

25 ok



II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

Ciudad de México, a 3 de noviembre de 2021.

C. HECTOR DÍAZ POLANCO
Diputado Presidente de la Mesa Directiva
Congreso de la Ciudad de México
II Legislatura
PRESENTE

El que suscribe, **Diputado José Martín Padilla Sánchez**, Vicecoordinador de la Asociación Parlamentaria Verde juntos por la Ciudad, en la Segunda Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 122 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29 y 30 de la Constitución Política de la Ciudad de México; 13, fracción IX de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México, artículos 5, 100 y 101 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a consideración del Pleno de esta Soberanía la siguiente:

PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN POR EL QUE SE EXHORTA, RESPETUOSAMENTE, A LA SECRETARÍA DE SEGURIDAD CIUDADANA, EN ESPECIAL, A LA POLICÍA CIBERNÉTICA Y SUBSECRETARÍA DE INTELIGENCIA E INVESTIGACIÓN POLICIAL, PARA QUE GENEREN CAMPAÑAS DE CONCIENTIZACIÓN DIRIGIDAS A LA POBLACIÓN EN GENERAL Y EN PARTICULAR A LAS FAMILIAS, SOBRE EL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS, INTERNET Y REDES SOCIALES, al tenor de los siguientes:

ANTECEDENTES

El 16 de septiembre del 2021, el periódico norteamericano The Wall Street Journal publicó una investigación donde detalló nuevos modos de operación por parte de los grupos del crimen organizado. Entre las nuevas modalidades se encuentran distintas formas de reclutamiento, a través del uso de Internet, redes sociales y videojuegos. La investigación reveló por ejemplo que, aún cuando las autoridades de la red social Facebook tuvieron conocimiento sobre la forma de operar de las bandas criminales en su plataforma, no realizaron acciones al respecto.

En ese contexto, el pasado 9 de octubre, la Fiscalía del Estado de Oaxaca, anunció el rescate de tres menores de entre 11 y 14 años en el municipio de Santa Lucía del Camino, Oaxaca, quienes habían sido reportados por sus familiares como "no localizados". Tras su localización se abrió la carpeta de investigación 33350/FVCE/TLACOLULA/2021 por los delitos de Trata de Personas en su Modalidad de Explotación Laboral.





II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

El 11 de octubre, la Fiscalía General del Estado de Jalisco, dio a conocer la localización con vida de una adolescente desaparecida el 8 de octubre en el Municipio de San Pedro Tlaquepaque y localizada en la Ciudad de Tepic, Nayarit, de acuerdo a las investigaciones la menor de edad fue contactada a través del video juego *Free Fire*, y con engaños fue privada de su libertad.

Finalmente, el miércoles 20 de octubre en la Conferencia de Prensa del Presidente de la República, autoridades difundieron el "Decálogo para la seguridad de niñas, niños y jóvenes en línea", con la finalidad de proteger la integridad de los y las menores y sus familias al hacer uso de dispositivos conectados a la red de Internet.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las últimas décadas hemos vivido un cambio sin precedentes en términos de investigación científica. La revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, modificó la convivencia social a un ritmo acelerado, configurando nuevas formas de interacción entre las personas.

El uso de la tecnología e Internet en nuestra vida cotidiana potenciaron la forma de comunicarnos y de entretenernos. Hoy en día es impensable un mundo sin videojuegos, correo electrónico, videollamadas y las redes sociales, sin embargo, estas tecnologías son "ciegas" e indiferentes a los problemas que pueden causar a las personas, como son las adicciones a los videojuegos, una variedad de trastornos emocionales que van desde la ansiedad hasta la depresión¹, una continua exposición de la intimidad y como lo ha denunciado la exdirectora de Producto del Equipo de Desinformación Cívica de Facebook, Frances Haugen, "la priorización de ganancias económicas sobre la seguridad de los usuarios"².

A la par de la transformación de la sociedad, los grupos criminales mexicanos han hecho uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, por medio de las redes sociales y los videojuegos, innovando estrategias para realizar actividades delictivas, utilizando éstas, como medio

¹ González, María T.; Espada, José P.; Tejeiro, Ricardo El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes Adicciones, vol. 29, núm. 3, 2017, pp. 180-185 Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías Palma de Mallorca, España. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

² Forbes. Octubre 25 de 2021. Facebook avivará más disturbios por sus algoritmos: exdirectora <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-facebook-avivara-mas-disturbios-exdirectora-algoritmos/>





II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

de reclutamiento para enganchar a niños, niñas y jóvenes en territorio nacional.

De enero a junio de 2021, se registraron 7 reportes que ubican a los videojuegos como posible forma de enganche a niñas, niños y adolescentes en la Línea de Atención contra la Trata de Personas del Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia de la Ciudad de México³, adicionalmente el Reporte "Trata de Personas en México, Enero-Junio 2021" indica la existencia de perfiles y fotografías falsas con dicho objetivo⁴.

En septiembre de 2021, el periodista de investigación Óscar Balderas⁵, reveló la existencia de un modo de operación de grupos del crimen organizado quienes emplean videojuegos en línea como *Grand Theft Auto* para reclutar jóvenes para las bandas criminales. Todo se desarrolla por medio de un patrón denunciado por jóvenes gamers en México durante los últimos meses:

1. Los reclutadores envían mensajes durante las horas de la madrugada, ya que es improbable que a esa hora exista supervisión de los tutores en los videojuegos.
2. Afirmando pertenecer a los grupos del crimen organizado, invitan a los jóvenes a unirse a bandas del crimen organizado.
3. Les piden reclutar a más jóvenes interesados.
4. Acuerdan un encuentro en persona, donde finalmente son secuestrados y obligados a unirse al crimen organizado.

Según reportes periodísticos, la práctica parece ser cada día más común como método de reclutamiento. Sumado a dos intervenciones concretas como la acontecida el pasado 9 de octubre, cuando la Fiscalía del Estado de Oaxaca, anunció el rescate de tres menores de entre 11 y 14 años en el municipio de Santa Lucía del Camino y la del 11 de octubre, cuando la Fiscalía General del Estado de Jalisco, dio a conocer la localización con vida de una adolescente localizada en la ciudad de Tepic, Nayarit. Ambos casos, citados anteriormente, se relacionan con el uso de videojuegos en línea y la operación de bandas del crimen organizado en ellos.

Sumado a los casos anteriores, la Policía Cibernética del Estado de Chihuahua, ha dado seguimiento a 24 casos en los municipios de Juárez,

³ Reporte "Trata de Personas en México, Enero-Junio 2021". Disponible en https://www.consejociudadanomx.org/media/attachments/2021/07/27/reporte_final5-ok.pdf

⁴ *Idem*.

⁵ Cárteles reclutan a niños usando videojuegos en https://www.youtube.com/watch?v=xKjBb_wSVTw





II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

Meoqui, Chihuahua, Delicias, Cuauhtémoc y Praxedis G. Guerrero, por el uso de aplicaciones interactivas como *Free Fire*, *Fortnite*, *Minecraft*, *Roblox*, *Grand theft auto* y *Call of duty*, siendo los más afectados menores de entre 12 y 14 años de edad.⁶

Por tal motivo, el 20 de octubre en la Conferencia de prensa del Presidente de la República, fue presentado el “Decálogo para la seguridad de niñas, niños y jóvenes en línea”, cuyo propósito es proteger la integridad de los menores que hacen uso de dichas plataformas.

Aún cuando en la Ciudad de México no existe un reporte oficial relacionado con el método de enganche por la vía de los videojuegos, es conveniente tomar acciones preventivas, en vista de que, durante el primer semestre de 2021, se presentaron 887 casos en la Línea contra la Trata de Personas del el Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia de la Ciudad de México, de los cuales, las personas menores de 17 años son el grupo más vulnerable a la trata⁷.

Cabe indicar que, del total de reportes presentados, el 20% provienen de la Ciudad de México y el 2.4% de los reportes denuncia la utilización de menores de 18 años en actividades delictivas. De modo que la intervención de la Unidad Cibernética de la Secretaría de Seguridad Ciudadana es fundamental, en la medida que permitiría dotar del conocimiento de estrategias para hacer un uso adecuado de la tecnología a las infancias y juventudes que habitan esta ciudad.

Actualmente, la Policía Cibernética de la Ciudad de México, brinda pláticas informativas a la ciudadanía sobre diferentes incidentes que se cometen en Internet, dicha información es de utilidad para escuelas, centros de trabajo y negocios. Entre las temáticas disponibles se encuentran temas como *ciberbullying* y *cibergrooming*, mismas que van dirigidas a estudiantes, tutores, tutoras y docentes.

Dado el contexto, es necesario incorporar dentro del menú de acciones brindadas por la Secretaría de Seguridad Ciudadana, campañas que alerten sobre los peligros del uso de Internet, las redes sociales y los videojuegos,

⁶ Coordinación de comunicación social, Advierte SSPE sobre videojuegos online de riesgo para menores de edad, 21 octubre 2021.

Disponible en: <http://www.chihuahua.gob.mx/contenidos/advierte-sspe-sobre-videojuegos-online-de-riesgo-para-menores-de-edad> Fecha de consulta 21 octubre 2021.

⁷ Reporte “Trata de Personas en México, Enero-Junio 2021”. Disponible en https://www.consejociudadanomx.org/media/attachments/2021/07/27/reporte_final5-ok.pdf





II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

así como los riesgos inherentes a ellos, con el objetivo de dotar de estrategias de seguridad para las personas usuarias y de orientación sobre la supervisión de parte de las familias.

CONSIDERANDOS

1. **Que conforme al artículo 14, inciso B de la Constitución Política de la Ciudad de México referente a Ciudad Segura, establece que:**
 - B. Derecho a la seguridad ciudadana y a la prevención de la violencia y del delito.
Toda persona tiene derecho a la convivencia pacífica y solidaria, a la seguridad ciudadana y a vivir libre de amenazas generadas por el ejercicio de las violencias y los delitos. Las autoridades elaborarán políticas públicas de prevención y no violencia, así como de una cultura de paz, para brindar protección y seguridad a las personas frente a riesgos y amenazas.
2. **Que conforme al Artículo 3, fracción I, de la Ley Orgánica de la Secretaría de Seguridad Ciudadana de la Ciudad de México señala que corresponde a la Secretaría:**
 - I. *Realizar en el ámbito territorial de la Ciudad de México las acciones que garanticen el derecho a la seguridad ciudadana, dirigidas a salvaguardar la vida, la integridad y el patrimonio de las personas frente a riesgos y amenazas; la prevención y contención de las violencias, de los delitos e infracciones y el combate a la delincuencia, para preservar y fortalecer el estado de Derecho, las libertades, la paz y el orden públicos.*
3. **Que el Artículo 33, fracción III, de la misma ley, señala que el mantenimiento de la tranquilidad y el orden públicos comprende lo siguiente:**
 - III. *Prevenir la comisión de infracciones y delitos;*
- 4.- **Que el Artículo 52, fracción II, de la Ley del Sistema de Seguridad Ciudadana establece que los cuerpos policiales tendrán, entre otras, las siguientes funciones:**
 - (...) II. *De prevención: ejecutar las acciones necesarias para evitar la comisión de delitos e infracciones administrativas, a*





II LEGISLATURA

DIPUTADO LOCAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO

MARTÍN PADILLA

CONSOLIDANDO LA TRANSFORMACIÓN

partir de realizar acciones de difusión, concientización, atención, disuasión, inspección, vigilancia y vialidad;(...)

Por lo anteriormente expuesto, someto a consideración del pleno de este honorable Congreso de la Ciudad de México, la siguiente:

PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN POR EL QUE SE EXHORTA, RESPETUOSAMENTE, A LA SECRETARÍA DE SEGURIDAD CIUDADANA, EN ESPECIAL, A LA POLICÍA CIBERNÉTICA Y SUBSECRETARÍA DE INTELIGENCIA E INVESTIGACIÓN POLICIAL, PARA QUE GENEREN CAMPAÑAS DE CONCIERTIZACIÓN DIRIGIDAS A LA POBLACIÓN EN GENERAL Y EN PARTICULAR A LAS FAMILIAS, SOBRE EL USO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS, INTERNET Y REDES SOCIALES.

UNICO. - Se exhorta a la Secretaría de Seguridad Ciudadana, en especial a la Policía Cibernética y Subsecretaría de Inteligencia e Investigación Policial para que conforme a su suficiencia presupuestal considere la factibilidad de generar campañas de concientización dirigidas a la población en general y en particular a las familias, sobre el uso responsable de videojuegos, internet y redes sociales.

Dado en el Recinto Legislativo de la Ciudad de México de Donceles y Allende a los tres días del mes de noviembre de dos mil veintiuno.

ATENTAMENTE

**DIP. JOSÉ MARTÍN PADILLA SÁNCHEZ
VICECOORDINADOR DE LA ASOCIACIÓN PARLAMENTARIA
ALIANZA VERDE JUNTOS POR LA CIUDAD**

