



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

**ACUERDO No.
LXVIII/PPACU/0221/2025 I P.O.
UNÁNIME**

H. CONGRESO DEL ESTADO DE CHIHUAHUA.

PRESENTE:

Quienes suscriben, en nuestro carácter de Diputados de la Sexagésima Octava Legislatura del H. Congreso del Estado de Chihuahua, e integrantes del Grupo Parlamentario de MORENA con fundamento en lo que dispone los artículos 167, fracción I, y 168, todos de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Chihuahua; artículo 2, fracción IX, del Reglamento Interior y de Prácticas Parlamentarias del Poder Legislativo; comparezco ante este Honorable Soberanía, a fin de presentar **Proposición con carácter punto de acuerdo con el propósito de exhortar a la Secretaría de Gobernación del Ejecutivo Federal, con la intención de que por medio de Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía realicen una verificación sobre el videojuego para niños "Roblox" y "Free fire" por posible apología al delito y a la delincuencia, así como exhortar a la Secretaría de Educación y Deporte del Estado para que en coordinación con la autoridad Federal intensifiquen las campañas de prevención para alejar a niños de apologías al delito y/o fuentes que lo expongan al peligro o los inciten al odio dentro de las escuelas en el Estado, lo anterior al tenor de la siguiente:**

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS:



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

El estado de Chihuahua sufre actualmente de violencia, y cuando nombramos la violencia la primera cosa que se nos viene a la mente es el narcotráfico por lo general y noticias al respecto, como la situación de terror en municipios de la sierra o del desierto como en Ojinaga donde el enfrentamiento entre grupos criminales tiene hundidos en el terror a las personas de la zona.

Sin embargo, la violencia va más allá del narcotráfico es una enfermedad que está en mucho del tejido social y lo más alarmante es que permea a las mentes de las personas más jóvenes. Y este cáncer que es la violencia es influenciado por el consumo de entretenimiento y por la vida social en las escuelas.

Tenemos que combatir las influencias negativas que recaen en que nuestros jóvenes y niños sean violentos, por un lado, con educación para formar personas no violentas y por otro lado el entretenimiento con que se divierten.

El uso de videojuegos en los niños, niñas y adolescentes es una herramienta para que las juventudes desarrollen sus habilidades motoras y también es un medio de diversión para ellos e incluso de aprendizaje, aclarando de una vez que no estamos en contra del libre desarrollo de los niños a través de los videojuegos.

Sin embargo y en el afán constante de velar por la seguridad de nuestros niños, niñas y adolescentes, después de una investigación realizada al videojuego que se menciona al rubro del presente documento, nos encontramos con un peligro latente al que están expuestas nuestras juventudes.



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

El videojuego denominado como “Roblox” es una plataforma de juegos en línea donde personas de diferentes edades pueden conectarse e interactuar en diferentes tipos de juego en su mayoría aptos para público de toda edad.

Sin embargo esta plataforma tiene la característica de que los juegos pueden ser creados por los mismos miembros de la comunidad, que es aquí donde recae el problema, ya que la plataforma no establece filtros claros sobre los temas de que se pueden tratar los juegos.

Entonces nos encontramos con la alarmante situación en que con el simple hecho de buscar la palabra “México” aparecen diversos juegos donde los niños pueden entrar y jugar a ser partícipes de la delincuencia, donde la dinámica es que al entrar al juego eligen un grupo delictivo en cual serán partícipes, se les otorga armas de alto calibre y demás equipo donde el objetivo es controlar una plaza entre otros actos que hacen apología a la delincuencia organizada.

Entre los más usados de la plataforma hay uno apodado “Sierra México¹” donde hay escenarios de combate urbano entre ejército y grupos delincuenciales donde otorgan distintos tipos de vehículos blindados que al abordarlos cuentan con sonido y lo único que suena son corridos de alusión al delito, irónicamente en los vehículos del ejército también suenan estos corridos, es aquí donde opinamos que como puede ser posible que estos se prohíban en conciertos y lugares públicos, pero que se puedan encontrar fácilmente en un juego para NIÑOS, es latente la falta de regulación en dicha plataforma de juegos.

¹ <https://www.milenio.com/videojuegos/sierra-mexico-juego-roblox-ejercito-criminal>



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

Actualmente el videojuego tiene una clasificación para todo público y con ciertas restricciones para menores de 13 años según la ESRB² (Entertainment software rating board) que es un organismo internacional de regulación de videojuegos, no encontramos que dicho videojuego esté regulado por los lineamientos mexicanos.

Dentro de la misma plataforma también hay un sistema de regulación para cada juego el cual es el siguiente: Etiquetas de Madurez del Contenido, Indican el nivel de madurez adecuado para la experiencia, estas etiquetas incluyen mínimo, leve, moderado y restringido, siendo juegos como "Sierra México" clasificados con nivel de madurez "moderado" o incluso "leve".

En la medida de la posibilidad debemos ir viendo la manera de alejar a nuestras juventudes de influencias al delito, velar por su seguridad e integridad y buscar su sana convivencia tanto en el entorno físico como en el digital, un primer paso sería regular y evitar que los niños interactúen con apologías al delito en sus videojuegos.

Roblox ha causado problemas en otros países como Estados Unidos. La plataforma de videojuegos Roblox enfrenta una nueva demanda federal en Estados Unidos³ por presunta negligencia en la protección de niños frente a redes de explotación sexual. Según medios como la revista de circulación internacional los casos en el expediente de demanda son docenas, donde los presuntos depredadores sexuales se contactaron en Roblox y luego derivaron la comunicación con los menores a snapchat y discord , ambos servicios de comunicación por internet.

² <https://www.esrb.org/blog/what-parents-need-to-know-about-roblox-2/>

³ [Roblox, ¿trampa para víctimas de trata y explotación infantil? - Siete24 Noticias con proposito y sentido humano](#)



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

Este no es el único ejemplo de videojuegos que hace apología al delito, sin embargo hay que recordar que es un juego para NIÑOS.

Una de las medidas que se van a tomar, esta vez por parte la Presidenta Claudia Sheinbaum es el incremento del 8% de impuestos a los videojuegos de extrema violencia, una medida que nos parece que va a funcionar de buena manera para abordar esta problemática, así mismo se han realizado programas como “México Canta” que es un concurso que surge con el objetivo de crear nuevas narrativas musicales que se alejen de la apología de la violencia, mediante letras que evoquen el amor, el desamor y la grandeza de México. Los que hacen estas referencias están clasificados con mayoría de edad.

Desde el 2020 que se creó el sistema de lineamientos mexicano de videojuegos⁴ que está a disposición de la secretaría de gobernación del ejecutivo federal, quien por medio de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía se encarga de revisar los contenidos en México, tal como lo dice su artículo décimo quinto “de la vigilancia y verificación” por ende este documento va dirigido a dicha instancia.

Dentro de los otros videojuegos que son un riesgo para los menores de edad se encuentra el videojuego “free fire” que, aunque se carecen de datos oficiales y actualizados sin embargo en el periodico el Universal se menciona que dentro de los menores de 18 años el 16.7 % prefieren dicho juego. El problema con free fire es que carteles de la droga⁵ utilizan dicha plataforma para reclutar a adolescentes habiendo casos como el del joven de Oaxaca que rescató la fiscalía de dicho estado de manos del Cártel de Sinaloa que lo habría contactado por medio de dicho juego.

⁴ https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020#gsc.tab=0

⁵ [Cárteles mexicanos se infiltran en videojuegos para reclutar miembros – El Financiero](#)



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

Citando a un artículo del Financiero “El reclutamiento de menores por grupos delictivos es una problemática que afecta a todo México y de acuerdo con la Red por los Derechos de la Infancia en México, al cierre de 2023, entre 145 mil y 250 mil niños y adolescentes se encuentran en riesgo de ser reclutados, esto como consecuencia de que son el principal segmento de videojugadores en el país.” Tenemos que prevenir antes de lamentar más casos.

En días pasados se dio la noticia de un impactante acontecimiento donde una menor de edad atacó con dos armas blancas a una madre de familia en una escuela en Cd. Delicias, un hecho que no es de esperarse ya que la institución pública donde ocurrió es una de las mejores calificadas por la gente de dicha ciudad, sin embargo la calidad o la ubicación de una institución no delimita el hecho de que puedan pasar este tipo de situaciones, es por ello que en las escuelas se debe enseñar con cultura de paz y alejar a nuestros pequeños de la violencia, el odio, el delito, etc,. Y esa es la razón por la cual en el presente documento también se exhorta a la Secretaría de Educación y Deporte en el Estado, para que en Chihuahua se enseñe con cultura de paz y se aleje a las y los niños de la violencia.

Dentro de la Ley Estatal de Educación en su artículo 8 viene el siguiente fin de la educación pública:

XX (20). Promover y fomentar el desarrollo de la cultura por la paz y la no violencia, basándose en la convivencia respetuosa y el fomento de la educación libre de cualquier forma de maltrato físico o psicológico entre estudiantes, así como el respeto a las demás personas, la igualdad entre hombres y mujeres y a los principios de equidad y no discriminación, de conformidad a lo establecido en la Ley Estatal del Derecho de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, la Ley para Prevenir y Eliminar la discriminación en el Estado de Chihuahua y demás disposiciones relacionadas.



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

Es uno de los propósitos de la educación formar niñas, niños y adolescentes que tengan una cultura pacífica y no ser violentos, la principal solución radica en la educación entre nuestros menores de edad.

Estos son temas que debemos visibilizar, no es justo que nuestros niños estén expuestos a esos peligros y riesgos, es por ello que con este y mas trabajo su servidora seguiré en la búsqueda de asegurar la seguridad de las niñas, niños y adolescentes de nuestro Estado y de nuestro País, es por ello y por todo lo demás mencionado que se realiza la siguiente:

PROPOSICIÓN:

Primero.- Se exhorta respetuosamente a la **Secretaría de Gobernación del Ejecutivo Federal**, con la intención de que por medio de la **Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía** realicen una verificación sobre el videojuego para niños **“Roblox”** por posible apología al delito y a la delincuencia.

Segundo.- Se exhorta respetuosamente a la **Secretaría de Gobernación del Ejecutivo Federal**, con la intención de que por medio de la **Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía** realicen una verificación sobre el videojuego **“Freefire”** por posible apología del delito y actividades delincuenciales.

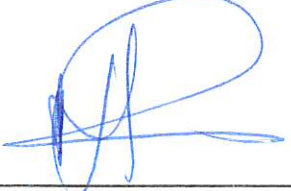
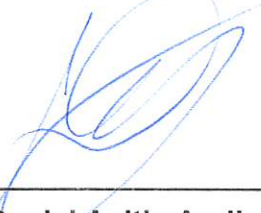
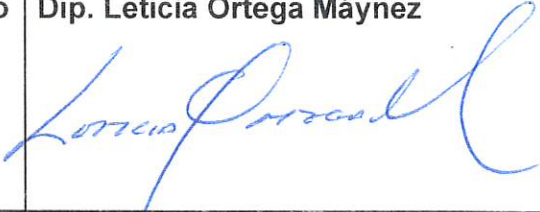
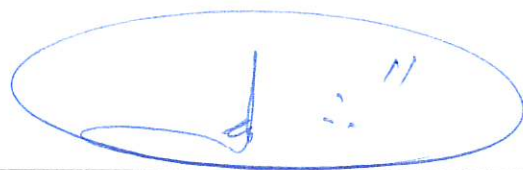
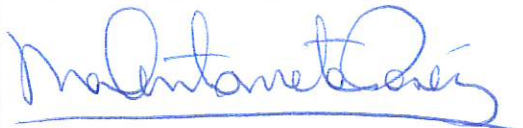
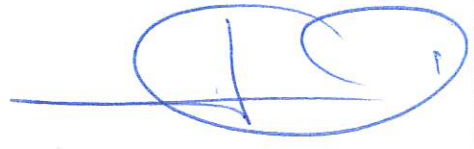
Tercero.- Se exhorta respetuosamente a la **Secretaría de Educación y Deporte del Estado** para que en coordinación con la autoridad Federal intensifiquen las campañas de prevención para alejar a niños de apologías al delito y/o fuentes que lo expongan al peligro o los inciten al odio dentro de las escuelas en el Estado.



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

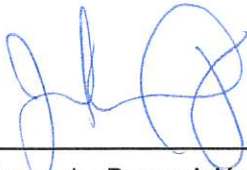
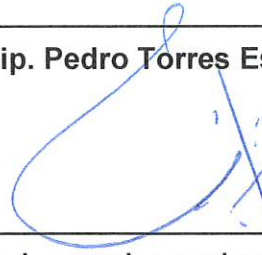
DADO. - en el Salón de Sesiones del Poder Legislativo a los 23 días del mes de septiembre del año dos mil veinticinco.

ATENTAMENTE,

Dip. Magdalena Rentería Pérez 	Dip. Elizabeth Guzmán Argueta 
Dip. Edin Cuauhtémoc Estrada Sotelo 	Dip. Leticia Ortega Máyne 
Dip. Óscar Daniel Avitia Arellanes 	Dip. Rosana Díaz Reyes 
Dip. María Antonieta Pérez Reyes 	Dip. Brenda Francisca Ríos Prieto 
Dip. Edith Palma Ontiveros 	Dip. Herminia Gómez Carrasco 



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE CHIHUAHUA

Dip. Jael Argüelles Díaz 	Dip. Pedro Torres Estrada 
Hoja de firmas de Proposición con carácter punto de acuerdo con el propósito de exhortar a la secretaría de gobernación del ejecutivo federal, con la intención de que por medio de Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía realicen una verificación sobre el videojuego para niños "Roblox" por posible apología al delito y a la delincuencia.	