



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Toluca de Lerdo, México, a de septiembre de 2023.

DIP. AZUCENA CISNEROS COSS
PRESIDENTE DE LA DIRECTIVA DE LA
H. LXI LEGISLATURA DEL ESTADO
LIBRE Y SOBERANO DE MÉXICO
P R E S E N T E

Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 51, fracción II, 61, fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de México; 28 fracciones I, 30, 38 fracción II, 79 y 81 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado Libre y Soberano de México y por su digno conducto, los que suscriben Diputados Juana Bonilla Jaime y Martín Zepeda Hernández del Grupo Parlamentario Movimiento Ciudadano presentan a la LXI Legislatura del Estado de México: “Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona el artículo 211 Quater 1 y se reforma el artículo 211 quinquies del Código Penal del Estado de México” en materia de deepfake sexual, conforme a lo siguiente:

Exposición de Motivos

La presente iniciativa tiene el objeto de combatir la violencia digital sexual por medio del deepfake, que es la simulación y falsificaciones de imágenes, audios, mensajes digitales por medio de elementos tecnológicos, principalmente por softwares de inteligencia artificial.

En Movimiento Ciudadano estamos conscientes que la innovación y desarrollo de las nuevas tecnologías nos han llevado a lugares que solo se habían imaginado en la ciencia ficción, pero hoy estamos conociendo de primera mano el lado oscuro de las nuevas tecnologías.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Uno de los avances más llamativos e interesantes que han despertado la curiosidad y las alarmas en todo el mundo es el tema de la inteligencia artificial o I.A. por sus iniciales. Dicho avance tecnológico se está abriendo camino de manera muy importante en la actualidad y no como lo planteaba la literatura o el cine en un principio, sino que ya la encontramos en buscadores de internet, chats, obras literarias, tareas y manipulaciones digitales prácticamente imperceptibles, que se han vuelto una novedad y al mismo tiempo se han convertido en algo cotidiano.

Ejemplos sencillos donde convivimos con I.A: están reflejados en la realización de actividades como escuchar música en línea, subir una publicación editada a las redes sociales, analizar un documento digital, ver series y películas en diversas plataformas digitales, encontrar una ruta con alguna aplicación de geolocalización o el buscar algún producto o servicio en línea.

Posterior a la ejecución de dichas acciones de inmediato aparece una infinidad de anuncios con temas relacionados. Todas estas acciones en muchas ocasiones no tienen un gran impacto en principio, pero su realización depende ya en muchos casos de la I.A., que analiza nuestro comportamiento para presentar una serie de propuestas comerciales basadas en nuestras actividades previas.

Ahora, se utiliza el termino de I.A., de forma cotidiana sin pensar mucho en que significa esto, ¿será acaso un sistema complejo de robos, máquinas y super computadoras automátatas como en las películas y libros de ciencia ficción?, o ¿es otra cosa?, ¿un sistema de algoritmos y códigos binarios capaces de intuir y dar respuestas funcionales bajo el control de un usuario?

En el pasado muchas tareas que se nos han facilitado hoy con las nuevas tecnologías se realizaban por parte de personas con ciertos conocimientos específicos, pero en las últimas décadas otros trabajos se han ido sustituyendo o apoyado por algoritmos y en la actualidad ya incorporan la I.A.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

De acuerdo con Susana Navas Navarro de la Universidad Autónoma de Barcelona la I.A. es una tecnología relativamente nueva, aunque en pleno auge, que tendrá una repercusión enorme en el futuro inmediato. Tal como ha ocurrido con otras grandes disrupciones tecnológicas, se prevé que la I.A también conlleve una revolución económica, jurídica y social a nivel mundial.¹

Ahora bien, actualmente no existe una definición universalmente aceptada a plenitud de la I.A., ya que esta se considera una disciplina de la informática que tiene por objetivo elaborar máquinas y sistemas que puedan desempeñar tareas que requieren una inteligencia humana.

Una descripción interesante es la que generó el ingeniero Bruno Lopez Takeyaz del Instituto Tecnológico de Nuevo Laredo, quien explica que la I.A. es una rama de las ciencias computacionales encargada de estudiar modelos de cómputo capaces de realizar actividades propias de los seres humanos en base a dos de sus características primordiales: el razonamiento y la conducta. Existen distintas definiciones de I.A. de acuerdo con distintos enfoques.

Eso demuestra la complejidad que envuelve a la I.A., tanto a nivel global como en nuestro país, por lo que tenemos que ser muy cuidadosos al momento de emitir instrumentos jurídicos para regular las actividades que se realizan por medio de estos programas computarizados. Para la finalidad de esta propuesta legislativa nos enfocaremos a un área gris entre lo que se pueda entender por propiedad intelectual y violencia digital.

Bajo ese razonamiento haremos énfasis en el tema de la violación de la intimidad pero sobre todo el daño de la imagen de las personas, manipulación y fraudes cuando se usan recursos como los que la I.A. puede otorgar.

¹ *Vista de Inteligencia artificial y propiedad intelectual.* (2023). Ucf.edu.cu. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2490/2445>



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Antes de proseguir, es importante que se implemente en esta exposición de motivos un poco más de contexto sobre el aumento de las manipulaciones de datos a través de los medios digitales. Uno de esos hechos que funcionaron como abono para el incremento de esta situación fue la pandemia del COVID-19 y el uso de masivo de redes sociales para la obtención y difusión de información de cualquier tipo.

De acuerdo con el estudio “Una nueva taxonomía del uso de la imagen en la conformación interesada del relato digital. deepfakes e inteligencia artificial” de los académicos Ángel Gómez-de-Ágreda y Claudio Feijóo de la Universidad de Madrid y Idoia-Ana Salazar-García de la Universidad de Sao Pablo, se explica que la pandemia de la COVID-19 resaltó la importancia de los medios digitales en la transmisión de las percepciones, la creación de narrativas y la relevancia de disponer de una información veraz.

La humanidad al estar confinada y por consecuencia privada de la experiencia directa de lo que no fuera el mundo más inmediato al domicilio, la verdadera ventana al exterior se abría en las pantallas de ordenadores y teléfonos móviles, consumía cualquier dato que le llegara de forma rápida a través de la TIC’s.

Ante la falta de evidencias científicas, los rumores más o menos interesantes suplían el apetito del público por datos con los que aliviaban el miedo y la incertidumbre generada por la crisis sanitaria. Lo anterior era obvio, derivado del inmenso caudal informático que permiten las redes sociales, la inmediatez del medio digital y la ubicuidad de “fuentes” que supone la interactividad e hiperconectividad de los dispositivos personales de miles de millones de internautas.²

² Gómez-de-Ágreda, Ángel; Feijóo, Claudio; Salazar-García, Idoia-Ana (2021). “Una nueva taxonomía del uso de la imagen en la conformación interesada del relato digital. Deep fakes e inteligencia artificial”. Profesional de la información, v. 30, n. 2, e300216. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.mar.16>



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

En suma, de la información y desinformación generada y compartida por las diversas redes sociales, se vio impulsada por la rapidez de los cambios de los medios tradicionales a los digitales sin que haya habido un relevo en el marco de la veracidad lo que ha provocado desequilibrios preocupantes que iban desde el uso de remedio casero y peligrosos para combatir el COVID-19, como imágenes, video o audios alterados, que fueron utilizados para desinformar y en muchos casos sembrar el pánico o el odio en la sociedad.

Un ejemplo del deepfake, fue la viralización de la imagen y los audios alterados por medio de la I.A. donde se daba el arresto violento del expresidente Donald Trump en EEUU o la interacción falsa donde se lanzaban insultos por parte del actual presidente Biden con el expresidente Trump, cuestión que inundo las redes sociales generado una serie de fake news y desinformación a nivel global.

La anterior situación muestra el alto impacto que puede tener la I.A. en cuestiones de alto alcance como la política, el acceso a la información o el comercio internacional, pero queda otro aspecto que está empezando a tomar relevancia y que es más terrenal, el uso de estas nuevas tecnologías para manipular contenidos digitales con fines sexuales o de violencia entre particulares.

Como se ha mencionado en más de una ocasión, hoy somos parte de un mundo hiperconectado y con un apetito voraz por cualquier tipo de información o contenido digital. La facilidad que brindan los algoritmos y programas de I.A. para crear imágenes, audios o videos hiperrealistas han abierto la puerta a generar contenidos digitales falsos, pero que son casi imposibles de detectar por el ojo inexperto, como fue el caso antes mencionado.

Bajo ese manto que otorga el internet, existen personas que han visto la oportunidad de crear contenido malicioso para dañar o explotar la imagen de terceras personas. Es decir, por medio de estas nuevas tecnologías se crean o alteran diversos elementos digitales donde se hace uso de la imagen o la voz para crear elementos digitales falsos que pueden ser usados para engañar a la víctima haciéndose pasar por una entidad financiera, una empresa internacional, otra persona y con ello sacar provecho de la confusión para un fin ilegal.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Nuevamente la Bancada de Movimiento Ciudadano atiende a la situación generada por la ciberdelincuencia, donde personas sin escrúpulos y con algún conocimiento en tecnologías de la información buscan engañar a la ciudadanía mediante contenidos digitales falsos pero hiperrealistas. Dicha práctica ya es común en todo el mundo y es conocida como “Deepfake” que son archivos de vídeo, imagen o voz manipulados mediante un software de inteligencia artificial de modo que parezcan originales, auténticos y reales.

Esta problemática se hace más latente con el avance acelerado de las tecnologías digitales, ya que los nuevos softwares de I.A. han podido generar con gran precisión imágenes, audios y videos falso que a primera vista parecerían reales, y con el uso despreocupado de las redes sociales, cuestión que deja sin protección a muchos elementos inherentes a la imagen y la personalidad.

Como lo marca el orden jurídico, la identidad y la imagen son derechos con los que contamos los seres humanos y que se encuentran resguardados por nuestra Carta Magna, tratados internacionales, leyes federales y locales, por lo que es sumamente importante tener presente las nuevas conductas perversas que se están desarrollando y como consecuencia vulnerando los derechos humanos.

El deepfake ya preocupa a diversas autoridades a nivel global y local, derivado de la invasión a la privacidad, robo de identidad y violencia de género en medios digitales y la desinformación que crean con este tipo de conductas, donde se manipulan imágenes, audios, textos, grabaciones de voz o contenidos audiovisuales todos de carácter digital con la finalidad de generar, elementos de caos o de naturaleza erótico, sexual o pornográfico.

Sí bien la pornografía, o el erotismo cuentan con ciertas regulaciones, lo importante para realizar este tipo de actividades es que se haga con consentimiento de las partes y que estas sean mayores de edad, pero gracias a softwares de autoaprendizaje se puede manipular cualquier elemento de la persona como la imagen o la voz sin su consentimiento para crear archivos digitales de carácter íntimo falso pero que pueden pasar por reales a primera vista.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

De acuerdo con el trabajo “Protección al Derecho a la Imagen y a la Voz ante las Tecnologías de la Información y Comunicación” de la Dra en Derecho Elvia Lucía Flores Ávalos de la UNAM, se tiene que entender que el derecho a la imagen y a la voz son parte de la personalidad que le permiten a la persona poseer esas cualidades de su identidad, lo que implica aspectos positivos, negativos y precautorios.³

El derecho a la imagen y a la voz están jurídicamente protegidos para impedir que se publique la fotografía o grabación de una persona en un medio impreso o electrónico sin tener el consentimiento de la persona, o si no se tiene una causa legal que justifique su captación. Esto en un principio da la pauta para poder sancionar el uso de la imagen de un tercero sin su consentimiento

En este sentido, se debe mejorar la protección de los derechos a la imagen y a la voz en contra de la captación y manipulación ilegítima de la imagen de una persona, su voz, o ambas, ya que en caso de no hacerlo se podría causar algún daño al honor y la integridad de otra persona, sobre todo cuando se lacera la intimidad de esta.

Antes de continuar, esta propuesta puede sonar muy similar al contenido y finalidad de las reformas denominadas como “Ley Olimpia”, pero en el caso de la actual propuesta la intimidad no es per se el valor que se esta buscando proteger, sino la violencia de género, el derecho a la imagen y el honor de la víctima.

³ *Vista de Protección al derecho a la imagen y a la voz ante las tecnologías de la información y comunicación | Estudios en Derecho a la Información.* (2023). Unam.mx.
<https://revistas.juridicas.unam.mx/index.php/derecho-informacion/article/view/13015/14654#:~:text=Los%20derechos%20a%20la%20imagen,derecho%20se%20uelve%20muy%20importante.>



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Lo que resguardaron las modificaciones del paquete de la Ley Olimpia es el derecho a la intimidad y se procuró sancionar la obtención y distribuir contenido íntimo personal, que era real, pero ahora con los avances generados por la I.A. las imágenes, videos o audios no son reales, son adecuaciones generadas por medio de algoritmos y programas computarizados que crean contenidos falsos pero hiperrealistas que pueden confundir con facilidad a cualquier persona.

Con este tipo de imágenes, audios o videos se puede dañar la reputación de una persona, sin importar su género, pero es importante decir que el mayor número de personas afectadas por estas prácticas son las mujeres, que simplemente hacen uso de las redes sociales de forma habitual de manera tranquila, se convierten en víctimas de acoso y violencia de género.

Como se dijo en un inicio, el consumo de contenido digital de forma voraz y sin analizar su veracidad se ha vuelto una constante en nuestra sociedad, por lo que el difundir este tipo de elementos digitales de deepfake encuentra un terreno de fácil expansión.

Hoy unos pocos pueden afectar la vida de muchos y sobre todo de mujeres y menores de edad que han compartido alguna imagen, video o audio de manera inofensiva, como puede ser una foto de una reunión familiar, un video asistiendo a un concierto o cualquier otro posteo en redes sociales. Estos momentos capturados en unos y ceros pueden ser transformados en pornografía.

De acuerdo con el Fondo Económico Mundial, entre 2019 y 2020, el número de contenidos en línea deepfake aumentó en un 900%. Las previsiones sugieren que esta preocupante tendencia continuará en los próximos años con algunos investigadores prediciendo que hasta el 90% del contenido en línea puede ser generado sintéticamente para 2026.⁴

⁴ Bueermann, G., Natasa Perucica, & World Economic Forum. (2023, May 25). *¿Cómo combatir el preocupante aumento de contenidos deepfake?* Foro Económico Mundial. <https://es.weforum.org/agenda/2023/05/como-combatir-el-preocupante-aumento-del-uso-de-deepfakes-en-la-ciberdelincuencia/>



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

Para el caso del Estado de México, la Bancada de Movimiento Ciudadano tiene presente la necesidad de legislar en materia de violencia digital de género por lo que en el primer año de la LXI Legislatura se presentó la iniciativa con Proyecto de Decreto para adicionar el Capítulo IV Ter Violencia Digital y los artículos 20 Septies y 20 Octies a la Ley de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia del Estado de México, para definir lo que se entiende por violencia digital y las formas de ejercerla.

Bajo ese razonamiento, el modificar el Código Penal mexiquense es para ayudar a detener la violencia de género digital, pero también ampliar el alcance de estas nuevas prácticas lesivas del honor y la intimidad de cualquier persona sin importar su género.

Por eso es que se busca sancionar a la persona que por medio de tecnologías digitales cree, manipule o gestione imágenes, audios, textos, grabaciones de voz o contenidos audiovisuales con la finalidad de generar, elementos de naturaleza erótico, sexual o pornográfico y las revele, publique, comparta, difunda, exhiba o comercialice sin consentimiento de la víctima por cualquier medio tecnológico o tradicional.

Es relevante explicar que no se hace uso el término Inteligencia Artificial, ya que como se argumentó en un principio, este es muy amplio y cambiante, lo cual podría complicar la aplicación de este delito. Ahora bien, la I.A. sí es fácilmente considerada como una tecnología digital capaz de realizar todas las conductas que se propone agregar al delito de violencia ejercida a través de las tecnologías de la información y la comunicación.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

En conclusión, la adecuación de este delito tiene la finalidad de proteger el derecho la imagen, el honor, el prestigio y la intimidad de todas las personas y con ello evitar que se puedan usar las diversas tecnologías digitales para simular diversos actos, sobre todo los pornográficos que atenten contra el decoro personal.

Por lo anteriormente expuesto, se somete a la consideración de esta H. Asamblea el siguiente proyecto de Decreto.

ATENTAMENTE

DIP. JUANA BONILLA JAIME

DIP. MARTÍN ZEPEDA HERNÁNDEZ



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

PROYECTO DE DECRETO

La H.LXI Legislatura del Estado de México

Decreta:

ARTÍCULO ÚNICO. Se adiciona el artículo 211 Quater 1 y se reforma el artículo 211 quinquies del Código Penal del Estado de México a efecto de quedar de la siguiente manera:

CAPÍTULO VI

VIOLENCIA EJERCIDA A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Artículo 211 Bis....

Artículo 211Ter-. ...

Artículo 211 Quater. ...

Artículo 211 Quater 1. A quien elabore, manipule o gestione por medio de tecnologías digitales imágenes, audios, textos, grabaciones de voz o contenidos audiovisuales con la finalidad de generar, elementos de naturaleza erótico, sexual o pornográfico y las revele, publique, comparta, difunda, exhiba o comercialice sin consentimiento de la víctima por cualquier medio tecnológico o tradicional, se le impondrá de uno a cinco años de prisión y multa de doscientas a seiscientas unidades de medida y actualización.

Artículo 211 Quinquies. -Las penas a que se refieren en los **tres** artículos anteriores, se aumentarán hasta el doble cuando el delito se cometa en contra de una persona menor de dieciocho años o que no tenga la capacidad de comprender el significado del hecho o que por cualquier causa no pueda resistirlo, aun y cuando mediere su consentimiento. Esta conducta será perseguida de oficio.



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del reconocimiento del derecho al voto de las mujeres en México”

TRANSITORIOS

ARTÍCULO PRIMERO. Publíquese el presente Decreto en el periódico oficial "Gaceta del Gobierno".

ARTÍCULO SEGUNDO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el periódico oficial "Gaceta del Gobierno".

Lo tendrá entendido el Gobernador del Estado, haciendo que se publique y se cumpla.

Dado en el Palacio del Poder Legislativo, en la Ciudad de Toluca de Lerdo, capital del Estado de México, a los ___ días del mes de ____ del año 2023.