



Influencers, jugadores de videojuegos, soldados y espías: la era del reclutamiento de niños en internet y sus repercusiones en el derecho internacional (primera parte)

octubre 20, 2026, DIH / Grupos armados / Nuevas tecnologías

🕒 18 mins read



Vanessa Murphy
Asesora jurídica, CICR



**Siobhan Sparkes
McNamara**
Asesora mundial de protección
infantil, CICR



Tilman Rodenhäuser
Asesor jurídico sénior, CICR

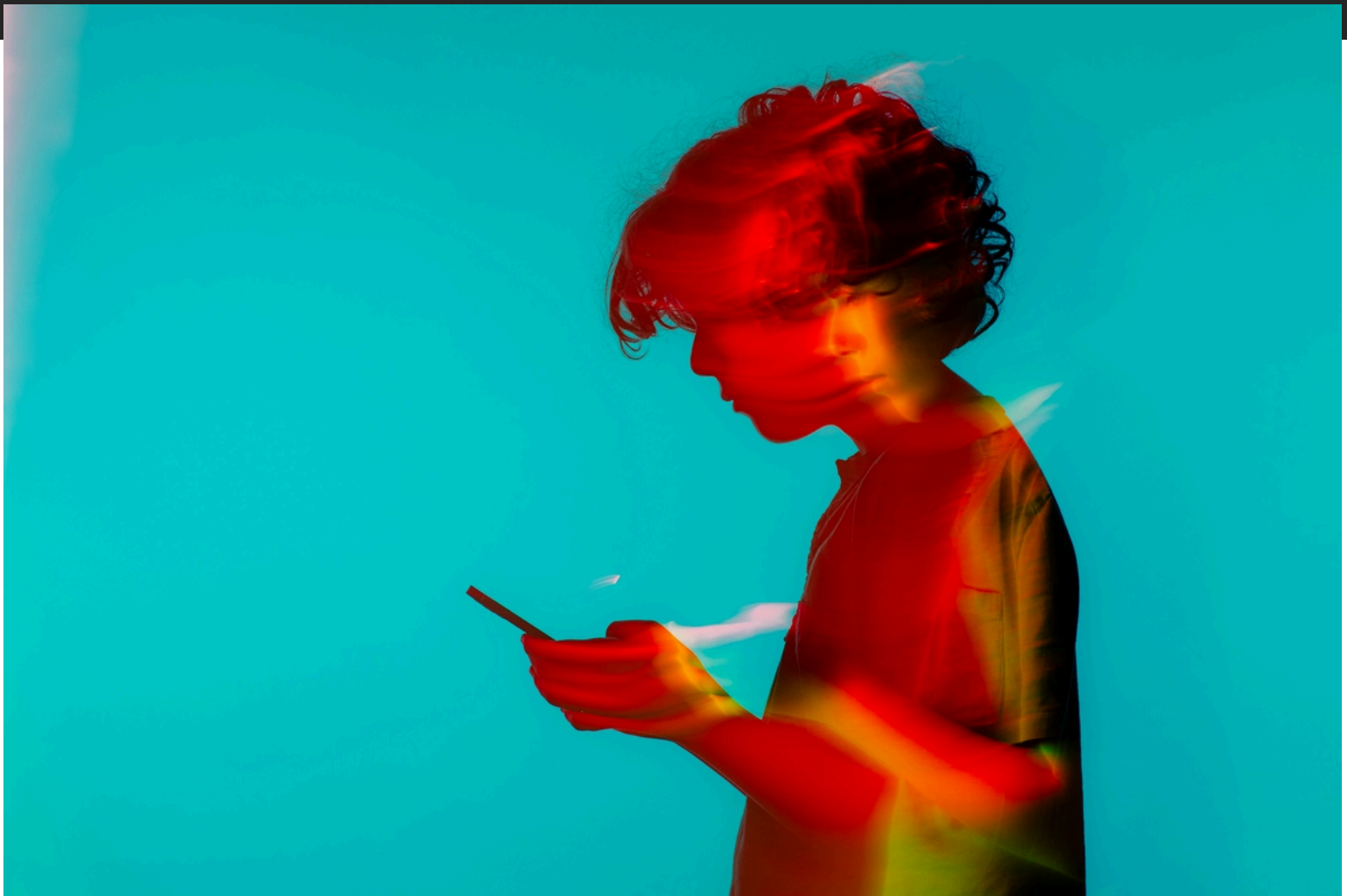


Photo credits: Nick Fancher, 2023.

En tiempos en que las redes sociales y las plataformas de juegos generan nuevas interfaces entre menores expertos en tecnología y actores armados, deberíamos formular nuevas preguntas sobre cómo promover y hacer cumplir en internet la prohibición del

reclutamiento y la utilización de niños, niñas y adolescentes en las hostilidades.

En esta publicación en dos partes, los asesores del CICR Vanessa Murphy, Siobhan Sparkes McNamara y Tilman Rodenhäuser consideran cómo el entorno digital está transformando las formas más tradicionales de reclutamiento de niños, delinean una tipología de las tendencias relacionadas en el ámbito de la tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), identifican los elementos pertinentes del derecho internacional y proponen recomendaciones para mejorar el cumplimiento con esas normas en la era digital.

Los niños están en internet y la guerra también, lo que trae consigo nuevos giros en la vieja historia del reclutamiento infantil en conflictos armados. En los últimos años, el Comité Internacional de la Cruz Roja (CICR) ha observado incidentes de reclutamiento o utilización en línea de niños en hostilidades en África, Europa, América Latina y Oriente Medio. [UNICEF](#), la [UNODC](#), el [UNICRI](#) y el [Centro de Investigación sobre Políticas de la ONU](#) han documentado más ejemplos.

Existe un consenso internacional de larga data en cuanto a que no se debe involucrar a niños menores de cierta edad en la lucha, y hoy en día, se entiende que esas normas se aplican [dentro](#) y [fuera de internet](#). Sin embargo, la digitalización de las sociedades y los conflictos acarrea nuevos desafíos para los gobiernos y partes en conflictos armados con obligaciones de prevenir el reclutamiento y la utilización ilícitos de niños en enfrentamientos. Una lectura más profunda de lo que está ocurriendo y del modo en que el derecho internacional actual se ocupa de estas nuevas tendencias es un buen punto de partida.

Reclutamiento y utilización de niños en las hostilidades: viejas prácticas, nuevos métodos

El derecho internacional se ocupa del reclutamiento de niños y su utilización en las hostilidades como dos daños diferenciados. El reclutamiento de niños se refiere a la incorporación de menores en fuerzas o grupos armados, ya sea por imposición (“conscripción” o “reclutamiento forzoso”) o de manera presuntamente voluntaria (“alistamiento”) ([Sentencia Ntaganda, párr. 1105](#); [Sentencia Lubanga, párr. 607](#)). Está prohibido antes de cierta edad, que puede estar entre los 15 y los 18 años según qué tratados estén vigentes (ahondaremos en esto más adelante). La utilización de niños en las hostilidades se refiere a su uso ilegítimo directo, activo o indirecto en las agresiones, según las obligaciones derivadas de los tratados vigentes.

Por lo tanto, el reclutamiento y la utilización constituyen dos violaciones diferenciadas e independientes ([normas 136](#) y [137](#) respectivamente del derecho internacional humanitario (DIH) consuetudinario); los niños pueden ser reclutados por una fuerza o grupo armados sin que se los utilice en las hostilidades, como también pueden ser utilizados en las hostilidades sin que se los reclute como soldados. En este artículo, utilizamos los términos genéricos “reclutamiento” y “utilización” para referirnos a todo un conjunto de prohibiciones más específicas de alcance variable.

A más distancia y con menos entrenamiento

El reclutamiento y utilización ilícitos de niños en las hostilidades han evolucionado en el medio siglo transcurrido desde que se los prohibiera por primera vez en los Protocolos de 1977 adicionales a los Convenios de Ginebra ([art. 77\(2\) del Protocolo adicional I](#), [art. 4\(3\)\(c\) del Protocolo adicional II](#)). Por lo general, el reclutamiento “tradicional” fuera de internet requiere que las fuerzas o grupos armados controlen físicamente a los niños y dispongan un período de entrenamiento cinético o participación en agresiones cinéticas; es el tipo de reclutamiento documentado en los casos *Lubanga*, *Ntaganda* y *Ongwen* de la Corte Penal Internacional (CPI). Dominic Ongwen fue condenado por el secuestro físico y subsiguiente entrenamiento de niños en el norte de Uganda: “aprendían a marchar y a desfilar, a desmontar, volver a montar y a limpiar armas, y recibían algo de práctica de tiro” ([Sentencia Ongwen, párrs. 223 y 2380](#)). Thomas Lubanga fue condenado sobre la base de hechos tales como que había hombres uniformados y armados de Kalashnikovs que se llevaban a niños de las calles mediante la fuerza bruta o amenazando con emplearla ([Sentencia de apelación en el caso Lubanga, párrs. 289 y 290](#)).

La digitalización de los conflictos armados ha transformado esta necesidad de proximidad física con los niños, al igual que el período de entrenamiento presencial. [Macak](#) explica que las formas digitales de participación en las hostilidades tienen un umbral mucho más bajo; en sus palabras, “sin exagerar demasiado, cualquiera que tenga un teléfono inteligente está en condiciones de ser parte”. Los niños, aunque se encuentren físicamente lejos de las hostilidades, pueden estar a unos pocos clics del campo de batalla digital.

Mayor escala

Con la aparición de las comunidades virtuales, la digitalización también amplía las reservas de niños al alcance de las partes en un conflicto armado. Los niños tienen una fuerte presencia en internet —basta preguntarles a sus padres—, donde pueden ser abordados en privado por agentes de reclutamiento a través de redes sociales o plataformas de chat de juegos en línea. Dada la naturaleza sin fronteras de esas plataformas, el reclutamiento moderno de niños tiene alcance transnacional ([UNODC, 2024, págs. 52-53](#); [UNU, 2018, pág. 114](#)). Las campañas de reclutamiento ya no avanzan de localidad en localidad, sino de Instagram a Telegram.

Reclutamiento y utilización de niños en las hostilidades: tipos de actos

En esta sección, analizamos cómo se pueden manifestar los actos que preceden o constituyen instancias de reclutamiento o utilización de niños en las hostilidades cuando ocurren en la virtualidad. Esos actos pueden estar acompañados de vínculos en persona, y sin duda estarán influenciados por factores de la vida de los niños en el mundo real, como su contexto económico, social y político, el entorno familiar y el impacto que tenga en todo ello el conflicto armado.

Promoción en línea del reclutamiento o la utilización en las hostilidades

El deseo de encontrar una comunidad de personas aparentemente afines ha atraído a los niños a fuerzas y grupos armados desde tiempos inmemoriales. Las redes sociales —como Facebook, Instagram, Telegram, TikTok y YouTube— pueden ser la puerta de entrada a esas comunidades. Está documentado que, en Indonesia, Irak y Nigeria, el intercambio de información y la socialización en redes sociales viene con “una gran cantidad de contenido en línea” de grupos armados “diseñado para atraer específicamente a los niños” (*UNODC, 2024, pág. 124*).

Las estrategias para reclutar van desde los mensajes ideológicos por chat, pasando por la difusión de contenido que representa al grupo en cuestión como pudiente o tecnológicamente hábil para apelar a los anhelos de los destinatarios, hasta la llegada directa a niños interesados en los videojuegos, el software o la tecnología de drones. Las fuerzas armadas estatales también promueven el reclutamiento (lícito) en internet: las redes sociales muy frecuentadas por niños están repletas de “*influencers*” militares, algunos con millones de seguidores (aunque, según cuál sea la legislación aplicable, la promoción militar del reclutamiento puede estar prohibida).

Las plataformas de juegos en línea son otro punto neurálgico por los espacios sociales que generan. Por un lado, los juegos para muchos jugadores, las funciones de chat dentro de los juegos y los mensajes privados pueden fomentar la interacción, la amistad y una sensación de comunidad: un estudio de UNICEF concluyó que “para muchos niños de todas partes del mundo, los juegos en línea son una modalidad esencial de socialización” (*UNICEF, 2025, pág. 5*). Sin embargo, las funciones sociales de las plataformas de juegos son cada vez más explotadas por organizaciones violentas, entre ellas grupos armados no estatales, para difundir información dañina, entablar vínculos con niños, reclutarlos y organizar actividades. Por el momento no hay consenso en cuanto a si la exposición a videojuegos violentos contribuye a la agresividad o a la insensibilización, ni a si eso, a su vez, puede incrementar la susceptibilidad de los niños a ser reclutados (*Miles-Novelo y Anderson, 2025; Lacko, Macháček y Šmahel, 2024*). Por otro lado, se sabe de grupos armados que recurren a plataformas de juegos violentos para múltiples jugadores porque las consideran una fuente especialmente atractiva de potenciales reclutas.

Ahora, además, las campañas de reclutamiento podrían aumentar en velocidad y alcance a raíz de la inteligencia artificial y el análisis de datos. *UNICEF* ha dado la voz de alarma sobre el modo en que la IA, combinada con la vigilancia en línea, facilita aún más el envío de mensajes de actores armados a niños: “En entornos frágiles y asolados por conflictos armados, los agentes de reclutamiento pueden darles teléfonos móviles a los niños y jóvenes vulnerables, y usar luego los dispositivos para rastrearlos y someterlos a un acoso digital constante”.

Reclutamiento en internet

No solo la promoción, sino también el reclutamiento en sí —es decir, la incorporación de los niños en fuerzas o grupos armados— puede ser virtual. La interacción inicial se puede plantear como un juego, una instancia de aprendizaje, un espacio para experimentar con la tecnología o un intercambio de ideas en los que se intenta captar a los niños para que ingresen en estructuras armadas y normalizar la afiliación con el grupo. De cuatro niños jordanos acusados de actos que implicaban una asociación con un grupo armado no estatal, entrevistados para la emblemática investigación “Cradled by Conflict” de la ONU, tres habían tenido el primer contacto con la organización en internet (*UNU, 2018, pág. 128*).

Pero ¿dónde está la línea jurídica a partir de la que se está, en efecto, ante el reclutamiento ilícito de niños? En el caso de las fuerzas armadas estatales, la línea es relativamente clara: el alistamiento militar suele ser un acto formal, definido en la legislación nacional, que implica documentación y pasos administrativos. El reclutamiento de un niño, niña o adolescente por parte de un grupo armado, en cambio, puede ser más difícil de distinguir: rara vez se formaliza con algún acto de incorporación más allá de asumir una función determinada, y no siempre se expresa de manera sistemática mediante un uniforme, insignias distintivas o credenciales de identidad (*CICR, Guía para interpretar la noción de participación directa en las hostilidades según el derecho internacional humanitario, págs. 32-33*). En la jurisprudencia, se ha considerado que los factores como la presencia física en el campamento de un grupo armado, la recepción de alimento, el acatamiento de órdenes y el aprendizaje de destrezas y disciplina militares constituyen indicios (*Ntaganda, párrs. 1123-1124*), pero es posible que haya que adaptar esos factores para aplicarlos a las dinámicas del plano virtual, puesto que la digitalización vuelve relativamente sencilla la implicación.

Si bien la comunicación en línea puede ser un paso importante hacia la incorporación en un grupo armado, para que se pueda hablar de reclutamiento, es importante considerar cuán sostenida es esa comunicación en internet entre los agentes y los niños, cómo se integran los niños en las comunidades virtuales, si existen reglas de conducta y mecanismos de disciplina en la comunidad o grupo en cuestión, si los niños reciben una remuneración o beneficio, así como si reciben formación, instrumentos o instrucciones sobre cómo participar en las hostilidades.

¿El entrenamiento está perdiendo importancia? La “uberización” del reclutamiento de niños

Los niños desempeñan las mismas funciones de siempre en los conflictos armados: recolectar información de inteligencia, realizar actos de sabotaje, a veces perpetrar ataques. Pero, mientras que las formas tradicionales del reclutamiento de niños fuera de línea en general implicaban algún entrenamiento cinético en persona a fin de prepararlos para ese tipo de actividades, un rasgo de la

digitalización de los conflictos armados es que los niños que participan en línea pueden recibir instrucciones mucho más simples por parte de una persona que jamás conocerán. Hay cuentas de Telegram con indicaciones que pueden ser tan breves como “echa gasolina o usa un cóctel molotov”, por ejemplo.

Eso significa que las características del entrenamiento cinético en persona que se empleaban en [Prosecutor v. Bosco Ntaganda](#) para denotar el crimen de reclutamiento de niños —presencia física en un campamento, recepción de alimento, acatamiento de órdenes, aprendizaje de destrezas y disciplina militares ([Ntaganda, párrs. 1123-1124](#))— pueden tener que adaptarse a la dinámica virtual. Los niños suelen recibir instrucciones más elementales por medio de intercambios a distancia y a menudo anónimos en internet; sin embargo, realizan actividades de recolección de información de inteligencia, sabotajes y/o actos hostiles comparables a los de los niños reclutados y entrenados de manera más tradicional.

Por consiguiente, el uso del entrenamiento como indicador clave para deducir que se está ante el reclutamiento ilícito de niños puede invisibilizar instancias de incorporación *de facto* de niños en un grupo armado en línea, y habrá que considerar otros factores con más atención. En casos en los que los niños reciben una compensación financiera por medio de plataformas virtuales a cambio de sus actos, pueden estar desempeñando funciones más asimilables a las de contratistas privados (CICR, [Guía para interpretar la noción de participación directa en las hostilidades según el derecho internacional humanitario](#), págs. 37-40): la “uberización” del reclutamiento de niños. No se debe permitir que estas transformaciones digitales despojen a los niños de normas que solían protegerlos.

Utilización en las hostilidades mediante actos en línea

Las TIC facilitan la participación directa o indirecta de niños en las hostilidades, hayan sido o no reclutados por fuerzas o grupos armados. Hay varios ejemplos de conflictos armados recientes.

En algunos casos, se ha solicitado a niños que vigilen las posiciones u operaciones militares del adversario. Esa participación se puede estructurar con técnicas de ludificación: las misiones (como tomar fotografías o videos) se plantean como desafíos u objetivos que, al completarse, se retribuyen con puntos o recompensas. La información que se transmite desde el teléfono móvil de un niño o una niña puede tener valor militar y utilizarse en actividades de reconocimiento, planificación operacional o selección de objetivos militares. Aunque muchas formas de información registrada por un niño o una niña pueden ser demasiado genéricas o insuficientes para constituir una “participación directa en las hostilidades” (que los convertiría en un objetivo legítimo de ataque; ver [más detalles aquí](#)), dicha actividad bien puede estar vedada por prohibiciones aplicables más generales sobre la utilización de niños en las hostilidades. Por ejemplo, en virtud del Estatuto de Roma, la CPI sostuvo en *Sentencia de apelación en el caso Lubanga* que la utilización de niños en las hostilidades constituye actividad criminal incluso si no se los emplea para el combate, sino para “actividades relacionadas con el combate, como reconocimiento, espionaje, así como el uso de niños como señuelos, mensajeros o puestos de control militares” ([párrs. 330, 335, 340](#)).

Más allá de la vigilancia, las partes en conflictos armados envían por vías virtuales instrucciones para la comisión de actos de sabotaje y ataques en el mundo real. En ocasiones, esas [instrucciones del tipo “hágalo usted mismo”](#) están diseñadas para tener eco sobre todo en los más jóvenes, y hasta para motivarlos a participar en conductas violentas en apoyo de una parte en el conflicto sin estar necesariamente en contacto directo con ella. Los especialistas advierten que esa información también llega a los chatbots de IA (grandes modelos de lenguaje), que después transmiten ese contenido a los usuarios en palabras fáciles de comprender: [“Una cosa es conseguir un manual para fabricar bombas y otra muy distinta es tener un instructor”](#).

Por último, también se han utilizado niños para participar en ciberoperaciones. En la práctica, hay pocos obstáculos para que los niños ofrezcan algún tipo de apoyo a [grupos de hackers civiles](#). Los niños que saben de tecnología pueden ser parte de las operaciones, mientras que otros pueden sencillamente aportar dispositivos o espacio en la nube a las redes que usan los grupos de hackers para ataques distribuidos de denegación de servicio. [UNICEF](#) ha advertido que “los intermediarios y mercenarios cibernéticos pueden no estar en condiciones de verificar la edad de las personas o no tener interés en hacerlo, e involucrar a hackers menores de 18 años”, lo cual resulta especialmente preocupante dado “el aumento de la población joven disponible con aptitudes informáticas”.

Todos esos usos de niños en las hostilidades se pueden ver facilitados por intercambios en línea. También ocurre desde hace tiempo que los niños, niñas y adolescentes pueden entablar vínculos “voluntariamente” con portadores de armas cuando han perdido a familiares, cuando pasan hambre o cuando otras condiciones de vida generan para ellos un factor de impulso hacia las fuerzas o grupos armados ([UNU, 2018, págs. 123-125](#); *Sentencia de apelación en el caso Lubanga*, [295](#)). Los factores de atracción en línea van desde ofrecimientos transaccionales monetarios (ciertos grupos de Telegram ofrecen “dinero fácil” a menores) hasta la extorsión —por ejemplo, mediante amenazas de publicar fotos explícitas en internet— pasando por apelaciones a una afinidad cultural. Cabe señalar que esos factores implican una probabilidad de riesgo tanto para los niños como para las niñas: no podemos suponer que el chantaje o los ofrecimientos monetarios son una trampa solo para varones.

Nota de los autores: En la primera parte de esta publicación, hemos explicado cómo la digitalización de los conflictos armados está transformando los modos en los que las partes pueden reclutar y utilizar niños, niñas y adolescentes en las hostilidades. En la segunda parte, expondremos el derecho internacional aplicable, junto con recomendaciones para mejorar su cumplimiento en vista de las dinámicas digitales.

Artículos relacionados

- Hon. Robert Doya Nanima, [African traditions and the protection of children in armed conflict](#), 16 de junio de 2026
- Julie Lefolle, Kay von Mérey, Silvia Gelvez and Elizabeth Rushing, [The youth of today, on international humanitarian law tomorrow...](#), 1 de febrero de 2024
- Roxana Radu and Eugenia Olliaro, [Not child's play: protecting children's data in humanitarian AI ecosystems](#), 14 de diciembre de 2023
- Cordula Droegel, Laurent Gisel, Tilman Rodenhäuser and Joelle Rizk, [Protecting civilians against digital threats: four worrying trends and recommendations to address them](#), 19 de octubre de 2023
- Tilman Rodenhäuser and Samit D'Cunha, [Fog horns of war: IHL and information operations during armed conflict](#), 12 de octubre de 2023
- Pierrick Devidal, ['Back to basics' with a digital twist: humanitarian principles and dilemmas in the digital age](#), 2 de febrero de 2023

Tags: armed conflict, DIH



Universalización de la Convención sobre Municiones en Racimo: las razones humanitarias

🕒 22 mins read

DIH / Grupos armados / Nuevas tecnologías Fahad Ahmed & Maarten Abeel

Las municiones en racimo generan daño tanto en el momento del ataque como mucho tiempo después de finalizado el combate. Al esparcir submuniciones ...



La vida enseña antes que la escuela: El currículo oculto del super niño

🕒 12 mins read

DIH / Grupos armados / Nuevas tecnologías Sara Aleisseh

La educación de las personas refugiadas a menudo se aborda en términos de acceso, infraestructura y políticas. Sin embargo, para las niñas y ...