

H. CONGRESO DEL ESTADO.

P R E S E N T E.

Quienes suscriben en nuestro carácter de Diputadas y Diputados de la Sexagésima Octava Legislatura e integrantes Grupo Parlamentario de **MORENA**, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 71, fracción III de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, el artículo 64, fracción III, de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Chihuahua, los artículos 167, fracción I y 170 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Chihuahua, así como en los artículos 75 y 76 del Reglamento Interior y de Prácticas Parlamentarias del Poder Legislativo, me permito someter a la consideración de esta Soberanía, **Iniciativa con carácter de decreto ante el H. Congreso de la Unión, a fin de reformar y adicionar diversas disposiciones de la LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.** Lo anterior sustentado en la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS:

Le daremos forma jurídica a la obligación de verificación de edad de cuentas de perfil en las plataformas de videojuegos en línea, esto se puede hacer por medio de mecanismos idóneos, proporcionales y

respetuosos de la legislación en materia de protección de datos personales que deberán solicitar verificación de edad en el servicio en línea tanto para las compras en línea, como para la generación de perfiles, además de notificaciones y reportes de historial de interacciones en los casos de juegos que permitan chatear entre usuarios.

Sin embargo, será tarea del Ejecutivo federal en concreto plantear el proceso específico, el alcance de la presente iniciativa es solamente la exigencia de verificación de edad en plataformas de videojuegos.

Los videojuegos tienen más de 60 años en la sociedad moderna, se han convertido en una industria de miles de millones de dólares a nivel mundial según cifras del 2024 ¹ generó 184 mil millones de dólares en el año 2023.

Los videojuegos han llegado para quedarse.

Sin embargo, en la sociedad mexicana estamos empezando a ver cómo se utilizan los videojuegos para actividades ilegales, existen reportes y análisis periodísticos que advierten que desde el uso de grupos

¹ [La Jornada: Videojuegos, negocio que genera 184 mil millones de dólares al año](#)

criminales para contactar y reclutar jóvenes , así como de abusadores sexuales que intentan corromper a niñas, niños y adolescentes.

A continuación presentamos una lista sobre noticias de presuntos delitos cometidos contra menores de edad por medio del uso de plataformas de videojuegos, algunos encabezados están traducidos del inglés:

“433 años de condena al pederasta del Fortnite por delitos sexuales contra más de 20 niños²”. El condenado contactaba con los menores a través del videojuego y se ganaba su confianza haciéndoles regalos virtuales, para después pedirles que le mostraran sus genitales en una videollamada. Llegó a violar a una menor de edad. Además de producir pornografía infantil. Esto sucedió en España. Investigación iniciada en 2021 y sentencia/proceso en 2025

“Hombre Kentucky sentenciado a 30 años de prisión por cometer grooming con niños en Fornite”³. Sucedió en Estados Unidos. Años 2024 y 2025.

² [433 años de condena al pederasta del Fortnite por delitos sexuales contra más de 20 niños | Noticias de Madrid | EL PAÍS](#)

³ [KY man sentenced to prison for grooming children on Xbox, Fortnite](#)

“La demanda afirma que Roblox y Discord no protegieron a una niña de un presunto depredador”⁴. La madre de la víctima dijo que usa controles parentales en los dispositivos de sus hijos, pero aún así, su hija de 13 años terminó agredida sexualmente por un hombre que conoció en el juego infantil Roblox y chateó en la aplicación Discord. Sucedió en Estados Unidos. Año 2025.

“«Pesadilla real para los niños». 'Roblox' enfrenta múltiples demandas por la seguridad infantil.”⁵ Estados Unidos 2025.

“Roblox endurece las reglas de mensajería para usuarios menores de 13 años ante preocupaciones por abusos”⁶

Ahora veamos unos ejemplos nacionales de posibles ciberdelitos relacionados con uso de plataformas de videojuegos:

Localizan en Tlaquepaque a adolescente desaparecida que habría huido a Puebla⁷ esto tras conocer a una persona vía videojuegos.

⁴ [Online gaming parental controls: Lawsuit claims Roblox and Discord failed to protect Galveston, Texas girl from alleged predator - ABC7 Los Angeles](#)

⁵ ['Real-life nightmare for kids.' 'Roblox' faces multiple lawsuits over child safety - Los Angeles Times](#)

⁶ [Roblox tightens messaging rules for under-13 users amid abuse concerns | Reuters](#)

⁷ [Localizan en Tlaquepaque a adolescente desaparecida que huyó a Puebla](#)

Roblox: la desaparición de 2 niñas en el Edomex prende las alertas por el grooming y ciberseguridad⁸

Como atestiguan las múltiples noticias citadas, el uso de los videojuegos en línea por parte de menores tiene riesgos.

En México aún no existe evidencia empírica sistematizada entre ciberdelitos y videojuegos específicos, pero sí existen primeros indicios de cómo las nuevas tecnologías están afectando en cuanto a delitos a los menores de edad, por ejemplo tenemos la siguiente información periodística⁹ “Al alza, la incidencia delictiva cibernética de menores de edad: Inegi” donde se citan cifras del INEGI del Censo Nacional de Seguridad Pública Estatal (CNSPE) 2025.

En la noticia de la Jornada, arriba referida encontramos el siguiente texto:

Los incidentes cibernéticos, los cuales se refieren a los registros de aquellos eventos, sucesos o conductas que podrían estar relacionados con algún probable hecho delictivo en el que se utilicen

⁸ [Roblox: la desaparición de 2 niñas en el Edomex prende las alertas por el grooming y ciberseguridad a - El Herald de México](#)

⁹ [La Jornada: Al alza, la incidencia delictiva cibernética de menores de edad: Inegi](#)

medios electrónicos o informáticos para su comisión, aumentaron de forma considerable para los menores de edad de 2023 a 2024.

De acuerdo con el Inegi, los principales incidentes que se registraron en el país fueron el acoso contra el menor de edad, que se duplicó en los últimos 12 meses al pasar de 718 a mil 400 de 2023 a 2024.

Si bien la información estadística no desagrega por plataforma específica, el aumento en incidentes cibernéticos que afectan a menores evidencia un contexto de riesgo digital creciente.

El Estado Mexicano debe adoptar medidas preventivas razonables antes de que los riesgos se materialicen en daños a la población menor de edad.

Siguen desapareciendo jóvenes adolescentes en las ciudades del Estado, como es el caso reciente en Juárez donde desapareció una joven de 13 años y por fortuna lograron encontrarla, pero, con un sujeto mayor de 18, es por ello que necesitamos robustecer las leyes en esta ámbito, para saber si es que la comunicación fue por medio de las redes sociales o de algún videojuego.

En el caso concreto del videojuego Roblox ya ha implementado a nivel internacional verificación de edad, con lo cual pretenden ayudar a cuidar la seguridad de los menores de edad.

Lo anterior ha generado dudas por ejemplo en el Gobierno de Australia que cuenta con un organismo para verificar que sea útil el sistema de verificación.¹⁰

Este procedimiento de verificación de edad empezó en el año 2026. El proceso tiene errores y vacíos que permiten que se mienta en la edad de la persona en la cuenta. “El 45% de los 144 millones de usuarios activos diarios de Roblox completó la validación desde que se implementó el 7 de enero, según publica la empresa.¹¹”

Es un adelanto, pero debe entenderse que la experiencia de Roblox puede servir en otros videojuegos parecidos.

En la revisión en la página oficial de Roblox hay una serie de instrucciones para la verificación de edad y la condición más importante es la siguiente: Para verificar tu edad, debes tener al menos 13 años de

¹⁰ [Australia da aviso Roblox tras denuncias captación sexual menores - Diario Libre](#)

¹¹ [Roblox: la plataforma de videojuegos más popular entre niños muestra los problemas de la verificación de edad para protegerlos | Tecnología | EL PAÍS](#)

edad con **una identificación con foto emitida por el gobierno**¹². Puede ser una licencia de conducir, un pasaporte, una tarjeta de residencia o cualquier otro documento de identificación emitido por el gobierno con tu fotografía.

El sistema es parecido a las aplicaciones de préstamos en línea donde para dar que se le brinde el dinero el usuario debe acreditar su identidad con la credencial de elector o con una identificación expedida por el gobierno. Es decir, a nivel técnico ya hay proceso de verificación de identidad y edad.

Por lo tanto plataformas como Minecraft, Free fire y Fornite pueden implementar la verificación de edad con miras de que los menores de edad no entren en contacto con personas que pretendan vulnerar su seguridad.

En la actualidad se carece de un ordenamiento legal específico para videojuegos como ley propia de esa industria. Esta situación está lejos de ser fortuita, la tecnología avanza a pasos agigantados. Sin embargo si contamos con LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES donde de manera general y en sintoniza con

¹² [Verificación de identificación – Roblox Soporte](#)

el nivel del ordenamiento legal a modificar se puede incorporar la noción de seguridad digital de niñas, niños y adolescentes.

El derecho que pretendemos ayudar a cuidar con la presente iniciativa es Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal, el Derecho al descanso y al esparcimiento, así como el Derecho de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación ambos señalados en el artículo 13 de la Ley General. Las autoridades deberán en sus respectivas competencias adoptarán medidas necesarias de conformidad con los deberes reforzados para garantizar sus derechos sin discriminación.

En cuanto al Derecho de Acceso a una Vida Libre de Violencia y a la Integridad Personal en el artículo 47 de la Ley viene que las autoridades federales deben evitar que los NNA se vean afectados por la corrupción de personas menores de dieciocho años de edad, que como hemos visto hay casos precisamente de corrupción de menores y tráfico por medio de la utilización de los chats en videojuegos en línea. También se ha dado el reclutamiento de menores por parte del crimen organizado y en la fracción VII de dicho artículo es algo que las autoridades deben evitar.

La satanización de los videojuegos es una actitud anacrónica y fuera del marco legal, las infancias y adolescencias tienen Derechos al Descanso

y al Esparcimiento en términos de los artículos 60 y 61 Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. No se puede prohibir tajantemente por ley el derecho de los menores de edad a jugar videojuegos siempre que sean adecuados para su edad y desarrollo.

En tanto a los Derechos a la Libertad de Expresión y de Acceso a la Información están desglosados del artículo 64 al 70. En los cuales se afirma que las autoridades federales deben en el ámbito de sus respectivas competencias deberán garantizar el derecho a buscar, recibir y difundir información e ideas de todo tipo y por cualquier medio, sin más limitaciones que las establecidas en el artículo 6o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Dentro de los artículos que regulan el derecho al acceso de a la información es crucial el siguiente:

Artículo 66. Las autoridades federales, de las entidades federativas, municipales y de las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, en el ámbito de sus respectivas competencias, **promoverán mecanismos para la protección** de los intereses de niñas, niños y adolescentes **respecto de los riesgos derivados del acceso a medios de comunicación y uso de sistemas de información** que afecten o impidan objetivamente su desarrollo integral.

Como vemos se habla de sistemas de información donde pueden quedar abarcados videojuegos como Roblox, Fornite y parecidos donde los menores corran el riesgo de interactuar por chat con personas que les pretendan hacer daño.

Es así que llegamos al artículo 69 Bis donde habla específicamente de videojuegos y como la Secretaría de Gobernación expedirá los lineamientos de clasificación de Videojuegos que se comercialicen. Es en esta parte de la Ley donde se puede incluir la exigencia de verificación de edad para los videojuegos en línea.

En el artículo 6 se establece que uno de los principios rectores de la Ley es el interés superior de la niñez y este principio aludido es crucial para la presente iniciativa por cuanto está ausente, en la Constitución Federal y la Ley general ,el tema de seguridad en videojuegos como servicio en línea para menores de edad y entonces como marca el artículo 9 de la presente Ley debemos regirnos por principios generales, como el interés superior ya mencionado.

Es necesario exigir a las empresas proveedoras de videojuegos en línea un proceso de verificación de edad en vista del interés superior de la niñez. Puede ser por datos biométricos, aunque esto no es deseable, por

identificación legal o directamente por medio del permiso verificable del padre o tutor legal para jugar en línea.

En el artículo 3 de la Ley General en comento se asienta que “Las políticas públicas deberán contribuir a la formación física, psicológica, económica, social, cultural, ambiental y cívica de niñas, niños y adolescentes.” Por ello, derivado de esta la obligación de proteger la seguridad digital de los NNA se implementen políticas públicas y acciones concretas para el bienestar de las infancias en torno al uso de plataformas de videojuegos.

En cuanto a la parte presupuestaria la Ley de General de Derecho de NNA en su artículo 2 lo establece con claridad: “Las autoridades de la Federación, de las entidades federativas, de los municipios y de las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, en el ámbito de sus competencias, deberán incorporar en sus proyectos de presupuesto la asignación de recursos que permitan dar cumplimiento a las acciones establecidas por la presente Ley.”

Derivado de lo anterior nos podemos dar cuenta que la LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES tiene diversas áreas de oportunidad y por lo anteriormente mencionado pongo

a consideración de esta asamblea legislativa el siguiente proyecto con carácter de:

DECRETO.

ARTÍCULO PRIMERO. Se reforma el artículo 69 Bis y se adiciona un artículo 69 Ter de la LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES, quedando de la siguiente manera:

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. **La Secretaría de Gobernación se coordinará con las autoridades internacionales competentes en la materia para la clasificación de videojuegos.**

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 69 Ter.- La Secretaría de Gobernación expedirá lineamientos que establezcan la obligación para los proveedores de videojuegos que cuenten con funcionalidades de interacción en línea, de implementar mecanismos de conformidad con los principios de necesidad, idoneidad y proporcionalidad de verificación de edad para el acceso y creación de cuentas que ofrezcan o presten servicios en territorio nacional.

Dichos mecanismos deberán:

- I. Ser acordes con el principio del interés superior de la niñez;**
- II. Respetar la legislación en materia de protección de datos personales;**
- III. Evitar la recopilación innecesaria de datos biométricos;**
- IV. Contemplar, en su caso, sistemas de consentimiento verificable de madre, padre o tutor.**

La Secretaría de Gobernación vigilará el cumplimiento de dichos lineamientos en el ámbito de sus atribuciones.

TRANSITORIOS:

PRIMERO. – El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial de la Federación.

SEGUNDO. -La Secretaría de Gobernación deberá emitir los lineamientos previstos en el artículo 69 Ter en un plazo no mayor a 180 días naturales contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

ECONÓMICO. - Aprobado que sea, turnese a la Secretaría para que elabore la minuta de Decreto correspondiente.

DADO. - en el Salón de Sesiones del Poder Legislativo a los 28 días del mes de abril del año dos mil veintiséis.

ATENTAMENTE

Dip. Magdalena Renteria Perez	Dip. Elizabeth Guzmán Argueta
--	--

Dip. Edin Cuauhtémoc Estrada Sotelo	Dip. Leticia Ortega Máynez
Dip. Óscar Daniel Avitia Arellanes	Dip. Rosana Díaz Reyes
Dip. María Antonieta Pérez Reyes	Dip. Brenda Francisca Ríos Prieto
Dip. Edith Palma Ontiveros	Dip. Herminia Gómez Carrasco
Dip. Jael Argüelles Díaz	Dip. Pedro Torres Estrada
Hoja de firmas de la iniciativa con carácter de Decreto, a fin de adicionar un artículo 69 Ter de la LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES	

“2026, Año del Bicentenario de la Abolición de la Esclavitud en el Estado de Chihuahua”