

PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO POR EL QUE LA COMISIÓN PERMANENTE EXHORTA A LA SECRETARÍA DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN CIUDADANA Y A SUS HOMOLOGAS EN LAS ENTIDADES FEDERATIVAS PARA QUE, EN EL ÁMBITO DE SUS ATRIBUCIONES, IMPLEMENTEN PROCEDIMIENTOS DE VIGILANCIA PARA LA PREVENCIÓN Y COMBATE DE LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES A TRAVÉS DE PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGOS Y SE EXHORTA AL SIPINNA Y AL INSTITUTO NACIONAL DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA PARA QUE, EN COORDINACIÓN CON LAS AUTORIDADES FEDERALES Y LOCALES CORRESPONDIENTES REALICEN UNA CAMPAÑA DE CONCIENTIZACIÓN DIRIGIDA A LAS MADRES Y PADRES DE FAMILIA RESPECTO DE LOS RIESGOS DE INTERCAMBIAR INFORMACIÓN PERSONAL EN PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGOS Y LAS ACCIONES QUE PUEDEN ADOPTARSE PARA PREVENIR QUE SUS HIJOS E HIJAS SEAN VÍCTIMAS DE DELITOS MEDIANTE DICHAS PLATAFORMAS.

La que suscribe, **Dip. Ana Lilia Herrera Anzaldo**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional de la LXV Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 78, fracción III de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y el primer párrafo del artículo 179 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, someto a consideración de esta Honorable Asamblea, el siguiente Punto de Acuerdo, al tenor de las siguientes:

CONSIDERACIONES

En los últimos días, distintos medios de información dieron a conocer que la Fiscalía General de Justicia del Estado de México (FGJEM) emitió una alerta al detectar ocho casos en los que distintos delincuentes utilizan videojuegos de celulares como: "Battle Royale", "Apex Legends", "Fornite" o "Call of Duty", entre otros, para ganar la confianza de menores de edad y posteriormente son víctimas de delitos como trata, delincuencia organizada y violación.¹

Cabe señalar que estos videojuegos son exclusivos para mayores de 17 años de edad, sin embargo, en la práctica esto no se encuentra regulado, siendo la mayoría de sus usuarios menores de 17 años. La problemática aumenta por la falta de cualquier tipo de control ante el intercambio de información en el chat del videojuego, razón por la cual diversos delincuentes han utilizado este "modus operandi", ganándose la confianza de menores de edad a través de obsequios en videojuegos, tales como dinero electrónico o la compra de equipo para el videojuego, y a cambio intercambian números telefónico con menores de edad, con la finalidad de conocer sus datos personales como domicilio, edad o pasatiempos, y posteriormente los incitan a abandonar sus núcleos familiares, con promesas para ganar dinero.²

¹ El Universal. ***Alertan sobre "Battle Royale", videojuegos que usan delincuentes para "enganchar" a menores***, Disponible en: <https://www.eluniversal.com.mx/metropoli/alertan-sobre-battle-royal-videojuego-de-delincuentes-para-enganchar-menores>

² Aristegui Noticias. ***Alertan por uso de videojuego tipo battle royal para cometer delitos contra menores***, Disponible en: <https://aristeginoticias.com/1707/mexico/alertan-por-uso-de-videojuego-tipo-battle-royal-para-cometer-delitos-contra-menores/>

De acuerdo con la (FGJEM), desde el año 2020 y hasta la fecha se conocen ocho casos que se encuentran en etapa de investigación, siendo la mayoría de las víctimas, mujeres adolescentes en un rango de edad de entre 12 a 19 años.³

Por su parte, Rogelio Guillermo Rueda Ramos, Fiscal Especializado para la Investigación y Persecución de Delitos en Materia de Desaparición de Personas y Desaparición Cometida por Particulares, ha señalado que lo que sirve como medio de entretenimiento de menores de edad, pronto se convierte en una falsa relación de amistad, aprovechando la vulnerabilidad e inocencia de las víctimas, toda vez que los delincuentes cambian sus fotos de perfil y mienten para ganar su confianza de menores; Ahora bien, gracias a las investigaciones, se ha permitido visibilizar que es un tema de género, siendo las mujeres el 80% del total de víctimas de estas investigaciones, quienes se ha detectado que se cometen delitos como violación equiparada, trata de personas y delincuencia organizada.⁴

Cabe señalar que recientemente la (FGJEM) anunció la localización de la niña Angélica Giovanna, misma que fue reportada como extraviada tras salir de su casa y encontrarse con una persona que conoció a través del videojuego "Free Fire". Por tales razones, la autoridad local ha aconsejado a los padres, madres y tutores de menores de edad, para que supervisen las actividades que realizan sus hijos e hijas en ese tipo de plataformas de videojuegos, con la finalidad de evitar que puedan tener contacto y posteriormente ser capturados por las distintas redes de delincuencia organizada.⁵

Asimismo, el diario estadounidense "The Wall Street Journal", reveló en septiembre del 2021, que el Cártel Jalisco Nueva Generación (CJNG), utiliza distintas redes sociales como Twitter o Facebook para reclutar a menores de edad en sus filas. Asimismo, el periodista Óscar Balderas dio a conocer que los reclutas del crimen organizado están utilizando plataformas de videojuegos para estos actos, y en octubre de 2021, la Fiscalía General del Estado de Oaxaca (FGEO) informó a través de un comunicado, la localización de diversos menores de edad, mismos que fueron presuntamente reclutados por el crimen organizado con el mismo "modus operandi".⁶

En ese sentido, el Gobierno del Estado de México, a través de la Secretaría de Seguridad de la entidad, llevó a cabo la creación de la Policía Cibernética, misma que tiene como objetivo el prevenir, atender y combatir incidentes que se cometen a través de medios digitales, tales como el fraude, explotación sexual, acoso, etcétera, por tal motivo, esta policía cibernética trabaja desde 3 áreas de operación:⁷

³ Expansión Política. **Fiscalía de Edomex advierte: Crimen organizado recluta niños con este videojuego**, Disponible en: <https://politica.expansion.mx/estados/2022/07/18/fiscalia-edomex-crimen-organizado-recluta-ninos-videojuego>

⁴ Infobae. **Criminales contactan a niños y jóvenes mediante videojuegos para cometer delitos, afirmó Fiscalía del Edomex**, Disponible en: <https://www.infobae.com/america/mexico/2022/07/18/criminales-contactan-a-ninos-y-jovenes-mediante-videojuegos-para-cometer-delitos-afirmo-fiscalia-del-edomex/>

⁵ Expansión Política. **Fiscalía de Edomex advierte: Crimen organizado recluta niños con este videojuego**, Op. cit.

⁶ Infobae. **Criminales contactan a niños y jóvenes mediante videojuegos para cometer delitos, afirmó Fiscalía del Edomex**, Op. cit.

⁷ Secretaría de Seguridad del Estado de México. **Policía Cibernética**, Disponible en: <https://seguridad.edomex.gob.mx/seguridad-publica-transito/policia-cibernetica>

- 1. Atención Ciudadana y Patrullaje Cibernético;
- 2. Laboratorio Tecnológico, y
- 3. Prevención de Delitos Cibernéticos.

Ahora bien, de conformidad con el artículo 35 fracción III del Reglamento Interior de la Secretaría de Seguridad del Estado de México, faculta a la Unidad de Inteligencia e Investigación para la Prevención (UIIP) a cargo de la Policía Cibernética, para “implementar procedimientos de vigilancia, identificación, monitoreo y rastreo de la red pública de internet para la prevención y combate de los delitos que se cometan utilizando medios electrónicos y tecnológicos”.⁸ Por tal razón es importante que esta unidad pueda llevar a cabo el combate de estas situaciones a través de la prevención de estos delitos.

Por otra parte, de conformidad con el artículo 125 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, se determina que la creación del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA), tiene por objeto el aseguramiento de una adecuada protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes, reconociéndola como la instancia encargada de establecer instrumentos, políticas, procedimientos, servicios y acciones de protección de los derechos de las y los menores de edad, por tal motivo entre sus atribuciones, se encuentran las siguientes:⁹

“Artículo 125. ...

El Sistema Nacional de Protección Integral tendrá las siguientes atribuciones:

I. a VIII. ...

IX. Asegurar la colaboración y coordinación entre la federación, las entidades federativas, los municipios y las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, **para la formulación, ejecución e instrumentación de políticas, programas, estrategias y acciones en materia de protección y ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes** con la participación de los sectores público, social y privado, así como de niñas, niños y adolescentes;”

Con base en lo anterior, es indispensable que el (SIPINNA), pueda llevar a cabo la implementación de estrategias de coordinación con diversas autoridades federales y locales, a fin de prevenir a las niñas, niños y adolescentes de los riesgos que contrae el intercambiar información por teléfono, plataformas de videojuegos, redes sociales o cualquier otro medio. Por lo que someto a la consideración de esta Honorable Asamblea, la siguiente proposición con el siguiente:

⁸ Gobierno del Estado de México. **Reglamento Interior de la Secretaría de Seguridad del Estado de México**, Disponible en: <https://legislacion.edomex.gob.mx/sites/legislacion.edomex.gob.mx/files/files/pdf/rgl/via/rglvia714.pdf>

⁹ Cámara de Diputados. **Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**, Disponible en: <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGDNNA.pdf>

PUNTO DE ACUERDO

Primero. La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión exhorta respetuosamente a la Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana y a sus homologas en las entidades federativas para que, en el ámbito de sus atribuciones, implementen procedimientos de vigilancia para la prevención y combate de los delitos cometidos contra niñas, niños y adolescentes a través de plataformas de videojuegos.

Segundo. La Comisión Permanente del H. Congreso de la Unión exhorta respetuosamente al Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA) y al Instituto Nacional de Transparencia y Acceso a la Información Pública para que, en coordinación con las autoridades federales y locales correspondientes, realicen una campaña de concientización dirigida a las madres y padres de familia y a las niñas, niños y adolescentes respecto de los riesgos de intercambiar información personal en plataformas de videojuegos y las acciones que pueden adoptarse para prevenir que sus hijos e hijas sean víctimas de delitos mediante dichas plataformas.

Dado en el salón de sesiones de la Cámara de Diputados, el día 20 de julio de 2022.

Atentamente



Dip. Ana Lilia Herrera Anzaldo