



## DIPUTADO JESÚS SESMA SUÁREZ

PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA DEL CONGRESO  
DE LA CIUDAD DE MÉXICO, III LEGISLATURA  
**PRESENTE**

El suscrito, Diputado Víctor Hugo Lobo Rodríguez, integrante del Grupo Parlamentario del Partido MORENA, en el Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 122, Apartado A, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29, Apartado A, numeral 1 y Apartado D inciso a); y 30 numeral 1 inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12 fracción II de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México, así como el artículo 2 fracción XXI, 5 fracción I, 95 fracción II y 96 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración de este H. Congreso la **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES AL CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL, EN MATERIA DE ACOSO VIRTUAL EN ENTORNOS INMERSIVOS**, al tenor de lo siguiente:

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La evolución tecnológica ha transformado profundamente las formas en que las personas interactúan, dando paso a entornos virtuales inmersivos como los videojuegos en línea y los metaversos. Estos espacios ofrecen oportunidades de socialización y entretenimiento, pero también han emergido como escenarios propicios para nuevas formas de violencia, especialmente el acoso virtual.

En la Ciudad de México, el acceso a tecnologías digitales es significativo. Según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en 2022, el 78.6% de la población de seis años y más utilizó internet, lo que representa un incremento respecto a años anteriores.<sup>1</sup>

La violencia digital, definida como actos de agresión realizados mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación, ha mostrado un incremento preocupante.

De acuerdo con la Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres (CONAVIM), entre enero de 2022 y mayo de 2023, se registraron 2,515 casos de violencia digital en México, siendo la mayoría de las víctimas mujeres.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2023, 19 de junio). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2022* [Comunicado de prensa núm. 367/23]. Recuperado de: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ENDUTIH/ENDUTIH\\_22.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ENDUTIH/ENDUTIH_22.pdf)

<sup>2</sup> Secretaría de Gobernación. (2023, 23 de junio). *Se registran de enero 2022 a mayo 2023, 2 mil 515 casos de violencia digital: Conavim* [Comunicado de prensa núm. 354/2023]. <https://www.gob.mx/segob/prensa/se-registran-de-enero-2022-a-mayo-2023-2-mil-515-casos-de-violencia-digital-conavim?idiom=es>



En la Ciudad de México, la Secretaría de las Mujeres reportó que, en 2023, el 20.9% de la población usuaria de internet de 12 años y más experimentó alguna forma de acoso cibernético. Este fenómeno afecta desproporcionadamente a mujeres jóvenes, quienes son más propensas a recibir insinuaciones o propuestas sexuales no deseadas.<sup>3</sup>

En este orden de ideas, los medios inmersivos son plataformas digitales avanzadas que permiten a las y los usuarios experimentar entornos tridimensionales interactivos a través de avatares, simulaciones gráficas, realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR). Estas tecnologías crean la sensación de "presencia" o inmersión total en un mundo digital, permitiendo no solo comunicación textual o visual, sino también interacciones corporales simuladas (como caminar, perseguir, tocar o incluso bloquear digitalmente a otros avatares).

Igualmente, el término metaverso hace referencia a un ecosistema digital compartido y persistente, donde las y los usuarios pueden socializar, jugar, trabajar o realizar transacciones económicas dentro de un espacio virtual. Plataformas como *Horizon Worlds*, *Roblox*, *Fortnite Creative Mode*, *VRChat* y *Decentraland* son ejemplos actuales de metaversos o entornos inmersivos.

A diferencia de las plataformas tradicionales de redes sociales o chats, donde la interacción es bidimensional (texto, imagen, video), los entornos inmersivos implican una experiencia sensorial completa en la que las agresiones pueden tomar la forma de persecuciones virtuales, cercos digitales, manipulación de espacios 3D, suplantación de identidad mediante avatares, entre otros comportamientos específicos.

Aunque existen leyes que abordan la violencia digital, como la conocida "Ley Olimpia", estas no contemplan de manera específica el acoso en entornos inmersivos. El Código Penal para el Distrito Federal (vigente en la Ciudad de México), en su artículo 179, tipifica el acoso sexual, pero no aborda las particularidades del acoso virtual en plataformas digitales avanzada. Esta laguna legal impide que las autoridades puedan actuar de manera efectiva ante casos de acoso en entornos inmersivos, dejando a las víctimas sin una protección adecuada y a los agresores sin sanciones proporcionales.

La violencia digital afecta de manera desproporcionada a mujeres y niñas. Según el Instituto Nacional de las Mujeres (INMUJERES), las mujeres de 18 a 24 años tienen un 27% más de probabilidad de ser víctimas de ciberacoso en comparación con los hombres.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2024, 17 de julio). *Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2023* [Comunicado de prensa núm. 413/24]. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2024/MOCIBA/MOCIBA2023.pdf>

<sup>4</sup> Secretaría de Gobernación. (2023, 23 de junio). *Se registran de enero 2022 a mayo 2023, 2 mil 515 casos de violencia digital: Conavim*. <https://www.gob.mx/segob/prensa/se-registran-de-enero-2022-a-mayo-2023-2-mil-515-casos-de-violencia-digital-conavim?idiom=es>



Cabe señalar que, el contenido sexual no solicitado es una de las formas más comunes de acoso que enfrentan en línea. En la Ciudad de México, la Secretaría de las Mujeres ha implementado programas para atender y prevenir la violencia digital, pero reconoce la necesidad de fortalecer el marco legal para abordar las nuevas formas de acoso que surgen en entornos digitales avanzados.

México ha asumido compromisos internacionales para erradicar la violencia contra las mujeres, incluyendo la violencia digital. Instrumentos como la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW) y la Convención de Belém do Pará obligan al Estado mexicano a adoptar medidas para prevenir, sancionar y erradicar la violencia en todas sus formas. Además, aunque México no ha ratificado el Convenio de Budapest sobre Ciberdelincuencia, en dicho instrumento internacional se establecen directrices para combatir los delitos cometidos a través de medios electrónicos, incluyendo el acoso en línea.

La creciente incidencia de acoso en entornos inmersivos y la falta de una tipificación específica en el marco legal aplicable en la Ciudad de México evidencian la necesidad urgente de una reforma al Código Penal. Esta reforma debe contemplar las particularidades del acoso virtual en plataformas digitales avanzadas, estableciendo sanciones proporcionales y mecanismos de prevención y atención para las víctimas.

Las dinámicas de interacción en los entornos virtuales actuales han superado con creces los límites de los videojuegos tradicionales. Hoy en día, plataformas como metaversos, juegos en línea masivos o simuladores sociales permiten una **inmersión total en espacios digitales**, donde las y los usuarios interactúan a través de avatares, entornos personalizables y realidad aumentada. En estos contextos, han proliferado prácticas de acoso difíciles de tipificar con las herramientas legales tradicionales.

Al no estar claramente reguladas, estas acciones pueden derivar en **violencia psicológica grave**. La falta de mecanismos legales para identificar y sancionar este tipo de violencia vulnera los derechos humanos a la dignidad, la integridad personal y el desarrollo libre de violencia en cualquier entorno, incluidos los digitales.

La acelerada expansión de plataformas digitales inmersivas ha transformado los modos de convivencia, interacción y socialización de millones de personas, particularmente jóvenes y adolescentes. Si bien estas tecnologías ofrecen oportunidades de desarrollo, también abren espacios para formas sofisticadas de acoso, simulación de agresiones, suplantación de identidad o difusión no autorizada de contenido sexualizado. Estas prácticas no son meramente simbólicas: generan daño psíquico comprobable y afectan el libre desarrollo de la personalidad.



Frente a estos desafíos, el Estado no puede adoptar una postura pasiva. Así como la legislación ha evolucionado para sancionar la violencia digital en redes sociales o mensajería, resulta imprescindible ampliar el marco normativo a los espacios virtuales inmersivos, cuyas características técnicas y dinámicas de interacción requieren tipificaciones específicas, herramientas de investigación digital y una clara articulación con el marco nacional de clasificación de contenidos.

Al abordar esta problemática de manera integral, se contribuirá a garantizar el derecho de todas las personas a una vida libre de violencia, tanto en el mundo físico como en el digital, y se fortalecerá el compromiso de la Ciudad de México con la protección de los derechos humanos en la era digital.

Por tanto, esta reforma busca **cerrar la brecha normativa existente** entre los espacios digitales inmersivos y los marcos legales actuales, incorporando herramientas jurídicas modernas.

## ARGUMENTOS QUE LA SUSTENTAN

I. Compromisos Internacionales y Aportes Académicos: Protegiendo Derechos en el Espacio Digital México ha suscrito diversos instrumentos internacionales que obligan al Estado a prevenir, sancionar y erradicar todas las formas de violencia, incluyendo las que se manifiestan en entornos digitales.

- Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW) y Convención de Belém do Pará: Ambas subrayan la obligación de legislar para erradicar la violencia en todos los ámbitos, incluidos los digitales.
- Convenio de Budapest sobre la Ciberdelincuencia: Aunque México aún no lo ha ratificado, este convenio sirve como estándar jurídico para fortalecer la legislación penal en delitos informáticos.
- Aporte Académico: En el artículo *“Metaverso, violencia de género y orden de alejamiento virtual”*, publicado en la Revista Actualidad Jurídica Iberoamericana (número 21, agosto de 2024), los autores Elisa Simón Soler y Hernán López Hernández advierten que los marcos normativos tradicionales resultan insuficientes para abordar las complejidades del acoso y violencia de género en entornos inmersivos. Proponen mecanismos como las órdenes de alejamiento virtual, que reflejan la necesidad de adaptar las herramientas legales a las especificidades de la violencia digital actual. Este estudio subraya que la experiencia de las víctimas en el metaverso puede tener impactos psicológicos tan graves como la violencia física o



psicológica en el mundo real, haciendo urgente la creación de figuras jurídicas específicas y adaptadas.

## II. Marco Nacional: La Evolución Legislativa Frente a la Violencia Digital.

A nivel nacional, se han realizado esfuerzos significativos para reconocer y sancionar la violencia digital:

- Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia: Esta ley establece que la violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, causando daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia.
- Ley Olimpia: Este conjunto de reformas legislativas, impulsadas por la activista Olimpia Coral Melo, ha sido adoptado en diversas entidades federativas, incluyendo la Ciudad de México, para reconocer y sancionar la violencia digital. La Ley Olimpia ha transformado el ciberacoso, la extorsión en medios digitales y la difusión de contenido íntimo sin consentimiento en delitos sancionables.

Sin embargo, estas leyes aún no contemplan de manera específica el acoso en entornos inmersivos, como los videojuegos en línea y los metaversos, lo que crea un vacío legal que impide una protección efectiva para las víctimas de estas nuevas formas de violencia digital.

## III. Realidad en la Ciudad de México: Estadísticas y Casos Relevantes

En la Ciudad de México, la violencia digital es una problemática creciente que afecta a diversos grupos de la población.

Estadísticas del INEGI: Según el Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2023 del INEGI, el 17.6% de la población de 12 años y más en la Ciudad de México ha experimentado alguna situación de ciberacoso. A nivel nacional, el 20.9% de la población usuaria de internet vivió alguna situación de acoso cibernético, lo que representa 18.4 millones de personas.

## IV. Necesidad de una Reforma Legislativa Específica.

La falta de una tipificación específica del acoso en entornos inmersivos en el Código Penal de la Ciudad de México impide que las autoridades puedan actuar de manera efectiva



ante estos casos. Es fundamental establecer un marco legal que contemple las particularidades de estas plataformas digitales avanzadas, incluyendo las formas de interacción y los medios comisivos utilizados para perpetrar el acoso.

Además, es necesario establecer sanciones proporcionales y mecanismos de prevención y atención para las víctimas, con un enfoque diferenciado para menores de edad, mujeres y personas con discapacidad, quienes son especialmente vulnerables a este tipo de violencia.

En virtud de lo anterior, se vuelve indispensable ampliar y actualizar el marco jurídico local para contemplar de manera específica las agresiones que ocurren en los entornos digitales inmersivos. La singularidad de estos espacios, donde las interacciones trascienden la comunicación tradicional para materializarse en experiencias tridimensionales y sensoriales, demanda herramientas legales precisas que prevengan, sancionen y reparen los daños derivados de conductas hostiles, tales como la persecución virtual, el acoso mediante avatares y la manipulación abusiva de entornos gráficos.

La omisión legislativa en este campo perpetúa la impunidad y desprotege especialmente a grupos en diferentes grados de vulnerabilidad como mujeres, menores de edad y personas con discapacidad.

Así, la presente iniciativa responde no solo a una exigencia técnica derivada de la evolución tecnológica, sino también a un compromiso ético y constitucional con la protección integral de los derechos humanos en todos los espacios donde se desarrollan las relaciones sociales contemporáneas, tal como lo mandata el principio de progresividad previsto en el artículo 1º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en concordancia con los estándares internacionales de derechos humanos.

## FUNDAMENTO LEGAL

### 1. **Ámbito Internacional: La Obligación de Proteger los Derechos en el Entorno Digital.**

El marco internacional de los derechos humanos establece obligaciones precisas para los Estados parte en relación con la prevención, atención y sanción de todas las formas de violencia, incluidas las que se presentan en entornos digitales e inmersivos.

En primer lugar, la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW), ratificada por México en 1981, impone al Estado mexicano el deber de adoptar medidas legislativas y de otro carácter para proteger a las mujeres contra todo acto de violencia o discriminación. El Artículo 2 establece: "*Los Estados Partes condenan la discriminación contra la mujer en todas sus formas y convienen en seguir, por*



*todos los medios apropiados y sin dilaciones, una política encaminada a eliminar la discriminación contra la mujer".*

La Recomendación General No. 35 (CEDAW, 2017) sobre la violencia por razón de género amplía este mandato a la violencia digital y tecnológica, advirtiendo que las agresiones cometidas a través de medios electrónicos son igualmente dañinas que las cometidas en el ámbito físico. El documento señala: *"La violencia contra la mujer por razón de género puede adoptar múltiples formas, incluidas las digitales, y los Estados deben adoptar medidas para prevenir, investigar, castigar y reparar estos actos".*

Asimismo, la Convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra la Mujer (Convención de Belém do Pará), ratificada por México en 1998, obliga en su Artículo 7 a los Estados a adoptar medidas específicas para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra la mujer, incluyendo la que ocurre en espacios públicos y privados, sin limitarse al entorno físico. El artículo establece: *"Los Estados Partes convienen en adoptar, por todos los medios apropiados y sin dilaciones, políticas orientadas a prevenir, sancionar y erradicar dicha violencia".*

El Convenio sobre la Ciberdelincuencia del Consejo de Europa (Convenio de Budapest), aunque aún no ha sido ratificado por México, constituye la referencia normativa internacional más avanzada en materia de ciberdelitos. Este instrumento establece la obligación de los Estados para tipificar penalmente las conductas lesivas cometidas mediante tecnologías de la información, lo que respalda la incorporación de figuras como el acoso virtual en entornos inmersivos. El preámbulo del convenio señala: *"Estimando que la lucha efectiva contra la ciberdelincuencia requiere una cooperación internacional reforzada, rápida y eficaz en materia penal".*

Adicionalmente, la literatura académica especializada, como el artículo "Metaverso, violencia de género y orden de alejamiento virtual" de Elisa Simó Soler y Hernán López Hernández (2024), publicado en la Revista Actualidad Jurídica Iberoamericana, señala que los marcos legales actuales carecen de especificidad para abordar el acoso y la violencia en entornos inmersivos, y propone la creación de figuras jurídicas adaptadas a las dinámicas digitales, lo cual confirma la pertinencia de la presente reforma. El artículo destaca: *"La ausencia de normativas específicas para el metaverso deja a las víctimas de violencia de género en estos entornos sin una protección jurídica adecuada".*

## **2. Ámbito Nacional: La Progresividad de los Derechos y la Obligación del Estado Mexicano.**

El Artículo 1º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos consagra el principio pro persona, estableciendo que *"En los Estados Unidos Mexicanos todas las*



*personas gozarán de los derechos humanos reconocidos en esta Constitución y en los tratados internacionales de los que el Estado Mexicano sea parte".*

Además, obliga a todas las autoridades a promover, respetar, proteger y garantizar estos derechos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad, lo cual implica que la legislación debe actualizarse constantemente para enfrentar nuevas amenazas a los derechos fundamentales.

En este mismo sentido, el Artículo 6º constitucional reconoce el derecho de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, así como la obligación del Estado para garantizar su protección y seguridad. Este artículo establece que *"El Estado garantizará el derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e internet"*.

Por su parte, la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, en su Artículo 6 Bis, define la violencia digital como todas aquellas acciones dolosas realizadas mediante el uso de tecnologías que lesionan la dignidad y los derechos de las personas, y en particular de las mujeres, ampliando el espectro normativo para incluir entornos digitales.

El avance más notable en esta materia es la Ley Olimpia, adoptada por la Ciudad de México en 2020, que tipifica diversas formas de violencia digital, especialmente la difusión no consentida de contenido íntimo. No obstante, dicha legislación aún no contempla de manera expresa el acoso en plataformas de videojuegos, metaversos o entornos inmersivos, dejando un vacío normativo que esta reforma busca subsanar.

### **3. Ámbito Local: La Protección Integral en la Ciudad de México.**

La Constitución Política de la Ciudad de México, en su Artículo 6º, apartado B, garantiza el derecho a la privacidad, protección de datos personales y el acceso a la justicia digital. Este apartado establece que *"Toda persona tiene derecho a que se respete y proteja su privacidad individual y familiar, a la inviolabilidad del domicilio y de sus comunicaciones"*.

Además, el Artículo 11º reconoce la violencia digital como una modalidad de violencia de género y ordena su sanción y erradicación. Este artículo señala que *"Las autoridades adoptarán todas las medidas necesarias, temporales y permanentes, para erradicar la discriminación, la desigualdad de género y toda forma de violencia contra las mujeres"*. En el mismo sentido, la Ley de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia de la Ciudad de México establece la violencia digital como una categoría específica en su Artículo 19, pero no cuenta aún con un correlato penal detallado en el Código Penal local que contemple las particularidades de los entornos inmersivos, lo cual crea un área de impunidad.



El Código Penal para el Distrito Federal vigente en la Ciudad de México, específicamente en su Artículo 179, tipifica el acoso sexual, incluyendo ciertas conductas cometidas a través de medios digitales. Sin embargo, esta disposición se queda corta al no considerar las dinámicas propias de las plataformas inmersivas, tales como el acoso mediante avatares, la persecución virtual o la manipulación de entornos tridimensionales, situaciones que requieren un tratamiento normativo autónomo para garantizar efectividad.

En virtud de todo esto, la Jefatura de Gobierno y la Secretaría de las Mujeres de la Ciudad de México han reconocido en boletines recientes la urgencia de actualizar la legislación penal para responder a la nueva realidad digital y atender fenómenos emergentes como el ciberacoso en videojuegos y metaversos.

### DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO Y ORDENAMIENTO A MODIFICAR.

Para otorgar mayor claridad de la propuesta realizada, se presenta el siguiente cuadro comparativo entre el texto vigente y la propuesta de modificación

CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE MODIFICACIÓN
LIBRO SEGUNDO	...
PARTE ESPECIAL	...
TÍTULO QUINTO	...
DELITOS CONTRA LA LIBERTAD Y LA SEGURIDAD SEXUALES Y EL NORMAL DESARROLLO PSICOSEXUAL	...
CAPÍTULO I AL III...	...
SIN CORRELATIVO	<b>CAPÍTULO III BIS.</b> <b>ACOSO VIRTUAL EN ENTORNOS INMERSIVOS</b>



CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE MODIFICACIÓN
SIN CORRELATIVO	<p><b>ARTÍCULO 179 TER.</b> Se sancionará a la persona que, por medio de plataformas de videojuegos en línea, entornos virtuales inmersivos, metaversos u otros sistemas digitales de interacción, realice acciones intencionadas que tengan como efecto la afectación psicológica documentada de otra persona, consistentes en actos de hostigamiento, persecución, intimidación o simulación de conductas agresivas o sexuales, utilizando tecnologías digitales de interacción.</p> <p>Se impondrá de uno a tres años de prisión y de 200 a 500 Unidades de Medida y Actualización, cuando se acredite un diagnóstico psicológico emitido por profesional certificado que evidencie daño emocional o psicológico atribuible a los actos descritos</p> <p>Este delito se perseguirá por querrela de parte ofendida.</p> <p>En caso de reincidencia, se impondrá de 3 a 5 años de prisión y de 300 a 600 Unidades de Medida y Actualización.</p>
SIN CORRELATIVO	<p><b>ARTÍCULO 179 QUATER.</b> Se consideran como actos constitutivos de acoso virtual en entornos inmersivos los siguientes, cuando sean realizados de forma reiterada, intencional y con conocimiento de su impacto:</p> <p>I. Envío de mensajes con lenguaje ofensivo, intimidatorio, amenazante o de contenido sexual explícito no solicitado, a través de sistemas de comunicación integrados como chats de texto, voz o video.</p> <p>II. Uso de avatares, herramientas gráficas u otros mecanismos digitales para seguir, bloquear, hostigar o ejecutar simulaciones explícitas de agresión física o sexual dirigidas a una persona identificable.</p>



CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE MODIFICACIÓN
	<p>III. Difusión, alteración o exhibición no autorizada de imágenes, videos, audios o cualquier contenido digital relacionado con la víctima con el objetivo comprobable de afectar su integridad psicoemocional o reputación.</p> <p>IV. Suplantación de identidad digital o creación de perfiles falsos con el fin de desacreditar, ridiculizar o causar perjuicio emocional, psicológico o social a la víctima.</p>
SIN CORRELATIVO	<p><b>ARTÍCULO 179 QUINQUES.</b> Para efectos del artículo anterior, se entenderán como medios comisivos aquellos mecanismos o herramientas digitales que permitan la ejecución de los actos de acoso, entre los cuales se incluyen:</p> <p>a) Sistemas de mensajería mediante texto, voz o video integrados en plataformas de videojuegos, metaversos u otros entornos digitales interactivos.</p> <p>b) Interacciones a través de avatares, representaciones gráficas, animaciones, realidad aumentada, realidad virtual o cualquier otra forma de presencia digital personalizable.</p> <p>c) Utilización de tecnologías de inteligencia artificial, generación automatizada de contenidos, sistemas de edición digital avanzada como deepfakes o similares, que permitan crear o manipular material con el propósito de agredir o intimidar a una persona.</p> <p>d) Cualquier otro mecanismo tecnológico actual o futuro que permita la interacción directa o indirecta entre usuarios dentro de entornos digitales inmersivos, y que sea utilizado con fines de acoso conforme a lo dispuesto en el artículo anterior.</p>
SIN CORRELATIVO	<p><b>ARTÍCULO 179 SEXIES.</b> Cuando la víctima sea una persona menor de edad, mujer, persona con</p>



CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE MODIFICACIÓN
	discapacidad o integrante de un grupo en situación de vulnerabilidad, la pena se aumentará hasta en una mitad.

Por lo anteriormente expuesto, fundado y motivado, someto a consideración de este H. Congreso la presente iniciativa con proyecto de:

## DECRETO

**ÚNICO.** SE ADICIONA UN CAPÍTULO III BIS, DENOMINADO ACOSO VIRTUAL EN ENTORNOS INMERSIVOS AL TÍTULO QUINTO DELITOS CONTRA LA LIBERTAD Y LA SEGURIDAD SEXUALES Y EL NORMAL DESARROLLO PSICOSEXUAL DEL LIBRO SEGUNDO PARTE ESPECIAL Y SE ADICIONAN LOS ARTÍCULOS 179 TER, 179 QUATER, 179 QUINQUIES Y 179 SEXIES AL CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL, para quedar como sigue:

### CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL

#### LIBRO SEGUNDO PARTE ESPECIAL

#### TÍTULO QUINTO DELITOS CONTRA LA LIBERTAD Y LA SEGURIDAD SEXUALES Y EL NORMAL DESARROLLO PSICOSEXUAL

#### CAPÍTULO I AL III...

#### CAPÍTULO III BIS. ACOSO VIRTUAL EN ENTORNOS INMERSIVOS

ARTÍCULO 179 TER. Se sancionará a la persona que, por medio de plataformas de videojuegos en línea, entornos virtuales inmersivos, metaversos u otros sistemas digitales de interacción, realice acciones intencionadas que tengan como efecto la afectación psicológica documentada de otra persona, consistentes en actos de hostigamiento, persecución, intimidación o simulación de conductas agresivas o sexuales, utilizando tecnologías digitales de interacción.



Se impondrá de uno a tres años de prisión y de 200 a 500 Unidades de Medida y Actualización, cuando se acredite un diagnóstico psicológico emitido por profesional certificado que evidencie daño emocional o psicológico atribuible a los actos descritos.

Este delito se perseguirá por querrela de parte ofendida.

En caso de reincidencia, se impondrá de 3 a 5 años de prisión y de 300 a 600 Unidades de Medida y Actualización.

ARTÍCULO 179 QUATER. Se consideran como actos constitutivos de acoso virtual en entornos inmersivos los siguientes, cuando sean realizados de forma reiterada, intencional y con conocimiento de su impacto:

I. Envío de mensajes con lenguaje ofensivo, intimidatorio, amenazante o de contenido sexual explícito no solicitado, a través de sistemas de comunicación integrados como chats de texto, voz o video.

II. Uso de avatares, herramientas gráficas u otros mecanismos digitales para seguir, bloquear, hostigar o ejecutar simulaciones explícitas de agresión física o sexual dirigidas a una persona identificable.

III. Difusión, alteración o exhibición no autorizada de imágenes, videos, audios o cualquier contenido digital relacionado con la víctima con el objetivo comprobable de afectar su integridad psicoemocional o reputación.

IV. Suplantación de identidad digital o creación de perfiles falsos con el fin de desacreditar, ridiculizar o causar perjuicio emocional, psicológico o social a la víctima.

ARTÍCULO 179 QUINQUIES. Para efectos del artículo anterior, se entenderán como medios comisivos aquellos mecanismos o herramientas digitales que permitan la ejecución de los actos de acoso, entre los cuales se incluyen:

a) Sistemas de mensajería mediante texto, voz o video integrados en plataformas de videojuegos, metaversos u otros entornos digitales interactivos.

b) Interacciones a través de avatares, representaciones gráficas, animaciones, realidad aumentada, realidad virtual o cualquier otra forma de presencia digital personalizable.



c) Utilización de tecnologías de inteligencia artificial, generación automatizada de contenidos, sistemas de edición digital avanzada como *deepfakes* o similares, que permitan crear o manipular material con el propósito de agredir o intimidar a una persona.

d) Cualquier otro mecanismo tecnológico actual o futuro que permita la interacción directa o indirecta entre usuarios dentro de entornos digitales inmersivos, y que sea utilizado con fines de acoso conforme a lo dispuesto en el artículo anterior.

ARTÍCULO 179 SEXIES. Cuando la víctima sea una persona menor de edad, mujer, persona con discapacidad o integrante de un grupo en situación de vulnerabilidad, la pena se aumentará hasta en una mitad.

## ARTÍCULOS TRANSITORIOS

**PRIMERO.** Remítase a la persona titular de la Jefatura de Gobierno para su promulgación y publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

**SEGUNDO.** El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

**TERCERO.** La Fiscalía General de Justicia de la Ciudad de México, en coordinación con la Secretaría de Seguridad Ciudadana y la Secretaría de las Mujeres, deberá emitir, en un plazo no mayor a 120 días naturales contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, los lineamientos técnicos y operativos para la adecuada investigación, persecución y sanción del delito de acoso virtual en entornos inmersivos.

**CUARTO.** La Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación de la Ciudad de México y la Secretaría de las Mujeres deberán incluir, dentro de sus programas de concientización digital, campañas informativas sobre la existencia del tipo penal de acoso virtual en entornos inmersivos, en un plazo no mayor a 180 días naturales contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

**QUINTO.** Las plataformas digitales, empresas desarrolladoras y operadoras de videojuegos y metaversos que operen en la Ciudad de México serán invitadas, a través de la Fiscalía General de Justicia de la Ciudad de México, a establecer protocolos de colaboración y conservación de evidencia digital, a fin de dar cumplimiento oportuno a los requerimientos de las autoridades competentes en materia de justicia penal.



**SEXTO.** La Secretaría de Gobernación, en coordinación con la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía y con las instancias competentes de la Ciudad de México, emitirá en un plazo no mayor a 180 días naturales a partir de la entrada en vigor del presente decreto, los lineamientos complementarios para actualizar el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, incorporando criterios aplicables a plataformas de interacción en línea, entornos inmersivos y tecnologías de simulación social (como el metaverso), en lo relativo a la prevención de conductas de acoso, hostigamiento o violencia digital.

**SÉPTIMO.** La Comisión de Derechos Humanos de la Ciudad de México deberá elaborar y publicar un informe de evaluación sobre la implementación de este Decreto, incluyendo recomendaciones para su mejora continua, dentro de los primeros 12 meses posteriores a la entrada en vigor del mismo.

Palacio Legislativo de Donceles, a los 7 días del mes de octubre de 2025.

**ATENTAMENTE**

*Víctor Hugo Lobo Rodríguez*

**DIPUTADO VÍCTOR HUGO LOBO RODRÍGUEZ**

## Certificado de firma

03/10/2025 13:28

Documento electrónico

Solicitante del proceso de firma Manifestación unilateral

Identificador: 68E023BB651BCF567C229563

Nombre y extensión: IN DVHLR CP Acoso Entornos Inmersivos.pdf

Descripción:

Cantidad de páginas: 3

Estado: Firmado

Firmantes: 1

Huella digital del contenido del documento original:

09ae0a8c92af17a6f67033374d8ce770a8720f6edc3da3b22d2ce10dfc752829

Huella digital del contenido del documento firmado:

347b4c1355a8d20ffea89a373db94b6aed3d7b50de4dc578a5f51d77af36300d

Nombre: Víctor Hugo Lobo Rodríguez

Compañía: SR LUZ SA DE CV

Correo electrónico: hugo.lobos@congresocdmx.gob.mx

Teléfono:

Dirección IP: 189.146.146.4

Fecha y hora de emisión

(America/Mexico\_City):

03/10/2025 13:27

## Constancia de conservación del documento firmado

Información de la constancia NOM-151

Información del emisor de la constancia NOM-151

Fecha de emisión:

03/10/2025 19:28:44 UTC (03/10/2025 13:28:44 Hora local de la Ciudad de México)

Nombre y extensión:

81325dad-b797-4c30-bed5-d104f3a4fdef.cons

Huella digital contenida en la constancia:

347b4c1355a8d20ffea89a373db94b6aed3d7b50de4dc578a5f51d77af36300d

Prestador de Servicios de Certificación (PSC):

PSC WORLD S.A. DE C.V.

Certificado PSC válido desde: 2017-07-19

Certificado PSC válido hasta: 2029-07-19

## Firmantes

Firmante 1. Víctor Hugo Lobo Rodríguez

Atributos

Firma

Fecha

Tipo de actuación: Por su Propio

ID: 68E023E47F60B277A14C4BCE

Derecho

IP: 189.146.146.4

Compañía: SR LUZ SA DE CV

Método de notificación: Correo

Correo: hugo.lobos@congresocdmx.gob.mx

Teléfono:

Emisor de la firma electrónica:

Dibujada en dispositivo

Plataforma: https://app.con-certeza.mx

Firma con texto

Victor Hugo Lobo Rodríguez

Enviado: 03/10/2025  
13:27:57Aceptó Aviso de  
Privacidad: 03/10/2025  
13:28:36

Visto: 03/10/2025 13:28:36

Confirmado:

03/10/2025 13:28:36.985

Firmado:

03/10/2025 13:28:36.986

EL ESPACIO DEBAJO SE HA DEJADO EN BLANCO INTENCIONALMENTE

Método de validación de firmante:

Enlace de verificación

En el siguiente enlace se encuentra el portal para validar la constancia NOM-151 y el estado de integridad de este documento:  
<https://app.con-certeza.mx/constancia/81325dad-b797-4c30-bed5-d104f3a4fdef>

