

SEGUROS



VEILLARD REPRESENTACIÓN FINANCIERA DE COLOMBIA S.A. SEGUROS GENERALES SURAMERICANA S.A.

Seguridad para gamers
Centro de Protección Digital

Seguridad para gamers



Los cambios en la industria del videojuego, apuntan a un progresivo traslado de los usuarios del formato físico a las plataformas de distribución digital de videojuegos. El crecimiento del mundo de los videojuegos es tal, que para este 2020 se espera que genere US\$ 159,000 billones y crezca un 9.3% en comparación con el 2019, señaló la firma de análisis de juegos **Newzoo**. Sin embargo, este incremento también ha hecho que los gamers se conviertan en un blanco sencillo de ciberdelitos, generando cuantiosas pérdidas para las empresas y los usuarios.

A esto le podemos sumar el hecho de que los dispositivos para gamers, generalmente son equipos poderosos en cuanto a procesamiento y conectados a enlaces de alta capacidad, lo que también los vuelve interesantes herramientas para los atacantes.

Ventajas

¿Cuántas veces te han llamado la atención por pasar demasiado tiempo frente al televisor jugando con tu consola o en tu PC? Si eres un gamer maduro, seguro han sido tantas que has perdido la cuenta. Este es el momento de probarle a los escépticos que jugar es bueno para tu salud, y no lo decimos nosotros!

Estudios de la Universidad de Iowa (Estados Unidos) indican que jugar videojuegos por lo menos dos horas a la semana puede ralentizar el envejecimiento del cerebro, pues este se ejercita igual que los músculos del cuerpo y, al desafiarlo a hacer diversas tareas, lo estás ayudando a reducir su desgaste y otras enfermedades mentales asociadas al envejecimiento.

Esto deja claro que los videojuegos, además de ser un hobby muy particular y versátil, pueden proporcionar entretenimiento para todas las edades y resultar positivos para la salud. **Concretamente, los beneficios de los videojuegos en adultos son:**

- **Refuerzo social:** El intercambio de los juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes. En este sentido, los videojuegos en equipo es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos.
- **Esfuerzo:** Intentar conseguir los objetivos del juego potencia el esfuerzo y en el caso de perder, ayuda a tolerar el fracaso. También potencia la capacidad de tomar de decisiones y la conciencia de la importancia de poner empeño.
- **Memoria y habilidades:** Se favorece la coordinación visual y la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores.

Seguridad en Videoconsolas

Los videojuegos históricamente iniciaron en la década de los 50, poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Solo 20 años después, en la década de los 70, iniciaron las verdaderas consolas de video juegos ya que los costos eran altos para el mercado y su tamaño era mucho menor al de los computadores.

Desde la aparición de consolas, como la Atari 2600 para las casas y las máquinas Arcade en establecimientos, la industria de los videojuegos no ha parado de crecer; tanto que ya se cuenta con consolas portátiles, realidad virtual, opciones de multijugador, juegos Cross-plataform, y una gran cantidad de categorías e historias para jugar.

Anteriormente, la ciberseguridad no era una prioridad para este tipo de industria, ya que los juegos eran solo para jugar en casa. Con la evolución de estos y las diferentes historias (tramas de los videojuegos), muchos curiosos modificaban los cartuchos (antes los videojuegos se distribuían como cartuchos) para acceder a opciones que no se tenían habilitas por el fabricante.



Atari 2600 con cartuchos de videojuegos

Esto mejoró gracias a la llegada del CD-ROM a estas consolas (la más famosas de esta generación fue PlayStation 1 o PS1, aunque no fue la pionera). Cuando inició la tendencia de juegos en CD-ROM, las compañías crearon un sistema de antipiratería para que así no se pudieran jugar con juegos clonados. Pero este sistema se podía saltar gracias a un hardware que se instalaba en la consola.

Más adelante, con la llegada del DVD, los creadores de los videojuegos aprovecharon el sistema de antipiracy para evitar que se clonaran juegos. Pero un joven llamado Jon Lech Johansen creó un programa con el nombre de DeCSS, el cual se encargaba de saltar estas restricciones. Por lo cual, las empresas volcaron sus esfuerzos a crear sistemas antipiratería desde el mismo **firmware** de la consola.



El firmware es una pequeña pieza de software que hace que el hardware funcione y haga lo que su fabricante pretendía que hiciera. Sin firmware, la mayoría de los dispositivos electrónicos que usamos a diario no podrían funcionar, no harían nada. Por ejemplo, un mouse tiene un firmware que hace que al conectarlo se instale en el pc, se encienda el led, funcionen los botones y registre el movimiento.

Si bien, los Crackers (personas con altos conocimientos en sistemas informáticos que los usan para dañar o vulnerar sistemas) lograron saltar esos sistemas de antipiratería o crearon un firmware que suplantaba el original, desde la séptima generación de consolas

(Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii); esta práctica ha ido disminuyendo ya que los juegos se pueden adquirir de forma virtual y descargados vía internet, lo cual ha bajado el costo de estos. Sin embargo, todavía se daban casos de pirateo de videoconsolas mediante software.

Para la octava generación de videoconsolas (Xbox one, PlayStation 4 y Nintendo Switch), la piratería ha bajado a un punto casi inexistente, ya que hay opciones muy económicas para obtener los videojuegos, además, se hacen sondeos permanentes para identificar consolas modificadas y así “banearlas”¹ de la conexión a servidores de juegos online.



Consolas de la octava generación: (izq-der) Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4



La mayor pesadilla de un gamer al día de hoy, son los ataques informáticos provocados por los hackers, debido a que no hay forma aparente de evitarlos, ni solemos recibir compensación por la interrupción de un servicio que estamos pagando religiosamente. Los ataques de hackers han estado ahí desde que el internet llegó a nuestras consolas, pero al día de hoy la situación está llegando a cifras alarmantes, con grupos como Lizard Squad que parecen ser capaces de poner contra las cuerdas a gigantes como Sony y Microsoft sin dificultad alguna.

¹ Restringir, expulsar parcial o definitivamente

Se sabe que las consolas no tienen como ser hackeadas (por el momento), solo se ha tenido algunos incidentes, los cuales ya fueron solucionados, como es el caso de Play Station, donde un error de seguridad en el sistema operativo de la consola habilitó una falla que deja un hueco para que los ciberdelincuentes envíen una cadena de mensajes que saturen sus procesos. Como consecuencia el equipo queda paralizado y no permite realizar ninguna acción.

Para finalizar, la seguridad en las consolas es muy fuerte, ya que estas cuentan con un Sistema Operativo dedicado que es totalmente diferente a los que tenemos en los computadores. Es por esto que la mayoría de virus no son efectivos y no tienen como ejecutarse, además, los archivos guardados en una consola tienen la posibilidad de almacenamiento en nube lo que hace mejor la seguridad.



El punto objetivo de los ciberdelincuentes en este espectro de los videojuegos son las personas, principalmente sus cuentas en **Xbox live, play station network, entre otras;** ya que estas almacenan los juegos guardados, licencias, dinero para canjear, skins (apariencias o elementos gráficos para aplicar a personajes de video juegos) y otros datos del jugador.

Es por esta razón, que las mismas plataformas **como Nintendo, Steam o Epic Games** incentivan a sus jugadores a implementar controles de ciberseguridad, regalando juegos con la condición de que tengan activa la verificación de identidad en 2 pasos que agrega un nivel de seguridad a las cuentas y ayuda a evitar accesos no autorizados.²

² <https://www.infobae.com/gaming/2020/04/29/epic-games-regala-juegos-pero-con-una-condicion-habilitar-la-verificacion-en-dos-pasos/>

Riesgos para gamers

- **Vulneración de privacidad:** Aconsejan proteger los datos personales, tal y como se debe hacer en redes sociales, tiendas virtuales, el correo electrónico, el teléfono móvil o cualquier otro entorno en internet.
- **Ciberacoso:** si alguien insulta o tiene algún otro comportamiento verbal agresivo o amenazante, se debe silenciar a ese jugador desactivando el sonido.
- **Grooming:** Este ciberdelito consiste en el acoso a los menores de edad por parte de adultos, quienes se ganan la confianza de los pequeños con fines sexuales. Para estar a salvo, se recomienda a los gamers no compartir fotografías comprometedoras de sí mismos, sus amigos o conocidos.
- **Phishing:** A la hora de efectuar pagos en plataformas de videojuegos es necesario asegurarse bien de que el pago no se está realizando en una web falsa que simula ser la real.
- **Recepción de mensajes de remitentes sospechosos:** Si se recibe un mensaje con un enlace invitando a descargar algo, puede que lo que se obtenga no sea lo prometido sino un virus malicioso con el que se podría acceder a la cuenta de usuario para apropiarse de ella.
- **Accesos compartidos:** Es importante cerrar sesión cada vez que termine, así como eliminar los datos de navegación y actividad cuando participe en una fiesta LAN (Evento que reúne a un grupo de personas con sus computadores para jugar, compartir e intercambiar información).
- **Conectarse a redes desconocidas:** Evitar jugar con la conexión a redes wifi públicas desconocidas.

- **Acceso de menores de edad:**

Debido a las regulaciones que tiene Estados Unidos (como la ley COPPA), las compañías de videojuegos tienen que prohibir el uso de sus plataformas o crear cuenta a menores de 13 años. Si se descubre que un gamer no cumple con esta condición, se baneará y con esto se perderá información, compras y demás cosas que se tengan con la cuenta.

- **Afectaciones en la salud mental:**

esto ocurre debido a que los juegos pueden llevar a las personas a una ciberadicción que se puede manifestar mediante: ludopatía, individualismo, pérdida de la noción de la realidad, comportamiento violento o sobrepeso, depresión y ansiedad.



- **Afectaciones en la salud física:** debido a que no se cumplen requisitos mínimos para largas jornadas de juego, se puede llegar a padecer: irritación en los ojos, cefaleas, dolores musculares, hidradenitis palmar o tendinitis. Los daños a la salud pueden ser tan graves que incluso se han puesto nombres exclusivos para estos como: "pulgar de Playstation" o "Wii-itis".

Buenas prácticas

La asociación española de videojuegos (**AEVI**), ha creado un decálogo de recomendaciones básicas para tener en cuenta, sobre todo, para los gamers más jóvenes con el objeto de utilizar los videojuegos de la forma más adecuada y segura.

En el siguiente enlace se puede ver un video donde explican cada una de estas recomendaciones:

[Haz clic aquí](#)



Además de lo anterior, se sugiere que se haga uso del mecanismo de autorregulación que sugiere la comunidad europea (PEGI) y la norteamericana (ESRB), estos mecanismos se basan en 8 temas (Violencia, Lenguaje Soez, Terror, Sexo, Drogas, Discriminación, Apuestas, Juegos Online) y con esto se calcula la edad mínima para jugar un videojuego. **Las categorías son:**

Categoría ESRB	Categoría PEGI (años)	Justificación
EC (Early Childhood)	3	Juegos orientados para niños entre los 3 y 5 años, su temática es principalmente educativa.
E (Everyone)	7	Su contenido está dirigido para todo público. Los juegos contienen un poco de animación, violencia fantástica, así como el uso de insultos suaves.
E 10+ (Everyone 10 and up)	12	Mayores de 10 años. Estos juegos contienen animaciones, fantasía, violencia e insultos leves.
T (Teen)	16	Su contenido está dirigido a jóvenes de 13 años en adelante, y se caracteriza por tener violencia, sugerencias sexuales, humor crudo, sangre, juegos de azar y uso de un lenguaje fuerte
M (Mature 17+)	17	Estos videojuegos están restringidos para los menores de 17 años, ya que su contenido se caracteriza por mostrar explícitamente violencia, sangre, insultos y temas sexuales.
AO (Adults only)	18+	Estos videojuegos son sólo para mayores de 18 años, su contenido tiene escenas prologadas de violencia, desnudez y temas sexuales

Esta categorización como se dice anteriormente no es de obligatorio cumplimiento, pero sí sirve para tener como base, en cuanto a qué tipo de contenido nos enfrentamos antes de comprar un juego.

Buenas prácticas para padres

Ante la proliferación y el auge de los videojuegos, los padres se han encontrado en estos últimos años ante una duda bastante común: **¿Es mejor comprar a mis hijos videojuegos o juegos tradicionales?** Si nos detenemos a analizar la situación actual, nos damos cuenta que las pantallas, los teclados y la tecnología en general forman parte de nuestras vidas. Las nuevas generaciones son los llamados nativos digitales, y éstos no conciben existir sin móviles, televisión, tabletas y, sí, videojuegos.

Ante esta realidad, nuestra posición es clara: regalemos también videojuegos, pero hagamos que se conviertan en una herramienta útil para nuestros pequeños.

Aquí toman protagonismo las buenas prácticas para padres, en las cuales deben tener claros varios factores:

- Los videojuegos ayudan a nuestros hijos a desarrollar habilidades y destrezas, y hay que potenciar esa fantástica ayuda eligiendo bien el producto.
- Para hacer una buena elección es necesario conocer el sector y poner interés en novedades, noticias, advertencias y consejos.
- Los padres siguen siendo padres, y deben decidir cómo se utiliza el videojuego. Para ello existen medidas como el control parental, la selección de franjas horarias o priorizar deberes antes que el juego. Aquí diferenciamos entre juegos normales o serious games, ya que los segundos contarán como un complemento a los deberes y siempre serán positivos para el desarrollo del niño.³

¿Sabías que en el **Centro de Protección Digital** ofrecemos asesorías en el uso de herramientas de seguridad digital?

Programa tu asesoría aquí



- Los puntos anteriores son importantes, pero compartir esos momentos con ellos será lo que realmente les ayude a convertirlo en un hábito sano.

Complementando las buenas practicas

Una tarde de cine en casa, salir de excursión al campo o disfrutar de un partido de fútbol son aficiones que, compartidas en familia, saben mejor.

Exactamente igual pasa con el mundo del videojuego, otro hobby altamente compartible que podemos realizar con nuestros seres queridos en cualquier momento, reforzando los lazos de unión de una manera divertida.

Muy lejos queda la pretensión, arcaica, de que los videojuegos aíslan y sólo están diseñados para jugar en soledad. Todo lo contrario, el videojuego moderno posibilita numerosas horas de entretenimiento de una manera social y familiar con la que involucrar a padres e hijos. Por eso, paginas como **the good gamer** presentan juegos para compartir en familia.

³ <https://katedralstudios.es/buenas-practicas-videojuegos>

Además, para mejorar nuestra seguridad en el mundo de los video juegos previniendo la pérdida de información, la suplantación de identidad o la pérdida monetaria, **te recomendamos tener en cuenta lo siguiente:**⁴

- 1. No desactives la solución de seguridad:** Keyloggers (grabador de pulsaciones en las teclas), exploits (vulnerabilidades de plataformas) o malware son igual de reales en el mundo gamer que en cualquier otra actividad online, por lo que se necesitan soluciones de seguridad detectando proactivamente cualquier posible riesgo. Y no es necesario que por ello se renuncie a las funcionalidades completas de un juego: los productos que cuentan con modo gamer no provocan interrupciones ni problemas de lag (retardo excesivo producido por una telecomunicación en tiempo real).
- 2. Descarga solo juegos legales y de repositorios oficiales:** Al descargar juegos de repositorios no confiables podrías terminar siendo víctima de malware, que buscarán robar tu información personal o datos de tu tarjeta de crédito. Por otro lado, las tiendas virtuales reconocidas brindarán garantías en la transacción. En cambio, si se opta por una versión no oficial o "pirata", quizás se termine perdiendo más dinero que comprando el juego original.
- 3. Cuidado con la información que compartes en foros:** Se sabe que las comunidades de jugadores son un buen lugar para hacer contactos, buscar nuevas tácticas o evacuar dudas (y para los menos pacientes, buscar trucos), pero muchos cibercriminales se apuntan a los foros de juegos para obtener largas listas de usuarios y contraseñas.

Así que, si vas a participar de algún foro, nunca publiques credenciales de acceso y procura utilizar una contraseña (y en lo posible, una cuenta) diferente a la que utilizas para acceder al juego en cuestión. Tampoco es recomendable que el nombre de usuario refleje el nombre real o detalles de la identidad. Recuerda que muchos **scammers**⁵ se harán pasar por jugadores expertos dispuestos a ayudarte, y te pedirán tus datos para hacerlo. ¡No los entregues!

⁴ <https://www.welivesecurity.com/la-es/2015/08/28/consejos-para-gamers-jugar-sin-preocupaciones/>

⁵ Estafadores

- 4. La Ingeniería Social también se adapta a los gamers:** Los ciberdelincuentes generalmente buscarán robar credenciales de acceso, por lo que recuerda hacer login ingresando directamente al sitio oficial y nunca ingreses tu contraseña en una página a la que llegaste por una redirección o correo, que pudieran ser sospechosos.
- 5. Usa contraseñas robustas y distintas para cada plataforma:** Por ser las puertas de entrada a cuentas que alojan información sensible y datos personales, las contraseñas necesitan de todo el esmero para ser construidas. Utiliza mínimo 12 caracteres.

Lamentablemente, la reutilización de contraseñas sigue siendo frecuente y se une con la elección de combinaciones predecibles y poco robustas. Para evitar preocupaciones del tipo “no puedo recordar tantas claves complejas”, se puede usar un gestor de contraseñas.

[Conoce aquí cómo hacerlo](#)



- 6. Activa la doble autenticación en los servicios de gaming:** Esta práctica ayuda a prevenir el robo de información, ya que dificulta el acceso a las cuentas y garantiza protección en caso de que la contraseña se filtre.
- 7. Cuidado con los amigos que agregas:** Ladrones de bitcoins, **trolls**⁶ o simplemente cibercriminales son personajes que querrás evitar, por lo que deberás tener cautela al interactuar en línea y procurar no dar demasiados detalles personales reales. A decir verdad, difícilmente se sabe quién está del otro lado: quizás hasta un compañero de equipo puede no ser quien dice ser, y encontrarse allí solo para propagar amenazas o pescar víctimas desprevenidas.

¡Aprende más con el
Centro de Protección Digital SUR!

[Conócenos aquí](#)



⁶ identidad desconocida que publica mensajes provocadores, irrelevantes con la principal intención de molestar o provocar una respuesta emocional negativa en los usuarios