

**PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO POR EL QUE SE EXHORTA RESPETUOSAMENTE A LA DIRECCIÓN DE RADIO, TELEVISIÓN Y CINEMATOGRAFÍA DE LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN PARA QUE INFORME DETALLADAMENTE SOBRE LAS CAMPAÑAS DE INFORMACIÓN QUE SE HAN IMPLEMENTADO RESPECTO A LAS CLASIFICACIONES Y A LOS CONTROLES PARENTALES DE LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS, DE ACUERDO A LOS RANGOS DE EDAD.**

El que suscribe, **Diputado Antonio De Jesús Ramírez Ramos**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México, de la LXV Legislatura del Honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 78, fracción III, y en los artículos 58 y 60 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a la consideración de esta honorable Asamblea la presente Proposición con Punto de Acuerdo, al tenor de las siguientes:

### **CONSIDERACIONES**

**PRIMERA.-** La industria creativa-tecnológica de los videojuegos en México ha cobrado un auge exponencial en la última década. Es un sector económico que en 2020 generó más de \$32 mil 229 millones de pesos. En 2010 el tamaño de la industria era de \$12 mil 857 millones de pesos y en 2015 fue de \$20 mil 167 millones de pesos.

A nivel mundial, durante 2020 la industria de los videojuegos alcanzó ingresos por aproximadamente \$179 mil 700 millones de dólares, superando considerablemente al cine y los deportes, los cuales registraron ganancias de \$100 mil y \$75 mil millones de dólares respectivamente. Si bien lo anterior fue consecuencia de las medidas de confinamiento generadas por la pandemia, lo cierto es que ello facilitó el acceso a nuevas formas de entretenimiento a través de los teléfonos inteligentes. De este modo más personas sin acceso a alguna consola fija de videojuegos tuvieron la facilidad de acceder a ellos.

En un estudio realizado sobre la industria del videojuego<sup>1</sup>, dado a conocer en marzo de 2021, se estableció que en el país existen aproximadamente 72.3 millones de jugadores de videojuegos, es decir, el 57.4% de la población total. De ellos, el 50% se considera jugador regular e invierte por lo menos dos horas al día cuatro veces a la semana; 42% es considerado jugador intensivo quienes destinan diariamente algún espacio para jugar, por último, el 8% restante dedica un día cada dos semanas para jugar algún tipo de videojuego.

El mismo estudio señala que la mayoría de las personas jugadoras con acceso a una consola fija tiene predisposición por los juegos de contenido deportivo, como son los de carreras o de soccer; en segundo lugar, encontramos a aquellos usuarios que inclinan sus preferencias por contenidos bélicos. Ahora bien, quien cuenta con teléfono móvil y usa esta herramienta para acceder a los videojuegos se interesa regularmente por juegos de estrategia.

Asimismo, en el estudio se destaca al teléfono móvil como la herramienta más utilizada para jugar, pues es usado por el 75% de personas; consola fija, 20%; tableta, 8%; computadora personal, 6%, y consola móvil únicamente el 4%. En ese sentido, al ser el celular el medio más utilizado para jugar videojuegos el número de jugadores se ha incrementado considerablemente.

Los mexicanos son reconocidos a nivel mundial por su capacidad de programación, México es uno de los países más importantes en la generación de contenidos para videojuegos, destaca en este rubro la Ciudad Creativa Digital de Guadalajara, Jalisco, en donde se concentran industrias creativas del cine, la televisión, videojuegos, animación digital, medios interactivos y aplicaciones móviles.

Derivado de lo anterior, la industria creativa en nuestro país representa un importante avance tecnológico, lo que resulta sumamente atractivo para las niñas, niños y adolescentes, por ello, es fundamental salvaguardar su integridad física, mental y emocional vigilando en todo

---

<sup>1</sup> Industria del Videojuego en México en 2020. The Competitive Intelligence Unit. [www.theciu.com](http://www.theciu.com).

momento un estricto apego a los mecanismos de control determinados por las instituciones públicas responsables del cuidado y adecuado desarrollo de la niñez mexicana.

**SEGUNDA.-** Es derecho reconocido a las niñas, niños y adolescentes el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, por lo que, como lo señala la *Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes*<sup>2</sup>, el Estado garantizará, mediante políticas públicas, su integración a la sociedad de la información a partir de su inclusión digital universal en condiciones de equidad, asequibilidad, disponibilidad, accesibilidad y calidad. Para lograr lo anterior la Ley determina que la normatividad en materia de derechos de la niñez se dará bajo una protección especial en virtud de su grado de vulnerabilidad en la sociedad, garantizando siempre el interés superior de los menores.

En 2018, el Ejecutivo Federal, a través de la Secretaría de Gobernación (SEGOB), reguló la supervisión y vigilancia de la industria creativa-tecnológica de los videojuegos. Si bien se señala como derecho de las niñas, niños y adolescentes el acceso a las TIC, a partir del 9 de marzo de 2018 se estableció la necesidad de vigilar que los videojuegos se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz<sup>3</sup> y moral pública, para lo cual, la SEGOB expediría los lineamientos donde se establecieran los criterios de clasificación.<sup>4</sup>

El 27 de noviembre de 2020 se publicaron en el Diario Oficial de la Federación los *Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos*<sup>5</sup>, su objetivo fundamental es establecer el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, así como las especificaciones gráficas para las advertencias, la descripción de contenidos y los elementos interactivos que deberán implementar los

---

<sup>2</sup> Artículo 13, fracción XX, 101 Bis, 101 Bis 1 y 101 Bis 2, de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes

<sup>3</sup> Art. 27, fracción IX de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal.

<sup>4</sup> Art. 69 Bis, de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes.

<sup>5</sup> [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020#gsc.tab=0)

sujetos obligados, respecto de los videojuegos distribuidos, comercializados y arrendados en el territorio nacional.

Lo anterior, con la finalidad de crear parámetros específicos que ayuden a realizar una adecuada categorización del contenido de los mismos, así como la audiencia a la que van dirigidos.

La clasificación, establecida en los Lineamientos, es el elemento del Sistema que determina la edad o grupo de edad a la que se recomienda el uso de un videojuego, considerando para ello los descriptores de contenido<sup>6</sup>. De igual forma, ésta establece el concepto de *Control Parental* como una herramienta disponible en cualquier dispositivo que reproduzca videojuegos, diseñado para que los padres, madres, tutores o cualquier adulto responsable del menor puedan impedir o restringir que niños, niñas y adolescentes accedan a videojuegos inapropiados para su edad.<sup>7</sup>

La clasificación antes mencionada se encuentra homologada con lo dispuesto por las autoridades de los Estados Unidos de América, según la Entertainment Software Rating Board ESRB, por sus siglas en inglés.

La clasificación del contenido de videojuegos establecida por la SEGOB, a través de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, se encuentra categorizada como se señala a continuación:

- I. Clasificación "A". Contenido para todo público;
- II. Clasificación "B". Contenido para adolescentes a partir de 12 años;
- III. Clasificación "B15". Contenido para mayores de 15 años;
- IV. Clasificación "C". Contenido no apto para personas menores de 18 años, y
- V. Clasificación "D". Contenido extremo y adulto.

---

<sup>6</sup> Disposición General Segunda, fracción V, de los Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos.

<sup>7</sup> Disposición General Segunda, fracción IX, de los Lineamientos Generales.

Dichas especificaciones deben ser colocadas por los distribuidores, comercializadores y arrendadores en la carátula de los videojuegos. Los sujetos obligados señalados deberán solicitar identificación a la persona que compre el videojuego si existiese alguna duda de que tiene la mayoría de edad.

La guía parental digital fue publicada por la Secretaría de Gobernación en 2021, con lo cual padres, madres y supervisores de los menores disponen de un instrumento para garantizar que el contenido de los videojuegos a los cuales tienen acceso los menores afecten su desarrollo físico, mental y/o emocional.

**TERCERA.-** Derivado de las consideraciones antes señaladas, se puede observar que la regulación a la industria creativa-tecnológica de los videojuegos busca en todo momento la protección del interés superior de las niñas, niños y adolescentes, garantizando su derecho al acceso a las Tecnologías de la Información en condiciones de seguridad.

La atribución que se le otorga a la Secretaría de Gobernación para vigilar que el contenido de los videojuegos no sea contrario al interés superior de la niñez se encuentra fundamentada en las siguientes disposiciones:

*1. Artículo 27, fracción IX, de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, que a la letra señala:*

*Artículo 27.- A la Secretaría de Gobernación corresponde el despacho de los siguientes asuntos:*

*IX. Vigilar que las publicaciones impresas y las transmisiones de radio y televisión, así como las películas cinematográficas y los videojuegos, se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y moral pública y a la dignidad personal, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito, perturben el orden público o sean contrarios al interés superior de la niñez;*



*2. Artículo 69, 69 Bis y 151 de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes:*

*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.*

*Artículo 69 Bis.- La Secretaría de Gobernación expedirá los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen o arrienden, por cualquier medio, y vigilará su cumplimiento.*

*Los distribuidores de videojuegos deberán imprimir o adherir en la portada de los videojuegos y en su publicidad la clasificación que corresponda, de acuerdo con los lineamientos a los que refiere el párrafo anterior. Los comercializadores de videojuegos deberán abstenerse de publicitar, exhibir, vender o arrendar videojuegos cuya clasificación no sea visible en los términos que señalen los lineamientos.*

*Los comercializadores y arrendadores de videojuegos están obligados a exigir a las personas que pretendan adquirir o arrendar videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, que acrediten su mayoría de edad, sin lo cual no podrá realizarse la venta o renta.*

*Artículo 151. Las sanciones previstas en esta Ley se aplicarán por las siguientes autoridades:*

*III. La Secretaría de Gobernación, en los supuestos previstos en las fracciones III, IV, V, VI, VII y VII Bis, del artículo 148 de esta Ley, y*

*3. Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos.*



*DÉCIMO CUARTO. Para garantizar la protección a las niñas, niños y adolescentes y en atención a lo previsto en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de videojuegos, se establecen las obligaciones siguientes:*

*B. La Secretaría de Gobernación, debe realizar campañas de información respecto a las clasificaciones y a los controles parentales de las consolas de videojuegos, de acuerdo a los rangos de edad con la finalidad de proteger el interés superior de la niñez, difundidos a través de medios electrónicos, digitales e impresos, y*

*C. La Secretaría de Gobernación, emitirá la guía de control parental en materia de videojuegos que será diseñada para que los padres, madres, tutores, o cualquier adulto responsable del menor, puedan impedir o restringir que niñas, niños o adolescentes puedan acceder a videojuegos inapropiados para su edad.*

Derivado de lo anterior, y buscando que el acceso de las niñas, niños y adolescentes en nuestro país a los videojuegos se dé en condiciones de seguridad y se garantice que el contenido de los mismos no afecte su desarrollo físico, mental y/o emocional, consideramos oportuno poner a la consideración de esta honorable asamblea la siguiente proposición con:

### **PUNTO DE ACUERDO**

**Primero.-** La Comisión Permanente del Honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía de la Secretaría de Gobernación para que informe detalladamente a esta soberanía sobre las campañas de información que se han implementado respecto a las clasificaciones y a los controles parentales de los videojuegos en nuestro país, de acuerdo a los rangos de edad.

**Segundo.-** La Comisión Permanente del Honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Dirección de Radio, Televisión y

Cinematografía de la Secretaría de Gobernación para que garantice la adecuada difusión de las campañas de información respecto a las clasificaciones y a los controles parentales de los videojuegos en medios de comunicación electrónicos, impresos y digitales.

**Dado en el Salón de Sesiones del Senado de la República, sede de la Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión, a los 29 días del mes de junio de 2022.**

**SUSCRIBE**



**DIP. ANTONIO DE JESÚS RAMÍREZ RAMOS**