

**"2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA"**

San Raymundo Jalpan, Oaxaca, a 15 de Marzo del 2022

Asunto: Se remite Punto de Acuerdo

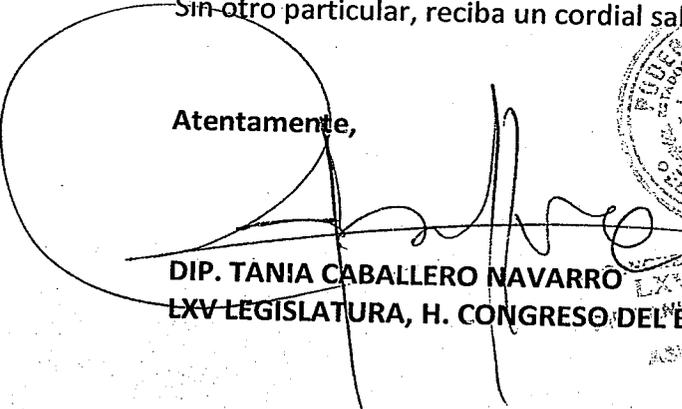
**LIC. JORGE ABRAHAM GONZÁLEZ ILLESCAS
SECRETARIO DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS
DE LA LXV LEGISLATURA EN EL ESTADO DE OAXACA.
PRESENTE.**

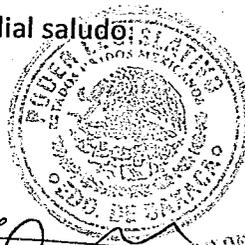
H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
LXV LEGISLATURA
RECIBIDO
22 MAR 2022
12:24 hrs.
SECRETARIA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

La que suscribe, Diputada Tania Caballero Navarro, integrante del Grupo Parlamentario de Morena de la LXV Legislatura del H. Congreso del Estado Libre y Soberano de Oaxaca, adjunto al presente Punto de Acuerdo por el que se exhorta al Titular del Poder Ejecutivo del Estado para que a través de la Secretaría de Seguridad Pública fortalezca la policía cibernética con el objetivo de ampliar la red de protección a las y los usuarios de internet así como para que en coordinación con el Sistema Local de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes del Estado de Oaxaca implementen campañas de información para alertar a padres, madres de familias, niñas, niños y adolescentes de los peligros de internet, redes sociales y video juegos, para que sea incluida en el orden del día de la Sesión Ordinaria del Pleno Legislativo, mismo que con fundamento en el artículo 55 de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca solicito se dé tramite de urgente y obvia resolución.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente,


DIP. TANIA CABALLERO NAVARRO
LXV LEGISLATURA, H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA



H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
LXV LEGISLATURA
RECIBIDO
12:36 hrs Tcdv
22 MAR 2022
DIRECCIÓN DE APOYO LEGISLATIVO

“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

DIPUTADA MARIANA BENÍTEZ TIBURCIO
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
DE LA LXV LEGISLATURA EN EL ESTADO DE OAXACA.
P R E S E N T E

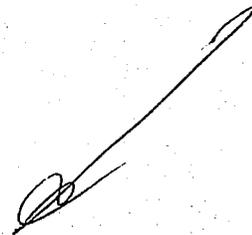
La que suscribe, Diputada Tania Caballero Navarro, integrante del Grupo Parlamentario de Morena e integrante de la LXV Legislatura del H. Congreso del Estado Libre y Soberano de Oaxaca, con fundamento en los artículos 50 fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca; 3 fracción XXXVI, 30 fracción I, 104 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Oaxaca; 3 fracción XXXVII, 54 fracción I, 55, 61 del Reglamento Interior del Congreso del Estado de Oaxaca; someto a consideración del H. Pleno del Congreso del Estado el siguiente Punto de Acuerdo por el que la Sexagésima Quinta Legislatura Constitucional del Honorable Congreso del Estado Libre y Soberano de Oaxaca exhorta al Titular del Poder Ejecutivo del Estado para que a través de la Secretaría de Seguridad Pública fortalezca la policía cibernética con el objetivo de ampliar la red de protección a las y los usuarios de internet así como para que en coordinación con el Sistema Local de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes del Estado de Oaxaca implementen campañas de información para alertar a padres, madres de familias, niñas, niños y adolescentes de los peligros de internet, redes sociales y video juegos, mismo que con fundamento en el artículo 55 de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca solicito se dé trámite de urgente y obvia resolución, al tenor de los siguientes:

CONSIDERANDOS

El artículo 4o de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que el Estado velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez.

El interés superior de niñas, niños y adolescentes es un principio emanado de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), cuya aplicación busca la mayor satisfacción de todas y cada una de las necesidades de niñas, niños y adolescentes, su aplicación exige adoptar un enfoque basado en derechos que permita garantizar el respeto y protección a su dignidad e integridad física, psicológica, moral y espiritual.

De acuerdo con el artículo 2 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, el interés superior de la niñez debe ser considerado de manera primordial en la toma de decisiones sobre una cuestión debatida que involucre a niñas, niños y



“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

adolescentes y, cuando se presenten diferentes interpretaciones, se elija la que satisfaga de manera más efectiva este principio rector.

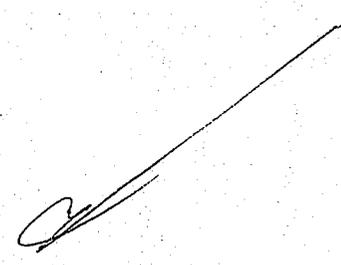
Es así que el interés superior de la niñez se configura como una directriz que atiende a una necesidad imperante del Estado de otorgar a las niñas, niños y adolescentes una protección especial considerando su grado de vulnerabilidad en la sociedad.

Si bien y conforme a lo previsto en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes uno de los derechos reconocidos legalmente de este sector de la población es el derecho de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, es sumamente importante que el uso de la tecnología en niñas, niños y adolescentes deba estar supervisada.

La misma normatividad señala que de conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión respecto a la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez.

Señala además que las autoridades competentes vigilarán que se clasifiquen las películas, programas de radio y televisión en términos de lo dispuesto en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, así como videos, videojuegos y los impresos. Es así que de conformidad con la fracción IX del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal es facultad a la Secretaría de Gobernación para vigilar, entre otros, que los videojuegos se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y moral pública y a la dignidad personal, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito, perturben el orden público o sean contrarios al interés superior de la niñez.

En la actualidad, los videojuegos desempeñan un papel en el desarrollo, educación, entretenimiento y contribuyen a fomentar, al igual que otro juego o juguete, actitudes que pudieran o no estar en la línea de respeto de los valores o parámetros de la conducta humana.



“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

La realidad es que los videojuegos representan todo un fenómeno social y es necesario prevenir el mal uso que se hace de ellos.

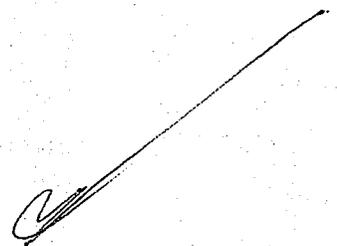
El Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes¹ señala que existen videojuegos donde puede haber hasta 500 escenas de violencia cada 30 minutos, lo cual tiene repercusiones en un país donde hay más de 1,850 niñas y niños asesinados en 2020, más de 10 mil egresos hospitalarios de menores de 18 años por lesiones provocadas por violencia, donde 34 por ciento de 32 millones de niñas y niños que van a la escuela reportan sufrir algún tipo de bullying y 34 millones dicen sufrir algún tipo de violencia en el hogar, a lo que se suma el contexto del crimen organizado y de la inseguridad pública que se extiende desde hace años en el país.

Entonces, las actividades de videojuegos, sobre todo en línea, online, en Internet suponen un riesgo por el caudal de ciberdelitos a los que se exponen. En el mundo, hasta abril de 2019, en un año se habían detectado un millón cien mil incidentes de material de abuso sexual infantil. Un año después, para abril de 2020, ya en situación de pandemia COVID-19, se reportaron 4 millones cien mil incidentes de imágenes sexuales con menores de edad.

Para la suscrita no pasa desapercibido los recientes casos que han sucedido en nuestro Estado en el que menores de edad han sido enganchados a través del video juego “Free Fire”.

El primer caso que se dio a conocer a través de los diversos medios de comunicación en Octubre de 2021, fue el de tres menores de edad de entre 11 y 15 años originarios del Municipio de Tlacolula de Matamoros quienes de acuerdo a testimonios de familiares de los menores, estos fueron contactados a través del videojuego “Free Fire”, por lo que una vez que los familiares denunciaron los hechos a la Fiscalía General del Estado se puso en marcha un operativo que permitió localizar a los menores de edad en un domicilio ubicado en el municipio de Santa Lucía del Camino, donde también se detuvo a una mujer presuntamente implicada en el delito de trata de personas.

¹ <https://www.gob.mx/sipinna/es/articulos/videojuegos-como-herramientas-para-desarrollo-educacion-y-proteccion-de-ninas-ninos-y-adolescentes?idiom=es>



“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

A este caso se suma el del menor de 12 años originario de Tlaxiaco, quien a través del mismo juego abandonó su casa para trasladarse al Estado de México, de acuerdo a la información difundida por los medios de comunicación, el día domingo 13 de febrero de 2022, aproximadamente a las 21:40 hrs se recibió un reporte de un menor de edad desaparecido; que salió de su domicilio aproximadamente a las 18:30 hrs., sin mencionar a donde iba y dejando una nota de despedida “perdón mama por ser un mal hijo lo siento mucho pero nunca entregue ni una tarea te quiero mucha mamita adiós siempre los querré”. Es de mencionar que la madre del menor señaló que su hijo jugaba “Free Fire”, además de que encontró mediante la conexión de whatsapp web una conversación enterándose que por ese medio conoció a una persona (mujer) y hacía referencia que lo esperaría en Ixtapaluca Estado de México el día 14 de febrero.

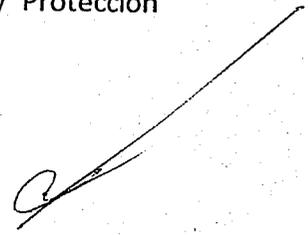
Un caso más que se dio a conocer a través del Boletín de Prensa emitido por la Fiscalía General del Estado, es el de una joven originaria del Municipio de Santa Cruz Xoxocotlan quien fue localizada en el Estado de México el pasado 22 de Febrero.

En el boletín 686 la autoridad señala: *“De las investigaciones realizadas y de los trabajos de inteligencia, se determinó que a través del videojuego denominado Free Fire conoció a una persona del sexo masculino con quien estuvo en contacto por un tiempo prolongado; tras ganar la confianza de la víctima, esta persona viajó a Oaxaca y la convenció de que ambos se fueran a otro estado”.*

Sin duda es preocupante y alarmante el aumento de estos casos, pues tan solo dos tuvieron lugar en el mes de febrero.

Si bien es cierto que el avance de las tecnologías de la información y comunicación tiene beneficios para la sociedad también lo es que han incrementado los riesgos en niñas, niños y adolescentes, por ello como autoridades es fundamental establecer mecanismos claros de corresponsabilidad para tener un verdadero control que ayude a que el acceso a las tecnologías sean mecanismos de crecimiento, desarrollo y protección para las vidas de niñas, niños y adolescentes.

Es de señalar que el Gobierno Federal en diversas ocasiones ha alertado a las madres y padres de familia sobre los riesgos de la exposición de niñas, niños y adolescentes a videojuegos en internet con contenido que incita a la violencia u otras conductas nocivas para su desarrollo, presentando a través de la secretaria de Seguridad y Protección



“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

Ciudadana, un decálogo de recomendaciones para la seguridad de niñas, niños y jóvenes en internet.

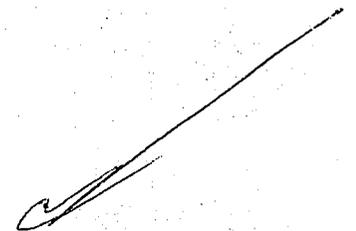
1. No jugar o conversar en línea con desconocidos.
2. Establecer a niñas, niños y jóvenes horarios de juego.
3. No utilizar cuentas de correo electrónico personal sino generar nuevos para jugar.
4. No proporcionar datos personales, telefónicos o bancarios.
5. No utilizar micrófono ni cámara.
6. No compartir ubicación.
7. Reportar cuentas agresivas o sospechosas.
8. Mantener la configuración de seguridad para menores de edad en dispositivos.
9. En el caso de los menores de edad, jugar bajo supervisión adulta.
10. Reportar al 088 conductas de violencia, acoso o amenazas en contra de niñas, niños y adolescentes.

Alertando además sobre los riesgos de permitir que las personas menores de edad estén expuestas a videojuegos en línea. Entre estos destacan la infiltración criminal y el reclutamiento; la imposición de estereotipos como la narcocultura, sobrevaloración de la capacidad económica o adicción al dinero fácil; la normalización de la violencia que conduzca al bullying, a la violencia de género y a la xenofobia; el riesgo de acoso cibernético y real y la sexualización temprana.

Que el cumplimiento al principio del interés superior de la niñez debe ser observado por la autoridad, en la medida en que su regulación privilegie la plena satisfacción, el respeto y protección del derecho de las niñas, niños y adolescentes a recibir videojuegos que promuevan su libre desarrollo armónico e integral.

Que en relación con lo anterior, el artículo 103, fracción V de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes establece que es obligación de quienes ejercen la patria potestad, tutela o guarda y custodia, así como de las demás personas que por razón de sus funciones o actividades tengan bajo su cuidado niñas, niños o adolescentes, en proporción a su responsabilidad, asegurar un entorno afectivo, comprensivo y sin violencia para el pleno, armonioso y libre desarrollo de su personalidad.

Tanto padres y madres de familia o tutores, en conjunto con el Estado tienen la obligación de crear un ambiente favorable para el desarrollo integral de la personalidad de niñas, niños y adolescentes; por lo que, se debe de contar con políticas públicas suficientes que les



“2022, AÑO DEL CENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA”

permitan brindar mayor protección integral a este sector de la población, de ahí la importancia de que la Secretaría de Seguridad Pública al ser la encargada de la prevención del delito fortalezca la policía cibernética con el objetivo de ampliar la red de protección a las y los usuarios de internet así como para que en coordinación con el Sistema Local de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes del Estado de Oaxaca implementen campañas de información para alertar a padres, madres de familias, niñas, niños y adolescentes de los peligros de internet, redes sociales y video juegos y así prevenir la comisión de delitos contra menores de edad.

Por las razones expuestas, someto a consideración de esta Sóberanía el siguiente:

PUNTO DE ACUERDO

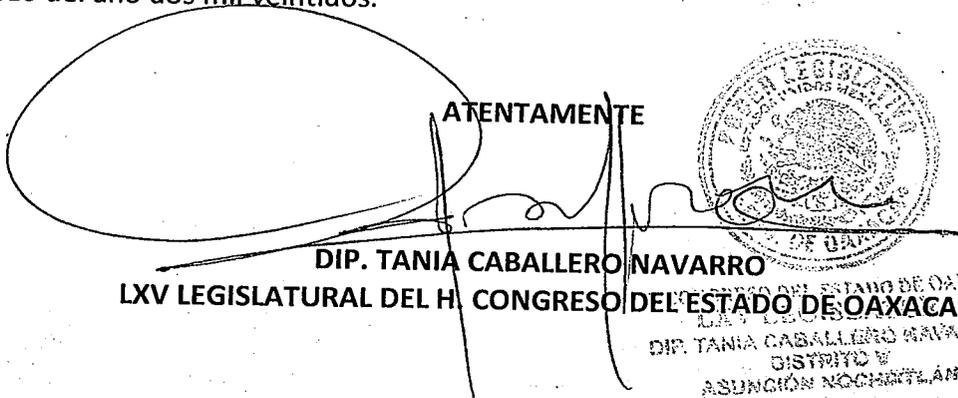
ÚNICO.- La Sexagésima Quinta Legislatura del H. Congreso del Estado de Oaxaca exhorta al Titular del Poder Ejecutivo del Estado para que a través de la Secretaría de Seguridad Pública fortalezca la policía cibernética con el objetivo de ampliar la red de protección a las y los usuarios de internet así como para que en coordinación con el Sistema Local de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes del Estado de Oaxaca implementen campañas de información para alertar a padres, madres de familias, niñas, niños y adolescentes de los peligros de internet, redes sociales y video juegos.

Artículos Transitorios

Primero. El Presente Acuerdo entrará en vigor el día de su aprobación.

Dado en el Recinto Legislativo, San Raymundo Jalpan, Oaxaca, a los quince días del mes de marzo del año dos mil veintidós.

ATENTAMENTE



DIP. TANIA CABALLERO NAVARRO
LXV LEGISLATURAL DEL H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
DIP. TANIA CABALLERO NAVARRO
DISTRITO V
ASUNCIÓN NOCHIXTLÁN