



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

### HONORABLE ASAMBLEA:

A la Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia de la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión de la LXIV Legislatura, le fue turnada la proposición con punto de acuerdo por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

Con fundamento en los artículos 39 y 45 numeral 6, incisos e), f) y g), de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos; 3, numeral 1, fracción XX, 79, numeral 1 fracción II, 80, numeral 1, fracción VI, 157, numeral 1, fracción I, 158, numeral 1, fracción IV, y demás relativos del Reglamento de la Cámara de Diputados, los miembros de esta Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia sometemos a consideración del Pleno de esta Honorable Asamblea el presente dictamen **en sentido positivo** al tenor de la siguiente:

### METODOLOGÍA

La Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia encargada del análisis y dictamen de la proposición en comento, desarrolló los trabajos correspondientes conforme al procedimiento que a continuación se describe:

- I. En el apartado denominado "**ANTECEDENTES**", se da constancia del trámite de inicio del proceso legislativo, así como de la recepción y turno para el dictamen de la proposición con punto de acuerdo.
- II. En el apartado "**CONTENIDO DE LA PROPOSICIÓN**", se exponen los objetivos y se hace una descripción de la proposición en la que se resume su contenido, motivos y alcances.



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

- III. En el apartado "**CONSIDERACIONES**", los integrantes de la Comisión dictaminadora, expresamos los razonamientos y argumentos por cada una de las adiciones planteadas, con base en los cuales se sustenta el sentido del presente dictamen.

### I. ANTECEDENTES

1. La proposición con punto de acuerdo motivo de este dictamen fue presentado por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN), en la sesión del 10 de octubre de 2019 y publicada en la Gaceta Parlamentaria en esa fecha.
2. En la misma fecha, el Presidente de la Mesa Directiva de la Cámara de Diputados, dispuso que la proposición fuera turnada a la Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia para su estudio y dictamen correspondiente.

### II. CONTENIDO DE LA PROPOSICIÓN

La diputada refiere que, desde el año de 1990, la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11) por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) no había sido modificada hasta el momento donde, se incluirá el trastorno por videojuegos como una enfermedad mental, menciona que en palabras del coordinador de la Clínica de Trastornos Adictivos del Instituto Nacional de Psiquiatría, Hugo González Cantú, se estima que alrededor del 4 por ciento de los jóvenes que dedican mucho tiempo a los videojuegos presentan las mismas características de aquellas personas que tienen dependencia a sustancias químicas<sup>1</sup>.

Resalta que el uso excesivo de videojuegos genera innumerables daños y afectaciones a nuestras niñas, niños y adolescentes, comenzando por el contenido, el cual influye en su conducta generando problemáticas sociales y en el núcleo familiar, por otra parte, tenemos el aumento en obesidad por la falta de movilidad que generan estos juegos, asimismo, de este trastorno al videojuego se generan tres síndromes más:

---

<sup>1</sup> <https://www.gob.mx/salud/prensa/adiccion-a-los-videojuegos-puede-provocar-aislamiento-57867>



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

**Wiiitis:** Determinado por el español Julio Bonis, del grupo de investigación en informática biomédica de Barcelona, en una carta remitida a la revista *New England Journal of Medicine* en 2007, como un tipo de tendinitis, similar a una lesión provocada por la realización de algún deporte. Sin embargo, el riesgo de tensión aumenta en la simulación del deporte mediante el videojuego haciendo uso del Wii ya que, golpeando al aire, la energía se acumula en las articulaciones y tendones.

La enfermedad de la piel llamada, **Hidradenitis palmar de la PlayStation**, descrita en 2009 por la revista especializada *British Journal of Dermatology* por el profesor Vincent Pigué, del Hospital Universitario de Ginebra (Suiza) donde se tiene irritación dolorosa y ronchas rojas en las palmas de las manos debido al uso excesivo del mando o control, sumando el exceso de sudoración debido a la tensión del juego.

El último síndrome identificado es el **visual del ordenador** el cual consta de cefalea, cansancio visual, visión doble, dificultad para enfocar, ojos secos o enrojecidos e, intolerancia a la luz descritos por la Asociación Americana de Oftalmología debido al déficit de parpadeo que genera el uso excesivo de videojuegos.<sup>2</sup>

Considera importante que los problemas de salud anteriores no se desatan por el videojuego en sí, sino, por el uso excesivo de los mismos. Según la guía práctica para madres y padres sobre el uso y abuso de videojuegos por niñas, niños y adolescentes, realizada por la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación es importante que no excedan de 3 a 4 horas semanales en periodos de 30-60 minutos al día, con descansos de 15 minutos entre el tiempo estipulado. Los padres de familia son quienes tienen la responsabilidad de regular el uso y, de solicitar ayuda si observa algún problema de salud en su hija o hijo.

Menciona que, para evitar que nuestras niñas, niños y adolescentes se vean afectados es importante primero, hacer llegar la información de las afectaciones que conlleva el exceso de juegos mediante consolas, así como las características de las enfermedades y, los tratamientos para erradicarlos de tal forma, que para ellos sea posible una correcta supervisión y comunicación sobre el uso de videojuegos para con sus hijas e hijos.

Por lo antes expuesto, presentó a esta honorable asamblea la siguiente proposición con

---

<sup>2</sup> <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/tres-sindromes-causados-por-los-videojuegos>



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

### PUNTOS DE ACUERDO

**PRIMERO.** La Cámara de Diputados del honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Gobernación a solicitar a los distribuidores de videojuegos la impresión de un etiquetado en la portada del videojuego sobre los daños que genera el uso excesivo del videojuego, así como la recomendación de que no excedan de 3 a 4 horas semanales en periodos de 30-60 minutos al día, con descansos de 15 minutos entre el tiempo estipulado.

**SEGUNDO.** La Cámara de Diputados del honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Salud a fin de llevar a cabo campañas de información entre los padres y madres de familia, a fin de detectar trastornos derivados del uso excesivo por videojuegos, así como asesorías a aquellos que resulten con algún problema de salud derivado del mismo.

Establecidos los antecedentes y el contenido de la proposición, los miembros de la Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia de la LXIV Legislatura de la Cámara de Diputados, que suscriben el presente dictamen exponemos las siguientes:

### III. CONSIDERACIONES

**PRIMERA.** Esta dictaminadora coincide con la esencia de dicha proposición, toda vez que es importante velar por la salud de las niñas, niños y adolescentes siendo que las tecnologías actualmente son parte esencial de la vida de una persona, es completamente entendible el hecho de que el uso de estos sea regulado, sin embargo, hay casos en los que se han presentado excesos que pueden provocar daños irreparables sobre ellos tanto físicos como psicológicos y los videojuegos no están excluidos de estos problemas, es precisamente el objeto del presente asunto el cual busca prevenir cualquier daño contra la salud, pero también, que los padres de familia estén informados sobre el uso excesivo de los video juegos, así como sus consecuencias.

**SEGUNDA.** Con el objeto de especificar el contenido que podría tener el etiquetado que señalara las afectaciones que podría tener el uso excesivo de los videojuegos es conveniente indicar algunos efectos generales más allá de los especificados por la promovente, ante ello es importante mencionar el artículo



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

denominado *“Efectos psicosociales de los videojuegos”*<sup>3</sup>, publicado en la Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Universidad de Sevilla en 2009, realizado por el periodista, Ricardo Tejeiro Salguero en el que presenta un análisis sobre los efectos negativos y positivos del uso excesivo de videojuegos, así mismo otro artículo titulado *“El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”*<sup>4</sup>, de la revista RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación en 2012, los cuales señalan lo siguiente:

- **Agresividad:** Numerosos juegos exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a la preocupación. En algunos casos, el contenido violento de los juegos no se limita a agresiones físicas, sino que entra en el terreno ideológico o psicológico.
- **Aislamiento social:** El uso excesivo de videojuegos puede provocar baja en la interacción social del jugador en el entorno familiar y social
- **Ansiedad:** Causado por los tiempos de carga entre partidas, la necesidad de terminar una actividad para continuar con un videojuego o el no poder jugar en un tiempo o día específico.
- **Cambios de humor:** Pueden presentarse cambios repentinos de humor durante una sesión de videojuegos, esto corresponde a diversos factores tales como la dificultad de un nivel, el ganar o perder una partida hasta la propia conversación con otros jugadores en una sesión online.
- **Trastornos del sueño:** Con el exceso de videojuegos puede presentarse insomnio o trastornos graves del sueño por la necesidad de terminar una partida o cumplir con cierto objetivo en el juego.
- **Trastornos alimenticios:** Puede presentarse ocasionalmente una limitación sobre la alimentación del jugador, ya que no podría dejar el videojuego, sobre todo si es en línea, para consumir alimentos. Así mismo podría provocar

---

<sup>3</sup>[https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/58204/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<sup>4</sup><https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

obesidad toda vez que el consumo de comida chatarra es más práctico y se encuentra siempre a la mano de la persona.

- **Dolores de cabeza:** El uso prolongado de videojuegos puede provocar dolores de cabeza a causa de la presión o estrés sobre una partida, la aparición de muchos elementos en el juego, así mismo puede estar conectado con la aparición de mareos o convulsiones.
- **Síndrome del túnel carpiano:** El uso extenso de controles o mouse puede provocar entumecimiento, hormigueo, debilidad, o daño muscular en la palma y/o dedos.
- **Daño ocular:** Ante la atención puesta sobre un videojuego el parpadeo disminuye con la intención de no perder detalle alguno sobre lo que acontece ante ello podría presentarse la aparición de ojo rojo, lagrimas, disminución de la visión, vista borrosa o nublada y resequedad ocular.

**T E R C E R A.** En relación con lo anterior, esta dictaminadora considera importante señalar que en fecha 2 de junio de 2019, la Organización Mundial de la Salud publicó un boletín en el que indicó que el trastorno por uso de videojuegos podría añadirse a la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades el próximo 1 de enero de 2022, la razón de esta decisión es originado por un estudio realizado por el Doctor Susumu Higuchi del Centro de Medicina y Tratamiento de Adicciones de Kurihama, Japón de la que dicha Organización señala lo siguiente:

*“Los pacientes a quienes trata el Dr. Higuchi presentan varios síntomas. Por lo general, no son capaces de limitar el tiempo que pasan jugando y continúan haciéndolo a pesar de las consecuencias negativas que les causa, como el abandono de la escuela (casi tres cuartas partes de los pacientes están en edad escolar) o la pérdida de su empleo.”<sup>5</sup>*

Dicha clasificación puede consultarse y en ella aparece la adicción a los videojuegos en la sección de “trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos”, código 6C51 del que se cita lo siguiente:

*“El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (“juegos digitales” o “videojuegos”), que puede ser en línea (es decir, por*

---

<sup>5</sup> <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

*internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un periodo de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.”<sup>6</sup>*

En el mismo orden de ideas al párrafo anterior es importante mencionar lo que establece el artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal en su fracción IX que a la letra dice:

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

*IX. 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 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;*

De lo anterior queda establecido que es obligación de la Secretaría de Gobernación vigilar el uso correcto del etiquetado de los videojuegos, mismos que deberán contener los límites de respeto a la vida privada, paz, moral pública y dignidad personal, pero sobre todo que no trasgreda los derechos de quienes los consumen o de terceros, ni haga apología o incite a la comisión de algún delito, estos videojuegos no deben ser contrarios al interés superior de la niñez, por lo que la propuesta de la diputada ya se encuentra contemplada sin embargo estamos conscientes que es importante redoblar esfuerzos en este tema para evitar problemas a futuro.

Siguiendo el mismo orden de ideas al párrafo anterior los artículos 148 en su fracción VII Bis y 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes menciona lo siguiente:

---

<sup>6</sup> <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

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

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

**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.*

Así mismo el artículo 228 de la Ley Federal de Telecomunicaciones señala lo siguiente:

**Artículo 228.** *Los concesionarios que presten servicios de radiodifusión o de televisión y audio restringidos y los programadores, en relación con sus respectivos contenidos, deberán hacer del conocimiento del público la clasificación y advertir sobre determinados contenidos que puedan resultar impropios o inadecuados para los menores, de conformidad con el sistema de clasificación de contenidos de programas y películas cinematográficas que se establezca en las disposiciones reglamentarias.*

En conclusión, la Secretaría de Gobernación a pesar de tener la obligación de revisar el contenido de los videojuegos, este mismo tiene la obligación de realizar el etiquetado correspondiente con las clasificaciones necesarias para conocimiento de todos aquellos quienes consumen este material.

En mérito de lo expuesto, la Comisión de Derechos de la Niñez y Adolescencia, somete a consideración del Pleno de la Cámara de Diputados el siguiente:

### Punto de Acuerdo

**Primero.** La Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Gobernación vigile que la clasificación de los videojuegos, sea acorde a los estándares internacionales y no violente el interés superior de la niñez.



## COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA



Dictamen en sentido positivo respecto a la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrito por la Dip. Janet Melanie Murillo Chávez, del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.












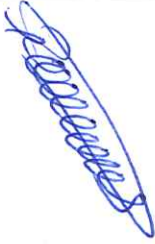
**Segundo.** La Cámara de Diputados del honorable Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Salud a fin de llevar a cabo campañas de información entre los padres y madres de familia, a fin de detectar trastornos derivados del uso excesivo por videojuegos, así como asesorías a aquellos que resulten con algún problema de salud derivado del mismo.

**Palacio Legislativo de San Lázaro, a 11 de diciembre de 2019.**

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019






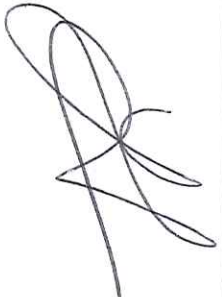


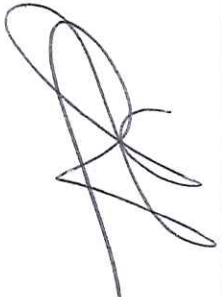



Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO  | A FAVOR   | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|---|-----------|------------|
| <br>Dip. Rosalba Valencia Cruz<br>PRESIDENTA<br><br>Veracruz  |  |           |            |
| <br>Dip. Marco Antonio González Reyes<br>SECRETARIO<br><br>México |    |           |            |
| <br>Dip. Emeteria Claudia Martínez Aguilar<br>SECRETARIA<br>      |    |           |            |
| <br>Dip. Martha Robles Ortiz<br>SECRETARIA<br><br>México          |    |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019



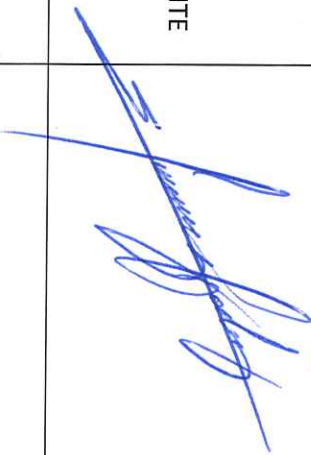
Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO  | A FAVOR   | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|---|-----------|------------|
| <br>Dip. Graciela<br>Sánchez Ortiz<br>SECRETARIA<br><br>México                    |  |           |            |
| <br>Dip. Dulce<br>María Corina<br>Villegas<br>Guarneros<br>SECRETARIA<br><br>Veracruz |    |           |            |
| <br>Dip. Laura<br>Barrera<br>Fortoul<br>SECRETARIA<br><br>México                      |    |           |            |
| <br>Dip. Martha<br>Huerta<br>Hernández<br>SECRETARIA<br><br>Puebla                    |   |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019


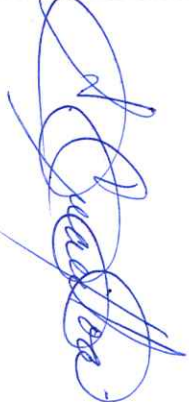



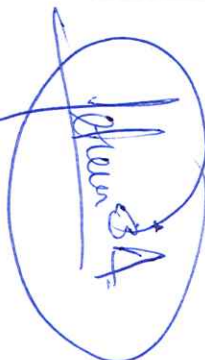
Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO  | A FAVOR   | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|---|-----------|------------|
| <br>Dip. María de los Ángeles Gutiérrez Valdez<br>SECRETARIA<br><br>Chihuahua |  |           |            |
| <br>Dip. Nelly Minerva Carrasco Godínez<br>INTEGRANTE<br><br>México             |   |           |            |
| <br>Dip. Janet Melanie Murillo Chávez<br>INTEGRANTE<br><br>Guanajuato           |    |           |            |
| <br>Dip. Susana Cano González<br>INTEGRANTE<br><br>México                       |   |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019







Dicémen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO  | A FAVOR  | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|--|-----------|------------|
| <br>Dip. Samuel Calderón Medina<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Morelos                   |  |           |            |
| <br>Dip. Susana Beatriz Cuaxihoa Serrano<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Puebla             |  |           |            |
| <br>Dip. Erika Vanessa Del Castillo Ibarra<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Ciudad de México |  |           |            |
| <br>Dip. Leticia Díaz Aguilar<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Ciudad de México              |   |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019



Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO  | A FAVOR   | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|---|-----------|------------|
| <br>Dip. Claudia López Rayón<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Ciudad de México    |  |           |            |
| <br>Dip. Laura Martínez González<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Ciudad de México |    |           |            |
| <br>Dip. Sergio Mayer Bretón<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Ciudad de México     |   |           |            |
| <br>Dip. Miriam Citally Pérez Mackintosh<br>INTEGRANTE<br>MORENA<br>Nayarit  |   |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019

Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO   | A FAVOR  | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|--|--|-----------|------------|
| <br>Dip. Graciela Zavaleta Sánchez<br>INTEGRANTE<br><br>Oaxaca          |  |           |            |
| <br>Dip. Ana Paola López Birlain<br>INTEGRANTE<br><br>Querétaro            |  |           |            |
| <br>Dip. Martha Elisa González Estrada<br>INTEGRANTE<br><br>Aguascalientes |   |           |            |
| <br>Dip. Martha Hortencia Garay Cadena<br>INTEGRANTE<br><br>Coahuila       |   |           |            |

COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019

Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos, mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).



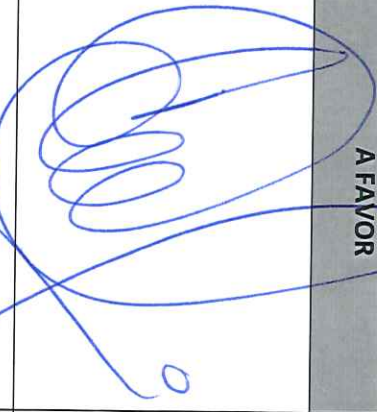


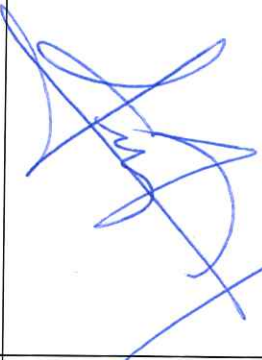


| DIPUTADO  | A FAVOR  | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|---|--|-----------|------------|
| <br>Dip. José Luis García Duque<br><br>INTEGRANTE<br>Nuevo León            |  |           |            |
| <br>Dip. Laura Erika de Jesús Garza Gutiérrez<br><br>INTEGRANTE<br>Nuevo León |  |           |            |
| <br>Dip. Claudia Angélica Domínguez Vázquez<br><br>INTEGRANTE<br>México       |  |           |            |
| <br>Dip. Dulce María Méndez De La Luz Dauzón<br><br>INTEGRANTE<br>Veracruz    |  |           |            |



COMISIÓN DE DERECHOS DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Novena Reunión Ordinaria  
11 de diciembre del 2019

Dictamen en sentido positivo de la proposición con punto de acuerdo, por el que se exhorta a la Secretaría de Gobernación a regular el uso excesivo de videojuegos; mediante un etiquetado informativo sobre los efectos nocivos que producen en niños y adolescentes, suscrita por la Diputada Janet Melanie Murillo Chávez (PAN).

| DIPUTADO   | A FAVOR   | EN CONTRA | ABSTENCIÓN |
|--|---|-----------|------------|
| <br>Dip. Lourdes Celenia Contreras González<br>INTEGRANTE<br><br>Jalisco |  |           |            |
| <br>Dip. Verónica Beatriz Juárez Piña<br>INTEGRANTE<br><br>Jalisco         |   |           |            |
| <br>Dip. Martha Elena García Gómez<br>INTEGRANTE<br><br>PAN<br>Nayarit     |   |           |            |