

# Las ciberamenazas dirigidas a los 'eSports' crecen al tiempo que lo hace su millonario negocio

Se prevé que en 2021 los eSports alcancen unos ingresos de 1.700 millones de dólares. Y ya se sabe que allí donde hay dinero acuden veloces "los amigos de lo ajeno". El resultado es que las ciberamenazas dirigidas a los deportes electrónicos crecen al tiempo que lo hace su millonario negocio.



Según un informe realizado el mes pasado, el 22% de los internautas a nivel global, cerca de mil millones de personas, han visto últimamente una competición de videojuegos. En España, el 12% de los internautas ha visto recientemente una partida de eSports. Además, el mismo estudio revela que las ciberamenazas aumentarán en la industria de los eSports, sobre todo en los próximos tres años

Lo cierto es que los ciberdelincuentes atacan a la comunidad de gamers desde 2010. Lo hacen para el robo de datos, ransomware y hackeos de hardware, entre otros tipos de ciberdelincuencia.

Según una compañía de ciberseguridad, la "escasa seguridad" de las contraseñas de los gamers y de la autenticación seguirá desempeñando "un papel importante" para que estos ataques sean posibles.