

REPORTE DEL IFT

Videojuegos acceden a los datos bancarios

POR CARLA MARTÍNEZ
carla.martinez@gimm.com.mx

Las empresas de videojuegos móviles acceden a información de los usuarios como datos bancarios, suscripciones y datos de ubicación de las personas usuarias, reveló el Quinto Informe de Privacidad de la Información de las Personas Usuarias en el Uso de Servicios Digitales del IFT.

Los videojuegos analizados por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) fueron *Call of Duty Mobile*, *Minecraft*, *Pokémon Go*, *Free Fire* y *PUBG Mobile*.

“Para la elaboración del Informe se analizaron los términos, condiciones y las políticas de privacidad publicadas en las páginas de internet de 46 plataformas”, detalla el regulador en un comunicado.

El análisis encontró que la mayoría de las plataformas digitales utilizan la información recolectada de las personas usuarias para enviar mensajes comerciales y/o marketing.

En el caso de las redes sociales se compila información relacionada con el número de teléfono, mensajes de texto, correo electrónico y libretas de contactos, advierte el IFT.

Mientras que las redes sociales que recopilan información como datos de pago y transacciones son Facebook, Instagram y X (antes Twitter).

Sobresale que WhatsApp guarda datos sobre transacciones como información y confirmaciones de pagos, recibos de pagos, entre otros.

ALERTAS

Las plataformas de entretenimiento que guardan información sobre métodos de

pago son Clarovideo, Deezer, Netflix, Spotify, Disney+ y Prime Video. Los servicios digitales de transporte como Cabify, Uber, Waze, Didi e InDrive también almacenan datos sobre formas de pago y transacciones realizadas.

Mientras que las plataformas de citas solicitan a las personas usuarias utilizar el mismo nombre que llevan en la vida cotidiana, además de que la información que se agregue debe ser precisa.

En el caso de las plataformas de comercio electrónico, destaca Temu, empresa que puede obtener información a partir de servicios de terceros como proveedores de datos, socios afiliados, fuentes públicas y servicios vinculados de terceros.

46
PLATAFORMAS
fueron
analizadas
por el IFT en
su reporte

Entre las recomendaciones que comparte el regulador para los usuarios de plataformas digitales se encuentran: establecer contraseñas robustas, utilizar autenticación de dos factores (2FA).

Asimismo, se recomienda identificar la información que las plataformas digitales y equipos recolectan y evitar “compartir contenido (fotografías, videos, audios, entre otros) o información que no te gustaría fuera hecha de dominio público”.

El IFT señala que los usuarios deben asegurarse de que la descarga de aplicaciones y software se realice desde tiendas de distribución de aplicaciones oficiales.



Foto: AdobeStock