

Aquests darrers anys, internet s'ha imposat com a part integrant de la nostra societat. Però l'explosió del comerç electrònic i de les xarxes socials també han fet aparèixer una nova mena de delinqüent, el 'ciberlladre' de dades personals. El darrer atac ha estat a la plataforma en línia de Playstation.

Com és possible que una companyia tan potent com Sony no reaccionés a temps i aturés el robatori de dades dels seus usuaris? Els responsables del gegant nipó de l'electrònica van trigar gairebé sis dies a fer públic l'atac, un marge prou ampli perquè els intrusos poguessin fer servir les dades personals i bancàries que havien robat prèviament. Manel Medina, director de l'equip de seguretat per a la coordinació d'emergències en xarxes telemàtiques (esCERT-UPC) i expert en seguretat informàtica, considera que Sony va comunicar la intrusió amb tant de retard perquè "va pensar que era un atac d'un grup del perfil d'Anonymous, gent que només volien desemascarar un error de seguretat, però que en realitat no pretenien fer un mal ús de les dades. Després, quan es va aclarir el cas, no els va quedar més remei que fer-ho públic". Amb tot plegat, el caos ja s'havia escampat, tant a la xarxa com a la societat a través dels mitjans de comunicació.

L'era del ciberlladre

Esther Mitjans, directora de l'Autoritat Catalana de Protecció de Dades, també és molt crítica amb Sony: "Havia d'haver notificat la intrusió immediatament, perquè quan hi ha una fuga de dades els afectats ho han de saber al moment, encara que després la companyia ho resolgui i no els hagi perjudicats." A parer seu, si s'hagués comunicat l'incident de seguida, els usuaris haurien tingut l'oportunitat de prendre les mesures necessàries per a controlar les dades bancàries i canviar les contrasenyes d'accés. A més, a la majoria de països, les lleis de protecció de dades obliguen les empreses a posar-se en contacte amb els usuaris en cas de qualsevol possible atac. Tot

amb tot, Mitjans adverteix que "la legislació va sempre darrere la realitat", si bé es va intentant d'establir "uns estàndards globals que recullin els principis de protecció de dades arreu del món", perquè robar dades encara és una tasca massa senzilla.

El tràfic de dades. La proliferació de dades personals a la xarxa no és cap bona notícia per als usuaris i consumidors. "És un problema", afegix Esther Mitjans, que remarca que aquests riscos que poden afectar la privadesa de les persones "han de ser coneguts pel públic en general". Manel Medina, director de l'equip d'esCERT-UPC, recorda que fa un temps que va sortir al mercat una aplicació que enviava missatges als amics perquè es connectessin al joc del Facebook, però en realitat, el joc era un programa que prenia les dades personals: "En el temps que els responsables de Facebook el detecten i el retiren de la circulació, potser al cap d'un dia, ja poden haver pres milions de dades personals".

Qui ho diu que els videojocs no són perillosos?

Entre el 17 i el 19 d'abril, Playstation Network (PSN), la plataforma de joc en línia de les consoles Playstation 3 i Playstation Portable va ser objecte d'un greu atac informàtic en què es van robar les dades personals de més de 77 milions d'usuaris. Entre les dades robades, hi havia les contrasenyes d'accés a la xarxa de PSN, però també les dades de les targetes de crèdit d'una gran part dels afectats. No obstant això, Sony no va fer públic l'atac fins el dia 26 d'abril, quan feia sis dies que

els experts en seguretat de la companyia nipona havien descobert l'atac. L'error que va facilitar el furt va ser que Sony no havia encriptat les dades personals dels seus usuaris i, per tant, els lladres només van haver d'accedir a la informació per tal de robar-la. En un primer moment, Sony va acusar el grup de ciberactivistes Anonymous de ser al darrere de l'atac, tot i que ràpidament aquests van negar ser-ne els culpables. Aquest grup s'ha fet famós pel fet d'atacar pàgines de companyies com a

senyal de protesta per la seva activitat. A l'estat espanyol, s'han fet conèixer per haver tombat les pàgines web del Ministeri de Cultura i de la SGAE com a protesta per la llei Sinde.

Però els problemes de Sony no es van acabar aquí. El dia 19 de maig, quan ja havien reobert part de la plataforma, el servei de joc en línia, la pàgina web on s'havien de tornar a introduir les dades d'usuari per tal de canviar les claus d'accés, es va saturar i va deixar de funcionar durant unes

I encara hi ha un altre perill latent, el tràfic negre de dades personals a internet. Si bé no és prou clar què se'n pot fer, de la informació robada, ja hi ha gent que es dedica a compilar aquesta informació. Això té un preu al mercat negre.

La destinació més habitual per a les dades personals que els usuaris deixem a internet és l'*spam* o publicitat massiva, que inunda els nostres correus electrònics i ens arriba amb SMS al mòbil. Això rai, però per al comerç electrònic les dades personals són una mina d'or. Esther Mitjans adverteix que cal anar molt en compte perquè, "si d'una banda es poden fer uns perfils acurats de les persones per a trobar el consumidor adient més ràpidament, també cal tenir en compte que "les nostres dades personals tenen un valor econòmic, i hem de ser molt curosos amb la distribució".

Una mina d'or per a les empreses. En un món globalitzat i on internet té cada vegada més presència a les nostres vides, les dades personals s'han convertit en un bé molt preuat per a les grans companyies. Particularment, les dades que es refereixen als costums i gustos de la població. El màrqueting personalitzat és la tendència comercial per excel·lència, avui dia. Les empreses estan molt interessades a conèixer els hàbits de les persones. Per això de vegades excedeixen els límits.

quantas hores. Segons Sony, no va ser un altre atac, sinó un simple error de programació de la pàgina.

De moment, diverses associacions de consumidors d'arreu del món han presentat querelles contra Sony Online Entertainment per aquest cas. Una allau de demandes que podria comportar un gran cost per a la companyia. Per tant, els responsables de PSN han ofert als usuaris allò que denominen Welcome Back, un paquet de benvinguda en què els usuaris podran descarregar dos jocs totalment gratuïts com a compensació.



Fa poc, a PlayStation Network hi van robar les dades personals de més de 77 milions d'usuaris.

A tall d'exemple, fa unes quantes setmanes els dirigents d'Apple i Google van haver de comparèixer davant el Congrés dels Estats Units per un suposat cas de recull de dades sobre els

de l'usuari, un seguiment. En aquest sentit, és evident que els perfils amb objectius comercials poden ser utilitzats per a finalitats que perjudiquin el ciutadà", conclou Esther Mitjans.

Les dades personals són un bé molt preuat per a les grans empreses

desplaçaments dels usuaris dels seus *smartphones*, a través d'un geolocalitzador integrat en aquest aparells. I quin problema hi ha? Doncs que les empreses no poden guardar aquesta informació sense demanar el consentiment i, menys encara, fer-ne una base de dades. "Hi ha hagut irregularitats, hi ha un risc molt gran en fer un perfil acurat

Tenir cura de les dades. Però no tota la culpa és de les empreses i dels pirates informàtics. Sovint hi ha molta irresponsabilitat per part dels usuaris, que no prenen prou precaucions. En aquest sentit, Manel Medina recomana que en primer lloc és canviïn les claus d'accés cada any i que no es faci servir la mateixa contrasenya a tot arreu. I a l'ordinador, convé no guardar-hi informació confidencial si no és encriptada. "Hi han sistemes d'encriptació senzills com ara utilitzar un zip i protegir-lo amb una contrasenya", comenta. Sigui com sigui, cal ser conscients de quines dades es penegen a internet. Allò que no volem que sàpiga el nostre veí, encara menys tot el món...

Joan Tomàs