

MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal

**PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO QUE EXHORTA
RESPECTUOSAMENTE A LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN A REALIZAR
CAMPAÑAS INFORMATIVAS SOBRE EL USO Y CLASIFICACIÓN ADECUADOS
DE LOS VIDEOJUEGOS.**

El que suscribe, **Diputado Marco Antonio Natale Gutiérrez**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México de la LXV Legislatura de la Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión, con fundamento en los artículos 78 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 58 y 60 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a consideración de esta Honorable Comisión Permanente, la presente Proposición con Punto de Acuerdo, al tenor de las siguientes:

CONSIDERACIONES

Durante la administración del presidente Andrés Manuel López Obrador se han tenido avances palpables y significativos en el tema de la seguridad de nuestras niñas, niños y adolescentes, especialmente en cuanto respecta a su acceso a videojuegos, estén estos en medio magnético o en línea, gracias a que ya han sido publicados los lineamientos y la Guía Parental en la materia.

El artículo décimo cuarto, inciso b), de los referidos lineamientos señala que 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.

MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal

Por su parte, el inciso c) del mismo artículo establece que 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 accedan a videojuegos inapropiados para su edad.

Resulta de vital importancia llevar a cabo el seguimiento de estos dos puntos ya que, desgraciadamente, el desconocimiento de esta información por parte de los padres o de los cuidadores primarios sigue poniendo en peligro a los menores cuando estos buscan un poco de esparcimiento y diversión.

En este sentido, consideramos pertinente realizar campañas de manera permanente y en todos los medios de comunicación masivos para que los padres de familia, así como los adultos responsables del cuidado de los menores estén enterados de los riesgos que algunos videojuegos representan para quien no tiene una edad adecuada para acceder a determinados títulos.

Hoy muchos niños, niñas y adolescentes acceden sin mayor restricción al internet y a los videojuegos y sin que los cuidadores primarios o los padres de familia estén al tanto y plenamente conscientes de los riesgos que ello implica, por ejemplo, estar expuestos a la violencia, a vocabulario inapropiado, a contenido sexual o simplemente a relacionarse con extraños que no siempre tienen como intención el juego, sino que utilizan éste como una vía para engañar a los menores.

Igualmente, varios estudios señalan que jugar en línea expone a los equipos a virus y programas maliciosos.

MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal

Si bien los videojuegos son una fuente de diversión y recreación para quienes los juegan, cuando se accede a ellos sin supervisión, estos representan un constante peligro para los menores y las consecuencias negativas son muchas, desde inducir a un comportamiento violento y la exposición que se tiene con desconocidos hasta ser víctimas de robo de identidad y robo de la información, etcétera

Las niñas, niños y adolescentes de hoy suelen pasar demasiadas horas jugando videojuegos, más de seis horas semanales, según lo indica Alianza por la Seguridad en Internet.

Sabemos que se cuenta con una variedad muy amplia de dispositivos y de juegos, por lo que los riesgos son igualmente diversos. Los riesgos de que los menores accedan sin control a jugar en línea van desde la descarga gratuita de aplicaciones de juegos que solo es el gancho para después hacer el cargo hasta las compras no autorizadas por los padres.

Se podrían señalar mil cosas más, pero el objetivo de este punto de acuerdo es el de sumar esfuerzos para proteger a la niñez y difundir entre los padres de familia y los cuidadores primarios un instrumento de gran relevancia para orientar sobre los riesgos potenciales que hay en los videojuegos, el internet y las redes sociales. Esta herramienta también enseña a los adultos que los videojuegos, el internet y las redes sociales tienen diversos beneficios que podemos aprovechar de manera tal que es necesario encontrar un punto que permita un acceso y uso equilibrados.

La Guía Parental y la denominada “Parentalidad Tecnopositiva” implican un acompañamiento en el consumo digital de nuestros niños, niñas y adolescentes, el cual debe realizarse con respeto y amor, a fin de guiarlos con principios fundamentales para su educación en cualquier ámbito.

MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal

Por lo anterior y con la única finalidad de proteger el interés superior de la niñez y su autonomía progresiva, prevista en la Constitución y en la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, presentó esta proposición que pretende continuar con los avances y dar seguimiento a la seguridad de los menores en el acceso a los videojuegos y al internet, de conformidad y dando cumplimiento a los lineamientos generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, publicados en el Diario Oficial de la Federación el 20 de noviembre del 2020.

Por lo aquí expuesto, someto a la consideración de esta honorable asamblea el siguiente:

Puntos de Acuerdo

Primero. La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Gobernación a 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.

Segundo. La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Gobernación a realizar campañas de información respecto a la Guía de Control Parental en materia de videojuegos para que los padres, madres, tutores o cualquier adulto responsable de un menor cuente con las herramientas y el criterio necesarios para evitar que niñas, niños o adolescentes accedan a videojuegos inapropiados para su edad.

MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal

Dado en el salón de sesiones de la Comisión Permanente del Congreso de la
Unión, a 15 de mayo de 2024.

ATENTAMENTE



MARCO ANTONIO NATALE GUTIERREZ
Diputado Federal