

# De la peonza al Lol o como llegar a perder jugando a ganar (III / IV)



**“En menos de 100 años hemos pasado de jugar con la peonza a divertirnos con el Lol”**

**Los vídeo-juegos** son un potencial enemigo virtual en las relaciones personales-sociales. Hay determinados **video-juegos** que fomentan y promocionan conductas asociales mas o menos consentidas por el propio usuario del juego. Con el paso del tiempo los **video-juegos** cambian, la nueva generación de **video-juegos on-line** se puede jugar casi desde cualquier tipo de ordenador, Smartphone o Tablet .

## **De la Peonza al Lol (League of Legends)**

Lol ( League of Legends) es un juego en el que participan dos o más jugadores, que a su vez están interconectados a través de Internet, actualmente este video-juego es uno de los más populares entre jugadores de todas las edades.

Siendo un juego de gran éxito puede producir algunos problemas a nuestra sociedad actual. Uno de esos problemas es que este juego no solo debe adaptarse a los contenidos en cuánto a su violencia implícita en relación con el uso y disfrute de los menores, sino que con mucha mas frecuencia de la que los usuarios querrían a veces no son capaces de desconectar del juego y algunos casos se construyen un submundo de relaciones los otros usuarios on-line con tal fuerza y apego, que son incapaces de desengancharse hasta poder llegar a dedicarse a jugar sin desconectarse incluso más de 6 horas diarias. Llegando a perder la noción del tiempo real dedicado a este juego y perdiendo la capacidad de poder relacionarse con otras personas reales y otras actividades por falta de interés por el mundo real.

Este riesgo es incluso mayor todavía con determinados menores de edad, niños con grandes habilidades para este tipo de juegos donde les satisface tanto su dedicación que pierden la noción de los tiempos para comer, estudiar o descansar. Además en los menores puede existir otro peligro latente: detrás de algunos usuarios on-line se encuentran personas cuyos objetivos son la ciberpiratería. Estos usuarios se encuentran activos dentro de muchos de los juegos on-line e interactúan mezclándose con el resto de usuarios. Para este perfil de usuarios su objetivo no es el juego puramente dicho, sino que su verdadero objetivo es aprovecharse del resto de los usuarios y los menores son un blanco mucho mas fácil de estafar.

Es importante conocer algunas de las prácticas mas habituales de estos delincuentes virtuales para educar a nuestros hijos a saber interactuar en la red no solo con las necesarias medidas de prudencia, sino también dentro del marco de la legalidad, deben saber que existen:

- Técnicas como el “phising”( obtención fraudulenta de los datos del usuario). Esta actividad consiste en suplantar la personalidad de un jugador, para obtener a través de otros jugadores sus datos personales tales como la edad, el sexo, el teléfono o la tarjeta de crédito. En este último caso sus datos sirven para hacerse con el control de las cuentas de otros jugadores y así llegar a poder contactar con otras personas o poder conseguir pagos de cantidades por subir a niveles de juego más avanzados.

-técnicas para utilizar el ordenador de la víctima como zombie. En esta actividad el pirata informático se mete en el ordenador del usuario principalmente menor y desde allí manda spam o virus al resto de los usuarios para así entre otras cosas poder ganarles sin rivales.

-Maneras de poder recolectar dinero virtual que podrán intercambiar con otros usuarios para que sus personajes virtuales sean más fuertes, más rápidos, tengan más vidas... y pudiendo pedir en algunos casos dinero real al resto de los usuarios.

- Informaciones que engañan a los usuarios para que contraten el Servicio SMS Premium. Una vez contratados estos servicios sin el consentimiento del usuario, se puede llegar a obtener un interesante beneficio económico, mientras el usuario no se da cuenta.

En el siguiente enlace encontraréis información más detallada sobre los puntos anteriormente mencionados:

### [Juegos online – Hijos digitales](#)

*Autora: SARA MOLINA PÉREZ-TOMÉ. (CEO Y FUNDADORA DE MARKETINGNIZE, experta en protección de datos y seguridad en la red )*

**Jugar a ganar y terminar perdiendo y al mismo tiempo ser sociable para acabar siendo asociable, tiene un solo proceso y tres pasos a evitar, y que solo dependen de ti para que no ocurra:**

- Tener **falta de control** sobre tu tiempo diario de dedicación a **los video-juegos on-line**.
- Tener **falta de conocimiento sobre las seguridad** on-line .
- Relativizar la importancia y la necesidad personal de mantener **la amistad personal y el trato directo con los demás**.

Jugar en la red, no es un juego de niños, puede ser un juego de adultos y peligroso para el que no es capaz de auto-controlarse y que además no conoce **el mundo fraudulento on-line**. Desde hoy ya no podréis decir que como no lo sabíais... que por eso perdisteis dinero y amigos jugando a ganar en la red. Niños, jóvenes y adultos, protegedos para no perder jugando a ganar.

**“Tu familia te espera en el sofá o en la mesa y tus amigos te esperan en la calle o en el campo”**

**“Cierra tu ordenador y juega a ganar vida y no a perderla jugando”**

Si necesitas saber mas a cerca de estos temas te recomiendo [“Sabes que puedes estar siendo infiel...”](#) y [“Hace 15 años quien mas sabia de tu vida...”](#)