

LOS RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS ON LINE

Según un informe del grupo S2 del que se hace eco Tecnonews, el mundo de los videojuegos online puede dar lugar a diferentes prácticas que afectan a la ciberseguridad de los usuarios.

En algunos casos se trata de acciones de otros jugadores, que aprovechan la interactividad para robar la cuenta de otro jugador mucho más avanzado, adquirir habilidades y recursos que mejoren su perfil o hackearla para modificar el juego y obtener beneficios en la competición.

En otros hay motivos económicos más claros, como robar cuentas premium o para ofrecerlas en webs de compraventa como eBay.

Más allá de estas prácticas, hay que tener en cuenta la labor de ciberdelincuentes profesionales que llegan a los videojuegos on line a traídos por el creciente número de jugadores y la aún más creciente cifra de negocios generada, buscando obtener beneficios:

- ▶ De forma directa, a través de la captura de los datos de las tarjetas bancarias, tanto en el caso de los juegos de pago como en el de los gratuitos, ya que en muchos de éstos se contemplan compras opcionales que permiten equipar a los personajes o adquirir productos que permiten subir de nivel.
- ▶ De forma indirecta a través de los datos capturados en esas interacciones, que luego son vendidos a terceros tanto en la web superficial como en la Deep web e incluso en la dark web. Hay que tener en cuenta que esos datos `puede ser también imágenes si los ciberdelincuentes hackean los dispositivos y acceden a fotografías y videos privados, que a su vez pueden dar lugar a intentos de chantaje, acoso o acabar en páginas porno y/o de pederastia.

En este sentido, es importante tener en cuenta también las posibles prácticas de grooming que pueden producirse también en los videojuegos on line, como en la mensajería digital y en las redes sociales, cuando un adulto se hace pasar por menor de edad con un perfil falso contactar con un niños o adolescentes, intentar ganarse su confianza y acercarse a ellos.