



Mexicali, Baja California, 03 de agosto de 2020

**Asunto: Iniciativas Oficialía de Partes**

Oficio DIP FGG-PVEM. No. /2020/NA

**DIPUTADO JULIO CÉSAR VÁZQUEZ CASTILLO  
PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA  
DEL CONGRESO DEL ESTADO.**

Presente.-

XXIII LEGISLATURA CIVIL DEL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA  
RECIBIDO  
AUG 31 2020  
OFICIALIA DE PARTES

Por medio de este conducto y en atención a lo previsto en los artículos 110 fracción I y 117 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Baja California, me permito presentar para su trámite correspondiente la siguiente, **INICIATIVA QUE REFORMA LA LEY DE SALUD PÚBLICA PARA EL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA.**

Sin otro particular por el momento, quedo a sus órdenes, para cualquier aclaración o comentario al respecto.

**ATENTAMENTE**

**DIP. FAUSTO GALLARDO GARCÍA  
COORDINADOR DEL PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO**

**DIPUTADO JULIO CÉSAR VÁZQUEZ CASTILLO  
PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA  
DEL CONGRESO DEL ESTADO.**

Compañeras diputadas,  
Compañeros diputados.

**HONORABLE ASAMBLEA:**

El suscrito **DIPUTADO FAUSTO GALLARDO GARCÍA**, en nombre y representación del Partido Verde Ecologista de México, con fundamento en lo establecido por los artículos 27 fracción I y 28 fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Baja California, 110 fracción I, 115 fracción I, 116, 117 y 118 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Baja California, me permito someter al Pleno de este H. Congreso del Estado, **INICIATIVA QUE REFORMA LA LEY DE SALUD PÚBLICA PARA EL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA** bajo la siguiente:

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS:**

Según la Organización Mundial de la Salud, una adicción es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Por su parte, el diccionario de la Real Academia Española define la adicción como la “dependencia a sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico”.

En esa tesitura, también se entiende por adicción a la enfermedad grave con consecuencias físicas, psicológicas y sociales.

La tecnología es un conjunto de técnicas y conocimientos que al ser aplicados en forma ordenada y lógica por el hombre, hace que estudie, analice, repare y considere las mejores alternativas para poder tener una vida más plena, segura y tranquila, que va en movimiento, en innovación, en evolución completa, revolucionando las diferentes industrias por todo el mundo, que van desde las mejoras cotidianas de la vida, hasta las complicadas, como en el caso de la ingeniería, la informática, la física, la comunicación y, por ende, en la salud, ya que en este campo de la medicina han aumentado muchos de sus logros en cuanto a los métodos para salvar las vidas.

Al respecto, la adicción tecnológica se caracteriza por el uso abusivo de las nuevas tecnologías, como el ordenador, el internet, el móvil, videojuegos y las redes sociales, afectando en todas las esferas y áreas de la vida cotidiana del sujeto que padece esta adicción. Tal y como sucede con las diversas adicciones, el primer síntoma es la negación al reconocimiento de dicho padecimiento, mayor aun cuando hace uso de las redes sociales, donde existe un interés permanente en conocer nuevas noticias, información y estados que comparten sus contactos, en las diversas plataformas a la que pertenece.

Cabe señalar que el uso de la tecnología puede contribuir en diversos beneficios individuales, sociales, familiares, académicos y laborales, pero, como cualquier otra materia, su abuso puede ocasionar un empobrecimiento significativo en dichas áreas.

Cuando una persona abusa de la tecnología suele producirse un empobrecimiento psicológico como consecuencia de la pérdida o deterioro de las actividades fuera de línea y las relaciones sociofamiliares.

Es por ello que, para poder ser considerado una conducta adictiva, debe estar presente la pérdida de control de la conducta, sobre la cual la persona no puede estar sin ese elemento que genera adicción (las redes sociales, Internet, videojuegos), generando con ello dependencia a dichos elementos y causando sentimientos de ansiedad, irritabilidad, depresión y desesperación, cuando no puede hacer uso de ellos, apareciendo en ello el concepto de abstinencia y necesitando cada vez más tiempo en su uso, aumentando así su tolerancia.

Cabe señalar que la adicción a los videojuegos ya ha sido en la actualidad aceptada por la OMS (Organización Mundial de la Salud) como una enfermedad. Esta es reconocida como una adicción, no tóxica, que forma parte de las adicciones del comportamiento, sobre la cual se establece una conducta que no se puede controlar.

La persona genera una dependencia muy intensa hacia el videojuego, donde pierde la noción del tiempo, perdiendo el control sobre la duración y la frecuencia en la que juega. Cuando la persona no puede jugar, aparecen sentimientos ansiosos, estrés y alteraciones en la conducta

alimentaria y del sueño. Los videojuegos se convierten en el refugio de estas personas, buscando realidades alternas, provocando con ello un determinado aislamiento social y una pérdida de las relaciones personales.

La adicción a Internet no es a Internet en sí, sino a aquello que se busca a través de él.

No obstante, hay personas que generan una dependencia al concepto de Internet en general, por el número inagotable de formas de comunicarse y por las nuevas posibilidades que ofrece Internet día a día. Internet es un instrumento de interacción, de trabajo, de información, ocio, que puede comportar muchas ventajas; sin embargo, las personas con adicción a Internet se quedan absortas en la red, cambiando su realidad exterior por la virtual.

Frente a ello, se establece un patrón conductual abusivo del uso de Internet, abandonando con ello las actividades que solían gustar a la persona, la búsqueda de información a partir de otros métodos, las relaciones personales y descuidan las diferentes obligaciones y responsabilidades.

La gran diversidad que ofrece Internet (poder escuchar música, ver vídeos, buscar información, visitar redes sociales, descargar películas, etcétera) es lo que genera su dependencia, ya que puede satisfacer cualquier necesidad de entretenimiento que tenga la persona.

No podemos negar, que la tecnología ha venido a estar presente en todas nuestras actividades, teniendo múltiples efectos en muchas temáticas, individual, social, emocional, psicológico y político.

Desafortunadamente, la adicción a la tecnología produce consecuencias individuales negativas, mismas que a continuación se asientan:

- Ansiedad
- Estrés
- Irritabilidad
- Altas dosis de tiempo en el uso del móvil
- Tristeza
- Menos interés y placer por las relaciones sociales “reales” o presenciales
- Aislamiento
- Procrastinación
- Pérdida de concentración
- Baja atención
- Bajo rendimiento en el mundo laboral o académico.
- Insomnio o dificultades del sueño.

En ese sentido, la Organización Mundial de la Salud refiere que todas las adicciones tienen un patrón similar, y algunas pautas para identificarlas son las siguientes:

- Fuerte deseo insensato y constante de consumir la sustancia, usar el objeto o participar de la actividad que genera la adicción;
- Uso excesivo del tiempo en el hábito que desencadena la adicción;
- La persona sabe que la adicción le causa daños, pero aun así no puede dejarla;

Cobra relevancia manifestar que, la Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que una de cada cuatro personas sufre trastornos de conducta vinculados con las nuevas tecnologías. En España, se calcula que entre un 6 y un 9 por ciento de los usuarios habituales de Internet podría haber desarrollado algún comportamiento adictivo.

Según el Plan Nacional de Adicciones 2018-2020, cerca de un 21% de los adolescentes de entre 14 y 18 años realiza uso compulsivo de las nuevas tecnologías. En paralelo a este problema subyace otro: en 2016, un 6,4% de estudiantes de enseñanza secundaria apostaron dinero online, y un 13,6% hicieron apuestas presenciales, según datos de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (Encuesta ESTUDES216).<sup>1</sup>

En ese orden de ideas, esta problemática está siendo abordada y tratada en otras partes del mundo, por ejemplo, Corea del Sur es uno de los países más conectados del mundo. Casi todos tienen un teléfono inteligente y acceso a internet. Y, sin embargo, esas ventajas tienen un lado oculto.<sup>2</sup>

Cifras oficiales del año pasado demuestran que más de 140,000 jóvenes eran adictos a internet, pero otros informes señalan que esa cifra podría ser mucho mayor.

Como resultado, se han abierto numerosos centros para tratar a los adolescentes que sufren este mal y ayudarlos a desconectarlos.

---

<sup>1</sup> <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/adicciones/por-que-somos-adictos-a-internet>

<sup>2</sup> <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48941216>

Actualmente, existen diversos países que han tomado medidas en este tema; en específico, el Centro de Medicina y Tratamiento de Adicciones de Kurihuama en Japón, donde en 2011 se puso en marcha el primer programa en aquel país para tratar la adicción al internet, actualmente existen 84 programas de este tipo en el país nipón.

Seguidamente, en España se creó el Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas en el año 2018, atendiendo a un total de 2,836 personas; en 2019, durante los primeros seis meses del año en comento se atendieron 2,176 personas, resaltando que la situación más atendida fue la adicción a las redes sociales, siendo los adolescentes varones los que presentan una sintomatología más severa.

De igual forma, en Suiza un informe elaborado por la Oficina Federal de Salud Pública, publicado en 2018, reveló que alrededor de 70,000 personas (1% de la población) hacen un uso "problemático" del internet.

Asimismo, el centro de rehabilitación Paradigm Malibú<sup>3</sup> afirma que las y los adolescentes se vuelven adictos al teléfono cuando "los distrae de estar presentes y participar en el mundo real, causando efectos negativos en otras áreas de su vida, incluyendo el trabajo escolar, las relaciones familiares, y otras responsabilidades"; además, asegura que esta dependencia causa presión y estrés por tratar de estar siempre disponibles en el teléfono. La primera medida que el centro toma para tratar la adicción es poner límites intencionales y una estructura alrededor del uso del celular por parte de los adolescentes.

---

<sup>3</sup> <https://www.milenio.com/estilo/este-centro-de-rehabilitacion-trata-la-adiccion-al-celular>

Explican que "aunque al inicio se opongán a estos límites, encontramos que en un periodo corto de tiempo, ellos comienzan a experimentar alivio, a sentir menos presión de estar siempre disponibles en el teléfono".<sup>4</sup>

En países como México, los estudios y políticas públicas que atienden las adicciones tecnológicas están menos desarrollados y, por tanto, las y los adolescentes que los padecen se encuentran mucho más vulnerables.

Durante la contingencia sanitaria por el Covid-19, más jóvenes e, incluso, niñas y niños, se han refugiado en el Internet, ante la imposibilidad de salir a la calle y emprender otras actividades, por lo cual, uno de los efectos que tendrán la pandemia, cuando acabé, será incrementar este tipo de adicciones.

Por lo anterior, resulta necesario implementar políticas públicas que atiendan este problema, pues, además de que esas conductas pueden ser precursoras de otras adicciones, a sustancias o al juego, como ya se ha visto en otros países, tendrán un efecto pernicioso en las generaciones del futuro, sino son resueltas de forma adecuada.

Es por ello que presentamos esta reforma, con el objetivo de que Baja California esté a la vanguardia en la materia.

Por lo expuesto y con fundamento en los artículos señalados, me permito someter a consideración de este H. Congreso del Estado de Baja California, la siguiente:

---

<sup>4</sup> Idem

## **INICIATIVA QUE REFORMA LA LEY DE SALUD PÚBLICA PARA EL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA:**

**ÚNICO.-** Se adiciona la fracción XVI al artículo 11 recorriéndose la subsecuente en su orden, se modifica la fracción I del artículo 31, y la SECCIÓN NOVENA "PROGRAMA CONTRA LAS ADICCIONES TECNOLÓGICAS" al CAPITULO NOVENO "DE LAS ADICCIONES Y DE LOS PROGRAMAS PERMANENTES DE SALUD" adicionándose los artículos 106 quinquies y 106 sexties a la Ley de Salud Pública para el Estado de Baja California, para quedar como sigue:

### **ARTÍCULO 11.- . . . .**

I a la XV. . . . .

**XVI. Formular e implementar el programa contra las adicciones tecnológicas;**

XVII. . . . .

### **ARTÍCULO 31.- . . . .**

I.- La atención de personas con padecimientos mentales, la rehabilitación psiquiátrica de enfermos crónicos, deficientes mentales, alcohólicos y personas enfermas que usen habitualmente

estupefacientes o sustancias psicotrópicas, o alguna droga; **así como aquella que son adictas a las tecnologías; y**

II a la III. . . .

## **CAPITULO NOVENO "DE LAS ADICCIONES Y DE LOS PROGRAMAS PERMANENTES DE SALUD"**

### **SECCIÓN NOVENA DEL PROGRAMA CONTRA LAS ADICCIONES TECNOLÓGICAS**

**ARTÍCULO 106 Quinquies.-** La adicción tecnológica es aquella que se caracteriza por una conducta de obsesión, ansiedad o trastorno de la persona de estar enlazado a la Internet a través de una computadora, pantalla electrónica, dispositivo móvil o consola de videojuegos, en los que se proyectan imágenes, videos y se ofrecen plataformas digitales de comunicación global como las redes sociales, videojuegos, compraventa y renta de bienes, entre otros. En el mismo sentido, cuando la persona tiene una conducta de obsesión, ansiedad o trastorno por el uso de videojuegos de forma persistente o recurrente, predominantemente fuera de línea o internet.

**ARTÍCULO 106 Sexties.-** Las autoridades sanitarias, promoverán en el Estado, programas contra las adicciones tecnológicas que comprenderá, entre otras, las siguientes acciones:

I.- La Prevención y el tratamiento de enfermedades originadas por las adicciones tecnológicas;

**II.-** La educación sobre los efectos por las adicciones tecnológicas en la salud y en las relaciones sociales, mediante campañas permanentes de información y orientación en la población, especialmente a la familia, menores de edad, por medio de estrategias individuales, colectivas y de comunicación masiva;

**III.-** El fomento de actividades educativas, deportivas, culturales, promoción de actitudes, factores de protección, habilidades y conductas que favorezcan estilos de vida activa y saludable en los individuos, la familia, la escuela, el trabajo y la comunidad que coadyuven en la lucha contra las adicciones tecnológicas;

**IV.-** La promoción de los servicios y establecimientos de medidas para la prevención, detección temprana, orientación, atención, derivación y tratamiento a personas y grupos con adicciones tecnológicas;

**V.-** La emisión de lineamientos generales para el diseño y evaluación de programas y políticas públicas contra las adicciones tecnológicas, basadas en evidencias y en experiencia aplicada; y

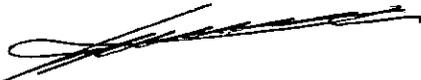
**VI.-** Las demás que determine la legislación aplicable.

## **ARTÍCULOS TRANSITORIOS**

**PRIMERO.** La presente reforma entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial del Estado.

**SEGUNDO.** El Ejecutivo del Estado a través de la Secretaría de Salud, en un plazo de seis meses, contados a partir de la entrada en vigor de la presente reforma, implementará el Programa contra las Adicciones Tecnológicas.

**ATENTAMENTE**



**DIP. FAUSTO GALLARDO GARCÍA**  
COORDINADOR DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL  
PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO