



Urgen legisladores a proteger a los menores que utilizan los videojuegos

Al año son más de 3 mil las víctimas de violación, trata o secuestro

VICTOR BALLINAS

La Comisión Permanente solicitó a la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana que pongan en marcha procedimientos de vigilancia para prevenir y combatir delitos cometidos en contra de menores y adolescentes a través de plataformas digitales para videojuegos.

En el dictamen aprobado por los senadores y diputados se destaca que, de acuerdo con el Observatorio Nacional para la Prevención del Reclutamiento de Niñas, Niños y Adolescentes, en lo que va de este año, en el ámbito nacional, 214 menores (47 hombres y 167 mujeres) han sido víctimas de trata de personas, otros 128 (56 hombres y 72 mujeres) fueron víctimas de extorsión y 30 menores fueron secuestrados.

Estas cifras, precisaron, tienen una incidencia sobre todo en menores de 17 años y alcanzan anualmente la cifra de 3 mil 386, de los cuales mil 555 son hombres y mil 831 mujeres.

Esto, destacaron, es una muestra evidente del constante peligro al que están expuestos niñas, ni-

ños y adolescentes, más aún en el mundo digital, porque no existen regulaciones específicas para las relaciones humanas que en ellas se desarrollan, mucho menos supervisión o vigilancia.

En este sentido, los senadores y diputados solicitaron también al Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (Sipinna), así como al Instituto Nacional de Transparencia y Acceso a la Información Pública, una campaña de concientización dirigida a madres, padres y tutores.

Los legisladores destacaron que los delincuentes contactan a los menores de edad a través de videojuegos para obtener información relevante, que después les permite generar una relación de confianza, con la cual convencer a los infantes de que salgan de sus hogares por su propia voluntad, para posteriormente convertirlos en víctimas de violación o trata de personas.

La diputada Sonia Rocha, del Partido Acción Nacional (PAN), resaltó que los videojuegos que se pueden descargar desde los teléfonos, pero también desde distintos dispositivos electrónicos que permiten la interacción entre desconocidos y son aprovechados por la delincuencia para

garantizar la confianza de menores de edad, que posteriormente son sus víctimas de delitos como violación, trata o delincuencia organizada.

Los delincuentes, agregó la diputada, ofrecen a los menores de edad obsequios en dichos videojuegos, tales como dinero electrónico o la compra de equipos para el mismo, a cambio de conocer números telefónicos y, por supuesto, más adelante conocer datos personales como domicilio, edad, sus pasatiempos o incitarlos a abandonar su núcleo familiar con promesas de obtener dinero extra.

En tanto el diputado del Partido Verde, Antonio de Jesús Ramírez, detalló que la industria de los videojuegos alcanzó ingresos por 179 mil millones de dólares en 2020, cifra con la que superó lo obtenido por las industrias del cine y los deportes. Señaló que el uso excesivo de los videojuegos por parte de los menores de edad, sin una adecuada supervisión, puede ponerlos en riesgo de sufrir algún tipo de afectación sicoemocional, pero, abundó, existen otros riesgos; por ejemplo que los delincuentes contacten a los menores de edad, los convencen de abandonar sus hogares y después son víctimas de delitos como violación, trata o delincuencia organizada.