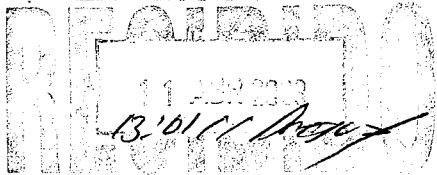


DIP. SESUL BOLAÑOS LÓPEZ

"2023, AÑO DE LA INTERCULTURALIDAD"

H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
LXV LEGISLATURA

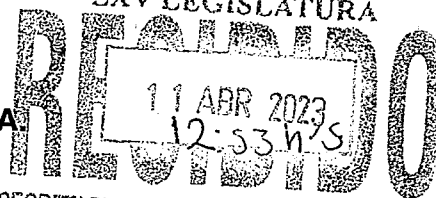


LIC. JORGE ABRAHAM GONZÁLEZ ILLESCAS
SECRETARIO DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS
DEL HONORABLE CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
PRESENTE.



San Raymundo Jalpan, a 11 de abril de 2023.

H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA
LXV LEGISLATURA



SECRETARIA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

El que suscribe Diputado **Sesul Bolaños López**, integrante del Honorable Congreso del Estado de Oaxaca, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 50 fracción I, 59 fracción LIII de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca; y, 30 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Oaxaca; y, 54 fracción I del Reglamento Interior del Congreso del Estado de Oaxaca, someto a la consideración de este Pleno Legislativo la presente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL CAPÍTULO IX. RETO VIRAL PELIGROSO Y LOS ARTÍCULO 316 BIS Y 316 TER, AL TÍTULO DECIMOSEXTO. DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL, DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA.**

Sin otro particular, quedamos de usted.




DIP. SESUL BOLANOS LOPEZ
INTEGRANTE DE LA LXV LEGISLATURA DEL
H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA

DIP. SESUL BOLAÑOS LÓPEZ

"2023, AÑO DE LA INTERCULTURALIDAD"



**DIPUTADA MIRIAM DE LOS ÁNGELES VÁZQUEZ
RUÍZ PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
DEL HONORABLE CONGRESO DEL ESTADO DE OXACA.
PRESENTE.**

El que suscribe Diputado **Sesul Bolaños López**, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 50 fracción I, 59 fracción LIII de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Oaxaca; y, 30 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Oaxaca; y, 54 fracción I del Reglamento Interior del Congreso del Estado de Oaxaca, someto a la consideración de este Pleno Legislativo la presente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL CAPÍTULO IX. RETO VIRAL PELIGROSO Y LOS ARTÍCULO 316 BIS Y 316 TER, AL TÍTULO DECIMOSEXTO. DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL, DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Las niñas, niños y adolescentes (NNA) tienen derecho a vivir una vida libre de toda forma de violencia y a que se resguarde su integridad personal, a fin de lograr las mejores condiciones de bienestar y el libre desarrollo de su personalidad.

A partir de la firma de la Convención sobre los Derechos del Niño, en 1989, nos encontramos en un momento de transición cultural, cuando pasamos de ver a la niñez y a la adolescencia como objetos de protección, incompletos e incapaces, en los que predominan el adultocentrismo¹, el asistencialismo y el control; y ahora se les reconoce plenamente como sujetos de derechos, con voluntad y capacidad para exigirlos, para participar y expresar su opinión y ser tomados en cuenta en los asuntos que les afectan conforme a su edad, madurez, desarrollo evolutivo y cognoscitivo.

¹ Diseñar espacios atractivos para niños, niñas y adolescentes desde la visión de las personas adultas.

Como lo marca el artículo 4 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos *el Estado velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.*

Las autoridades, de los tres niveles de gobierno, en el ámbito de sus respectivas competencias, están obligadas a garantizar las condiciones necesarias para su ejercicio efectivo, y a tomar las medidas necesarias para prevenir, atender y sancionar las violencias que se comentan contra las niñas, niños y adolescentes, sin olvidar que deben estar encaminadas para que NNA gocen de igualdad sustantiva².

El mundo ha evolucionado de una manera significativa, el ser humano a creado nuevas tecnologías que han facilitado nuestra vida diaria, sin embargo en este uso de los medios digitales, hay un fenómeno estructural relacionado con agresiones virtuales, por ejemplo el Internet es una de las herramientas tecnológicas más utilizadas y es la mayor fuente de consulta de información y una de las mayores plataformas comerciales, lo que ha causado que gran número de actividades antijurídicas se realicen a través de este medio, y solo basta con tener un celular o computadora e internet para convertirte en un productor, distribuidor y consumidor de información.

Según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH, 2021), realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en colaboración con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT); en México, la población de 12 años y más que utilizó Internet en cualquier dispositivo fue de 88 millones 562 mil 249; y para el Estado de Oaxaca el porcentaje de población usuaria de internet fue de

² Significa que todas y todos tengan derecho al mismo trato y oportunidades para el reconocimiento, goce y ejercicio de los derechos humanos y las libertades fundamentales.

56.9% (2 millones 351 mil 192).

Las niñas, niños y adolescentes gozan del derecho de acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet establecidos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión. También tienen derecho al acceso y uso seguro del Internet como medio efectivo para ejercer los derechos a la información, comunicación, educación, salud, esparcimiento, no discriminación, entre otros.

Sin embargo, el uso inadecuado puede colocar a las niñas, niños y adolescentes en riesgo de sufrir daños en su salud física, psicológica y emocional e incluso poner en peligro tu vida, pasan tantas horas sentadas o sentados frente a la computadora, los videojuegos u otros dispositivos, incluso pueden causar daño a su salud como: aumentar las posibilidades de sobrepeso y obesidad; la posición incorrecta de la espalda o las manos suele derivar en dolores musculares y óseos; la luz por las noches puede darles insomnio, generar irritación en los ojos, o incluso pueden sentirse agobiados, ansiosos o deprimidos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S), pueden ser el objeto del ataque o el medio para cometer diversos delitos, ya que reúne características que la convierten en un medio idóneo para realizar dichos actos ilícitos. La idoneidad se deriva de la gran cantidad de datos que se acumulan, con la consiguiente facilidad de acceso a ellos y la relativamente fácil manipulación de esos datos.

Al realizar un análisis de derecho comparado sobre el tema, se evidencia que las normas jurídicas vigentes permiten la utilización abusiva de la información reunida y procesada mediante el uso de computadoras, e incluso en algunas de ellas, se ha previsto formar órganos especializados que protejan los derechos de los ciudadanos amenazados por los delitos cometidos a través de ellas.

Desde hace aproximadamente diez años la mayoría de los países europeos han hecho todo lo posible para incluir dentro de la ley, la conducta punible penalmente, como el acceso ilegal

DIP. SESUL BOLAÑOS LÓPEZ

"2023, AÑO DE LA INTERCULTURALIDAD"



a sistemas de cómputo o el mantenimiento ilegal de tales accesos, la difusión de virus o la interceptación de mensajes informáticos.

A nivel mundial, la ciberdelincuencia se distribuye ampliamente entre actos impulsados financieramente, actos relacionados con el contenido informático y actúa contra la confidencialidad, integridad y accesibilidad de los sistemas informáticos. Sin embargo, las percepciones de riesgo y amenaza relativas varían entre los gobiernos y las empresas del sector privado. Actualmente, las estadísticas de delincuencia pueden no representar una base sólida para las comparaciones entre países, aunque dichas estadísticas a menudo son importantes para la formulación de políticas a nivel nacional. Las medidas legales desempeñan un papel clave en la prevención y la lucha contra el delito cibernético. Estos se requieren en todas las áreas, incluida la penalización, los poderes de procedimiento, jurisdicción, autoridades en general, cooperación internacional y responsabilidad de todos los sectores.

Por lo anteriormente expuesto, es necesario que se legisle en materia de ciberdelitos, si bien ya se han hecho reformas al Código Penal de nuestro Estado, es importante estar pendientes de que aquellos delitos que no están tipificados se incluyan en las leyes, ya que debido al alto índice de problemas que conlleva que los menores de edad están expuestos en las redes sociales, provocando la creación de problemas y/o trastornos mentales derivados de la desinformación que estos medios digitales generan.

En la actualidad, los retos virales peligrosos que se difunden por las redes sociales y el internet, constituyen actos que ponen en peligro la salud e incluso la vida de las personas, especialmente de los jóvenes y de aquellas que no tienen la capacidad para comprender la ilicitud o la gravedad de ese tipo de acciones.

La Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, estimó que el año pasado había 88.6 millones de personas usuarias de internet, lo que representó 75.6 por ciento de la población de seis años o más.

El grupo que concentró el mayor porcentaje de personas usuarias de internet fue el de la edad

de 18 a 24 años, con una participación de 93.4 por ciento.

En el año 2022, la Guardia Nacional, identificó alrededor de 500 incidentes de menores mexicanos, derivados de este tipo de retos.

Ante estas cifras, se requiere poner mayor atención de las autoridades (cibernéticas, especialmente) así como de los padres y madres en el ámbito digital, ya que no existe en internet un riesgo con más impacto negativo en los niños y adolescentes (principalmente) que los retos virales.

El impacto social que están causando estos retos a través de las redes sociales se deben hacer del conocimiento de las autoridades y ciudadanía para estar al tanto de este tipo de hechos y otras actividades inadecuadas realizadas a través de medios tecnológicos, redes sociales y plataformas digitales.

Los retos online que están teniendo mayor participación de los niños y adolescentes bajo la apariencia de simples juegos entre amigas y amigos, se han convertido en situaciones de enorme riesgo que producen lesiones graves o incluso la muerte.

Como el reto más reciente conocido como el reto clonazepam o el que se duerma al último, gana. Un desafío convertido en viral en las redes de TikTok desde principios de enero, mismo que ha puesto en riesgo la vida de las y los menores, pues consiste en que los jóvenes toman estos ansiolíticos y esperan a que se produzcan sus efectos, el ganador del reto, como indica el propio nombre del desafío, es el último que se duerme.

Pero así como este, existen más retos virales para niños y adolescentes, muy conocidos por los graves daños e impacto que han causado como lo son:

1. La ballena azul

Uno de los juegos virales que más conmoción y alarma social han causado. Los administradores dan una serie de tareas a completar por los jugadores. Algunas de ellas

incluyen hacerse cortes. La última misión de este juego es el suicidio.

2. Momo

Igual que la ballena azul, consiste en superar pruebas que en ocasiones llevan al menor a autolesionarse e incluso inducen al suicidio, a la vez que aterroriza a los más pequeños.

3. Balconing

Este reto es, quizás, el más conocido. Se trata de lanzarse a una piscina desde un balcón o terraza. Arriesgando la integridad física e incluso la vida por superar a otros. Cada año se contabiliza alguna muerte a causa de este reto.

4. Tide Pod Challenge

Consiste en comer, cocinar o morder cápsulas de detergente como si fueran dulces.

5. The Shell Challenge

Se basa en comer cualquier alimento o producto con su propio envoltorio o cáscara. Como por ejemplo, un huevo, naranja...

6. Juego de la asfixia

Consiste en inducirse el desmayo por medio de la asfixia intencionada. El objetivo es conseguir una sensación placentera de verdadera euforia.

7. Train surfing

Juego extremo en el que el objetivo es grabarse mientras se viaja por fuera de un tren. Sujetándose en los costados, debajo de las ruedas, en el techo...

8. El juego de la muerte

Consiste en asfixiar a otra persona hasta que esta cae inconsciente, grabarlo en video y subirlo a redes sociales. Es uno de los retos virales de moda entre los adolescentes. Dejar sin oxígeno un cerebro puede ocasionar convulsiones, daños neuronales irreparables e incluso la muerte.

9. Vodka en el ojo

Consiste en verter vodka dentro del ojo por la creencia de que el alcohol llega antes al torrente sanguíneo a través de las venas oculares. El objetivo es embriagarse lo más rápido posible. Esta teoría, además de ser absurda, provoca inflamación y coagulación de los vasos sanguíneos oculares. Ya que el ojo no tiene un revestimiento, como el estómago, para protegerse.

10. Hot water challenge

Consiste en arrojar agua ardiendo a alguien mientras está totalmente desprevenido. Un joven de 15 años resultó herido gravemente cuando su amigo le lanzó agua hirviendo mientras dormía.

11. Flaming cactus challenge

Se trata de comerse un cactus en llamas. A la vez puedes beber cerveza para evitar el sabor y sobre todo para no quemarte.

12. Cockroach challenge

Es otro de los retos de moda que invita a los usuarios a fotografiarse con cucarachas en la cara.

13. El abecedario del diablo o abecedario chino

Consiste en que un niño rasca el dorso de la mano a otro mientras este recita las letras del abecedario de la A a la Z y dice una palabra que comienza con cada letra. A cada palabra la 'rascada' es más fuerte, acabando la mayoría de las veces con heridas graves que dejan marcas y cicatrices para toda la vida.

Temeridad y ganar notoriedad, son los factores principales que llevan a los jóvenes a participar en este tipo de retos que se viralizan a través de las plataformas digitales.

Los retos se presentan en forma de juegos online, unos juegos para grabar en video y compartirlos en internet.

Un camino rápido para integrarse y adquirir fama y popularidad dentro del mundo digital y su entorno social. Algo que en muchas ocasiones ciega a los menores de edad y no les deja ver los riesgos reales que asumen al hacerlo.

Es en ese sentido que, para salvaguardar la integridad corporal y la vida de las personas, especialmente de las niñas, niños, adolescentes y aquellos que no tienen la capacidad para comprender la peligrosidad de los retos virales, es necesario tipificar este tipo de conductas, castigando a los responsables.

Por lo anterior, para efectos de ilustrar nuestra propuesta de reforma legislativa, se expone el siguiente cuadro comparativo:

TEXTO VIGENTE DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA	PROPUESTA DE REFORMA LEGAL
<p>TÍTULO DECIMOSEXTO. DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL</p> <p>CAPITULO I. LESIONES.</p> <p>CAPITULO II. DISPARO DE ARMA DE FUEGO Y ATAQUE PELIGROSO.</p> <p>CAPITULO III. HOMICIDIO.</p>	<p>TÍTULO DECIMOSEXTO. DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL</p> <p>CAPÍTULO IX. RETO VIRAL PELIGROSO</p> <p>Artículo 316 Bis. A quien induzca, presione, incite, provoque, desafíe, estimule, obligue o amenace a realizar un reto viral que se difunde con gran rapidez a través de cualquier tecnología de la información y comunicación que ponga en peligro la integridad corporal, la salud o la vida de las personas se le impondrá de dos a cinco años</p>

<p>CAPITULO IV. REGLAS COMUNES PARA LESIONES Y HOMICIDIO</p> <p>CAPITULO V. PARRICIDIO.</p> <p>CAPITULO VI. INFANTICIDIO.</p> <p>CAPITULO VII. ABORTO.</p> <p>CAPITULO VIII. ABANDONO DE PERSONAS.</p>	<p>de prisión y de cincuenta a cien veces el valor de la unidad de medida y actualización.</p> <p>La pena de prisión se agravará de tres a siete años cuando el reto viral peligroso se comenta en perjuicio de personas menores de dieciocho años de edad, con personas incapaces de comprender el significado del hecho, con personas que padezcan alguna discapacidad o que por cualquier causa no puedan resistirlo, a pesar de su consentimiento, y con personas en situación de vulnerabilidad social, que por su condición cultural, étnica y/o su pertenencia a algún pueblo originario no puedan comprender el peligro del reto viral.</p> <p>Quien además de lo establecido en el párrafo primero, por cualquier medio divulgue, comparta, distribuya, publique audios o videos en los que se cometa el reto viral peligroso, se le aumentará en una mitad del mínimo a una mitad del máximo de la pena establecida en el presente artículo.</p> <p>Artículo 316 Ter. Para los efectos del artículo anterior, la autoridad ordenará a la empresa de prestación de servicios digitales o informáticos, servidor de internet, red social, administrador o titular de la plataforma digital, medio de comunicación o cualquier otro donde sea publicado el contenido referido en el artículo anterior, el</p>
---	--

	retiro inmediato de la publicación del reto viral que se realizó.
--	---

Por lo expuesto y fundado, y a fin de adecuar este ordenamiento legal, someto a consideración de esta soberanía la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL CAPÍTULO IX. RETO VIRAL PELIGROSO Y LOS ARTÍCULO 316 BIS Y 316 TER, AL TÍTULO DECIMOSEXTO. DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL, DEL CÓDIGO PENAL PARA EL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA.**

En consecuencia, se somete a consideración de esta Soberanía, la presente iniciativa con proyecto de:

DECRETO

ÚNICO.- Se **ADICIONA** el Capítulo IX. Reto Viral Peligroso y los artículos 316 Bis y 316 Ter, al Título Decimosexto. Delitos contra la Vida y la Integridad Corporal, del Código Penal para el Estado Libre y Soberano de Oaxaca, para quedar de la siguiente manera:

Artículo 316 Bis. A quien induzca, presione, incite, provoque, desafíe, estimule, obligue o amenace a realizar un reto viral que se difunde con gran rapidez a través de cualquier tecnología de la información y comunicación que ponga en peligro la integridad corporal, la salud o la vida de las personas se le impondrá de dos a cinco años de prisión y de cincuenta a cien veces el valor de la unidad de medida y actualización.

La pena de prisión se agravará de tres a siete años cuando el reto viral peligroso se comenta en perjuicio de personas menores de dieciocho años de edad, con personas incapaces de comprender el significado del hecho, con personas que padezcan alguna discapacidad o que por cualquier causa no puedan resistirlo, a pesar de su consentimiento, y con personas en

DIP. SESUL BOLAÑOS LÓPEZ

"2023, AÑO DE LA INTERCULTURALIDAD"



situación de vulnerabilidad social, que por su condición cultural, étnica y/o su pertenencia a algún pueblo originario no puedan comprender el peligro del reto viral.

Quien además de lo establecido en el párrafo primero, por cualquier medio divulgue, comparta, distribuya, publique audios o videos en los que se cometa el reto viral peligroso, se le aumentará en una mitad del mínimo a una mitad del máximo de la pena establecida en el presente artículo.

Artículo 316 Ter. Para los efectos del artículo anterior, la autoridad ordenará a la empresa de prestación de servicios digitales o informáticos, servidor de internet, red social, administrador o titular de la plataforma digital, medio de comunicación o cualquier otro donde sea publicado el contenido referido en el artículo anterior, el retiro inmediato de la publicación del reto viral que se realizó.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente Decreto entrara en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Oaxaca.

SEGUNDO. - Publíquese el presente Decreto en el Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Oaxaca.

Dado en el Recinto Legislativo de San Raymundo Jalpan, a 11 de abril de 2023.

ATENTAMENTE


DIP. SESUL BOLAÑOS LÓPEZ



INTEGRANTE DE LA LXV LEGISLATURA DEL
H. CONGRESO DEL ESTADO DE OAXACA