

Recompensas, el gancho para atraer a niños

Especialistas alertan por el aumento de riesgos para menores a través de los videojuegos. / Pág.02

“Skins gratis” y diamantes, el gancho para acosar a niños en los videojuegos

Imán. Especialistas urgen a poner foco en el uso de ‘recompensas’ para atraer a niños y adolescentes vulnerables, como por ejemplo monedas virtuales, “skins” o diamantes gratuitos

Leonardo Lugo V

Una nueva modalidad de fraude digital está creciendo en el país, la cual está dirigida a niñas, niños y adolescentes que se encuentran en plataformas de videojuegos en línea, como en Fortnite, Free Fire y Roblox, donde delincuentes utilizan supuestas recompensas para obtener datos personales y acceso a cuentas.

De acuerdo con la Policía Cibernética, los delincuentes operan mediante chats dentro de los juegos, redes sociales y enlaces externos que simulan ser oficiales. A través de estas vías ofrecen monedas virtuales, “skins” o diamantes gratuitos, con el objetivo de engañar a los menores y hacer que compartan contraseñas, códigos de verificación o descarguen archivos maliciosos.

Estas prácticas pueden derivar en el robo de cuentas, pérdidas económicas, exposición de información personal o contacto con personas con fines delictivos.

Ya que tanto Fortnite como Free Fire tienen chat de voz, en donde se comunican entre jugadores, lo que también lleva al *grooming*, un engaño pederasta en forma de acoso y abuso sexual donde un adulto utiliza medios digitales para ganarse la confian-

za de un menor, lo cual ya ha sucedido en la Ciudad de México.

Menores son vulnerables

La población infantil y adolescente enfrenta mayores riesgos debido a la falta de herramientas para identificar fraudes digitales, sumado al interés por obtener recompensas dentro de los videojuegos, situación que ha derivado —en casos más extremos— en la entrega de material sensible a los delincuentes por parte de menores de edad.

Una víctima fue Luisa, una niña de 10 años de la capital del país que fue acosada por un sujeto en el juego Roblox. Dicho hombre ofrecía ‘Robux’ a la menor (dinero con el que pueden comprar *skins* y accesorios en el videojuego) a cambio de fotos de su vida diaria. Ella —por no tener la supervisión de los padres— accedió en un principio, y no paró hasta que su prima se dio cuenta que la menor tenía varios privilegios en el juego.

El sujeto —que se hacía pasar por menor de edad— diario mandaba mensajes de texto a la menor por la aplicación, donde preguntaba sobre su día en la escuela y cómo era la relación con sus padres, y le pedía que no comentara de su existencia a sus familiares, en especial por las fotos de su

día a día.

Una vez que la prima se dio cuenta, informó a los padres de la menor y estos mismos verificaron todo el acoso digital que recibía su hija a cambio de beneficios en Roblox, esto antes de que el juego pusiera IA para reconocer la edad de las personas y candados para evitar la suplantación de identidad, y por ende, problemas de seguridad para los menores, quienes son los que más juegan.

En este contexto, Fortnite y Roblox destacan como los títulos más populares entre menores y son referente en estudios sobre conductas de uso intensivo.

Para dimensionar esto, cabe mencionar que según una encuesta de la Universidad de Lleida —aplicada a 561 niñas y niños de entre ocho y 11 años—, 60% juega este videojuego sin cumplir la edad mínima recomendada (12 años en Europa). Además, 42.2% dedica dos horas o más al día, mientras que más de la mitad lo utiliza de forma cotidiana.

Factores que elevan el riesgo

Especialistas señalan que el diseño de este tipo de videojuegos favorece altos niveles de permanencia. Entre los elementos identificados están su estética visual tipo caricatura, la posibilidad de



personalizar avatares, las partidas cortas e intensas y la interacción constante con otros jugadores.

También influyen dinámicas de competencia y supervivencia, así como la presión social entre pares, factores que pueden incentivar el uso prolongado en edades donde el autocontrol aún se encuentra en desarrollo.

Un reporte del Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia revela que en 2025 aumentaron los reportes por material de abuso sexual infantil, entre las víctimas reportadas por material de abuso sexual infantil, 44% tenía entre 16 y 17 años, 41% entre 12 y 15 años y 5% entre 6 y 11 años. Además, las principales vías de enganche identificadas fueron Facebook con 22%, Instagram con 18% y WhatsApp con 15%, aunque el Consejo también advierte que las aplicaciones de citas y los juegos en línea emergen como vías significativas de captación.



Fachada. Autoridades reportan aumento de engaños a menores a través de videojuegos. /CUARTOSCURO

Recomendaciones

Para prevenir fraudes, la Policía Cibernética pide:

- Desconfiar de ofertas** de recompensas gratuitas.
- No compartir datos** personales ni contraseñas.
- Evitar ingresar a enlaces** externos sospechosos
- Descargar aplicaciones** únicamente desde tiendas oficiales.
- Activar mecanismos de seguridad** como la verificación en dos pasos.

