



DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.
(DOF 09-03-2018)

CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN
Secretaría General
Secretaría de Servicios Parlamentarios
Dirección General de Servicios de Documentación, Información y Análisis

PROCESO LEGISLATIVO

DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Publicado en el Diario Oficial de la Federación el 9 de marzo de 2018

PROCESO LEGISLATIVO	
01	<p>25-04-2017 Cámara de Senadores. INICIATIVA con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adicionan el artículo 69 bis, así como una fracción VII bis al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo y 151, fracción III de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Presentada por el Senador Carlos Alberto Puente Salas (PVEM). Se turnó a las Comisiones Unidas de Gobernación; y de Estudios Legislativos. Diario de los Debates, 25 de abril de 2017.</p>
02	<p>27-04-2017 Cámara de Senadores. DICTAMEN de las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adicionan el artículo 69 bis, así como una fracción VII bis al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción 111, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Aprobado en lo general y en lo particular, por 85 votos en pro, 0 en contra y 1 abstención. Se turnó a la Cámara de Diputados para sus efectos constitucionales. Diario de los Debates, 27 de abril de 2017. Discusión y votación, 27 de abril de 2017.</p>
03	<p>28-04-2017 Cámara de Diputados. MINUTA con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Se turnó a la Comisión de Gobernación. Diario de los Debates, 28 de abril de 2017.</p>
04	<p>14-12-2017 Cámara de Diputados. DICTAMEN de la Comisión de Gobernación, con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Aprobado en lo general y en lo particular, por 405 votos en pro, 0 en contra y 0 abstenciones. Se turnó al Ejecutivo Federal para sus efectos constitucionales. Diario de los Debates 28 de noviembre de 2017. Discusión y votación 14 de diciembre de 2017.</p>
05	<p>09-03-2018 Ejecutivo Federal. DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Publicado en el Diario Oficial de la Federación el 9 de marzo de 2018.</p>

25-04-2017

Cámara de Senadores.

INICIATIVA con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adicionan el artículo 69 bis, así como una fracción VII bis al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo y 151, fracción III de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Presentada por el Senador Carlos Alberto Puente Salas (PVEM).

Se turnó a las Comisiones Unidas de Gobernación; y de Estudios Legislativos.

Diario de los Debates, 25 de abril de 2017.

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO Y 151, FRACCIÓN III DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

DIARIO DE LOS DEBATES

**Sesión Pública Ordinaria Celebrada
en la Ciudad de México, el 25 de Abril de 2017**

Tiene la palabra el Senador Carlos Alberto Puente Salas, para presentar a nombre propio y de la Senadora Cristina Díaz Salazar, una iniciativa con proyecto de Decreto por el que se reforman la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

(Presentada por el Senador Carlos Alberto Puente Salas, a nombre propio y de la Senadora María Cristina Díaz Salazar)

El Senador Carlos Alberto Puente Salas: Muchas gracias. Con la venia de la Presidencia. Muy buenos días, compañeras y compañeros Senadores:

El día de hoy vengo a nombre propio y de mi compañera la Senadora Cristina Díaz y del Senador Manuel Cárdenas Fonseca, a presentar esta iniciativa de ley que someteremos a consideración de todas y de todos ustedes.

Nuestras niñas, niños, adolescentes y los jóvenes son, sin duda alguna, muy importantes para cualquier Estado o para cualquier nación.

Bajo esta premisa, las y los Senadores, hemos aprobado diversas reformas para garantizar, ampliar y proteger los derechos de este grupo poblacional, así como para establecer las condiciones que propicien su sano crecimiento y les permitan desarrollar sus capacidades y sus habilidades.

Presentamos el día de hoy esta iniciativa que establece un mecanismo de control para que las niñas, los niños, los adolescentes y los jóvenes accedan a los videojuegos.

Derivado de los avances tecnológicos, nuestros niños y jóvenes están expuestos hoy en día a una gran cantidad de información, programas de televisión, videojuegos y contenidos en Internet y en las redes sociales.

Todos estos elementos influyen en el proceso de formación y socialización de nuestros niños y de nuestros jóvenes.

En el caso de los videojuegos, particularmente los niños y los jóvenes los encuentran atractivos porque en ellos se divierten, por la innovación en los gráficos y las historias, por el grado de dificultad y las emociones que despiertan cuando éstos los juegan. Sin embargo, también hay que reconocer que existen videojuegos que

ofrecen la oportunidad de trasgredir normas, reglas y valores; incluso hay algunos con elevados grados de violencia.

De acuerdo a un estudio de la Universidad de Missouri, los efectos de los videojuegos violentos eran más dañinos que las películas y programas de televisión violentos, debido a que en los videojuegos son interactivos y requieren que el jugador se identifique con el agresor. Esto es así porque en los videojuegos nuestros niños y jóvenes son los que golpean, los que cometen actos delictivos, los que apuestan, los que discriminan y los que en algunos de ellos delinquen.

En estos casos, el videojuego ofrece la oportunidad de participar directamente de la violencia, lo que implica además la canalización de la propia agresividad.

Muchos de nosotros somos padres de familia y probablemente se nos ha presentado la situación en la que nuestros hijos nos pidan algún tipo de videojuego, pero que no sabemos realmente de qué se trata o a qué es a lo que van a jugar pero aun así se los adquirimos y se los permitimos.

Precisamente son éstos los motivos que buscan regular la presente iniciativa; busca regular la clasificación de los videojuegos para que los padres de familia puedan conocer por medios diferentes a lo que les reseñan sus hijos, el contenido de éstos.

Es indispensable que nosotros como padres de familia conozcamos los contenidos a los que quedan expuestos nuestros hijos e hijas cuando se ponen a jugar este tipo de videojuegos, con la finalidad de ejercer cierto grado de supervisión.

En ese sentido, la iniciativa propone:

Primero. Otorgar facultades a la Secretaría de Gobernación para expedir los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos, así como para vigilar su cumplimiento.

Segundo. 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 que expida la Secretaría de Gobernación.

Tercero. Los comercializadores de videojuegos deberán abstenerse de publicitar, exhibir, vender o rentar videojuegos cuya clasificación no sea o esté visible.

Cuarto. Las personas que pretendan comprar o rentar videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, tendrán que acreditar su mayoría de edad, y

Quinto. Quienes no cumplan con las disposiciones anteriores serán sancionados con una multa de 226 mil 470 pesos, hasta 2 millones 264 mil 200 pesos.

Además, es importante destacar que el presente dictamen, esta iniciativa lograría un equilibrio entre la libertad de expresión y la libertad de comercio.

Recordemos que las limitantes que admite la libertad de expresión tienen la finalidad de proteger: la seguridad nacional, el orden y seguridades públicas, la moral y salud pública, evitar la apología del delito o la incitación al racismo o la discriminación, los derechos o la reputación de los demás y la vida privada.

Por otra parte, es preciso subrayar que con las reformas no se impide la libre venta de los videojuegos, sino que simplemente la sujeta a su clasificación.

En tiempos recientes hemos tenido lamentables experiencias en nuestro país, en diversos estados en donde hemos visto cada vez más a niños haciendo o teniendo actos de violencia, algunos muy lamentables como lo sucedido en el Colegio Americano en Monterrey, Nuevo León.

Es precisamente lo que buscamos con esta iniciativa, que se pueda tener el conocimiento de la clasificación y decirle muy claro a la sociedad mexicana que no estamos buscando prohibirles nada, sino verdaderamente tener la información para que cada madre, cada padre de familia pueda ejercer esa responsabilidad de tener el conocimiento del contenido, con lo cual le dan acceso en este tipo de videojuegos y lo que debería de ser un pasatiempo para nuestras niñas y para nuestros niños, pero que también hoy en la actualidad es parte de su formación.

Es por ello que sometemos a la Asamblea, a consideración esta iniciativa, en la cual esperamos contar con su valioso apoyo y acompañamiento para que esto sea una realidad.

Por su atención, muchas gracias.

Es cuanto, señor Presidente.

Iniciativa

Los que suscriben **CARLOS ALBERTO PUENTE SALAS Y CRISTINA DÍAZ SALAZAR**, Senador y Senadora integrantes de los Grupos Parlamentarios del Partido Verde Ecologista de México y del Partido Revolucionario Institucional, de conformidad con lo establecido en el artículo 164 del Reglamento del Senado de la República, someto a la consideración del Pleno del Senado de la República, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, EN MATERIA DE CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS** con base en la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El respeto a los derechos humanos es una premisa que compete a todos los sectores integrantes de una sociedad. Por tanto, debemos estar comprometidos en esta tarea ya que esto implica, también, que los productos del resultado de la actividad empresarial deben ser escrupulosos con las normas internacionales en materia de derechos humanos, especialmente cuando estos productos están al alcance de los menores de edad.

Un factor importante para eliminar las conductas violatorias de derechos humanos es incidir positivamente en los medios de socialización con la finalidad de contribuir en la modificación de patrones socioculturales de la sociedad.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación han producido grandes cambios en la sociedad contemporánea. La televisión, el internet y los videojuegos forman parte de la actividad diaria de las personas y ejercen una gran influencia en las niñas, niños y adolescentes. El concepto y empleo del tiempo libre se ha modificado a partir del desarrollo de dichas tecnologías.

El uso de estas tecnologías ocupa una parte importante de las horas dedicadas al ocio y, por lo tanto, las bases del aprendizaje y las formas de comunicación e información, así como las normas de convivencia personal y familiarhan sufrido cambios significativos.

Asimismo, ha cambiado la mentalidad de las niñas, niños y adolescentes, su forma de atender y de captar la realidad, su actitud ante el conocimiento, su modo de concebir el mundo, hasta el punto en que la educación ya no podrá desarrollarse a espaldas de la innovación.

Los videojuegos son uno de los formatos que más relevancia ha tomado en el uso del tiempo de ocio. Sin embargo, aún no existe un marco regulatorio que establezca control para que los niñas, niños y adolescentes accedan a esos juegos. Ello es preocupante porque muchos de estos juegos tienen contenidos violentos, que en ocasiones se combinan con situaciones de discriminación sexual y racial, tortura o xenofobia, por mencionar algunos. Incluso, algunos videojuegos llegan a presentar la violencia¹ como algo actual, real e incluso "atractivo".

Los videojuegos son reconocidos como uno de los posibles agentes en el proceso de socialización de niñas, niños y adolescentes, entendido como el proceso a lo largo del cual las personas, y en particular los más jóvenes, aprenden qué se puede esperar del mundo y lo que el mundo espera de ellos.² Sin embargo, existe un debate no resuelto sobre los efectos de los videojuegos en la conducta de niñas, niños y adolescentes. Para algunos estudiosos, los videojuegos no tienen mayor impacto en los niveles de violencia, pero otros se ubican en la postura contraria.

De acuerdo con los resultados de algunos estudios de opinión, los videojuegos son considerados por las niñas, niños y adolescentes junto con sus amistades y los deportes, como la mejor opción de manejar el tiempo libre, y los prefieren incluso más que a la televisión.

Lo que pretende el usuario de videojuegos cuando los utiliza es divertirse, aunque esto no excluye que también se estén desarrollando capacidades, conocimientos y actitudes de forma importante. Entre los atractivos que encuentran las niñas, niños y adolescentes en los videojuegos se encuentran: la innovación, el grado de dificultad y las emociones que despierta mientras se juega. Aunado a lo anterior, los videojuegos ofrecen la oportunidad de transgredir normas, reglas y valores, que en un contexto real no serían incluso cuestionados.

Las críticas sobre los efectos de los videojuegos en la formación de niñas, niños y adolescentes han surtido algún tipo de reacción en las compañías de juegos electrónicos. Algunas de ellas se han visto obligadas a incluir en los juegos una serie de advertencias sobre determinados peligros para quienes utilizan estas formas de entretenimiento. Sin embargo, los videojuegos calificados como peligrosos no han desaparecido, sino que han recibido mayor impulso.

Un estudio realizado por la Universidad de Missouri concluyó que los efectos de los videojuegos violentos eran más dañinos que las películas y programas de televisión violentos ya que los videojuegos son interactivos y requieren que el jugador se identifique con el agresor. El videojuego ofrece la oportunidad de participar directamente de la violencia, lo que implica además la canalización de la propia agresividad.

Algunas asociaciones como Amnistía Internacional (1999 y 2002) han presionado para legislar al respecto, tanto estatal como regionalmente, pues consideran que un mal uso de estos juegos impulsa actitudes negativas en relación con los derechos humanos llegando a trivializar determinadas violaciones de los mismos.

La responsabilidad del uso de los videojuegos se deja en demasiadas ocasiones en manos de los padres sobre todo entre niñas, niños y adolescentes. Sin embargo, esa exclusividad no es del todo justa debido a que la actividad laboral, los hábitos culturales y las relaciones de incomunicación dificultan que los padres sepan, en muchos casos, el tipo de actividad que realizan sus hijos cuando no son supervisados. Proponemos, por tanto, un esquema de corresponsabilidad, en el que los padres de familia puedan conocer, por medios diferentes a lo que les reseñen sus hijos, en torno al contenido de los videojuegos.

Es por lo anterior que resulta indispensable que los padres conozcan los contenidos a los que quedan expuestos sus hijas e hijos con el consumo de videojuegos, de manera que puedan ejercer cierto grado de supervisión y control independientemente de sus ausencias.

Al respecto, el Artículo 1, párrafo tercero, de nuestra Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos dispone que *“todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, tienen la obligación de promover, respetar, proteger y garantizar los derechos humanos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad. En consecuencia, el Estado deberá prevenir, investigar, sancionar y reparar las violaciones a los derechos humanos, en los términos que establezca la ley”*.

Asimismo, el párrafo quinto del mismo artículo menciona que *“Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas”*.

El respeto y salvaguarda de los derechos humanos, es el criterio que debe orientar el rumbo de las instituciones y trazar la línea en el trabajo y comportamiento que realizan los servidores públicos todos los días.

Es importante recordar que la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, señala:

Capítulo Séptimo

Del Derecho a Vivir en Condiciones de Bienestar y a un Sano Desarrollo Integral

Artículo 43. Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a vivir en un medio ambiente sano y sustentable, y en condiciones que permitan su desarrollo, bienestar, crecimiento saludable y armonioso, tanto físico como mental, material, espiritual, ético, cultural y social.

Artículo 44. Corresponde a quienes ejerzan la patria potestad, tutela o guarda y custodia de niñas, niños y adolescentes, la obligación primordial de proporcionar, dentro de sus posibilidades y medios económicos, las condiciones de vida suficientes para su sano desarrollo. Las autoridades federales, de las entidades federativas, municipales y de las demarcaciones territoriales del Distrito Federal, en el ámbito de sus respectivas competencias, coadyuvarán a dicho fin mediante la adopción de las medidas apropiadas.

Esta iniciativa pretende contribuir a resolver el problema público que consiste en el acceso sin regulación por parte de niñas, niños y adolescentes a videojuegos de todo tipo. Para ello, reconoce la necesidad de proporcionar una protección especial y prioritaria a ese grupo social.

De forma concreta, la iniciativa propone otorgar facultades a la Secretaría de Gobernación para expedir lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen o arrienden, por cualquier medio; así como para vigilar su cumplimiento.

Asimismo, propone que los distribuidores de videojuegos impriman o adhieran en la portada de los videojuegos y en su publicidad la clasificación que corresponda, de acuerdo con los lineamientos expedidos por la Secretaría de Gobernación y que los comercializadores de videojuegos se abstengan de publicitar, exhibir, vender o arrendar videojuegos cuya clasificación no sea visible en los términos que señalen los lineamientos.

Por otro lado, los comercializadores y arrendadores de videojuegos estarán 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.

Finalmente, la iniciativa propone que los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, que incumplan con las obligaciones establecidas en la ley y en los lineamientos que expida la Secretaría de Gobernación serán sancionados en los términos establecidos en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

El objeto de que sea la Secretaría de Gobernación la encargada de realizar esta tarea, responde a la naturaleza propia de sus funciones. Dichas tareas son similares a las que ya realiza en otros rubros, como el caso de la clasificación de películas cinematográficas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados en el caso de la televisión abierta.

Cabe destacar que las reformas y adiciones legales que se ponen a la consideración de esta soberanía, son consistentes con los derechos de la sociedad, desde la óptica de las personas que acceden a los videojuegos; como también, desde el ámbito de los particulares que se dedican a esta actividad comercial; al protegerla salud mental de los primeros, evitar la apología del delito y proteger la libertad de expresión y de comercio de los segundos.

En materia de libertad de expresión, los límites que se contemplan son los establecidos en los artículos 6º y 7º constitucionales. El primero dispone que la libertad de expresión tiene como límites la moral, los derechos de tercero, que provoque algún delito o perturbe el orden público. Por su parte, el séptimo, al hablar sobre la libertad de imprenta dispone que ésta no tiene más límites que el respeto a la vida privada, a la moral y a la paz pública.

Por mencionar sólo un caso, la tesis LIX/2007 de la Primera Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación refuerza y clarifica lo mencionado en las disposiciones constitucionales al establecer:

CENSURA PREVIA. SU PROHIBICIÓN COMO REGLA ESPECÍFICA EN MATERIA DE LÍMITES A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN. Los derechos fundamentales no son ilimitados en tanto que los poderes constituidos pueden emitir legítimamente normas que regulen su ejercicio, aunque ello debe efectuarse dentro

de los límites establecidos por el necesario respeto a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Ahora bien, los derechos fundamentales gozan de una estructura interna principal en virtud de la cual, cuando el ejercicio de uno entra en conflicto con el ejercicio de otros, debe atenderse a su peso relativo a la luz de la totalidad de los intereses y bienes relevantes en una particular categoría de casos, y determinar cuál debe considerarse prevaleciente a los efectos de evaluar la razonabilidad constitucional del acto o norma reclamados. Sin embargo, en ocasiones la propia Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos o los tratados internacionales de derechos humanos incluyen normas específicas sobre límites, que estructuralmente son reglas, no principios, y que por tanto dictan con precisión el tipo de conclusión jurídica que se sigue en una determinada hipótesis. Un ejemplo de aquéllas es la prohibición de la censura previa contenida en el primer párrafo del artículo 7o. constitucional y en el numeral 13 de la Convención Americana sobre Derechos humanos, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 7 de mayo de 1981; por lo que esta prohibición específica hace innecesario desarrollar el tipo de operación analítica referida para determinar cuándo la limitación a un derecho está o no justificada, es decir, en la medida en que la norma sometida a consideración de este Alto Tribunal pueda calificarse de censura previa, será obligado concluir que es inconstitucional; y sólo si la conclusión es negativa será preciso examinar si es inconstitucional por otros motivos.

En ese sentido, las limitantes que admite la libertad de expresión en México tienen la finalidad de proteger:

- a. La seguridad nacional;
- b. El orden y seguridad públicas;
- c. La moral pública;**
- d. La salud pública;**
- e. Evitar la apología del delito o la incitación al racismo o la discriminación;**
- f. Los derechos o la reputación de los demás, y
- g. La vida privada.

En adición a lo anterior, el artículo 5 Constitucional, al contemplar la libertad de comercio, dispone que: *“A ninguna persona podrá impedirse que se dedique a la profesión, industria, comercio o trabajo que le acomode, siendo lícitos. El ejercicio de esta libertad sólo podrá vedarse por determinación judicial, cuando se ataquen los derechos de tercero, o por resolución gubernativa, dictada en los términos que marque la ley, cuando se ofendan los derechos de la sociedad. Nadie puede ser privado del producto de su trabajo, sino por resolución judicial.”*

Al respecto la Suprema Corte de Justicia de la Nación, en su tesis LXXXVIII/2000 estableció el siguiente criterio sobre lo que debe entenderse por libertad de comercio:

LIBERTAD DE COMERCIO. ALCANCES DE LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 50. DE LA CONSTITUCIÓN FEDERAL. De la interpretación que esta Suprema Corte de Justicia de la Nación ha establecido sobre el artículo 5o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se desprende que, por un lado, la garantía de libre comercio no es absoluta, irrestricta e ilimitada, sino que requiere que la actividad que realice el gobernado sea lícita, es decir, que esté permitida por la ley; y, por el otro, que el propio precepto establece que su ejercicio sólo puede limitarse en dos supuestos: por determinación judicial, cuando se lesionen los derechos de tercero, o bien, por resolución gubernativa en los casos específicos que marque la ley, siempre y cuando se ofendan los derechos de la sociedad. Lo anterior implica que la garantía en cuestión será exigible en aquellos casos en que la actividad, aunque lícita, no afecte el interés público, entendido éste como el imperativo que subyace frente al derecho de los gobernados en lo individual que se traduce en la convivencia y bienestar social. En ese sentido, cuando a través de una resolución gubernativa se limite el ejercicio de la citada garantía, se requiere, necesariamente, que el ordenamiento que la restringe contenga un principio de razón legítima que sustente el interés de la sociedad y que tienda a proteger sus derechos.

De lo expuesto, se deduce que la iniciativa que hoy se pone a consideración de esta Soberanía, no transgrede el artículo 5o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Lo anterior, porque la propuesta

legislativa no impide la libre venta de videojuegos, sino que sólo la sujeta a su clasificación previa a que tendrán que ser sujetos.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, someto a consideración de esa Honorable Asamblea el siguiente:

Proyecto de Decreto

ARTÍCULO PRIMERO: Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL.

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

I. a XXXIX. ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XLI. a XLIII. ...

ARTÍCULO SEGUNDO: Se ADICIONAN el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se REFORMAN los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Artículo 69.- ...

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.

...

TÍTULO SEXTO

De las Infracciones Administrativas

Capítulo Único

De las Infracciones y Sanciones Administrativas

...

Artículo 148.- En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:

I. a VII. ...

VII Bis. Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;

VIII. a IX. ...

Artículo 149.- A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y VIII del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y **VII Bis**, del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...

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

IV. ...

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

SEGUNDO. El Ejecutivo Federal, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, realizará las modificaciones reglamentarias necesarias para la observancia de lo dispuesto en el presente Decreto.

TERCERO. La Secretaría de Gobernación, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor de las modificaciones reglamentarias que refiere el artículo transitorio anterior, deberá expedir los lineamientos previstos en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

CUARTO. Durante los periodos referidos en los artículos segundo y tercero transitorios del presente Decreto, los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos deberán tomar las medidas necesarias para que los videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, de conformidad con los criterios de clasificación internacionales, no sean vendidos o arrendados a personas que no acrediten su mayoría de edad en términos de lo dispuesto en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Dado en el salón de sesiones, el 25 de abril de 2017.

Sen. **Carlos Alberto Puente Salas**.- Sen. **María Cristina Díaz Salazar**.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Muchas gracias, Senador Puente Salas. Túrnese a las Comisiones Unidas de Gobernación; y de Estudios Legislativos.

1 La violencia se define como una relación de poder donde hay un uso de fuerza que implica una posición de superioridad y otra de inferioridad, sea esta posición real o simbólica y en la que se adoptan roles

complementarios como padre-hijo, jefe-empleado, terapeuta-paciente o profesor-alumno, entre otros. (Corsi, J (1999) *Violencia Masculina en la pareja*. Buenos Aires: Paidós.)

2 Algunos autores, definen la socialización como el proceso mediante el cual los individuos adquieren valores, pertenencia e identificación con la sociedad a la que pertenecen, aprendiendo qué patrones son apropiados para no ser sancionados por ésta. El proceso de socialización tiene lugar en el seno de la familia durante los primeros años de vida del sujeto, y por esto los agentes socializadores más importantes suelen ser los padres y los hermanos, quedando en un segundo lugar la escuela, los amigos y los medios de comunicación. Éstos hacen parte del proceso de socialización secundaria ya que a través de ellos la persona tiene la posibilidad de conocer nuevas realidades y submundos que contrastan con su mundo base, resultado de la socialización primaria. (Berger, P. y Luckman, T (1978). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.)

Se da cuenta con la iniciativa y se turna a las Comisiones Unidas de Gobernación; y de Estudios Legislativos.



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

HONORABLE ASAMBLEA

A las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos del Senado de la República le fue turnado, para su estudio y dictamen de la Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforma la Fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 BIS, así como una fracción VII BIS al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, de la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Estas Comisiones Unidas, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 72 y demás relativas y aplicables de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 86, 94 y demás aplicables de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos; así como de lo dispuesto por los artículos 113, 117, 135, 164 numeral 1, 117, 182, 188, 190, y demás aplicables del Reglamento del Senado de la República, sometemos a la consideración de esta Honorable Asamblea, el presente dictamen con base en la siguiente metodología:

METODOLOGÍA

- I. En el capítulo de **“ANTECEDENTES”** se da constancia del trámite legislativo, del recibo y turno para el dictamen de la iniciativa de análisis.
- II. En el capítulo de **“CONTENIDO DE LA INICIATIVA”** se presentan los motivos y alcances de la iniciativa en estudio y se hace una breve referencia de los argumentos expositivos.
- III. En el capítulo de **“CONSIDERACIONES”** esta Comisión ofrece los razonamientos que se desprenden de los argumentos y disposiciones realizadas en la parte expositiva de la iniciativa en estudio, y que sustentan la decisión a este dictamen.



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

I. ANTECEDENTES

1. En sesión ordinaria del Senado de la República de fecha 25 de abril de 2017, el Senador Carlos Puente Salas, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México y, la Senadora Cristina Díaz Salazar, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional, sometió a la consideración del Pleno del Senado de la República de la LXIII Legislatura, la Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforma la Fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 BIS, así como una fracción VII BIS al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, de la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

2. En esa misma fecha la Mesa Directiva del Senado de la República, mediante oficio No. DGPL-2P2A.-4011, turnó a las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, la Iniciativa señalada, para su análisis y elaboración del dictamen correspondiente, de conformidad con el artículo 135, fracción I, del Reglamento del Senado de la República.

II. CONTENIDO DE LA INICIATIVA

1.- La iniciativa con proyecto de Decreto por el que se reforma la Fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 BIS, así como una fracción VII BIS al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, de la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes, tiene por objeto que la Secretaría de Gobernación tenga facultades de clasificar el contenido de los videojuegos, con la finalidad de preservar el interés superior de la niñez mexicana, en los siguientes términos:



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

“Proyecto de Decreto

ARTÍCULO PRIMERO. *Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:*

Ley Orgánica de la Administración Pública Federal

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

I. a XXXIX. ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XLI. a XLIII. ...

ARTÍCULO SEGUNDO. *Se adiciona el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se REFORMAN los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:*

Ley General de los Derechos de niñas, niños y adolescentes

Artículo 69.- ...

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.

...



DICTAMEN DE LAS COMISIONES CONJUNTA DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

TÍTULO SEXTO

De las Infracciones Administrativas

Capítulo Único

De las Infracciones y Sanciones Administrativas

...

Artículo 148.- *En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:*

I. a VII. ...

VII Bis. *Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;*

VIII. a IX. ...

Artículo 149.- *A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y VIII del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.*

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y VII Bis, del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...

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*

IV. ..."

2.- Los Senadores promoventes consideran que la incidencia positiva en los medios de socialización, se puede constituir como un factor importante para eliminar las conductas violatorias de Derechos Humanos.

3.- Los videojuegos en los últimos años se han convertido en una actividad diaria de las personas y es una actividad de ocio para niños, niñas y adolescentes, por lo que terminan ejerciendo una gran influencia en ellos.

4.- Reconocer que los videojuegos son uno de los formatos de más relevancia en el uso del tiempo de ocio de las persona, hace necesario implementar un



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

marco regulatorio que establezca un control para los contenidos que reciben los niños, niñas y adolescentes.

5.- El marco regulatorio es imperante en la protección del interés superior de la niñez, toda vez que muchos de los videojuegos tienen contenidos violentos, que en ocasiones se combinan con situaciones de discriminación sexual y racial, tortura o xenofobia.

6.- Ya han existido estudios tales como el de la Universidad de Missouri que concluyó que los efectos de los videojuegos violentos eran más dañinos que las películas y programas de televisión violentos, ya que los videojuegos son interactivos y requieren que el jugador se identifique con el agresor.

7.- Actualmente existe un esquema de responsabilidad única de los padres respecto al uso de los videojuegos, por lo que la iniciativa propone un esquema de corresponsabilidad, en el que los padres de familia puedan conocer, por medios diferentes a lo que les reseñen sus hijos, en torno al contenido de los videojuegos.

III. CONSIDERACIONES

PRIMERA. Estas Comisiones Dictaminadoras fundamentan su competencia y facultad para conocer y resolver la materia del asunto que aquí se expone, en el artículo 73 fracción XVII de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 86, y demás relativos a la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, así como 135 y 166 del Reglamento del Senado de la República.



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

SEGUNDA. Estas Comisiones Unidas, no omitimos manifestar que la Iniciativa motivo del presente dictamen, tiene como antecedente la *Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona el inciso XXI Bis del Artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se expide la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos*, presentada ante el Pleno del Senado de la República el 11 de diciembre de 2012, por el Senador Carlos Alberto Puente Salas, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México.

Dicha Iniciativa tiene como finalidad, crear una legislación en materia de videojuegos que establezca categorías de clasificación, que proporcionen información precisa sobre el contenido de los mismos y determinen la edad o grupo de edad en la que se recomienda su uso.

No obstante, la relevancia de la Iniciativa mencionada, en la LXIII Legislatura del Senado de la República se logró un acuerdo para construir una reforma que proteja el interés superior de la niñez, evitando que el uso de videojuegos promueva la violencia entre las niñas, niños y adolescentes de nuestro país, todo ello, sin la necesidad de expedir una nueva legislación en la materia, sino, por el contrario, dotar a nuestra legislación vigente de las herramientas suficientes que nos permitan alcanzar dicho objetivo.

Acorde con lo anterior, el Senador Carlos Puente Salas, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México, consciente de la complejidad del tema, tomó la determinación de presentar, junto con la Senadora Cristina Díaz Salazar, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional, una nueva Iniciativa, mediante la cual se propone reformar la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes, que es la que hoy se somete a consideración de estas Comisiones Unidas.



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

En este sentido, no omitimos manifestar que, la Iniciativa presentada por el Senador Carlos Puente Salas, el 11 de diciembre de 2012, mediante la cual se expide una Ley Federal de Clasificación de Videojuegos, será motivo de otro dictamen, por parte de las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, Primera.

TERCERA. El 10 de junio de 2011 se publicó en el Diario Oficial de la Federación la Reforma Constitucional en materia de Derechos Humanos; dicha reforma representa un cambio de paradigma en el Sistema Jurídico Mexicano, pero sobre todo se convierte en el pilar sustantivo del Estado de Derecho de los Estados Unidos Mexicanos.

Este cambio Constitucional impone la obligación de todas las autoridades en el ámbito de sus competencias, de promover, respetar, proteger y garantizar los Derechos Humanos. Es decir el principio de legalidad no se constriñe al respeto de la norma jurídica por sí mismo, sino que se amplía para que el alcance de las actuaciones de la autoridad otorgue la máxima protección en materia de Derechos Humanos.

TERCERA. El 12 de octubre de 2011 se publicó en el Diario Oficial de la Federación la Reforma Constitucional al artículo cuarto, cuyo objeto fue elevar a rango constitucional el interés superior y derechos de la niñez; imponiendo la obligación a sujetar todas las decisiones y actuaciones del Estado por velar y cumplir el principio de interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus Derechos.

En este sentido la Corte Interamericana de Derechos Humanos, interpretó el concepto de "interés superior del niño" como:



DICTAMEN DE LAS COMISIONES PERMANENTES DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

“...Implica que el desarrollo de éste y el ejercicio pleno de sus derechos deben ser considerados como criterios rectores para la elaboración de normas y la aplicación de estas en todos los órdenes relativos a la vida del niño”.¹

El alcance de dicho criterio jurisprudencial implica la elaboración o en su caso adecuación de normas que protejan el desarrollo integral de los niños y niñas, así como que garanticen el ejercicio de sus Derechos, los cuales se encuentran contenidos tanto en la Convención sobre los Derechos de los Niños, así como en la Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

CUARTA. Según la Encuesta Nacional de Calidad e Impacto Gubernamental 2015 publicado por el INEGI, el 66.4%² de los ciudadanos mexicanos perciben la Inseguridad y delincuencia como el problema más importante que enfrentan en las Entidades Federativas.

En el año 2016 el INEGI publicó la Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre la Seguridad Pública, en la que se refleja que el 58.2%³ de los ciudadanos perciben que la corrupción como el tema que más les preocupa a los mexicanos.

QUINTA. En los últimos años los índices delictivos en el país han tenido una tendencia a la alta, por lo que la Administración Pública Federal en coordinación con los otros dos niveles de Gobierno, comenzó la

¹ Cfr. Corte IDH, Condición jurídica y derechos humanos del niño, opinión Consultiva OC-17/02 del 28 de agosto de 2002. Serie A No. 17

² Dato emanado de la Tercera Encuesta Nacional de Calidad e Impacto Gubernamental, levantada del 3 de noviembre al 15 de diciembre del 2015, por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Consultable en:

<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/especiales/encig/2015/default.aspx>

³ Dato emanado de la Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre la Seguridad Pública 2016, levantada del 1º de marzo al 26 de abril de 2016, por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Consultable en:

<http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/regulares/envipe/2016/>



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACIÓN Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

implementación de una política pública, que no sólo combata el delito, sino que lo prevenga, para con ello disminuir los índices delictivos.

SEXTA. Derivado de lo expuesto en el numeral que antecede, en el Diario Oficial de la Federación el 02 de Enero de 2013, se publicó en Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, mediante el cual otorga a la Secretaría de Gobernación, facultades en materia de Seguridad Pública y dentro de las cuales se encuentra la prevención del delito.

SÉPTIMA. Así mismo la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal otorga facultades a la Secretaría de Gobernación para *“vigilar que las publicaciones impresas y las transmisiones de radio y televisión, así como las películas cinematográficas, 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 o perturben el orden público”*; ⁴por lo que en congruencia con este numeral y el anterior, la Secretaría de Gobernación se convierte en la autoridad ideal para realizar la clasificación de los videojuegos.

OCTAVA.- Los videojuegos son definidos por la Real Academia de la Lengua Española como: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.”⁵

⁴ Artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal

⁵ Diccionario de la Real Academia Española

<http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

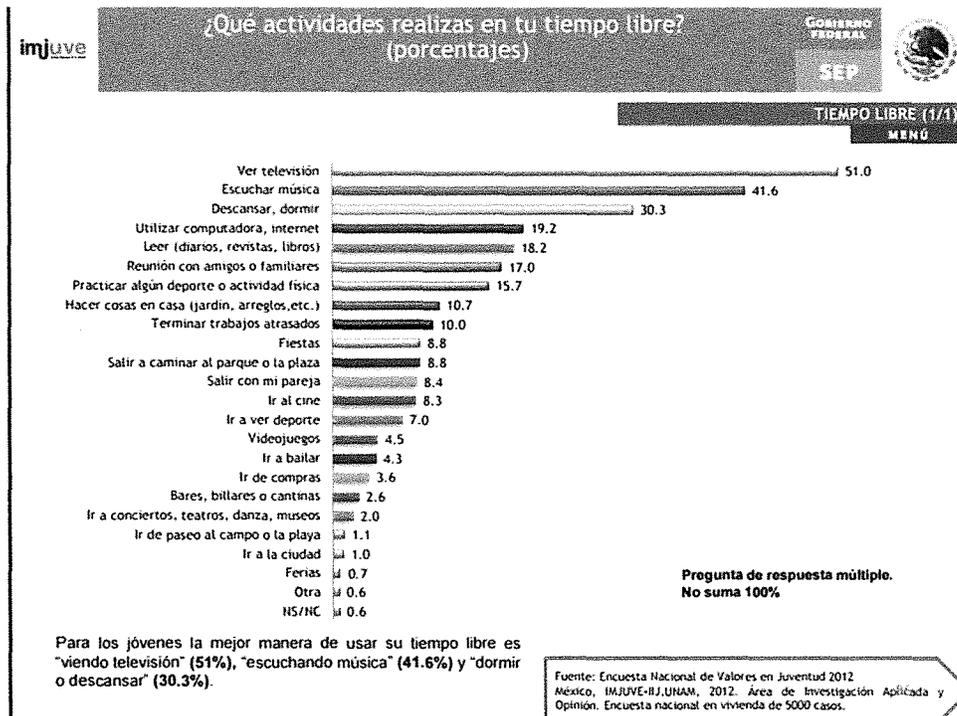


DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Según la encuesta “La consola de videojuegos en los hogares mexicanos”, de Consulta Mitofsky arroja de cada 6 hogares mexicanos, 1 cuenta con alguna consola de videojuegos.⁶

Sin embargo, con el avance de la tecnología, el consumo de videojuegos avanza para jugarse en nuevos aparatos electrónicos como celulares, tablets, y demás.

En el año 2012 el Instituto Mexicano de la Juventud levantó la Encuesta Nacional de Valores de la Juventud, en que realizó la pregunta ¿Qué actividades realizas en tu tiempo libre? Arrojando los siguientes datos:



⁶ Consulta Mitofsky, junio 2010

<http://consulta.mx/index.php/estudios-e-investigaciones/mexico-opina/item/603-la-consola-de-videojuegos-en-los-hogares-mexicanos>



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

NOVENA.- En el 2011 la Universidad de Missouri, realizó un estudio con 70 jóvenes, en el que concluyó que el uso de videojuegos violentos, vuelven más agresiva a las personas.

Durante el estudio fueron monitorizando las ondas cerebrales de cada uno de los jugadores, encontrando que los que jugaban videojuegos violentos, poco a poco disminuían su respuesta hacia dichos contenidos.

Es decir, a medida que jugaban, se hacían más insensibles a la violencia, lo que da un efecto negativo en la sociedad; ya que entre más insensible hacia la violencia se vuelve una persona, tiene una tendencia mayor a la agresividad.

DÉCIMA.- En el año 2014 el *Journal of the American Medical Association (JAMA) Pediatrics*, divulgó un estudio realizado en Singapur, en el que se concluye que “el hecho de jugar a menudo con estos videojuegos violentos incrementa a largo plazo los comportamientos agresivos independientemente del sexo, la edad, el grado de agresividad inicial de los individuos y la intervención de los padres”⁷.

En este sentido también se dedujo que los chicos, jóvenes y mayores que juegan videojuegos con contenidos violentos, fueron afectados de manera significativa, por lo que quien comienza a jugarlos a menor edad, están más propensos a tener pensamientos agresivos

DÉCIMA PRIMERA.- Por lo señalado en los numerales anteriores, es necesario la generación de un marco jurídico que contribuya a garantizar el desarrollo integral de la niñez, por medio de una vigilancia oportuna a los contenidos de los videojuegos, con lo cual se genere una corresponsabilidad tanto de las autoridades para velar por el interés superior de la niñez, como de

⁷ <http://www.informador.com.mx/tecnologia/2014/519602/6/videojuegos-provocan-agresividad-en-ninos-y-adolescentes.htm>



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

los padres de familia para el desarrollo integral de los niñas, niñas y adolescentes.

Así mismo estas comisiones consideran que la autoridad competente para la vigilancia de dichos contenidos es la Secretaría de Gobernación, primeramente por tener a su cargo la política de prevención del delito y en segundo lugar por tener bajo su tutela la vigilancia de los contenidos de publicaciones impresas y transmisiones de radio y televisión.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, con las atribuciones que les otorgan los artículos 72 y demás relativas y aplicables de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 86, 94 y demás aplicables de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicano; así como de lo dispuesto por los artículos 113, 117, 135, 164 numeral 1, 117, 182, 188. 190, y demás aplicables del Reglamento del Senado de la República, sometemos a consideración de esta H. Soberanía el siguiente:

PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

ARTÍCULO PRIMERO: Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL.

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



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

I. a XXXIX. ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XLI. a XLIII. ...

ARTÍCULO SEGUNDO: Se ADICIONAN el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se REFORMAN los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Artículo 69.- ...

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



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

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.

...

TÍTULO SEXTO

De las Infracciones Administrativas

Capítulo Único

De las Infracciones y Sanciones Administrativas

...

Artículo 148.- En el ámbito federal, constituyen infracciones a la presente Ley:

I. a VII. ...

VII Bis. Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;

VIII. a IX. ...

Artículo 149.- A quienes incurran en las infracciones previstas en las fracciones I, II y VIII del artículo anterior, se les impondrá multa de hasta mil quinientos días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta sancionada.



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y **VII Bis**, del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...

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

IV. ...

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

SEGUNDO. El Ejecutivo Federal, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, realizará las modificaciones reglamentarias necesarias para la observancia de lo dispuesto en el presente Decreto.

TERCERO. La Secretaría de Gobernación, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor de las modificaciones reglamentarias que refiere



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACION Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

el artículo transitorio anterior, deberá expedir los lineamientos previstos en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

CUARTO. Durante los periodos referidos en los artículos segundo y tercero transitorios del presente Decreto, los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos deberán tomar las medidas necesarias para que los videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, de conformidad con los criterios de clasificación internacionales, no sean vendidos o arrendados a personas que no acrediten su mayoría de edad en términos de lo dispuesto en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

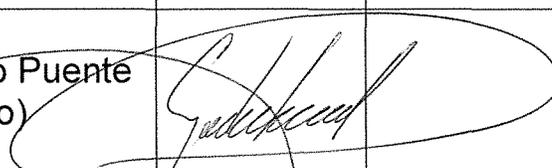
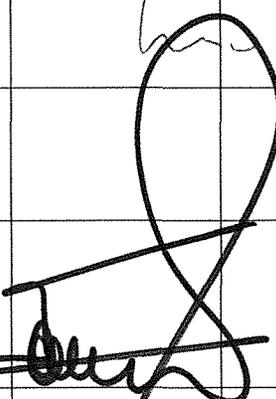
COMISIÓN DE GOBERNACIÓN



DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACIÓN Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, A LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

27 DE ABRIL DE 2017

VOTACIÓN

SENADOR (A)	<u>A FAVOR</u>	<u>EN CONTRA</u>	<u>ABSTENCIÓN</u>
Senadora Cristina Díaz Salazar (Presidenta)			
Senador Héctor Larios Córdova (Secretario)			
Senador Armando Ríos Piter (Secretario)			
Senador Carlos Alberto Puente Salas (Secretario)			
Senador Miguel Ángel Chico Herrera (Integrante)			
Senador Esteban Albarrán Mendoza (Integrante)			
Senador Gerardo Sánchez García (Integrante)			
Senadora María Verónica Martínez Espinoza (Integrante)			

27-04-2017

Cámara de Senadores.

DICTAMEN de las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adicionan el artículo 69 bis, así como una fracción VII bis al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción 111, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Aprobado en lo general y en lo particular, por 85 votos en pro, 0 en contra y 1 abstención.

Se turnó a la Cámara de Diputados para sus efectos constitucionales.

Diario de los Debates, 27 de abril de 2017.

Discusión y votación, 27 de abril de 2017.

DISCUSIÓN DEL DICTAMEN DE LAS COMISIONES UNIDAS DE GOBERNACIÓN Y DE ESTUDIOS LEGISLATIVOS, CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONAN EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FRACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN 111, TODOS DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

DIARIO DE LOS DEBATES

**Sesión Pública Ordinaria Celebrada
en la Ciudad de México, el 27 de Abril de 2017**

Me permito informar a la Asamblea que recibimos otro dictamen de las Comisiones Unidas de Gobernación; y de Estudios Legislativos, que contiene un proyecto de Decreto por el que se reforma el artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se reforman los artículos 149 y 151 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de clasificación de contenido de videojuegos.

Consulte la Secretaría a la Asamblea, en votación económica, si es de autorizarse que el asunto se incorpore a la agenda de este día para su trámite.

La Secretaria Senadora Ana Gabriela Guevara Espinoza: Consulto a la Asamblea, en votación económica, si autoriza que se integre a los asuntos del día de hoy el dictamen referido por el Presidente. Quienes estén por la afirmativa, favor de levantar la mano.

(La Asamblea asiente)

Quienes estén por la negativa, favor de levantar la mano.

(La Asamblea no asiente)

Sí se autoriza su incorporación, señor Presidente.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Gracias, señora Secretaria. El dictamen está disponible en el monitor de sus escaños.

Solicito a la Secretaría consulte a la Asamblea, en votación económica, si se autoriza que se omita su lectura.

La Secretaria Senadora Ana Gabriela Guevara Espinoza: Consulto a la Asamblea, en votación económica, si autoriza se dispense la lectura del dictamen anterior. Quienes estén por la afirmativa, favor de levantar la mano.

(La Asamblea asiente)

Quienes estén por la negativa, favor de levantar la mano:

(La Asamblea no asiente)

Sí se autoriza, señor Presidente, la dispensa de la lectura.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Consulte la Secretaría a la Asamblea, en votación económica, si autoriza que se dispense la segunda lectura del dictamen y se ponga a discusión de inmediato.

La Secretaria Senadora Ana Gabriela Guevara Espinoza: Consulto a la Asamblea, en votación económica, si autoriza se dispense la segunda lectura del dictamen anterior y se ponga a discusión. Quienes estén por la afirmativa, favor de levantar la mano.

(La Asamblea asiente)

Quienes estén por la negativa, favor de levantar la mano:

(La Asamblea no asiente)

Sí se dispensa la segunda lectura, señor Presidente.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Gracias, señora Secretaria.

Se concede el uso de la palabra a la Senadora Cristina Díaz Salazar, para presentar el dictamen a nombre de las comisiones, en términos de lo dispuesto por el artículo 196 del Reglamento del Senado.

Sonido en el escaño de la Senadora Cristina Díaz.

La Senadora María Cristina Díaz Salazar: (Desde su escaño) Gracias, señor Presidente.

Para decirles a mis compañeros Senadores, que las Comisiones Unidas de Gobernación; de Estudios Legislativos, y quienes han sido promoventes de esta importante ley, los Senadores Carlos Puente y Manuel Cárdenas.

Como legisladores tenemos claro la importancia que reviste el crear leyes, cuyo contenido se adecúe a las necesidades que la sociedad nos demanda.

El presente dictamen que estamos sometiendo a consideración de los Senadores, tiene como propósito vigilar el contenido de los videojuegos, como una medida que contribuya a proteger el interés superior de la niñez.

Hay diversos estudios realizados en la materia y señalan que el hecho de jugar a menudo con las consolas de videojuegos, incrementa a largo plazo los comportamientos agresivos, independientemente del sexo, edad, grado de agresividad de los individuos y la intervención de los padres.

En ese sentido, es indispensable que esta Soberanía pueda generar los instrumentos normativos necesarios que garanticen la protección de nuestros niños y adolescentes, quienes por su edad representan al grupo poblacional más vulnerable ante los efectos de estas nuevas tecnologías, por lo que se busca modificar la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para que se otorgue a la Secretaría de Gobernación la facultad de vigilar que el contenido de los videojuegos se mantenga dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez y no ataque los derechos de terceros.

Por otra parte, se reforma la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, con la finalidad de que la Secretaría de Gobernación expida lineamientos que establezcan los criterios de clasificación de videojuegos.

Y, por último, decirles a los Senadores, que los comercializadores y arrendadores de videojuegos quedarán obligados a exigir a las personas que pretendan adquirir o arrendar videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, que acrediten su mayoría de edad, sin la cual no podrá realizarse la venta o renta.

Por eso, convocamos a los Senadores a favor de esta iniciativa.

Es cuanto, señor Presidente.

Intervención (1)

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Muchas gracias, Senadora Cristina Díaz.

Está a discusión. Informo a la Asamblea que para la discusión en lo general de este dictamen, se ha inscrito el siguiente orador.

El Senador Carlos Alberto Puente Salas, del grupo parlamentario del Partido Verde Ecologista de México, para hablar a favor del dictamen.

En consecuencia, tiene el uso de la palabra, desde su escaño, el Senador Carlos Alberto Puente Salas, del Partido Verde Ecologista de México.

El Senador Carlos Alberto Puente Salas: (Desde su escaño) Sí, señor Presidente, pedirle, en consideración al tiempo y a la sesión que estamos teniendo en este final de periodo, solicitarle, me permita entregar mi posicionamiento por escrito, para colaborar en el tiempo de esta sesión.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Se agradece su generosidad con la Asamblea, Senador Puente Salas.

Al no haber más oradores inscritos, consulto a la Asamblea si hay la intención de alguna o algún Senador por ingresar alguna reserva al dictamen.

Sonido en el escaño del Senador José María Martínez.

El Senador José María Martínez Martínez: (Desde su escaño) Gracias, señor Presidente.

No tengo ninguna reserva, sin embargo, en virtud de lo ágil que fuimos en la dictaminación de esta iniciativa que apenas hace unas sesiones, si mal no recuerdo, un par de sesiones se presentó ante el Pleno y hoy ya es dictamen, si no tiene usted inconveniente, solamente que alguien le dé lectura al contenido, no tengo conocimiento de qué se trata este dictamen.

Me parece interesante la clasificación de los videojuegos, pero no sé de qué forma lo estén planteando las comisiones que dictaminaron.

Si usted me hiciera el enorme favor, señor Presidente, solamente que alguien le dé lectura al contenido, de qué se trata el dictamen.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: El Senador Carlos Puente Salas quiere hacer uso de la voz en la intención de dar satisfacción a su petición.

El Senador Carlos Alberto Puente Salas: Muchas gracias, señor Presidente, trataré de hacerlo de la manera más breve. Compañeras y compañeros.

En primer término, agradecer a las Comisiones de Gobernación y Estudios Legislativos el que hayan atendido esta iniciativa de ley, a las Senadoras Cristina Díaz Salazar y Graciela Ortiz.

Resulta de vital importancia contar con una regulación de los videojuegos en nuestro país, si bien existe una regulación internacional en Europa, en Estados Unidos, la realidad es que hoy cuando los padres de familia llegamos a adquirir un tipo de estos videojuegos, es cierto, tienen una regulación, que no es expedida por nuestro país, por lo cual nosotros estamos haciendo modificaciones a la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para dar facultades a la Secretaría de Gobernación a que realice las clasificaciones, que éstas se encuentren en el producto, en nuestro idioma y que todos los mexicanos puedan tener claro de qué es el producto que le están comprando a nuestras niñas y a nuestros niños, el que están teniendo acceso los adolescentes.

Hay que dejar muy claro, no estamos en contra de aquellos que utilizan los videojuegos, no estamos en contra de que los usen nuestros niños, creo que lo menos que podemos hacer es ponerle claro a todos los ciudadanos qué es lo que están adquiriendo, cuál es la clasificación con contenido de violencia, con contenido sexual, con contenidos que pueden atentar o no según el criterio de los padres de la familia del menor.

Hoy cada día, hay muchos videojuegos, algunos, no todos, algunos que cada día son más violentos, que tienen experiencias que verdaderamente son una enseñanza nada positiva para nuestros niños, después de tener eventos tan desafortunados como los que sucedieron en el Colegio Americano, escuchamos algunas voces que decían que esto podía incitarlos cuando menos lo que nosotros podemos darle a los mexicanos y darnos como sociedad, es tener un elemento de clasificación en nuestro idioma y no estar condicionado a hablar, leer o entender otro idioma para comprender el contenido.

Es lo que estamos buscando, ampliar los derechos de nuestras niñas, niños y adolescentes de nuestro país y dándole facultades a la Secretaría de Gobernación para que éste lo regule.

Por su atención, muchas gracias.

Esperando contar con el apoyo de la Asamblea, muchas gracias.

Es cuanto, señor Presidente.

Intervención (2)

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Muchas gracias, Senador Puente Salas.

Al no haber más oradores registrados y no haber artículos reservados, consulto a la Asamblea si existe interés en reservar algún artículo del dictamen.

En virtud de no haber artículos reservados y oradores, háganse los avisos a los que se refiere el artículo 58 del Reglamento para informar de la votación.

(VOTACIÓN)

La Secretaria Senadora María Elena Barrera Tapia: Señor Presidente, conforme al tablero electrónico, se emitieron un total de 85 votos a favor y 1 abstención.

El Presidente Senador César Octavio Pedroza Gaitán: Muchas gracias, señora Secretaria. En consecuencia, está aprobado en lo general y en lo particular el proyecto Decreto por el que se reforma el artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adicionan los artículos 69 Bis, 148; y se reforman los artículos 149 y 151 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. **Se remite a la Cámara de Diputados para los efectos del artículo 72 constitucional.**

Con su venia Senador Presidente,

Honorable Asamblea,

*y Estándar
Legislativo*

A nombre de la Comisión de Gobernación, presento ante esta Soberanía, el Dictamen con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

A Terminar → Carlos Monte y Marcel Castro

Como legisladores, sabemos de la importancia que reviste crear leyes cuyo contenido se adecue a las necesidades que la sociedad nos demanda.

Por ello, el presente dictamen, tiene como propósito vigilar el contenido de los videojuegos, como una medida que contribuya a proteger el interés superior de la niñez.

En los últimos años, los videojuegos se han convertido en una actividad que forma parte de la vida diaria de las personas, desempeñando un papel significativo en el desarrollo, educación y entretenimiento de nuestras niñas, niños y adolescentes.

Al respecto, diversos estudios realizados en la materia, señalan que el hecho de jugar a menudo con las consolas de videojuegos incrementa a largo plazo los comportamientos agresivos, independientemente del sexo, la edad, el grado de agresividad de los individuos y la intervención de los padres.

En este sentido, es indispensable que esta Soberanía genere los instrumentos normativos necesarios que garanticen la protección de nuestros niños y adolescentes, quienes por su edad, representan el grupo poblacional más vulnerable ante los efectos de estas nuevas tecnologías.

En consecuencia, después de un amplio consenso en las Comisiones de Gobernación y Estudios Legislativos, hoy sometemos a su consideración el presente dictamen, mediante el cual:

- Se modifica la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para otorgar a la Secretaría de Gobernación, la facultad de vigilar que el contenido de los videojuegos, se mantenga dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataque los derechos de terceros, provoque la comisión de algún delito o perturbe el orden público.
- De igual forma, se reforma la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, con la finalidad de que la Secretaría de Gobernación expida los lineamientos que establezcan los criterios de clasificación de los videojuegos.

Los comercializadores y arrendadores de videojuegos quedarán 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.

Compañeras y compañeros legisladores, los invito a votar en favor de estas modificaciones, con las cuales el Poder Legislativo contribuye a generar un marco jurídico que reconoce la responsabilidad que existe tanto por parte de las autoridades como de los padres de familia, para velar por el desarrollo integral de nuestras niñas, niñas y adolescentes.

Muchas gracias.

- Buenas tardes compañeras y compañeros senadores.
- En primer término, quiero agradecer y felicitar a las Comisiones de Gobernación y de Estudios Legislativos; a los presidentes de dichas comisiones: senadora Cristina Díaz Salazar y senadora Graciela Ortiz, al equipo técnico y asesores por el presente dictamen que hoy someten a consideración del Pleno, el cual regula el contenido de los videojuegos.
- Es muy importante contar con una regulación de este tipo porque hay videojuegos en los que se hace apología del delito o se incita a la discriminación y la violencia.

- Hay estudios que señalan que las personas que juegan videojuegos violentos se hacen más agresivos, lo que trae aparejado un impacto negativamente en la sociedad.
- Por ejemplo, el Journal of the American Medical Association publicó en 2014 un estudio que concluye que “jugar a menudo con videojuegos violentos incrementa en el largo plazo los comportamientos agresivos independientemente del sexo, la edad, el grado de agresividad inicial y la intervención de los padres”¹.

¹ Gentile, Douglas; Li, Dongdong; Khoo, Angeline; Prot, Sara y Anderson, Craig (2014). *Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior*. JAMA Pediatrics.

- Adicionalmente, un Reporte Técnico elaborado por la Asociación Americana de Psicología (APA por sus siglas en inglés) encontró que el uso de juegos violentos tiene un efecto en la agresividad de las personas².
- Este reporte también destaca que la acumulación de muchos factores de riesgos inciden en el comportamiento agresivo de las personas, y los videojuegos violentos son uno de esos factores.

² American Psychological Association (2015). *Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature*. Disponible en: <http://www.apa.org/pi/families/review-video-games.pdf>

- Es decir, los videojuegos violentos no son los causantes de la agresividad en las personas, ni de la violencia en la sociedad, pero **SÍ son un factor que contribuye a que las personas desarrollen comportamientos violentos.**
- Por ello, resulta necesario que los padres de familia contemos con herramientas que nos permitan fortalecer la supervisión sobre el tipo de videojuegos que juega nuestros hijos, especialmente sobre los videojuegos violentos.
- Es cierto que actualmente existe la clasificación conocida como ESRB por sus siglas en ingles (Consejo de Clasificación para Software de Entretenimiento, traducido al español).

- Sin embargo, lo que busca este dictamen es que con la clasificación se brinde información útil y en idioma español a los usuarios, principalmente a los padres de familia, y no asumir que es suficiente la clasificación realizada en Estados Unidos o en otras partes del mundo.
- De aprobarse este dictamen, uno de los beneficios más importante es que permitirá a usuarios y padres de familia conocer con claridad y oportunidad el contenido de los videojuegos y el grupo de edad en el que se recomienda su uso.
- Asimismo, hay que dejar en claro que el dictamen no contiene disposiciones que violen la libertad de producir o comercializar videojuegos.

- La finalidad es que las personas decidan libremente a partir de la información que les proporcione la clasificación correspondiente.
- Otro de los beneficios de esta reforma es que no se podrán vender o rentar a menores de edad videojuegos clasificados como exclusivos para adultos.
- Además, el dictamen establece sanciones para quienes distribuyan, comercialicen o renten videojuegos sin la clasificación correspondiente.
- De esta forma, se genera una corresponsabilidad tanto de las autoridades para velar por el interés superior de la niñez, como de los padres de familia para el desarrollo integral de niños y adolescentes.

- Compañeras y compañeros:
- El Grupo Parlamentario del Partido Verde anuncia su voto a favor del presente dictamen y los invito a sumarse también con su voto positivo.
- Estoy seguro que con este dictamen contribuiremos a garantizar el principio de interés superior de la niñez y el ejercicio pleno de sus derechos, por medio de una vigilancia oportuna a los contenidos de los videojuegos.
- Muchas gracias,



Carlos Z. Puente Salas

LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

La secretaria diputada Ana Guadalupe Perea Santos: Se recibió de la Cámara de Senadores minuta con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.



"Año del Centenario de la Promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos"

MESA DIRECTIVA

OFICIO No. DGPL-2P2A.-4659

CS-LXIII-II-2P-194

Ciudad de México, a 27 de abril de 2017.

Tórnese a la Comisión de Gobernación para dictamen. Abril 28 del 2017.

CC. SECRETARIOS DE LA CÁMARA DE DIPUTADOS PRESENTE

Para los efectos constitucionales, me permito remitir a Ustedes expediente que contiene **PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES**, aprobado por el Senado de la República en sesión celebrada en esta fecha.



Atentamente

SEN. BLANCA ALCALÁ RUIZ
Vicepresidenta



**PROYECTO DE DECRETO
CS-LXIII-II-2P-194**

POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

ARTÍCULO PRIMERO.- Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

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

I. a XXXIX. ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XLI. a XLIII. ...

...

...

ARTÍCULO SEGUNDO.- Se ADICIONAN el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se REFORMAN los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:





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 148.- ...

I. a VII. ...

VII Bis. Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;

VIII. a IX. ...

Artículo 149.- ...

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y VII Bis, del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.



...

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...

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

IV. ...

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

SEGUNDO. El Ejecutivo Federal, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, realizará las modificaciones reglamentarias necesarias para la observancia de lo dispuesto en el presente Decreto.

TERCERO. La Secretaría de Gobernación, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor de las modificaciones reglamentarias que refiere el artículo transitorio anterior, deberá expedir los lineamientos previstos en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

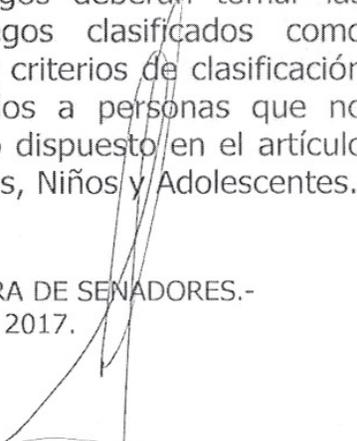


CUARTO. Durante los periodos referidos en los artículos segundo y tercero transitorios del presente Decreto, los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos deberán tomar las medidas necesarias para que los videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, de conformidad con los criterios de clasificación internacionales, no sean vendidos o arrendados a personas que no acrediten su mayoría de edad en términos de lo dispuesto en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

SALÓN DE SESIONES DE LA HONORABLE CÁMARA DE SENADORES.-
Ciudad de México, a 27 de abril de 2017.




SEN. BLANCA ALCALÁ RUIZ
Vicepresidenta


SEN. MARÍA ELENA BARRERA TAPIA
Secretaria

 Se remite a la Honorable Cámara de Diputados, para los efectos constitucionales.- Ciudad de México, a 27 de abril de 2017.


DR. ARTURO GARITA
Secretario General de Servicios Parlamentarios

La presidenta diputada Sharon María Teresa Cuenca Ayala: Túrnese a la Comisión de Gobernación, para dictamen.

LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN
PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY
GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS,
NIÑOS Y ADOLESCENTES

La secretaria diputada María Eugenia Ocampo Bedolla: Dictamen de la Comisión de Gobernación, con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DICTAMEN EN SENTIDO POSITIVO DE LA MINUTA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XL DEL ARTÍCULO 27 DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y SE ADICIONA EL ARTÍCULO 69 BIS, ASÍ COMO UNA FACCIÓN VII BIS AL ARTÍCULO 148; Y SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 149, SEGUNDO PÁRRAFO, Y 151, FRACCIÓN III, DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

Declaratoria de Publicidad:
Noviembre 28 del 2017.

Honorable asamblea:

A la Comisión de Gobernación fue turnada para su estudio, análisis y dictamen, la Minuta con Proyecto de Decreto por el que se reforma la Fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 BIS, así como una fracción VII BIS al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, de la Ley General de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Esta Comisión, con fundamento en los artículos 71 y 72 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 39; 43, 44, y 45 numeral 6, incisos e) y f) de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos; 80, 81, 82, 84, 85 y 157 numeral 1, fracción I, 158 numeral 1, fracción IV y 167 del Reglamento de la Cámara de Diputados habiendo analizado el contenido de la iniciativa de referencia, somete a consideración del Pleno de esta Honorable Asamblea el presente dictamen al tenor de los siguientes:



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

I. ANTECEDENTES

1. En sesión ordinaria del Senado de la República de fecha 25 de abril de 2017, el Senador Carlos Puente Salas, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Verde Ecologista de México y la Senadora Cristina Díaz Salazar, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional, sometieron a la consideración del Pleno del Senado de la República de la LXIII Legislatura, la Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y se adiciona el artículo 69 BIS, así como una fracción VII BIS al artículo 148; y se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes.
2. En esa misma fecha la Mesa Directiva del Senado de la República, mediante oficio No. DGPL-2P2A.-4011, turnó a las Comisiones Unidas de Gobernación y de Estudios Legislativos, la iniciativa antes señalada, para su análisis y elaboración del dictamen correspondiente, de conformidad con el artículo 135, fracción I, del Reglamento del Senado de la República.
3. En sesión ordinaria de la Cámara de Senadores de fecha 27 abril 2017, se aprobó el dictamen en sentido positivo de la Iniciativa.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

4. El pasado 28 de abril de 2017 se recibió la Minuta referida en la Cámara de Diputados, turnándose, el 17 de mayo de 2017, a la Comisión de Gobernación para su estudio y posterior dictaminación.

Las y los integrantes de la Comisión de Gobernación, una vez analizada la Iniciativa objeto del presente dictamen, señalan el siguiente:

II. CONTENIDO DE LA MINUTA

La minuta con proyecto de Decreto materia del presente dictamen tiene por objeto que la Secretaría de Gobernación tenga facultades de clasificar el contenido de los videojuegos, con la finalidad de preservar el interés superior de la niñez mexicana.

La colegisladora considera que la incidencia positiva en los medios de socialización, se puede constituir como un factor importante para eliminar las conductas violatorias de Derechos Humanos. Señalan que los videojuegos en los últimos años se han convertido en una actividad diaria de las personas y es una actividad de ocio para niños, niñas y adolescentes, por lo que terminan ejerciendo una gran influencia en ellos.

En ese sentido, los senadores al reconocer que los videojuegos son uno de los formatos de más relevancia en el uso del tiempo de ocio de las personas, consideran necesario implementar un marco regulatorio que establezca un control para los



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

contenidos que reciben los niños, niñas y adolescentes, toda vez que muchos de los videojuegos tienen contenidos violentos, que en ocasiones se combinan con situaciones de discriminación sexual, racial, de tortura o xenofobia.

La legisladora refiere que actualmente existe un esquema de responsabilidad única de los padres respecto al uso de los videojuegos, por lo que se plantea un esquema de corresponsabilidad entre el Gobierno y los padres de familia, en el que se pueda conocer a través de diferentes medios el contenido de los videojuegos.

De la revisión de los argumentos vertidos por la legisladora y el contenido del proyecto de Decreto de la Minuta materia del presente dictamen, esta Comisión de Gobernación emite las siguientes:

III. CONSIDERACIONES

PRIMERA. Los integrantes de esta Comisión de Gobernación reconocen que producto de la Reforma Constitucional en materia de Derechos Humanos del 1 de junio de 2011, se impone la obligación de todas las autoridades en el ámbito de sus competencias, de promover, respetar, proteger y garantizar los Derechos Humanos. Es decir, el principio de legalidad no se construye al respeto de la norma jurídica por sí mismo, sino que se amplía para que el alcance de las actuaciones de la autoridad otorgue la máxima protección en materia de Derechos Humanos.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Los mismos deben abarcar una esfera universal que integre a todos los actores que forman parte del Estado Mexicano, es decir, no se pueden restringir solamente a los servidores públicos, por lo que debe buscarse siempre que los mismos se respeten en todos los ámbitos de la vida de los mexicanos.

Lo anterior se encuentra plasmado en el Artículo 1, párrafo tercero, de nuestra Constitución Política, que a la letra dice: *"todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, tienen la obligación de promover, respetar, proteger y garantizar los derechos humanos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad. En consecuencia, el Estado deberá prevenir, investigar, sancionar y reparar las violaciones a los derechos humanos, en los términos que establezca la ley"*.

De igual forma, en los últimos años el Estado Mexicano ha realizado importantes avances en el cumplimiento de los distintos convenios internacionales firmados por esta Soberanía en materia de derechos de las niñas, niños y adolescentes, principalmente lo estipulado en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), que en su artículo 2, obliga a los Estados partes a respetar y hacer respetar los derechos contenidos en su texto, y que en el mismo sentido en su artículo 4, estipula que los gobiernos deberán adoptar toda clase de medidas legislativas, administrativas, judiciales y de cualquier otra índole para dar efectividad a los derechos reconocidos en esta Convención.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Asimismo, el 4 de diciembre del año 2014, el Diario Oficial de la Federación publicó la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, compuesta por 154 artículos contenidos en 6 títulos, que reconocen a las niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos. Y a través de la cual se establece el principio del interés superior de la infancia como criterio orientador para toda acción del Estado.

Bajo este principio el gobierno mexicano puso en marcha el Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINA), para la alineación, homologación, transversalización, diseño e implementación de políticas públicas con perspectiva de derechos humanos de la infancia y la adolescencia, en los distintos órganos de gobierno, entidades, instancias, leyes, políticas y presupuestos de los tres órdenes de gobierno, de los tres poderes de la federación.

Reiterando con estos mandatos, que las niñas, niños y adolescentes son un grupo de atención prioritaria para el Estado Mexicano, cuyas autoridades están obligadas a implementar las medidas pertinentes dentro del ámbito de sus atribuciones, y guiadas bajo el principio del interés superior de la infancia, para garantizar la adecuada protección de los derechos humanos de la infancia y la adolescencia en nuestro país.

Reconocemos la naturaleza de respeto y salvaguarda de los Derechos Humanos de la infancia y la adolescencia como trasfondo de la iniciativa que motiva este dictamen, cumpliendo con ello lo mandado por la Constitución Política de los



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Estados Unidos Mexicanos, la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, el Sistema Integral de Protección de las Niñas, Niños y Adolescentes y demás tratados nacionales e internacionales.

SEGUNDA. Por otra parte, los patrones de consumo, ocio, entretenimiento y educación entre el sector infantil y juvenil en nuestro país, se han modificado drásticamente con el aumento en el uso de las tecnologías de la información y la proliferación de "diversas pantallas", como se les conocen dentro del argot tecnológico al computador, internet, videojuegos, consolas y celulares.

Que de acuerdo con el más reciente estudio de la firma de consultoría e investigación de mercado de las comunicaciones y la tecnología CIU, titulado "Jugar ya no es cosa de niños", en donde se señala que, en México durante los últimos 15 años, se ha presentado un aumento exponencial de cinco veces el número de video jugadores, alcanzando una cifra de 57.1 millones de usuarios al cierre del 2015 de los cuales se identifica que 74% de los usuarios son niños y adolescentes menores de 20 años. 1.

Que en este sentido el "Reporte Global del mercado de videojuegos 2017", ubica a México en el primer lugar en consumo de videojuegos en Latinoamérica, seguido de Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela.

¹ Disponible en: <http://www.the-ciu.net/nwsltr/371Distro.html>, última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Y que según este estudio el aumento de la demanda en el consumo de videojuegos entre este sector de la población, se ha incrementado debido a la existencia de un *universo* de dispositivos de juego más amplio que incluye el acceso a través de dispositivos móviles, como tabletas, Smartphone, consolas y computadoras.

Resulta importante subrayar que actualmente el tiempo de ocio de los menores en nuestro país, se encuentra cada vez más vinculado al uso de la televisión, las tecnologías de la información y los videojuegos, tal y como lo demuestran las cifras anteriormente expuestas.

Por ello, esta Comisión, encuentra que la iniciativa motivo de este dictamen, que pretende regular la clasificación del contenido de los videojuegos en nuestro país, resulta pertinente debido a la relevancia del tema.

De acuerdo al planteamiento anterior, la sociedad mexicana ha modificado sus patrones de consumo cultural, los cuales están cada vez más influidos por el uso de las tecnologías de la información de donde resaltan los videojuegos como un mercado de consumo que en nuestro país, está en constante aumento, lo cual hace necesario contar con marcos normativos que regulen positivamente este mercado tecnológico entre el sector infantil de la población.

TERCERA. Esta evolución cultural afecta en gran medida los patrones de comportamiento de quienes se ven expuestos a estos contenidos y ello moldea



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

nuevas realidades sociales que inciden directamente en la población mexicana, por lo que coincidimos con lo señalado en la iniciativa que se dictamina, en el sentido de que aún y cuando la familia es el núcleo principal a la hora de formar el carácter de los infantes, todo aquello que los rodea también produce efectos en ellos, por lo que una exposición reiterada y por largos periodos de tiempo a personas diversas a su núcleo familiar o a cualquier tipo de contenido, influye directamente en el desarrollo y educación del menor.

Por ello, aun cuando no es lo ideal, en la vida real, los videojuegos son un medio de aprendizaje de quienes hacen uso de ellos, puesto que la relación que estos establecen con los videojuegos es interactiva, no pasiva, ya que para su uso se requiere de la toma de decisiones que le permiten al usuario avanzar en la consecución de uno o varios objetivos concretos, lo cual cobra relevancia cuando se trata de menores, que por su edad y desarrollo psicológico, físico y emocional, carecen de la capacidad necesaria para asimilar situaciones y experiencias enfocadas en adultos.

En este sentido no escapa a esta Comisión que aun cuando existe una amplia variedad de videojuegos enfocados a niños y adolescentes, con contenido adecuado a su etapa de crecimiento, también existe una amplia variedad de títulos disponibles cuya orientación se enfoca en un público adulto y, en consecuencia, muestra lenguaje y conductas agresivas, que pudieran llegar a confundir la mente de los más



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

jóvenes, dado que se carecen de mecanismos de control para la distribución de estos programas informáticos.

Así, los menores, al estar aún en crecimiento, pueden llegar a ver en este tipo de conductas violentas como algo normal e incluso "atractivo", naturalizando de esta manera una situación atípica como la violencia.

Motivo por el cual, convenimos con los senadores promoventes sobre la necesidad de generar un marco normativo regulatorio que permita a los padres de familia conocer el contenido y la clasificación de los videojuegos más allá de aquellos que establecen las propias empresas que generan dicho contenido.

Por ello, en la práctica, diversos Estados e inclusive la industria privada han optado por establecer modelos de clasificación de contenidos que sirvan como guía para las personas que los consumen a fin de generar mecanismos de control que salvaguarden la integridad del público consumidor principalmente niños y jóvenes.

No obstante, consideramos que es responsabilidad de cada Estado el velar por la protección de los derechos humanos de sus ciudadanos, por lo que en el contexto de la regulación del contenido de videojuegos, ningún gobierno debe delegar su responsabilidad de proteger los derechos humanos en la voluntariedad de las empresas.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

En ese sentido, convenimos con la minuta al considerar como obligación del Estado Mexicano la clasificación del contenido de los videojuegos, bajo el principio de la soberanía, el respeto y la salvaguarda de los derechos humanos.

SEXTA. En la actualidad y ante la falta de un marco normativo que regule la clasificación de los contenidos en videojuegos y software de entretenimiento, para su venta se ha dejado visible la clasificación que la organización estadounidense *Entertainment Software Rating Board* "ESRB" realiza en un ejercicio autorregulatorio para informar al consumidor de la clasificación que le corresponde a dicho contenido.

Los criterios de clasificación de esta organización se basan en criterios estandarizados para los diferentes mercados mundiales en los que se consumen los videojuegos, lo cual significa que es una clasificación homogénea, que omite diferencias culturales dependiendo del contexto social de cada país, por lo que dicha clasificación puede o no coincidir con la realidad de cada nación, así como con su ideario colectivo, costumbres y tradiciones.

Asimismo, esta clasificación no forma parte de ningún convenio internacional que obligue a los Estados parte a hacer efectiva esta regulación, por lo que a la fecha, no es posible restringir la venta de videojuegos clasificados para mayores de edad entre niños y adolescentes.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Por ello convenimos con los senadores proponentes respecto a que el acceso sin regulación por parte de niñas, niños y adolescentes a videojuegos que no están dirigidos a ese tipo de audiencias puede convertirse en un problema público, lo cual puede evitarse con una clasificación enfocada en el mercado mexicano.

SEPTIMA. Tomando en cuenta que el problema de la venta sin regulación de videojuegos entre el sector infantil y juvenil es un fenómeno mundial, debido al carácter transnacional de este mercado tecnológico, y que diversos países alrededor del mundo han implementado acciones para normar la venta de estos dispositivos de entretenimiento entre su población, reflexionamos pertinente establecer un marco comparativo entre los distintos tipos de regulación que, en materia de videojuegos, han implementado los Estados alrededor del mundo, determinando que existen dos tipos de regulación: pública y privada.

En general, se puede señalar que el modelo de regulación privada es el que se encuentra más extendido, pues constituye un nicho de mercado que permite que empresas, organizaciones u organismos privados establezcan la clasificación de contenidos.

Podemos clasificar dentro de las regulaciones privadas, las que existen en países como Estados Unidos y Japón en donde son las empresas ESRB (Entertainment



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Software valorar Board)² y CERO (Computer Entertainment Rating Organization)³ respectivamente, quienes son las encargadas de emitir la clasificación y regular la distribución de dicho contenido, siendo oportuno mencionar que en ambas naciones hay una producción importante de este tipo de material diseñado para el entretenimiento.

Por otra parte, en el ámbito público son las instituciones del Estado las encargadas de clasificar el contenido, venta y distribución de los videojuegos, acorde a la legislación, costumbres, tradiciones, e idiosincrasia de cada país.

En este contexto, resulta importante subrayar el modelo de clasificación de contenidos de videojuegos desarrollado por la Unión Europea, que aun dentro del marco de la soberanía de cada Estado, cuenta con el Código PEGI (*Pan European Game Information*), *sistema paneuropeo fundado en el establecimiento de una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador, lo cual constituye un apoyo fundamental para padres y educadores a la hora de realizar las opciones de adquisición vinculadas con esta gama de productos.* ⁴

Esta iniciativa, resulta trascendental, pues permite una clasificación única para una pluralidad de Estados Europeos (Austria, Bélgica, Bulgaria, Chipre, Chequia,

² Disponible en: <http://www.esrb.org> última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.

³ Disponible en: <http://www.cero.gr.jp> última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.

⁴ Ministerio de trabajo y asuntos laborales. Ministerio de España. *Videojuegos y la protección a la infancia*. Subdirección General de Información Administrativa y Publicaciones C/ Agustín de Bethancourt, 11 - 28003 Madrid.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Dinamarca, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Islandia, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Suecia, Suiza y Reino Unido).

Asimismo existen otros países que actualmente tienen leyes que regulan el contenido, la venta y distribución de videojuegos, resultan paradigmáticos los casos de Argentina, Chile, Colombia y Nueva Zelanda, naciones que cuentan con leyes de clasificación de películas, videos y publicaciones desde el año 1993.⁵

En este último caso, el modelo regulación publica es muy similar al que propone la presente minuta, el cual gracias a su dinamismo constituye un ejemplo exitoso de regulación en materia de videojuegos.

Así, el modelo neozelandés funciona a través de entidades públicas, por una parte, a través de la Oficina de Clasificación de Filmes y Literatura, como entidad independiente de la Corona y por otra con la participación de los Ministerios de Asuntos Interiores, de Asuntos de Género y del de Justicia, quienes interactúan y aplican en conjunto su legislación denominada *Films, Videos, and Publications Classification Act 1993* y que sirve de base para clasificar el contenido de los videojuegos, y que entre otras cosas toma como criterio el contenido de escenas con

⁵ Disponible en: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=LEGISSUM:co0002> última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.

Disponible en: <http://www.pegi.info/es/index/id/96/> última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

lenguaje insultante, homicidios, sexualidad, prostitución, robos y acciones con armas.⁶

OCTAVA. Asimismo, debe señalarse que la clasificación de contenidos en ningún caso implica una censura a su contenido, puesto que la labor del Estado únicamente debe enfocarse en realizar un análisis al contenido de los videojuegos para determinar las audiencias a las que este está dirigido y con ello facilitar tanto a vendedores como a padres, la correcta distribución de los mismos.

Lo anterior implica una cuestión de interés público y su regulación se traduce en una acción enfocada a la convivencia y al bienestar social, pues un videojuego con material violento puede afectar el libre desarrollo de los más jóvenes, y hace necesaria una restricción a la distribución de dicho contenido a cualquier público, en favor del interés superior de la niñez y de la sociedad en general, sin que ello implique una censura, puesto que la clasificación únicamente establece qué audiencias tienen la preparación psicológica, emocional y física como para acceder a cierto tipo de contenido, así como para diferenciar si las situaciones en las que usualmente se involucra el jugador, son normales u obedecen a la mera fantasía.

De igual manera se considera que esta nueva facultad que se propone es similar a las que ya realiza la Secretaría de Gobernación en otros rubros, como el caso de la

⁶ Disponible en: <https://www.classificationoffice.govt.nz/officials/information-for-internal-affairs-officials/> última fecha de consulta 19 de septiembre de 2017.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

clasificación de obras cinematográficas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados en el caso de la televisión abierta; o bien, los lineamientos de clasificación con un carácter auto regulatorio para la televisión restringida, hasta el registro de publicaciones y revistas ilustradas, por lo que la propuesta contenida en la minuta busca representar una guía de orientación de contenido a los usuarios de videojuegos como lo hace en los otros contenidos dirigidos al entretenimiento.

NOVENA. Esta Comisión Dictaminadora coincide con la colegisladora en el sentido de reformar el artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, modificando la fracción XL, para establecer la atribución a la Secretaría de Gobernación de vigilar que en el contenido de los videojuegos se preserve el interés superior de la niñez en México; lo anterior, sumándose a los esfuerzos que ya realiza la misma Secretaría para vigilar que las publicaciones impresas y las transmisiones de radio y televisión, así como las obras cinematográficas, se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz, a la moral pública y a la dignidad personal.

Por lo que valoramos positivamente el fundamento de la presente iniciativa al referir que resulta fundamental que el estado mexicano realice acciones encaminadas a vigilar el contenido de los videojuegos que se adquieren en el país y que son utilizados por miles de personas como medio de entretenimiento, más cuando el producto final puede llegar a manos de los menores, siendo el sector poblacional



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

más vulnerable para asimilar la veracidad de la mayoría del contenido audiovisual que presentan.

DÉCIMA. Los legisladores integrantes de esta Comisión de Gobernación consideramos acertado realizar las modificaciones a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes que se proponen en la Minuta, a efecto de que la Secretaría de Gobernación expida los lineamientos que establezcan los criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen y arrienden por cualquier medio; lo anterior, con la finalidad de contar con parámetros específicos que ayuden a realizar una adecuada categorización, atendiendo al contenido de los mismos y a la audiencia a la que van dirigidos.

La propuesta legislativa pretende establecer la obligación de los distribuidores de imprimir en la portada de los videojuegos la clasificación que corresponda, prohibiendo su venta o renta si no fuera visible dicha clasificación. Esto permitirá a los consumidores tener una guía más clara del contenido que van adquirir y en el caso de los padres de familia les permitirá tener un control sobre el acceso a los videojuegos de sus hijos.

Asimismo, la propuesta pretende establecer que para poder adquirir o arrendar un videojuego catalogado como exclusivo para adultos, las personas interesadas en adquirirlos deberán comprobar la mayoría de edad, lo que sin duda viene a contribuir a tener un control eficiente sobre la distribución y comercio de los videojuegos así



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

catalogados, buscando eliminar la posibilidad de que los menores tengan acceso a ese tipo de videojuegos.

DÉCIMA PRIMERA. Finalmente coincidimos con el Senado de la República respecto a establecer un régimen de sanciones para quienes incurran en el incumplimiento de las disposiciones referidas en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes que se propone adicionar mediante la presente reforma; esto es, establecer sanciones a los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos por la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamientos de videojuegos sin su respectiva clasificación adherida en la portada, o por la venta de los mismos a menores de edad.

Las conductas mencionadas en el párrafo anterior se sancionarán con una multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de que se cumpla el supuesto, siendo la Secretaría de Gobernación la autoridad encargada de aplicar dichas sanciones.

En ese sentido, esta Dictaminadora considera que, con la incorporación de sanciones específicas por la comisión de algunas de las conductas señaladas, contribuirá a frenar la comercialización de videojuegos con contenido inapropiado para los menores.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Por las consideraciones anteriormente expuestas, los integrantes de la Comisión de Gobernación, con fundamento en el artículo 72, apartado A de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, aprueban en sus términos la Minuta con:

PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

ARTÍCULO PRIMERO: Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

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

I. a XXXIX. ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

XLI. a XLIII. ...

...

...

ARTÍCULO SEGUNDO.- Se ADICIONAN el artículo 69 Bis, así como una fracción VII Bis al artículo 148; y se REFORMAN los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III, todos de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:

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.



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

Artículo 148.- ...

I. a VII. ...

VII Bis. Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;

VIII. y IX. ...

Artículo 149.- ...

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y VII Bis del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

...

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...



COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

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

IV. ...

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

SEGUNDO. El Ejecutivo Federal, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, realizará las modificaciones reglamentarias necesarias para la observancia de lo dispuesto en el presente Decreto.

TERCERO. La Secretaría de Gobernación, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor de las modificaciones reglamentarias que refiere el artículo transitorio anterior, deberá expedir los lineamientos previstos en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

CUARTO. Durante los periodos referidos en los artículos segundo y tercero transitorios del presente Decreto, los distribuidores, comercializadores y



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

arrendadores de videojuegos deberán tomar las medidas necesarias para que los videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, de conformidad con los criterios de clasificación internacionales, no sean vendidos o arrendados a personas que no acrediten su mayoría de edad en términos de lo dispuesto en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Palacio Legislativo, 31 de octubre de 2017.

H. CAMARA DE DIPUTADOS

LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO	SENTIDO DEL VOTO	FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
 Mercedes del Carmen Guillén Vicente				
 08 Tamaulipas PRI				
 Juan Manuel Cavazos Balderas				
 02 Nuevo León PRI				
 Cesar Alejandro Domínguez Domínguez				
08 Chihuahua PRI				
 Erick Alejandro Lagos Hernández				
20 Veracruz PRI				
 David Sánchez Isidoro				
06 México PRI				

H. CAMARA DE DIPUTADOS

LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO	SENTIDO DEL VOTO		
	FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
 Karina Padilla Ávila 08 Guanajuato PAN			
 Ulises Ramírez Núñez 5ª México PAN			
 Marisol Vargas Bárcena 5ª Hidalgo PAN			
 David Gerson García Calderón 30 México PRD			
 Rafael Hernández Soriano 11 Distrito Federal PRD			

[Handwritten signatures and marks over the table rows]

H. CAMARA DE DIPUTADOS

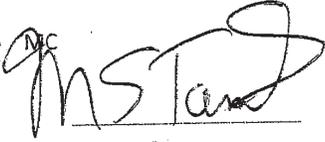
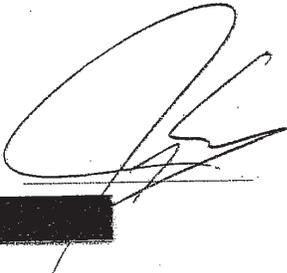
LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO	SENTIDO DEL VOTO		
	FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
 Rodríguez Torres Samuel 4º Ciudad de México			
 José Clemente Castañeda Hoefflich 1º Jalisco MC			
 Macedonio Salomón Tamez Guajardo 10 Jalisco MC			
 Norma Edith Martínez Guzmán 1º Jalisco PES			
 Hortensia Aragón Castillo 1º Chihuahua			

H. CAMARA DE DIPUTADOS

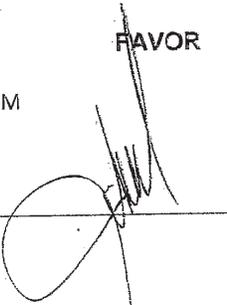
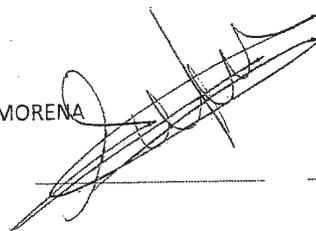
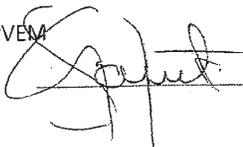
LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO		SENTIDO DEL VOTO		
		FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
	2ª Querétaro PVEM			
	6ª Hidalgo PRI			
	ª Puebla PAN			
	5ª México MORENA			
	3ª Chiapas PVEM			

H. CAMARA DE DIPUTADOS

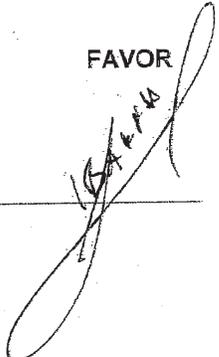
LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO	SENTIDO DEL VOTO	FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
 Álvaro Ibarra Hinojosa 2ª Nuevo León PRI				
 David Jiménez Rumbo 5ª Guerrero PRD				
 Monroy Del Mazo Carolina 27ª. México PRI				
 Méndez Hernández Sandra 8ª México PRI				
 Norma Rocío Nahie García 11 Veracruz MORENA				

H. CAMARA DE DIPUTADOS

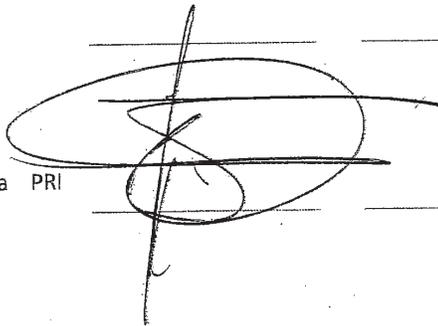
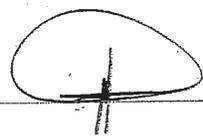
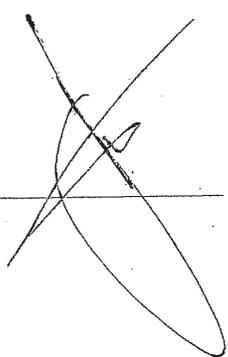
LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO	SENTIDO DEL VOTO		
	FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
 Juan Pablo Píña Kurczyn 3 Puebla PAN			
 Carlos Sarabia Camacho 11 Oaxaca PRI			
 Miguel Ángel Sulub Caamal 01 Campeche PRI			
 Claudia Sánchez Juárez 5ª México PAN			
 Jorge Triana Tena 10 Ciudad de México PAN			

H. CAMARA DE DIPUTADOS

LXIII LEGISLATURA

LISTA DE VOTACIÓN

COMISIÓN DE GOBERNACIÓN

DUODÉCIMA REUNIÓN ORDINARIA

FECHA: 31/OCT/2017

MINUTA PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

DIPUTADO		SENTIDO DEL VOTO		
		FAVOR	CONTRA	ABSTENCIÓN
	1 Durango NA			
	1 Hidalgo PRI			

El presidente diputado Arturo Santana Alfaro: De conformidad con lo que establece el artículo 87 del Reglamento de la Cámara de Diputados, se cumple con la declaratoria de publicidad.

14-12-2017

Cámara de Diputados.

DICTAMEN de la Comisión de Gobernación, con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Aprobado en lo general y en lo particular, por 405 votos en pro, 0 en contra y 0 abstenciones.

Se turnó al Ejecutivo Federal para sus efectos constitucionales.

Diario de los Debates 28 de noviembre de 2017.

Discusión y votación 14 de diciembre de 2017.

DISCUSIÓN DEL DICTAMEN DE LA COMISIÓN DE GOBERNACIÓN, CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL, Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Diario de los Debates

México, DF, jueves 14 de diciembre de 2017

El presidente diputado Jorge Carlos Ramírez Marín: El siguiente punto del orden del día es la discusión del dictamen de la Comisión de Gobernación, con proyecto de decreto que reforma y adiciona diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y la Ley General de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes.

No habiendo oradores inscritos ni en lo general ni en lo particular, se declara suficientemente discutido y se pide a la Secretaría que abra el sistema electrónico por tres minutos para proceder a su votación en lo general y en lo particular.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Háganse los avisos a que se refiere el artículo 144, numeral 2, del Reglamento de la Cámara de Diputados. Ábrase el sistema electrónico por tres minutos para proceder a la votación en lo general y en lo particular.

(Votación)

Diputado Juan Chávez Ocegueda, su voto de viva voz, por favor, diputado. ¿Diputado Ocegueda, a favor?

El diputado Juan Chávez Ocegueda (desde la curul): A favor.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Okey. Gracias, diputado. Diputado Enrique Díaz López, ¿el sentido de su voto, por favor?

El diputado Enrique Díaz López (desde la curul): A favor.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: A favor. ¿Falta alguna diputada o diputado por emitir su voto? Está abierto el sistema, diputado. ¿Alguna diputada o diputado falta de emitir su voto?

El presidente diputado Jorge Carlos Ramírez Marín: Adelante, diputado. Ciérrase el sistema.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Continúa abierto el sistema diputado. Está abierto el sistema.

El presidente diputado Jorge Carlos Ramírez Marín: Adelante. Está abierto, diputado.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Ciérrase el sistema de votación electrónico. Perdón, diputada. De viva voz, ¿la intención de su voto? De viva voz diputados.

La diputada Ruth Noemí Tiscareño Agoitia (desde la curul): A favor.

El presidente diputado Jorge Carlos Ramírez Marín: Adelante, diputado, deme el resultado de la votación.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Diputado, tengo dos pidiéndome rápido votar.

El diputado Jerónimo Alejandro Ojeda Anguiano (desde la curul): A favor.

El diputado Leonel Gerardo Cordero Lerma (desde la curul): A favor.

El diputado Joaquín Jesús Díaz Mena (desde la curul): A favor.

El diputado Jorge López Martín (desde la curul): A favor.

El secretario diputado Andrés Fernández del Valle Laisequilla: Diputado presidente, son 405 votos a favor, 0 abstenciones, 0 en contra.

El presidente diputado Jorge Carlos Ramírez Marín: Aprobado en lo general y en lo particular por 405 votos el proyecto que reforma y adiciona diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. **Pasa al Ejecutivo federal para sus efectos constitucionales.**

PODER EJECUTIVO
SECRETARIA DE GOBERNACION

DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- Presidencia de la República.

ENRIQUE PEÑA NIETO, Presidente de los Estados Unidos Mexicanos, a sus habitantes sabed:

Que el Honorable Congreso de la Unión, se ha servido dirigirme el siguiente

DECRETO

"EL CONGRESO GENERAL DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS, D E C R E T A :

SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY ORGÁNICA DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA FEDERAL Y DE LA LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Artículo Primero.- Se reforma la fracción XL del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

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

I. a **XXXIX.** ...

XL. 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 a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público;

XLI. a XLIII. ...

...

...

Artículo Segundo.- Se reforman los artículos 149, segundo párrafo, y 151, fracción III; y se adicionan el artículo 69 Bis, y una fracción VII Bis al artículo 148, de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como siguen:

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 148.- ...

I. a **VII.** ...

VII Bis. Respecto de los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos, la distribución, publicitación, exhibición, venta y arrendamiento de videojuegos, en contravención a lo dispuesto en el artículo 69 Bis de esta Ley;

VIII. y IX. ...

Artículo 149.- ...

Las infracciones previstas en las fracciones III, IV, V, VI, VII y VII Bis del artículo anterior, serán sancionadas con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal al momento de realizarse la conducta.

...

...

Artículo 151.- ...

I. ...

II. ...

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

IV. ...

Transitorios

Primero. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Segundo. El Ejecutivo Federal, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, realizará las modificaciones reglamentarias necesarias para la observancia de lo dispuesto en el presente Decreto.

Tercero. La Secretaría de Gobernación, en un plazo de ciento ochenta días a partir de la entrada en vigor de las modificaciones reglamentarias que refiere el artículo transitorio anterior, deberá expedir los lineamientos previstos en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Cuarto. Durante los periodos referidos en los artículos segundo y tercero transitorios del presente Decreto, los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos deberán tomar las medidas necesarias para que los videojuegos clasificados como exclusivos para adultos, de conformidad con los criterios de clasificación internacionales, no sean vendidos o arrendados a personas que no acrediten su mayoría de edad en términos de lo dispuesto en el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Ciudad de México, a 14 de diciembre de 2017.- Sen. **Ernesto Cordero Arroyo**, Presidente.- Dip. **Jorge Carlos Ramírez Marín**, Presidente.- Sen. **Juan Gerardo Flores Ramírez**, Secretario.- Dip. **Ernestina Godoy Ramos**, Secretaria.- Rúbricas."

En cumplimiento de lo dispuesto por la fracción I del Artículo 89 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto en la Residencia del Poder Ejecutivo Federal, en la Ciudad de México, a veintiocho de febrero de dos mil dieciocho.- **Enrique Peña Nieto**.- Rúbrica.- El Secretario de Gobernación, Dr. **Jesús Alfonso Navarrete Prida**.- Rúbrica.