



“Hay más riesgo de reclutamiento para el crimen en parques que en videojuegos”

Juan Martín Pérez, cofundador de la Red por los Derechos de la Infancia en México (REDIM), señala que no hay evidencia de reclutamiento mediante plataformas en línea y pide a las autoridades no distraer la atención del problema, que ocurre dentro de la familia y en espacios públicos

Reclamo

Jorge Aguilar

metropoli@cronica.com.mx

“Decir que el reclutamiento de menores es a través de los videojuegos es mediático y para distraer la atención, no hay evidencia de casos de niños que hayan integrado el crimen organizado por ser convocados por medio de dispositivos; hay más riesgo en los parques, deportivos y centros de recreación. Se han negado a tipificar el delito de reclutamiento y rechazan a atender las causas”, explicó el especialista Juan Martín Pérez, uno de los impulsores de que el delito del reclutamiento sea reconocido en la Constitución, además, cofundador de la Red por los Derechos de la Infancia en México (REDIM).

El reclamo tuvo lugar después de que la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana (SSPC) afirmó que el alza en el número de niños que se divierten en consolas digitales y utilizan armas como herramientas para avanzar en el juego, es proporcional a las víctimas que serán reclutadas. No obstante, múltiples alcaldías de la capital y varios países reflejan que mientras más consolas se adquieran en los hogares, no obliga a que se denuncie reclutamiento de menores o crezcan los índices de violencia, al contrario, la mayoría de las demarcaciones en las que más se acostumbra jugar en línea, son los territorios donde su población percibe más seguridad en el país, con cero carpetas de investigación de niños

que se hayan afiliado al crimen organizado por haber jugado Free Fire.

La SSPC advirtió que el crimen organizado recluta a niños mediante el uso de plataformas de juegos en línea. Según el informe de la policía, una empresa global de datos e inteligencia empresarial sobre estadísticas e información alertó que México se coloca como el segundo país más importante de América Latina en el mercado de los videojuegos, por lo que ese crecimiento lo aprovecharon los delincuentes para cooptar a jóvenes e involucrarlos en actividades delictivas; sin embargo, no menciona el nombre de la compañía que realizó el estudio o cifras que revelen el crecimiento de la estadística de niños convertidos en capos.

NO EXISTE MÁS DE UN CASO

DE RECLUTAMIENTO EN VIDEOJUEGOS

El único caso de reclutamiento de un menor por medio de un video juego en México ocurrió en 2024, cuando un adolescente de Oaxaca fue rescatado tras ser integrado a las filas del Cártel de Sinaloa a través del videojuego Free Fire, según informaron las autoridades.

Al solo haber ocurrido en una ocasión, la policía no cuenta con cifras de niños reclutados en vías digitales, por el contrario, las autoridades poseen antecedentes de redes de criminales conformadas por familiares de sicarios que reclutan a más integrantes de su círculo de confianza y con vínculo sanguíneo, como “Los Chapitos”, “Los Zetas”, “Cártel Jalisco Nueva Generación”, “Familia Michoacana”, “La Unión Tepito”, “Cártel del Golfo”, “Caballeros Templarios”, “Los Molina”, “Los Mendoza”, “El Cár-

tel de Tláhuac”, “Los Arellano - Félix” y “El Tren de Aragua”, criminales que se heredan los cargos de capos por generaciones.

Por lo tanto, el especialista acusa que el Gobierno se niega a cumplir su promesa de atender las causas y visibilizar que las familias y espacios públicos son los escenarios más probables y riesgosos donde los menores son corrompidos y llamados a realizar actividades delictivas.

“Si seguimos manteniendo la estrategia de seguridad y alimentando la guerra, los grupos criminales requerirán ejércitos privados y seguirán reclutando y más si es impune. Se agravará si las autoridades entretienen al público o ellas mismas al decir que el problema son los videojuegos, cuando está en el territorio o comunidades. Existe más riesgo en los centros recreativos, porque hay alcohol y drogas, por eso es que en las redes sociales no amerita una alerta, no es que no pueda suceder, pero estadísticamente no es más grave que lo que sucede en las comunidades”, expone Juan Martín Pérez.

ALCALDÍAS CON MÁS CONSOLAS NO SON LAS MÁS VIOLENTAS NI CON NIÑOS RECLUTADOS

En la Ciudad de México no es relativo el número de homicidios con los territorios en los que viven mayor número de gamers. Las alcaldías con mayor tasa de percepción de inseguridad son Xochimilco, en el último lugar con 72.6 puntos, seguido de Iztapalapa, con 68.7; después Álvaro Obregón que registró 66.2 de personas que se sienten inseguras; Iztacalco acumuló 63.5 y Tlalpan con 63.2 de sus habitantes que no tienen confianza de vivir en ese territorio.



Cuauhtémoc es la alcaldía con más carpetas de investigación por homicidio por cada 100 mil habitantes, con 15.98; le sigue Milpa Alta con 13.77; después Xochimilco que cuenta con 13.66; Venustiano Carranza con 12.06 y Tláhuac que acumula 11.96, aunque ninguna con grandes masas de gente que sean “gamers”.

Por el contrario, la alcaldía Benito Juárez, que es el segundo municipio a nivel nacional con más consolas de videojuegos, con 54 mil 473, según el último censo de Población y Vivienda del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI); el mismo instituto calificó a esa demarcación, por 17 veces consecutivas, como la segunda con menos percepción de inseguridad del país, con únicamente 20.7 puntos y 10 carpetas abiertas de noviembre del 2024 a enero del 2025 por delitos contra la lise cumple que entre más videojuegos, incrementa que el crimen “expropie” niños, sumado a que no existe en esa zona ninguna denuncia presentada por padres que acusen que sus hijos fueron llamados por el crimen organizado en videojuegos para integrarse a sus filas.

En el segundo lugar de familias que adquieren más videojuegos está Miguel Hidalgo, con 39 mil 658 consolas, aunque solamente 40.2 por ciento de los ciudadanos consideran que es inseguro vivir ahí, inclusive esa demarcación se colocó como la segunda de la capital con mejor percepción de seguridad entre su gente. En ese territorio, en el periodo señalado, únicamente 14 personas denunciaron secuestro en el Ministerio Público y 125 en los que se vulneró su derecho a la vida; con cifras nulas de reclutamiento infantil en plataformas.

A las familias de la alcaldía Cuajimalpa de Morelos, según el INEGI, también les gustan los videojuegos. Catorce mil 591 viviendas cuentan con dispositivos de entretenimiento de juego y empatada con Miguel Hidalgo en cuanto a personas que se sienten seguras de habitar esa demarcación. Y en crímenes contra la libertad, solamente cuatro personas lo denunciaron en tres meses y 54 por delitos contra su vida. De la misma manera, ningún caso de reclutamiento de menores en entretenimiento digital.

En tanto, en Álvaro Obregón existen 49 mil 379 consolas, en Cuauhtémoc 45 mil 215, en Coyoacán 44 mil 991, mientras que en Azcapotzalco 31 mil 801 y en Iztacalco 25 mil 607, todas en los pri-

meros lugares del país; con todo, únicamente la primera y la última y mantienen altos índices de percepción de inseguridad, sin denuncias de niños reclutados mediante juegos en línea.

En el acumulado, en esas alcaldías se iniciaron 96 carpetas de investigación por delitos contra la libertad personal en un mes, del mismo modo, ninguna que tenga que ver con sicarios que enganchan a menores en videojuegos.

Crónica solicitó entrevista con la Dirección de Gestión de Servicios, Ciberseguridad y Desarrollo Tecnológico de la SSPC, área que emitió la alerta del reclutamiento, sin embargo, respondieron que por el momento no está disponible.

PAÍSES CON MÁS JUGADORES TAMPOCO TIENEN MÁS RECLUTAMIENTO NI HOMICIDIOS

Según las estimaciones del Statista Market Insights, Japón se ha situado en el primer lugar en cuanto al porcentaje de la población que consume videojuegos. En 2022, 58 por ciento de la población japonesa utilizaba videojuegos. En segundo lugar lo empató Reino Unido, con 58 por ciento; seguido de Corea del Sur, que acumula 57 por ciento y en cuarto sitio se posiciona México, con 53 por ciento de su habitantes que se nombran “gamers”.

No obstante, los números de ‘gamers’ no empatan con los datos de reclutamiento respecto a ‘mientras más jugadores, más riesgo de ser sicarios’ que exponen las autoridades mexicanas, ya que en 2022, Japón tuvo 289 homicidios, con una tasa de 0.23 asesinatos por cada 100 mil habitantes. En tanto, en Reino Unido, en el último corte de marzo de 2023, se registraron 590 homicidios, 14 por ciento menos que el año anterior.

Los asesinatos son poco comunes en Corea del Sur; en 2013, en el distrito de Gangseo de Seúl se contabilizaron 21 casos de asesinato y en el distrito de Yeongdeungpo ocurrieron 11. En contraste, en 2023, México registró 31 mil 62 homicidios, con una tasa de 24 muertes dolosas por cada 100 mil habitantes, por lo tanto, el especialista no comparte el dicho de que el reclutamiento sea proporcional al número de personas que se divierten con videojuegos.

LA ÚNICA MANERA DE REDUCIR LA VIOLENCIA ES AL BAJAR AL RECLUTAMIENTO

El estudio “Reducir el reclutamiento de los carteles es la única manera de bajar

la violencia en México”, expone con una fórmula matemática, que en el año 2022 los carteles contaban con 160 mil a 185 mil miembros, convirtiéndose en uno de los principales empleadores del país.

En el informe, se afirma que es esencial reclutar al menos 350 personas por semana para evitar su colapso debido a las pérdidas totales. Además, incrementar el número de arrestos aumentaría tanto los homicidios como el número de miembros. Por el contrario, reducir el reclutamiento podría disminuir considerablemente la violencia y disminuir el tamaño del grupo.

Se estima que en total 500 mil víctimas y 55 mil arrestos involucran directamente a miembros de los carteles. En 2012 había 115 mil miembros y para 2022, el número aumentó a 175 mil. Por lo tanto, a pesar de los esfuerzos del Estado para obstaculizar su poder, los carteles han aumentado su tamaño en 60 mil miembros en una década.

Por lo tanto, arrestar a casi seis mil miembros cada año no les ha impedido crecer y convertirse en organizaciones más grandes. Entre enero y diciembre de 2021, los carteles reclutaron a 19 mil 300 personas, perdiendo a seis mil 500 miembros debido a conflictos y a cinco mil debido a detenciones.

Para visibilizar el crimen del reclutamiento cometido, según especialistas, mediante nexos familiares, el Comité de Derechos Del Niño de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) le solicitó al Estado Mexicano tipificar el delito de reclutamiento en el Código Penal, con la finalidad de que los menores sean reconocidos como víctimas y perpetradores y a su vez, crear programas públicos de desvinculación.

A pesar de su lucha, denuncian que desde hace 14 años, el Estado Mexicano se ha negado a legislar el delito de reclutamiento y el único avance que se ha logrado es que en el 2019, se reconoció el reclutamiento en el Sistema Nacional de Protección Ciudadana y se mandó crear una estrategia para atender la problemática y por ende tipificarlo. Únicamente se sesionó una ocasión, con la exsecretaria de Gobernación, Olga Sánchez Cordero, en febrero del 2020 y nunca más se intentó realizar un trabajo le-



gislativo de la ilegalidad de las fuerzas armadas en menores. En la legislatura anterior, en la Cámara de Senadores se congelaron dos iniciativas, mientras que en la de Diputados tres.

“En los sets de Fornite no significa que ellos vivan que maten a alguien, están en función de la meta y únicamente de los puntos, entonces se despersonaliza, no es una persona, no los humanizan; no matan personas ni se trauman ni lloran. Es una visión prejuiciosa porque las autoridades no conocen ni juegan videojuegos”, dijo Juan Martín.

“Hay una oficina del tema cibernético que no está articulada con la de territorio, que a su vez no tiene comunicación con las mañaneras ni con la estrategia de seguridad. Cada quien hace su pedacito, pero si esa fuera la causa del reclutamiento, tendríamos que alertar del WhatsApp, TikTok y todas las redes sociales y prohibir los narco corridos y las narco series, ese no es el origen del problema”.

Contrario a la Policía, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) calificó que los videojuegos podrían representar una nueva forma de conectar con las personas y comprometerlas con la lucha contra el cambio climático.



Se han negado
a tipificar el delito de
reclutamiento
y rechazan a atender
las causas

