el periodo de confinamiento generado por la pandemia, por eso la urgencia de conocer qué acciones se llevan a



cabo para salvaguardar la integridad física, mental y emocional de las niñas, niños y adolescentes, sector que más utiliza los juegos por video” advirtió.

Ramírez Ramos insistió en que regular a la industria creativa-tecnológica de los videojuegos implica, en todo momento, proteger el interés superior de la niñez mexicana, garantizando su derecho al acceso a las tecnologías de la información, pero en condiciones de seguridad.

“Es obligado apegarnos a los mecanismos de control determinados por las instituciones públicas encargadas de cumplir la ley y exigir que toda especificación sea colocada por los distribuidores, comercializadores y arrendadores en la carátula de los videojuegos, para cuidar el desarrollo físico, mental y/o emocional de los jugadores”, indicó.

Refirió que un estudio elaborado, en 2020, por la industria del videojuego, indica que en México existen 72.3 millones de jugadores menores de edad, es decir, el 57.4 por ciento de la población total.

Agregó que hay predisposición por los juegos de contenido deportivo, como los de carreras o el soccer; en segundo lugar, están los contenidos bélicos y de estrategia.

“El teléfono móvil es la herramienta más utilizada, con 75 por ciento de personas; consola fija, 20 por ciento; tableta, ocho por ciento; computadora personal, seis por ciento y consola móvil únicamente cuatro por ciento”, finalizó el diputado.





PERIÓDICO

BOLETINES

PÁGINA

0

FECHA

03/07/2022

SECCIÓN

LEGISLATIVO

<https://comunicacionsocial.diputados.gob.mx/index.php/notilegis/el-estado-debe-anteponer-interes-superior-de-la-ni-ez-en-regulacion-de-videojuegos-jesus-ramirez#gsc.tab=0>