

QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 20. DE LA LEY DEL IMPUESTO ESPECIAL SOBRE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS, A CARGO DEL DIPUTADO MARIO ALBERTO RAMOS TAMEZ, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MOVIMIENTO CIUDADANO

El suscrito, Mario Alberto Ramos Tamez, integrante del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano en la LXIV Legislatura de la Cámara de Diputados, con fundamento en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y 6, fracción I, 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de esta asamblea iniciativa con proyecto de decreto que adiciona el inciso K) al artículo 20., numeral 1, de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, de acuerdo con la siguiente

Exposición de Motivos

En la actualidad, la tecnología es de gran importancia en nuestras vidas, hacemos uso de ella en la mayor parte de nuestras actividades diarias, en el trabajo, en la escuela y en la casa, entre otros ámbitos.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación facilitan, optimizan y agilizan diversas actividades cotidianas y han propiciado beneficios a la salud, ciencia, comunicaciones, campo, industria y comercio.

Sin embargo, las tecnologías digitales también tienen repercusiones negativas. Los más vulnerables son sin duda los niños y los adolescentes, quienes están más expuestos a sufrir daños en línea o fuera de línea como la suplantación de identidad, el *ciberbullying*, *sexting*, *grooming* o una adicción a los videojuegos.

Los videojuegos han adquirido una amplia preferencia entre los menores de edad, según cifras del documento –publicado en abril del presente año– *Estudios sobre oferta y consumo programación para público infantil en radio, televisión radiodifundida y restringida*, realizado por el Instituto Federal de Telecomunicaciones, reveló que el 22.2 por ciento de niñas y niños cuenta con una consola de videojuegos y que los tipos preferidos son de aventura, de guerra o luchas, fútbol y carreras de coches.¹

Desde hace varios años se ha discutido si la exposición y el uso reiterado y cotidiano de videojuegos con contenidos violentos, se relaciona directamente con conductas, pensamientos, actitudes agresivas y falta de empatía, en los usuarios, principalmente en las niñas, niños y adolescentes.

El estudio –realizado por Craig Anderson, Douglas Gentile y Katherine Buckley– *Violent video game effects on children and adolescents. Theory, research, and public policy* arrojó como resultado que los niños que habían sido expuestos a juegos de video violentos mostraron conductas más agresivas, tanto verbales como físicamente.²

La Asociación Estadounidense de Psicología y la Academia de Pediatría de Estados Unidos de América publicaron estudios en 2015 y 2016, respectivamente, que demuestran una conexión entre videojuegos violentos y el nivel de agresividad en los menores.³

La Organización Mundial de la Salud publicó en junio último su más reciente clasificación internacional de enfermedades, donde se reconoce el “trastorno de videojuego” como uno de adicción.⁴

En consecuencia, considero de suma importancia tomar medidas que protejan a niñas, niños y adolescentes de la violencia a que se encuentran expuestos todos los días al estar en contacto con videojuegos que no son aptos para su edad y que sus contenidos ponen en riesgo su integridad física y psicológica, así como se salvaguarde el interés superior del niño, como lo establece la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada y aprobada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas.

Por ello propongo que se imponga un impuesto a la enajenación de videojuegos que inciten o promuevan violencia explícita, apología del delito y delincuencia organizada, que se distribuyan en cualquier medio físico o digital.

Los recursos que se recauden mediante este impuesto, se destinarán a programas de mejoramiento de infraestructura de escuelas públicas, con la finalidad de poder proporcionar a nuestros niñas y niños, mayores herramientas para el su sano y adecuado desarrollo.

En un esfuerzo por regular el contenido de los videojuegos, se aprobó en noviembre de 2017, una reforma de ley que entró en vigor el pasado 9 de marzo y que ordena a la Secretaría de Gobernación emitir los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen o arrienden, por cualquier medio en nuestro país, sin embargo, dicho ordenamiento jurídico aún no ha sido expedido.

Debido a eso, hasta que no se emitan dichos lineamientos se seguirá utilizando la clasificación de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés), que se utiliza en Estados Unidos de América y que hasta la fecha es la que se ha implantado.

Por ello, el impuesto se aplicará a los videojuegos clasificados con la categoría ESRB Mature 17+ y ESRB A Adultos Only 18+, y que inciten o promuevan violencia explícita, apología del delito y delincuencia organizada, que se distribuyan en cualquier medio físico o digital.

Los diputados ciudadanos, conscientes de la importancia de generar las condiciones necesarias para el pleno desarrollo de niñas, niños y adolescentes, consideramos de suma importancia tomar medidas para salvaguardar los derechos de la niñez mexicana y contribuir al pleno desarrollo de todos los mexicanos.

Por lo expuesto y fundado sometemos a consideración de esta asamblea el siguiente proyecto de

Decreto

Único. Se adiciona el inciso K) al artículo 2o. de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, para quedar como sigue:

Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios

Artículo 2o. Al valor de los actos o actividades que a continuación se señalan, se aplicarán las tasas y cuotas siguientes:

I. En la enajenación o, en su caso, en la importación de los siguientes bienes:

A) a J) ...

K) Videojuegos que inciten o promuevan: violencia explícita, apología del delito o delincuencia organizada, que se distribuyan en cualquier medio físico o digital 10 por ciento

Transitorio

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

Notas

1 http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/comunicacion-y-medios/estudiosobreprogramacionparapublicoinfantil2017300418_1.pdf

2 <https://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2005-2009/07agb.pdf>

3 <https://www.apa.org/pi/families/review-video-games.pdf>

4 [http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

Salón de sesiones de la Cámara de Diputados, a 11 de octubre de 2018.

Diputado Mario Alberto Ramos Tamez (rúbrica)