

Entrevista. Alejandro Celorio, asesor jurídico de Relaciones Exteriores, critica a esta rama de la industria del entretenimiento por enaltecer el uso de armas de corte militar

Videojuegos sirven al *narco* de catálogo para surtirse de arsenales

ADYR CORRAL Y SAMUEL CUERVO, CDMX

Los cárteles mexicanos utilizan los videojuegos a manera de catálogo para conocer las novedades en productos fabricados para la guerra y surtir sus arsenales, denunció Alejandro Celorio, asesor jurídico de la SRE.

Las armas de asalto que usan ejércitos y fuerzas de seguridad se ven cada vez con mayor frecuencia en estos juegos, añadió.

Esta industria del entretenimiento y los fabricantes de armamento no han tenido el cuidado de aclarar que son productos que en manos de criminales significan muertes de civiles, señaló. PÁGS. 6 Y 7

Combate al crimen organizado

Videojuegos sirven al *narco* de catálogo para surtirse de armas

SRE. El asesor jurídico de la cancillería, Alejandro Celorio, critica la negligencia de las armerías de EU, porque permiten que sus productos de tipo militar se promocionen en esta rama del entretenimiento

Reportaje

ADYR CORRAL Y SAMUEL CUERVO
CIUDAD DE MÉXICO



Videojuegos sirven al narco de catálogo para surtirse de armas



Organizaciones criminales como los cárteles mexicanos utilizan videojuegos como catálogo para conocer las novedades en los productos fabricados para la guerra, denunció Alejandro Celorio, asesor jurídico de la Secretaría de Relaciones Exteriores.

Expresó que esto evidencia que las empresas de videojuegos y los fabricantes de armas no tienen cuidado en dejar claro que son productos que solo pueden manejar personas con entrenamiento en la vida real.

“Son productos de tipo militar, hacen escopetas, rifles y pistolas, pero hay en particular armas de tipo militar, semiautomáticas, de asalto, que las utilizan los ejércitos y las fuerzas de seguridad.

“Ese tipo de armamento, cada vez con mayor frecuencia, se ve en estos videojuegos de primera persona (como Fortnite, Apex Legends, Call of Duty, PlayerUnknown’s Battlegrounds, entre otros).

“Nos imaginamos a los delincuentes en sus ratos de ocio jugando videojuegos diciendo: ‘oye, esta arma me late, yo creo que ya no va a ser una R15 (la que uso), ahora me gusta la Barrett. A ver, lánzate a comprar una a Laredo’”.

Celorio asegura que esto se debe en gran medida a la negligencia en las estrategias de venta de las empresas fabricantes de armas en Estados Unidos, las cuales permiten que se promocionen sus productos a través de algunos videojuegos de manera explícita.

Asimismo, otros rubros utilizan los videojuegos como una vitrina para exponer sus artículos por medio de lazos de *marketing* explícitos, como los deportivos; algunos ejemplos de ello son zapatillas, camisetas, automóviles deportivos o juguetes.

De esta forma, los gigantes de la industria aprovechan al máximo los espacios que se les otorgan en uno u otro videojuego para presentar sus nuevos productos, interactuar con los fanáticos y la prensa, así como crear fidelidad a sus marcas. Los fabricantes de armas no se quedan atrás.

En ese sentido, el asesor jurídico insistió en que el problema detrás del fenómeno no es nada más si hay financiamiento por parte de empresas fabricantes de armamento para videojuegos con uso de armas de guerra o si existe una relación económica o de lucro entre ambas industrias, sino la falta de cuidado en la exposición de estos productos en juegos de simulación, lo que, en su opinión, ha normalizado el acceso a este tipo de arsenal.

El encargado de liderar la demanda que ha emprendido México contra 11 fabricantes de armas en EU por comercio negligente subrayó que, en este caso particular, “las empresas no toman la debida diligencia ni el debido cuidado para poner un *disclaimer* (advertencia legal) o un aviso dentro de sus productos diciendo que son armas que se deben utilizar con cuidado, únicamente con personas con entrenamiento, no lo hacen”.

De igual manera consideró que el problema radica no solo en que los videojuegos puedan ser utilizados como un catálogo de armas por grupos delictivos o terroristas, sino en que este tipo de entretenimiento, al buscar ser una simulación de la vida real, también sirve como entrenamiento en armas de guerra al alcance de cualquiera.

“Cualquier particular, y más los jovencitos, puede jugar este tipo de videojuegos y de alguna forma están recibiendo un entrenamiento tanto en el tipo de armas como en la potencia, y en el funcionamiento del arma. Es decir, cuántas balas tiene, cómo se pone el cargador, cómo se apunta y demás”, sostuvo.

Un gamer puede pimpear

Desde hace un par de años las armas tomaron el papel protagónico de los videojuegos del género *shooter* y con ello desplazaron a los personajes, al mapa y a la historia misma que se juega.

Con Call of Duty: Warzone, una versión gratuita de la popular saga de videojuegos lanzada en marzo de 2020 para la mayo-

ría de las plataformas, el desarrollador Activision dio mayor énfasis a las armas usadas en el juego como factor de ventaja en modos competitivos.

De tal forma que un rifle AK-47, un subfusil MAC-10 o un rifle de francotirador Barrett M82 pueden definir si el jugador gana o pierde la partida. Desde sus primeras entregas, los videojuegos de disparos ya permitían la “mejora” de las armas de fuego mediante la colocación de silenciadores, compensadores, miras, cargadores, culatas y tipos de cañón.

Posteriormente dieron un paso más al ofrecer la opción de “personalizarlas” con el cambio de color, calcomanías y hasta incrustaciones de oro y diamantes, similar a lo que hace un *narco* en México.

No conformes con ello, los desarrolladores fueron más allá y ofrecieron efectos de disparo más realistas, con los que ahora el oponente no solo caería ensangrentado, si no que puede haber un efecto de “desmembramiento” o “decapitación” producto de los disparos, y esta última prestación ya se añadió con un costo económico para el jugador.

A partir de ello, Call of Duty: Warzone puso en venta decenas de “lotes de armas” cuyos precios oscilan entre 200 y 400 pesos mexicanos, que incluyen rifles de alto poder ya equipados, personalizados y listos para usarse, ahorrando así el largo proceso de avance para desbloquear las mejoras una por una.

Otro factor que influyó en la rápida y constante popularización de estos videojuegos fue el surgimiento de los *streamers* que transmiten sus jornadas de juego en línea mediante plataformas como Facebook o Twitch, y que en todo momento promueven las armas de fuego personalizadas que usan y que son copiadas por otros jugadores que buscan imitarlos.

En un buen mes, y sin salir de casa, un *streamer* puede ganar más de 100 mil pesos por la monetización de su contenido y contribuciones que hacen los espec-

tadores durante transmisiones en vivo, sin contar torneos locales o internacionales, cuyos premios van de los 10 mil a los 4 millones de pesos en efectivo para el ganador, y en los cuales una vez más el factor decisivo son las armas de fuego elegidas.

En México, este tipo de juegos ha recibido la clasificación C, exclusiva para adultos, debido a su contenido altamente violento; sin embargo, en cada *lobby* es común escuchar las voces de niños en espera de una partida, y sorprende que en muchos casos son éstos quienes demuestran gran destreza en su desempeño, gran conocimiento de las armas del juego y un marcado comportamiento agresivo al sufrir derrotas.

Hay otros juegos que también ofrecen armas de fuego realistas y personalizadas como Battlefield, Rainbow Six Siege, PUBG o Free Fire, disponibles en consolas, computadoras o teléfonos móviles, pero el más popular en México es Call of Duty: Warzone, el cual también concentra la mayor cantidad de armas de fuego disponibles: 110, que van desde subfusiles MP5 o UZI; rifles de asalto M16, AK-47 o M4, escopetas, ametralladoras y rifles de francotirador, hasta lanzacohetes RPG-7, minas de proximidad, granadas y cuchillos. Todo ese catálogo de armas se puede comprar y es totalmente personalizable, se pueden adquirir por igual rifles con aspectos infernales y ametralladoras con diseño de unicornios.

Videojuegos sirven al narco de catálogo para surtirse de armas



No advierten que es arsenal que solo debe usar gente capacitada, denuncia

Inventario personalizado

El gobierno de México acusó que los fabricantes de armas en EU financian videojuegos para expandir y normalizar su uso entre los jóvenes, además de que pueden ser utilizados por los criminales para engancharlos

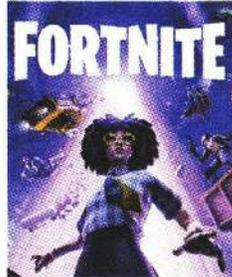
Lista negra

 Juegos con prototipos de armas

 Juegos con armas reales

 Ventas (mdd)

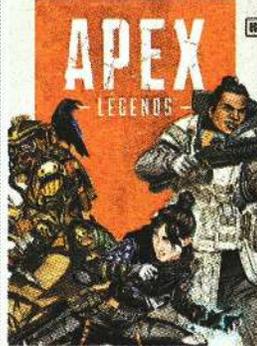
 Copias vendidas (millones)



Fortnite

- Fecha de lanzamiento: 21 de julio de 2017
- Ventas:

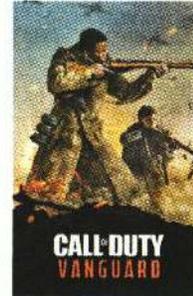
9,100



Apex Legends

- Fecha de lanzamiento: 4 de febrero de 2019
- Ventas:

1,000



Call of Duty

- Fecha de lanzamiento: 29 de octubre de 2003
- Ventas:

400



PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)

- Fecha de lanzamiento: 30 de julio de 2016
- Ventas:

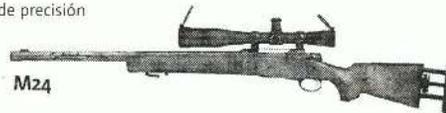
70

- 400 millones de descargas

Principales armas disponibles en PUBG

Rifles de precisión

11



Rifles de asalto

10



Subfusiles

11



Escopetas

11



Armas especiales

11



La favorita

El arma más versátil y preferida de los jugadores

- Eficaz en combate a corta distancia
- Muy precisa a media y larga distancias
- Personalizadas: cambio de color, calcomanías, incrustaciones de oro y diamantes.
- Se pueden añadir hasta cinco accesorios
- Silenciadores
- Compensadores
- Miras
- Culatas
- Tipos de cañón



FUENTE: Gobierno de México, Liga de gamers • INFORMACIÓN: Jair Salvador • GRÁFICO: Alfredo San Juan

En el narco de
tirarse de armas



Preocupa al funcionario que estos juegos sirvan como entrenamiento. AVELINAMARTÍNEZ

