



DR.ECHOS HUMANOS

Videojuegos y ciberseguridad: El riesgo de compartir datos personales al ser menor de edad

Tan solo en 2022, aumentaron en un 20 por ciento los reportes de casos donde niñas y niños han sido contactados a través de videojuegos

COLUMNA INVITADA
OPINIÓN · 14/1/2023 · 00:04 HS

José Luis Ayoub / Dr.Echos Humanos / Opinión El Heraldo de México Créditos: Foto: Especial

Corrían los años ochentas y mi primer contacto con los **videojuegos fue una consola de ping pong**, que se conectaba a la televisión mediante una cajita y cables. Era muy básico y la interacción se quedaba en casa.

Hoy en día, durante mis **vacaciones navideñas, le pedí el celular a mi mamá** y lo estaba utilizando mi sobrino de ocho años. Él descargaba los juegos y se divertía.



La cuestión es que este tipo de diversión, ya no se queda dentro de las paredes de nuestro hogar, sino que se conecta con el mundo exterior. Los jugadores se pueden comunicar en tiempo real desde cualquier parte del globo.

Aún con toda la buena voluntad o intención, nunca se sabe quién está del otro lado de la consola o del celular. Máxime, que con toda la información que subimos a las redes sociales y plataformas, nuestro interlocutor, bien puede robar nuestros datos o contar con aquellos que nos harán creer, que es alguien conocido o de identidad verificada.

¿Les prohibimos el uso de videojuegos? Yo creo que no, ya que sus efectos también pueden ser benéficos para el desarrollo de aptitudes y en su aprendizaje. Regresando al ejemplo de mi sobrino, a su corta edad, ya maneja bastante bien el mundo digital; no obstante, debemos estar conscientes de que sí están siendo utilizados por los delincuentes y depredadores, por lo que debemos estar muy atentos.

Un informe del Consejo Ciudadano de la Ciudad de México nos muestra que el anonimato que brindan las redes sociales y los videojuegos, los hace más atractivos como medio, para enganchar a sus víctimas. Los reportes recibidos de captación por estos juegos, como **Free Fire** y **Call of Duty**, aumentaron un 20 por ciento en 2022 respecto a 2021.

Entonces, hablamos de que a través de los videojuegos en línea, nos pueden hackear, suplantar nuestra identidad, extorsionar con la información, reclutar a niñas, niños y adolescentes para actividades delictivas y/o violentarlos, entre muchas otras consecuencias.

¿Cómo podemos protegerlos y, al mismo tiempo, garantizar que puedan aprovechar los beneficios de la era digital en su desarrollo y esparcimiento?

El Consejo Ciudadano nos recomienda y habrá que adoptarlas:

1. Platicar con ellos, hacerles saber los riesgos y que estamos ahí para apoyarlos;
2. Supervisarlos y familiarizarnos con sus juegos de video favoritos;
3. Asegurarnos que no utilicen su nombre real como usuario y que no compartan información o fotografías; y,
4. Activar el control parental; así como establecer al máximo, la configuración de privacidad en sus consolas y aplicaciones.

Como podemos ver, en estos tiempos, la **ciberseguridad** ya resulta fundamental en nuestras actividades diarias. Al respecto y, como buena noticia de 2023, el pasado 10 de enero el gobierno mexicano creó la Comisión Permanente encargada de coordinar las políticas federales en materia de tecnologías y seguridad de la información. ¡Enhorabuena! Me parece que aquí tienen una importante encomienda.

POR JOSÉ LUIS AYOUN

contacto@joseluisayoub.com

@jlayoub