

## **S2 Grupo señala los 10 principales ciberpeligros de los videojuegos online**

**Debido al gran crecimiento en 2019 del sector de los juegos online y de los eSports, S2 Grupo ha realizado un informe sobre el estado de la ciberseguridad en este ámbito que desvela que el acceso a la webcam y la ubicación en tiempo real es uno de los principales ciberriesgos en todas las franjas de edad. Expertos de la compañía han recordado que donde hay dinero online, hay ciberdelincuentes. Y el sector de los juegos online mueve más de 1,5 millones de euros al año en España**

En el último año, el crecimiento de los juegos online y de los eSports ha sido vertiginoso. Por este motivo, la compañía española especializada en ciberseguridad S2 Grupo ha realizado el informe "Seguridad en Videojuegos y eSports 2020" para analizar el estado de la ciberseguridad en esta industria y ha determinado los 10 ciberpeligros actuales, más comunes, según cada franja de edad. En concreto son:

**Robo de nombres y direcciones:** es el menos común en niños y muy frecuente en adolescentes y adultos.

**Robos de tarjeta de crédito:** es el menos común en niños y muy frecuente en adolescentes y adultos. Esto es debido a que los jóvenes son los que más compran online en materia de videojuegos pero, normalmente, lo hacen con las tarjetas de los padres.

**Robo de datos biométricos:** frecuente en los niños y, sobre todo, en jóvenes y adultos. Esto se refiere a medir la frecuencia cardíaca, la transpiración, temperatura de la piel, las ondas cerebrales, el seguimiento visual, expresiones faciales, movimientos corporales, etc. Aunque en la actualidad, no sea común la recopilación de tantos datos biométricos en los juegos online, lo será muy pronto y esa información será de gran utilidad para los ciberdelincuentes.

**Acceso a la webcam y ubicación en tiempo real:** muy frecuente en todas las franjas de edad.

**Ciberbullying:** muy frecuente en niños y adolescentes y poco en adultos.

**Grooming (acoso sexual):** muy frecuente en niños y adolescentes y poco en adultos. Se trata de una de las prácticas que más se están expandiendo a través de los videojuegos online

**Sexting y sextorsión:** no es común en niños, pero sí muy frecuente en adolescentes y adultos.

**Ciberacoso:** es poco común en niños y muy frecuente en adolescentes y adultos.

**Acceso a contenido inapropiado:** muy frecuente en niños y adolescentes y poco en adultos.

**Infección por malware:** muy común en todas las edades.

“El sector de los videojuegos online se ha convertido en la primera opción de ocio a nivel mundial y nacional y esto se refleja en los ingresos que genera. Y tenemos que ser conscientes que donde hay dinero online, hay ciberdelincuentes”, ha asegurado José Rosell, socio-director de S2 Grupo.

Junto a esto ha explicado que: “nos encontramos con un mundo digital nuevo, con una forma de jugar nueva y una forma de ciberdelinquir nueva y difícil de perseguir. Los eSports se han convertido en una locura, en un fenómeno social, y eso ha convertido los campeonatos de este tipo en nuevo blanco de los ciberdelincuentes”.

“La audiencia de los eSports es de más de 5 millones de espectadores, es un sector que mueve sólo en España más de 1,5 millones de euros, cada vez hay más jóvenes que forman parte de escuelas de eSports, juegan con personas de todo el mundo y esto necesita control parental, en el caso de los más pequeños, y saber cómo acceder a ellos de forma segura” ha declarado Miguel A. Juan, socio-director de S2 Grupo.

#### Futuro de los juegos online y de la ciberseguridad

Por lo que se refiere al futuro de esta industria, expertos de S2 Grupo han señalado que el futuro de los videojuegos será la creación de ecosistemas de videojuegos online potentes que funcionarán bajo un plan de suscripción mensual o anual y, a través de los cuales, los jugadores tendrán acceso en streaming a diferentes videojuegos nuevos cada mes y a los cuales podrán jugar en el momento que quieran desde el dispositivo que prefieran, algo que se propiciará aún más con llegada del 5G.

Estos ecosistemas se adaptarán a la personalidad y gusto del jugador online, recomendando videojuegos que vayan acorde con su actividad, en base a Inteligencia Artificial y Machine Learning.

Además, cada marca asociada a un ecosistema, intentará integrar dispositivos IoT que aumentarán la experiencia de juego al mismo tiempo que la diferenciará de otros ecosistemas de la competencia. Entre estos gadgets conectados a Internet, seguirá aumentando la popularidad de accesorios de realidad aumentada, gafas de realidad virtual, pulseras, trajes inteligentes, o altavoces como Amazon Eco o Google Home. Incluso, muchos de ellos no serán meros accesorios sino que se convertirán en dispositivos principales de juego dentro de los ecosistemas, al igual que el móvil, la tableta, ordenador o consola.

De esta forma, los ecosistemas generarán un amplio historial de la actividad online del jugador en base a una única cuenta que podrá ser personal o familiar y en la que se recogerán datos personales de los jugadores, tarjetas bancarias, historial de compras en videojuegos, facturas de las suscripciones, gustos y preferencias, dispositivos IoT conectados o asociados a dichas cuentas, información generada por dichos dispositivos, videojuegos más utilizados, horas dedicadas a cada uno de ellos, fotos, vídeos, historial de chats, comunidades de videojuegos a las que se pertenece, etc.

#### **Datos de contacto:**

Luis Núñez  
667574131

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>