

1. Tesis jurisprudenciales y tesis aisladas del Semanario Judicial de la Federación

Se publican en el Semanario Judicial de la Federación un total de 26 tesis: 9 jurisprudenciales (un precedente obligatorio) y 17 aisladas.

Entre los temas que se abordan en las tesis jurisprudenciales encontramos: suplencia de la queja deficiente en materia fiscal; publicidad de las sesiones de las Salas Regionales del Tribunal Federal de Justicia Administrativa; recurso de revisión en el juicio de amparo contra normas generales; juicio de amparo indirecto contra el rechazo de que declara improcedente el procedimiento de suspensión de funcionarios municipales por incumplimiento de un laudo; entre otros.

En cuanto a las tesis aisladas, encontramos temas como: carácter de información de interés público de las versiones públicas de las sentencias; competencia por razón de tiempo de los tribunales laborales una vez que inicien funciones; prueba testimonial y prueba confesional en el juicio laboral; coexistencia de la pensión compensatoria en la modalidad asistencial y resarcitoria; falta de exhibición de copias de los documentos anexos a la contestación de demanda en el juicio oral mercantil; actos de investigación en el proceso penal acusatorio; entre otros.

Para conocer el contenido de las tesis de esta semana, consulta la siguiente liga: <https://bit.ly/3B3fAjT>

2. ¿Autos chocolate?

El marco normativo que regula la importación de autos nuevos y autos usados en México ha ido cambiando de forma paulatina por los compromisos que se acordaron desde el extinto Tratado de Libre Comercio de América del Norte; de tener un esquema completamente prohibitivo y por ende proteccionista de la industria nacional, el mercado a la importación de estos bienes se ha ido liberalizando poco a poco, al punto de que es posible importar a México vehículos automotores.

¿Pero y qué sucede con los autos que se encuentran ilegalmente circulando en México? El Gobierno Federal publicó un acuerdo en el Diario Oficial de la Federación que instruye a diversas Secretarías de Estado a buscar soluciones a este tema.

En la siguiente liga te platicamos acerca de este acuerdo: <https://bit.ly/3B0DGfj>

Los videojuegos y la violencia.

En una de las conferencias matutinas del Presidente López Obrador se introdujo como tema al debate público el uso de videojuegos y el posible impacto que estos pueden tener en audiencias jóvenes.

Por tal motivo se presentó un decálogo por parte del Gobierno Federal con el cual se busca que los jugadores de todas las edades puedan salvaguardar en todo momento su seguridad y su integridad.

Canción sugerida
da cilck



En este contexto, es necesario partir haciendo una distinción entre los efectos que pueden tener (positivos o negativos) los videojuegos en los *gamers* y el riesgo al que pueden estar expuestos por la naturaleza de los videojuegos y la creciente demanda de videojuegos en línea y multiplataforma.

Habiendo establecido esta primera distinción, el decálogo del Gobierno Federal busca promover una cultura de seguridad de la información y de la identidad digital de los jugadores, ya que se puede estar expuesto a un alto riesgo de sufrir una vulneración, como es el robo de identidad o la clonación de medios de pagos como las tarjetas de crédito.

Ciertamente es importante que todas las personas que utilizan cualquier plataforma de videojuegos tienen que velar por su seguridad y por la integridad de la información que comparten en dichas plataformas.

También es importante tomar en cuenta el rango de edades de las personas que destinan alguna porción de su tiempo a videojuegos, ya que el riesgo no será el mismo para personas que son menores de edad a personas mayores de edad que tienen un criterio más sólido respecto de los posibles fraudes en línea de cuáles pueden ser víctimas.



El decálogo

1. No jugar ni chatear con desconocidos.
2. Establecer horarios de juego.
3. No utilizar cuentas de correo electrónico personal, sino generar nuevos para jugar.
4. No proporcionar datos personales, datos telefónicos ni datos bancarios.
5. No usar micrófonos o cámaras.
6. No compartir ubicación.
7. Reportar cuentas de jugadores agresivos o sospechosas.
8. Mantener la configuración de control parental, que brinda seguridad en los dispositivos para los niños.
9. En menores de edad, jugar de preferencia bajo supervisión de adultos.
10. Si se detecta algún tipo de acoso o violencia o amenaza en contra de las niñas, niños y adolescentes mientras juegan, se puede reportar al 088.

Como se puede observar, la mayoría de los principios que se establecen en el decálogo tienen un contenido de protección de datos personales y de seguridad de la información, mientras que únicamente el numeral 2 hace referencia a una cuestión inherente a los efectos que pueden tener los videojuegos en las personas.

Y la realidad es que los datos personales y la forma en que estos son utilizados por las diferentes plataformas suponen un riesgo por el posible mal uso que se pueda hacer de esta información.

Adicionalmente a las recomendaciones que se vierten en el decálogo, también es prudente el tener en cuenta que ya han ocurrido filtraciones de datos provenientes de bases de información de plataformas como PlayStation Network y Xbox, por lo que estar al pendiente de los posibles avisos que puedan hacer estas plataformas por vulneraciones a sus bases de datos, debe de formar parte de la seguridad de la información de todo *gamer*.



El verdadero debate

¿Los videojuegos son buenos o malos para los menores de edad? ¿Los videojuegos incitan la violencia? ¿Los videojuegos causan adicción? ¿Los videojuegos incitan al racismo y otros estereotipos xenofóbicos? ¿Los videojuegos ayudan a la plasticidad del cerebro? ¿Los videojuegos ayudan a la memoria?

El debate respecto de los beneficios y/o perjuicios que tienen los videojuegos en las personas que los juegan ha estado presente desde el momento en que se desarrolló el primer videojuego y se puso a disposición del público en general.

Es una realidad que el consumo en exceso de cualquier bien resulta nocivo para la salud y parte del argumento en contra de los videojuegos nacen a partir de esta premisa, sin embargo, se busca reducir el debate respecto de los efectos nocivos de los videojuegos a este argumento, dejando a un lado otras consideraciones y realidades que son inherentes a los videojuegos.

En muchas ocasiones se ha buscado el vincular o relacionar la violencia que está presente en escuelas de los Estados Unidos con los videojuegos, al grado de señalar que es justamente el consumo de estos lo que ha provocado una escalada en los tiroteos masivos; sin embargo, el tema ha sido altamente estudiado y analizado. De acuerdo con un [estudio realizado por Andrew K. Przybylski y Netta Weinstein](#), publicado en The Royal Society Publishing, no existe evidencia para establecer una correlación entre los videojuegos y comportamientos agresivos de adolescentes.

Resulta necesario también traer a la mesa del debate público los beneficios que se tienen documentados por el uso de los videojuegos: habilidades cognitivas mejoradas, habilidades para solución de problemas y lógica mejoradas, mejor coordinación motora ojo-extremidades, desarrollo de habilidades multitareas, mejoras en los procesos de tomas de decisiones, mejora en habilidades de planeación y el uso de recursos, etc.

Pareciera ser que los videojuegos se suman a esos temas tabú que pueden crear una guerra campal en las comidas familiares, pero lo que si resulta necesario es tomar mejores medidas para salvaguardar nuestra identidad digital y la integridad de los datos personales que compartimos en estas plataformas, por lo que utilizar el decálogo propuesto por el Gobierno Federal puede significar una reducción en el riesgo de ser víctimas de *ciberdelitos*.