



I LEGISLATURA

DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI



I LEGISLATURA  
COORDINACIÓN DE SERVICIOS  
PARLAMENTARIOS

FOLIO: 00011951

FECHA: 28-01-2020

HORA: 16:02

RECIBIÓ: *Luis*

Dip. Isabela Rosales Herrera  
Presidenta de la Mesa Directiva de la  
Comisión Permanente del Primer Periodo del Segundo Año de Sesiones de la  
I Legislatura  
Congreso de la Ciudad de México  
Presente.

La suscrita, **Diputada Leonor Gómez Otegui**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido del Trabajo en el Congreso de la Ciudad de México, I Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122, apartado A, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 y 30 de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12 fracción II, 13 y 21 de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México; 1, 2 fracción XXXVIII, 76, 79 fracción IX, 94 fracción IV, 100, 101, del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a consideración del Pleno de este Congreso la siguiente, **PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN POR EL QUE SE EXHORTA, CORDIAL Y RESPETUOSAMENTE, A LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN, EN EL ÁMBITO DE SUS FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES, A QUE DENTRO DE LOS LINEAMIENTOS QUE ESTABLECEN LOS CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS QUE SE DISTRIBUYEN, COMERCIALIZAN O ARRIENDAN, POR CUALQUIER MEDIO EN NUESTRO PAÍS, CONSIDERE UN ETIQUETADO FRONTAL QUE PROPORCIONE INFORMACIÓN CLARA Y DE FÁCIL COMPRENSIÓN SOBRE EL CONTENIDO, LA CLASIFICACIÓN Y LOS FACTORES PARA LA CATEGORIZACIÓN DE LOS MISMOS.**

### ANTECEDENTES

1.- El pasado viernes 10 de enero la tragedia se instaló en un colegio privado de Torreón, Coahuila, pues un alumno de 11 acudió armado y decidido a disparar en contra de sus compañeros. Entre las víctimas mortales del tiroteo se encuentran una maestra del plantel y el mismo alumno que llevara las armas al colegio, además de otras 6 personas heridas de las cuales, afortunadamente, se ha dado de alta a la fecha casi a todas.

2.- Lo impactante del hecho y la dimensión de la tragedia llevaron a las autoridades, tanto locales como federales, a actuar de inmediato para atender a las víctimas y a investigar el entorno social y familiar del niño tirador para tratar de dar con los motivos que terminaron por llevarlo a cometer tan lamentable acto así como el origen de las armas que utilizara en contra de sus compañeros, de su maestra y, e

1

23



I LEGISLATURA

## DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

igual de trágico, contra sí mismo. Derivado de las investigaciones y la reconstrucción de los hechos, las autoridades lograron detectar la posible influencia de un juego de video que, sumado a una gran cantidad de factores de riesgo en su entorno familiar y del hogar como el acceso a armas y el conocimiento en el uso de las mismas, pudieron llevarlo a idear la masacre.

3.- La tragedia de este año en el Colegio Cervantes se suma a otras<sup>1</sup> como la ocurrida en el Colegio Americano del Noreste, en Monterrey, Nuevo León, en 2017 cuando un estudiante de secundaria disparó contra tres compañeros, una maestra y contra sí mismo; o la ocurrida en 2001 en esta misma ciudad cuando un estudiante de 14 años se suicidó de un disparo en la cabeza frente a sus compañeros de clase.

4.- Si bien ninguna de las tragedias tiene una explicación sencilla o de un solo factor que haya podido atenderse para evitar tan desdichados actos, factores en común en cada tragedia nos recuerdan deudas y asuntos pendientes y reavivan añejos debates sobre temas como las revisiones de mochilas, el control y el acceso a las armas en nuestras calles y hogares, el cuidado de la salud mental de nuestras niñas y niños; la construcción de un clima de paz y seguridad en las aulas, así como el estar más involucrados, preocupados y ocupados de lo que sienten, qué dicen y qué hacen nuestras hijas e hijos tanto en los hogares, las calles y las escuelas.

5.- Uno de los factores que se han destacado de manera importante en los medios del caso del tiroteo en el Colegio Cervantes ha sido la posible influencia o inspiración en un videojuego de la categoría *Tirador en Primera Persona*, por lo que el gobierno federal, a través de la Secretaría de Gobernación y de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, ha anunciado una profunda revisión y cambio de la manera en la que se clasifican los videojuegos en nuestro país como parte de una serie de acciones en contra de la violencia de los niñas, niños y jóvenes con una visión integral del hecho.<sup>2</sup>

### PROBLEMÁTICA

1.- Desde su entrada en vigor el 5 de diciembre de 2014, la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes contemplaba ya en su artículo 69 obligaciones para las autoridades sobre la vigilancia de la clasificación de los videojuegos:

*Artículo 69. Las autoridades competentes vigilarán que se clasifiquen las películas, programas de radio y televisión en términos de lo dispuesto en*

<sup>1</sup> <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/01/18/1140668>

<sup>2</sup> <https://www.forbes.com.mx/segob-revisara-clasificacion-de-audiovisuales-y-videojuegos-tras-caso-torreon/>



I LEGISLATURA

## DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

*la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, así como videos, videojuegos y los impresos.*

Sin embargo, apenas 3 años después y luego de un profundo ejercicio de deliberación y construcción de acuerdos, el Congreso de la Unión estimó que las medidas contenidas no eran suficientes, por lo que en diciembre de 2017 fueron aprobadas reformas a la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes para que fuera la Secretaría de Gobernación la dependencia encargada de elaborar los lineamientos para la clasificación de videojuegos en nuestro país:

*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.*

Las reformas aprobadas en 2017, mismas que cobraron vigencia en marzo de 2018, contemplaban una sanción con multa de tres mil y hasta treinta mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal a los distribuidores, comercializadoras o arrendadores que no cumplieran con lo establecido en el artículo 69 Bis de la LGDNNA.

2.- En nuestro país, a pesar de que la tarea de clasificación de los materiales y grabaciones audiovisuales incluidos los videojuegos, la clasificación con la que etiquetan y distribuyen en nuestro país hasta llegar al consumidor final tiene como base la clasificación de la Entertainment Software Rating Board (**ESRB**), organización sin fines de lucro, cuerpo autoregulador de la industria de los videojuegos, establecida en 1994, cuya primera tarea es ayudar a los consumidores (especialmente a los padres) para la toma informada de decisiones sobre los juegos para sus familias.



## DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

I LEGISLATURA

3.- De acuerdo a la información disponible dentro del portal de internet de la **ESRB**<sup>3</sup>, su sistema de clasificación fue establecido con ayuda de expertos tanto académicos como del desarrollo de la niñez, con base en el análisis de otros sistemas de clasificación y el tipo de información y valiosa para los padres. La ESRB ha encontrado que los consumidores de videojuegos responden mejor a un sistema basado en la edad que incluya información sobre el contenido del juego. Conforme a la evolución de los juegos, la ESRB ha encontrado que los padres dan igual importancia al entender la forma en la que se juega el juego así como a la interacción en línea que se tiene a través del mismo con otras personas, las compras en línea y la compra de artículos mediante el juego (las denominadas microtransacciones).

Debido a lo anterior, al ESRB cuenta con un sistema de clasificación en tres partes, que incluye las Categorías de clasificación, para sugerir las edades apropiadas para el juego; Descriptores de contenido para indicar el tipo de contenido que influyó en la clasificación; y por último los Elementos Interactivos, para advertir sobre la información que se comparte en línea como pueden ser la ubicación con otros usuarios, compras dentro del juego, las interacciones del jugador y el acceso a internet. El resultado es, de acuerdo a la ESRB, un sistema de clasificación que es adoptado ampliamente por los editores de juegos y apoyado por los minoristas, regularmente utilizado por los padres y descrito consistentemente por los regulares y los líderes de opinión como el sistema de clasificación de entretenimiento más efectivo.

4.- A pesar de que en la actualidad las portadas de los videojuegos incluyen, dependiendo del organismo clasificador (Figuras 1 y 2), un ícono con su clasificación que llega a incluir no sólo la categoría por edad sino algunos de los descriptores de contenido de los que deriva la clasificación, los mismos suelen ser reducidos en espacio en comparación con el resto de la portada y además venir en inglés, lo que sumando a una falta de involucramiento o a un desconocimiento por parte de las personas encargadas de la tutela del menor, puede conducir a que las niñas y niños tengan acceso a videojuegos con escenas, materiales o realización de conductas que, sumadas a factores de riesgo en el hogar, las calles o su entorno social o escolar, pueden afectar el desarrollo psicoemocional de niñas y niños.

---

<sup>3</sup> <https://www.esrb.org/about/>

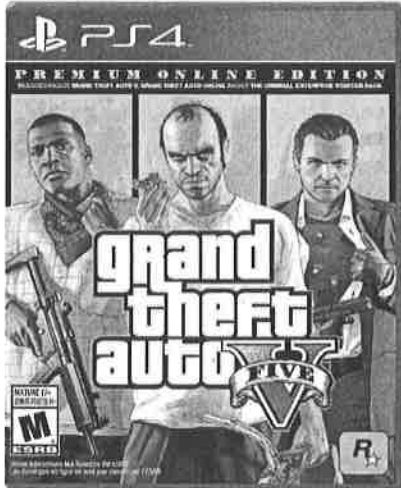


Figura 1



Figura 2

5.- Mientras que la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía de la Secretaría de Gobernación utiliza actualmente cuatro categorías para la clasificación del material audiovisual:<sup>4</sup> Violencia, Sexualidad, Adicciones y Lenguaje, y la Secretaría de Gobernación estima dentro de los **CONSIDERANDOS** de la publicación de los **LINEAMIENTOS de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos** que *“con esta categorización se establecen criterios suficientes para la clasificación de contenidos, a fin de proteger a las audiencias infantiles y que éstas no queden expuestas a contenidos no aptos para su edad”*, sin embargo esta categorización pudiera ser un tanto limitada en comparación como la de organismos como la **ESRB** que considera hasta 32 descriptores de contenido (Tabla 1) como pueden ser la violencia, la violencia de contenido, desnudez, desnudez parcial, sangre animada, apuestas reales, apuestas simuladas, contenido sexual fuerte o violencia sexual, por mencionar algunas.

**TABLA 1**

Clasificadores de Contenido de la ESRB		
Alcohol Reference (Referencia al alcohol) Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.	Animated Blood (Sangre animada) Representaciones decoloradas o no realistas de sangre.	Blood (Sangre) Representaciones de sangre.

<sup>4</sup> Lineamiento SÉPTIMO, párrafo cuarto, de los LINEAMIENTOS de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos. Publicados en el Diario Oficial de la Federación el 15 de febrero de 2017, <https://sidof.segob.gob.mx/notas/5471923>



DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

I LEGISLATURA

<b>Clasificadores de Contenido de la ESRB</b>		
Blood and gore (Derramamiento de sangre y mutilaciones) Representaciones de sangre o de mutilación de partes del cuerpo/objetos.	Cartoon Violence (Violencia de caricatura) Acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.	Comic Mischief (Travesuras cómicas) Representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
Crude Humor (Humor vulgar) Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor escatológico.	Drug References (Referencias a drogas) Referencia o imágenes de drogas ilegales.	Fantasy Violence (Violencia de fantasía) Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
Intense Violence (Violencia intensa) Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.	Language (Lenguaje) Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.	Lyrics (Letra de canciones) Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en canciones.
Mature Humor (Humor para adultos) Representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.	Mild Violence (Violencia moderada) Escenas de personajes dibujados en situaciones no seguras o violentas.	Nudity (Desnudez) Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
Partial Nudity (Desnudez parcial) Representaciones breves o moderadas de desnudez.	Real Gambling (Apuestas reales) El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.	Sexual Content (Contenido sexual) Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
Sexual Themes (Temas sexuales) Alusiones al sexo o a la sexualidad.	Sexual Violence (Violencia sexual) Representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.	Simulated Gambling (Apuestas simulados) El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.



I LEGISLATURA

## DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

Clasificadores de Contenido de la ESRB		
Strong Language (Lenguaje fuerte) Uso explícito o frecuente de lenguaje soez.	Strong Lyrics (Letra de canciones fuertes) Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en canciones.	Strong Sexual Content (Contenido sexual fuerte) Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
Suggestive Themes (Temas insinuantes) Referencias o materiales provocativos moderados.	Tobacco Reference (Referencia al tabaco) Referencia o imágenes de productos de tabaco.	Use of Drugs and Alcohol (Uso de Drogas y Alcohol) Consumo de drogas y bebidas alcohólicas.
Use of Alcohol (Uso de alcohol) Consumo de bebidas alcohólicas.	Use of Drugs (Uso de drogas) Consumo o uso de drogas.	Use of Tobacco (Uso de tabaco) Consumo o uso de productos de tabaco.
Violence (Violencia) Escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.	Violent References (Referencias violentas) Alusiones a actos violentos.	

Por lo que, dentro de los lineamientos en materia de clasificación, distribución, comercialización y arrendamiento de videojuegos, que están a cargo de la Secretaría de Gobernación, que aún espacio para realizar mejoras tanto a la clasificación de los videojuegos como la presentación ante el público en general y las personas que habrán de comprarlos, ya sea para su disfrute propio o de un tercero.

6.- En un paralelismo sobre los derechos de las personas consumidoras en México en beneficio de la maximización de los mismos, el pasado 22 de octubre de 2019, el Pleno del Senado de la República aprobó modificaciones a la Ley General de Salud<sup>5</sup>, para modificar el etiquetado de alimentos y bebidas no alcohólicas, como un mecanismo para la prevención de la salud ante la epidemia de sobrepeso y obesidad en nuestro país, como culminación de un debate intenso y profundo en el que prevaleció el derecho humano a la salud sobre cualquier otro. Sin embargo, mientras en el terreno de la salud física y la prevención de afectaciones asociadas con padecimientos o enfermedades no transmisibles como el sobrepeso y la obesidad se han dado profundos y amplios debates para tomar medidas serias y efectivas, en el terreno de la salud mental o de los riesgos psicosociales o psicoemocionales, esto no ha sido igual. Es decir, desde el gobierno estamos muy

<sup>5</sup> <https://www.milenio.com/politica/etiquetado-frontal-de-alimentos-es-aprobado-en-el-senado>



I LEGISLATURA

DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

preocupados por lo que le damos a nuestro cuerpo pero no damos la misma importancia a aquello con lo que alimentamos nuestra mente.

### CONSIDERACIONES

- 1.- Que las reformas aprobadas por el Congreso de la Unión en diciembre de 2017 a la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, así como a la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, fijan para la Secretaría de Gobernación la obligación de expedir los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen o arrienden, por cualquier medio y es, del mismo modo, la encargada de vigilar el cumplimiento de dichos lineamientos.
- 2.- Que actualmente la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía únicamente utiliza 4 categorías para la clasificación de contenidos mientras que en otros países se cuenta con más de 30 categorizadores de contenido distintos.
- 3.- Que lamentablemente en los últimos años han ocurrido eventos de alto impacto perpetrados por menores, con consecuencias trágicas y lamentables que no han llevado a revalorizar factores de riesgo familiares, sociales, psicoemocionales y en el entorno inmediato de las niñas, niños y adolescentes, poniendo de manifiesto en el debate público la necesidad de cuidar desde lo que nuestras niñas y niños ven en las televisiones o el internet, hasta el tipo de videojuegos al que tienen acceso, o la facilidad con la que pueden obtener y manejar un arma de fuego real, factores de riesgo que bajo las condiciones propicias pueden terminar en hechos lamentables pero a todas luces prevenibles,
- 4.- Estimando que la Secretaría de Gobernación, a través de la persona titular de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, Mtro. Rodolfo González Fernández, ha hecho del conocimiento público que se revisarán y modificarán los lineamientos para la clasificación de los videojuegos a los que se refiere el artículo 69 bis de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes<sup>6</sup>.
- 5.- Recuperando que en nuestro país se ha aprobado un mecanismo de etiquetado frontal que pone por encima el derecho a la salud y la información de consumidoras y consumidores, poniendo especial atención en brindar información clara y precisa sobre lo que se consume y le estamos dando a consumir a alguien más.
- 6.- Que la salud emocional o mental es tan importante como la salud física y que las amenazas y riesgos para la misma deben ser tratados y abordados con la misma

<sup>6</sup> <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/videojuegos-mexico-se-clasificaran-como-peliculas-aa-a-d-rtc>





I LEGISLATURA

DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI

seriedad pues tan importante es aquello con lo que alimentamos nuestro cuerpo como lo que consumimos para nuestra mente.

7.- Sin perder de vista que una reclasificación de los videojuegos que se comercializan en nuestro país no resolverá por sí misma los problemas de violencia que aquejan a nuestras niñas y niños, problemas que han llegado a colarse a las aulas y centros escolares con resultados lamentables y fatales, pero que la reclasificación con un etiquetado claro y como parte una estrategia integral de concientización, prevención y atención con rumbo a la pacificación de nuestro país, es un paso en la dirección correcta para garantizar el derecho humano a la paz, derecho de todas y todos, pero particular de nuestras niñas, niños y adolescentes.

Por todo lo anteriormente expuesto, fundado y motivado, considero es de aprobarse el siguiente:

#### **PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN**

**ÚNICO.- SE EXHORTA, CORDIAL Y RESPETUOSAMENTE, A LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN, EN EL ÁMBITO DE SUS FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES, A QUE DENTRO DE LOS LINEAMIENTOS QUE ESTABLECEN LOS CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS QUE SE DISTRIBUYEN, COMERCIALIZAN O ARRIENDAN, POR CUALQUIER MEDIO EN NUESTRO PAÍS, CONSIDERE UN ETIQUETADO FRONTAL QUE PROPORCIONE INFORMACIÓN CLARA Y DE FÁCIL COMPRENSIÓN SOBRE EL CONTENIDO, LA CLASIFICACIÓN Y LOS FACTORES PARA LA CATEGORIZACIÓN DE LOS MISMOS.**

**Atentamente**

**DIP. LEONOR GÓMEZ OTEGUI**

Dado en el Recinto Legislativo de Donceles, Ciudad de México, el día 29 del mes de enero del año dos mil veinte.