# Los videojuegos usados para difundir malware entre gamers


El crecimiento del mercado de los **videojuegos** tiene como resultado un aspecto positivo en lo que respecta a la creación de nuevas consolas, mejoras en la calidad gráfica, desarrollo de más y mejores mecánicas de juego, entre otros beneficios para la industria y para los **gamers**.

Sin embargo, los juegos también se han convertido en lugares en los que cibercriminales pueden difundir **malware** para robar la información de los usuarios, vender sus cuentas, aprovecharse de los datos bancarios registrados en algunos sitios web, etc,.

Es por eso que la empresa de ciberseguridad Kaspersky ha elaborado un informe entre junio de 2021 y junio de 2022 en el que se muestra una lista de 10 juegos más usados por los **cibercriminales** para perjudicar a los usuarios. Estos son:

**Minecraft** – 23.239 archivos maliciosos.

**FIFA** – 10.776 archivos maliciosos.

**Roblox** – 8.903 archivos maliciosos.

**Far Cry** – 8.736 archivos maliciosos.

**Call of Duty** – 8.319 archivos maliciosos.

**Need for Speed** – 7.569 archivos maliciosos.

**Grand Theft Auto** – 7.125 archivos maliciosos.

**Valorant** – 5.426 archivos maliciosos.

**Los Sims** – 5.005 archivos maliciosos.

**Counter-Strike: Global Offensive** – 4,790 archivos maliciosos

Además, en términos de usuarios afectados, el informe de la compañía de ciberseguridad indica que se presentaron, durante el periodo de tiempo seleccionado, un total de 131,005 usuarios afectados por la distribución de **malware**,solo en el caso de **Minecraft**. Esto incluye versiones de PC y dispositivos móviles.

**Minecraft** – 131.005 usuarios afectados.

**Roblox** – 38.838 usuarios afectados.

**Need for Speed** – 32.314 usuarios afectados.

**Grand Theft Auto** – 31.752 usuarios afectados.

**Call of Duty** – 30.401 usuarios afectados.

**FIFA** – 26.832 usuarios afectados.

**Los Sims** – 26.319 usuarios afectados.

**Far Cry** – 18.530 usuarios afectados.

**Counter-Strike: Global Offensive** – 18.031 usuarios afectados.

**PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)** – 9.553 usuarios afectados.

La descarga de **videojuegos** es una de las vías de distribución usada por los **ciberdelincuentes** para difundir **malware**, con un 88.56 % de casos reportados. Otras amenazas para los jugadores y a sus dispositivos es por medio de AdWare (4.19%), Troyano (2.99%), DangerousObject (0.86%), Trojan-SMS (0.49%), Trojan-Downloader (0.48%), WebToolbar (0.47%), RiskTool (0.45%), Exploit (0.34%), y Trojan-Spy (0.29%).

Aunque el porcentaje de los otros casos reportados sean menores en comparación, estos siguen siendo un riesgo para la seguridad cibernética de los usuarios y pueden poner en riesgo su información. Por otro lado, desde junio de 2021, Kaspersky asegura que 6,491 usuarios fueron víctimas de software malicioso que están diseñados para robar información personal.

Los usuarios que buscan en internet formas de avanzar más rápido en los juegos, como hacks, o instaladores gratuitos, son más vulnerables a los ataques de los **ciberdelincuentes**, quienes podrían llegar a tener acceso a los dispositivos de los jugadores por medio de archivos infectados.

La creación de webs falsas para conseguir ciertas bonificaciones en juegos son también una práctica muy común para atraer a las víctimas.

Fuente: Infobae