



ALERTAN POR ROBLOX DONDE INCITAN A DELINQUIR

Crimen se extiende y ahora engancha a menores a través de videojuegos

JORGE BUTRÓN

Cooptan a gamers en plataformas en donde se permite *bullying*, acoso, pedofilia y narcotráfico, advierte Policía Cibernética; delincuentes los reclutan para explotación sexual o laboral: ONG

434

Menores de 0 a 17 años desaparecidos de enero al 20 de julio

2.1

Niños ausentes diario reporta Registro Nacional de Desaparecidos

"Emilio", de 16 años, fan de ese universo virtual, desapareció tras interactuar con adultos en ese juego; adolescentes, los que más caen en estas redes, alerta asociación de niños robados **pág. 3**

**SEGURIDAD FAMILIAR**

Recomendaciones a los padres sobre el uso de plataformas.

Fuente: SSC



FOMENTAR LA COMUNICACIÓN abierta entre padres e hijos.



LIMITAR LA CANTIDAD DE TIEMPO que los menores pasan frente a los videojuegos.



USAR control parental.



REVISAR LA CLASIFICACIÓN del videojuego y elegirlo de acuerdo a la edad.



EVITAR EL USO de cuentas de correo electrónico personal, generar nuevas para jugar.



NO JUGAR NI CHATEAR con desconocidos y rechazar citas con otros jugadores.



NO PROPORCIONAR datos personales como nombre, dirección, teléfono o datos bancarios.



DESACTIVAR MICRÓFONO y cámara durante las sesiones de juego.



DENUNCIAR cualquier actividad sospechosa o delictiva.



IMPULSAR la concientización en casa, escuelas, comunidades y plataformas en línea.



Los usan para cometer actos delictivos

Crimen se extiende y engancha a menores a través de videojuegos

ESPECIALISTAS ALERTAN que modalidades multijugador en línea son las más riesgosas, pues entra cualquiera; adolescentes son más propensos a ser cooptados, aseguran

| Por Jorge Butrón

jorge.butron@razon.com.mx

Los grupos de la delincuencia organizada han extendido los tentáculos en sus negocios, y ahora enganchan a menores de edad a través de plataformas de videojuegos por Internet, con fines de reclutamiento para desarrollar acciones delictivas.

"Emilio" (nombre ficticio para proteger su identidad), de 16 años, desapareció en calles de la alcaldía Azcapotzalco, de la Ciudad de México, el pasado 7 de julio, presuntamente tras ser cooptado por personas desconocidas, a través de la plataforma de videojuegos en línea *Roblox*.

EL DATO

EN 2021 se registró el caso de 2 menores de 13 y 14 años en Oaxaca que fueron cooptados con el juego *Free Fire* para ser halcones del narcotráfico.

"Previo a la desaparición tuvo una plática con su mamá en la semana, y ella le dijo que ya no estaba de acuerdo con que estuviera tanto tiempo en los videojuegos y en los juegos en línea, por los riesgos que hay. Terminaron por quitarle el videojuego y, después de desayunar, lo buscamos, pero ya no estaba", explicó Miriam, tía del menor.

En entrevista con *La Razón*, señaló que, tras varias horas de búsqueda, no lo localizaron y fue uno de sus hermanos menores quien les dijo que "Emilio" había mencionado que acudiría a la tienda, pero ya no regresó.

Los familiares aseguraron que la desaparición del menor pudo estar relacionada con *Roblox*, del que era fan y el que jugaba a todas horas, pues anteriormente le

habían descubierto pláticas con personas mayores que no conocía, y por ello alertaron y le obligaron a dejar el videojuego.

"Por eso suponemos que fue una situación del juego de *Roblox*, porque comenzó a borrar las conversaciones, ya que su mamá le revisaba el teléfono", añadió Miriam.

La tía de "Emilio" aseguró que ya se puso de acuerdo con organizaciones y autoridades de la Ciudad de México, pero no ven avances, pues les comentan que sólo deben esperar, cuando en los primeros días de la desaparición la llevaron a revisar las cámaras del C5 y vieron cómo el adolescente comenzó a caminar ese día, y se topa con una persona mayor, con quien se aleja.

"Esto fue como a tres calles de donde vive, pero la Fiscalía no nos tomó en cuenta esos datos y el tiempo siguió corriendo hasta el momento", dijo.

Apenas un día antes de la desaparición, el pasado 6 de julio, la Unidad de Policía Cibernética de la Secretaría de Seguridad Ciudadana (SSC) alertó sobre una serie de videojuegos donde se permite acoso, *bullying*, suplantación de identidad y hasta narcotráfico y pedofilia, entre ellos *Roblox*.

"Es una de estas plataformas *online* gratuita que está conformada por piezas de forma cuadrada o rectangular", explicó la dependencia.

Dicha plataforma apuesta por retos entre los jugadores para ganar popularidad, y entre los retos se encuentran volverse víctimas o victimarios de diversos tipos de delitos.

Elena Solís Gutiérrez, vocera de la Asociación Mexicana de Niños Robados y Desaparecidos, aseguró que los juegos basados en Internet son los más peligrosos para los menores, debido a que entra cualquier tipo de gente criminal a querer

enganchan a los niños, niñas y adolescentes para sus fines.

"Hemos detectado que los adolescentes son los que más caen en las redes de esos juegos, pues los criminales ya se meten y, es un hecho, para cooptarlos y secuestrarlos para temas de explotación laboral y sexual, principalmente", explicó la especialista.

Señaló que han logrado recuperar dos niños en Puebla y Veracruz que fueron enganchados a través de videojuegos para ser usados en actividades ilícitas, pero mediante denuncias ciudadanas lograron ubicarlos.

"Nosotros y las autoridades no dejamos de buscar, porque pueden pasar varias semanas y hasta meses, pero se logran ubicar. La esperanza nunca la deben de perder, es cuestión de tiempo y descuido de los criminales, para detectarlos; incluso, hubo un caso de una niña que después de 20 años fue localizada en México", agregó.

Datos del Registro Nacional de Personas Desaparecidas y no Localizadas exponen que durante el 2024 se han registrado seis mil 752 personas ausentes, de las que 434 son menores de entre 0 y 17 años, lo que significa que del 1 de enero al 20 de julio han desaparecido 2.17 niños cada día.

Al respecto, Juan Martín Pérez, coordinador de Tejiendo Redes Infancia en América Latina y el Caribe, señaló que el reclutamiento de adolescentes se da en un contexto de guerra en el que México vive, pero aclaró que hay muchas maneras de cooptarlos, aunque los videojuegos han sido una de las herramientas nuevas.

El experto dijo a este diario que los niños, niñas y adolescentes entran a "jugar" roles en aplicaciones como *Roblox*, lo que es aprovechado por criminales para abu-

434

Menores han desaparecido en el país en lo que va del año



sar de la inocencia de los niños para fines, principalmente, de trata de personas.

“La ONU estableció el Internet como derecho humano, pero, de la misma manera, pidió a los Estados mayores protecciones para las infancias, pues es necesario orientarlos sobre los riesgos, además de mayores acciones para perseguir a los delincuentes. Necesitamos que el mundo adulto asuma su responsabilidad”, señaló Pérez.

Advirtió que es necesario hablar entre los sectores de la sociedad para analizar cualquier riesgo que se presente en juegos o Internet, ya que los niños son los más afectados.

“HEMOS DETECTADO que los adolescentes son los que más caen en las redes de esos juegos, pues los criminales ya se meten y, es un hecho, para cooptarlos y secuestrarlos para temas de explotación laboral y sexual, principalmente”

ELENA SOLÍS GUTIÉRREZ

Asociación Mexicana de Niños Robados y Desaparecidos