


César González Madruga

Cáteles en videojuegos- P2

OPINIÓN

 César Daniel González Madruga
 nacional@cronica.com.mx


Cáteles en videojuegos: ¡alerta roja para los niños!

En un mundo cada vez más digitalizado, donde los videojuegos se han convertido en el pasatiempo predilecto de millones de niños y adolescentes, surge una alarma que no podemos ignorar: los cáteles mexicanos están utilizando estas plataformas para reclutar miembros. Según reportes recientes, organizaciones criminales como el Cártel de Sinaloa, el Jalisco Nueva Generación (CJNG), el Cártel del Noreste y Los Antrax se infiltran en juegos populares como Free Fire, Fortnite y Call of Duty, aprovechando la inocencia de los jóvenes para atraerlos al crimen organizado. Este fenómeno no es una trama de ciencia ficción, sino una realidad que ha cobrado vidas y futuro en México, exponiendo la vulnerabilidad de nuestra sociedad ante amenazas que acechan detrás de las pantallas.

El proceso de reclutamiento es sutil y perverso. Los criminales identifican a jugadores talentosos en el manejo de armas virtuales, estableciendo contacto dentro del juego. Ofrecen incentivos como dinero virtual, armamento mejorado, vidas extras o ropa para avatares, ganando la confianza de los menores. Una vez establecida esta relación, los invitan a actividades delictivas reales, incluso trasladándolos a zonas controladas por el narco. Un caso emblemático ocurrió en Oaxaca, donde un menor desaparecido fue rescatado tras ser captado por el Cártel de Sinaloa a través de uno de estos juegos. No es un incidente aislado; se estima que entre 145 mil y 250 mil niños y adolescentes mexicanos están en riesgo, concentrados en estados como Tamaulipas, Sinaloa, Michoacán, Jalisco, Oaxaca y el Estado de México, donde la pobreza agrava la exposición.

Lo que agrava esta crisis es el acceso gratuito a estos videojuegos. Plataformas como Free Fire y Fortnite ofrecen versiones free-to-play, que permi-

ten a cualquiera descargar y jugar sin costo inicial. Precisamente en estos entornos gratuitos, donde no hay barreras económicas, es donde los reclutadores operan con mayor libertad. Los casos reportados en Oaxaca involucran juegos con modalidades gratuitas, que atraen a millones de usuarios de bajos recursos. Aquí radica una ironía cruel: mientras el gobierno debate imponer impuestos a videojuegos violentos para desincentivar su uso, esta medida resulta un sinsentido absoluto, ¿cómo cobrar impuesto a algo gratis? Los títulos violentos gravados no son el problema principal; el reclutamiento florece en las versiones gratuitas, accesibles para los más pobres, quienes carecen de supervisión parental o recursos para alternativas seguras. Imponer impuestos solo afectaría a consumidores de clases medias, dejando intacta la vulnerabilidad de los sectores marginados, que son los más expuestos al crimen organizado y al cibercrimen. Hackers también se infiltran, reclutando menores para estafas digitales, con 6.6 millones de intentos de ataques registrados entre 2023 y 2024.

Esta polémica no debe ser tratada como un asunto menor. Requiere legislación responsable y proactiva. En lugar de medidas superficiales como impuestos selectivos, el Congreso debería enfocarse en regulaciones que obliguen a las compañías de videojuegos a implementar filtros estrictos contra interacciones sospechosas, monitoreo de chats y alertas para padres. Además, se necesitan campañas educativas masivas sobre los riesgos digitales, integradas en escuelas y comunidades. Proteger a los niños debe ser la prioridad absoluta de nuestra sociedad; ellos son los más vulnerables, expuestos a depredadores que operan en redes sociales como Twitch y comunidades en línea, donde la falta de datos oficiales oculta la magnitud del problema.

Padres, es hora de abrir los ojos. No basta con dejar a los hijos frente a una pantalla para que se entretengan; debemos supervisar sus interacciones, limitar el tiempo de juego y fomentar diálogos abiertos sobre los peligros en línea. Toda la sociedad debe voltear a ver estas amenazas reales, al alcance de cualquier dispositivo. Ignorarlas equivale a entregar a las generaciones futuras en manos del crimen. Si no actuamos ahora, el costo en vidas perdidas y familias destrozadas será incalculable. Es momento de unir fuerzas: gobierno, familias y empresas tecnológicas deben colaborar para blindar el mundo digital. Solo así convertiremos los videojuegos en espacios de diversión segura, no en trampas mortales •

@CesarG_Madruga

