

Delitos Informáticos:

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Delito_informático

Palabras: 923

Un **delito informático** o **ciberdelito** es toda aquella acción antijurídica y culpable, que se da por vías informáticas o que tiene como objetivo destruir y dañar **ordenadores**, medios electrónicos y redes de Internet. Debido a que la informática se mueve más rápido que la legislación, existen conductas criminales por vías informáticas que no pueden considerarse como delito, según la "**Teoría del delito**", por lo cual se definen como abusos informáticos (los tipos penales tradicionales resultan en muchos países inadecuados para encuadrar las nuevas formas delictivas¹), y parte de la criminalidad informática. La criminalidad informática consiste en la realización de un tipo de actividades que, reuniendo los requisitos que delimitan el concepto de delito, sean llevados a cabo utilizando un elemento informático.²

Los delitos informáticos son aquellas actividades ilícitas que: (a) Se cometen mediante el uso de computadoras, sistemas informáticos u otros dispositivos de comunicación (la informática es el medio o instrumento para realizar un delito); o (b) Tienen por objeto causar daños, provocar pérdidas o impedir el uso de sistemas informáticos (delitos informáticos).

Crímenes específicos

Sabotaje informático

Implica que el "delincuente" recupere o busca destruir el centro de cómputos en sí (las máquinas) o los programas o informaciones almacenados en los ordenadores. Se presenta como uno de los comportamientos más frecuentes y de mayor gravedad en el ámbito político.

Piratería informática

La piratería informática consiste en la violación ilegal del derecho de autor. Según la definición que en su artículo 51 brinda el ADPIC (Acuerdo sobre los aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual) son aquellas "mercaderías que lesionan el derecho de autor". La piratería es una de las modalidades de reproducción técnica (la otra es la reprografía-reproducción burda del original cuya apariencia dista mucho de la auténtica), que implica la elaboración de una copia semejante al original, con la intención de hacerla pasar por tal.

Existen dos modalidades que se incluyen como piratería informática a saber:

- 1 El hurto de tiempo de máquina: consiste en el empleo del computador sin autorización, y se pretende aludir a situaciones en que un tercero utiliza

indebidamente recursos de la empresa en que trabaja o un sujeto autorizados se vale de tales prestaciones informáticas en un horario no permitido, utilizándolas para su provecho sin contar con permiso para ese uso fuera de hora.

2 La apropiación o hurto de software y datos: en este caso el sujeto accede a un computador ajeno o a la sesión de otro usuario, retirando archivos informáticos, mediante la ejecución de los comandos copiar o cortar, para luego guardar ese contenido en un soporte propio.

Cajeros automáticos y tarjetas de crédito

Conductas mediante las cuales se logra retirar dinero del cajero automático, utilizando una tarjeta magnética robada, o los números de la clave para el acceso a la cuenta con fondos.

El caso Chalmaskinn

Se procede cuando se accede a ordenadores industriales centrales de la red para el uso específico de malgastar fondos para interrumpir los accesos a telefonía móvil, más conocido como el caso Chalmaskinn.

Robo de identidad

Luego de obtener los datos personales de un individuo, se procede a realizar todo tipo de operaciones para provecho del victimario, fingiendo ser la persona a la que se extrajo su información sensible. Encuadra como delito de estafa. Si el actuar del sujeto activo comporta dar a conocer datos personales ajenos contenidos en base de datos a las que por su empleo tiene acceso, entonces por expreso mandato legal la figura aplicable es la de revelación de secreto profesional.

Phreaking

Es la metodología más antigua dentro de los denominados ciberdelitos, consiste en ingresar en las redes de telecomunicaciones para realizar llamadas telefónicas a larga distancia utilizando la cuenta ajena. Resulta ser una modalidad primitiva de *hacking*.

Sujetos agente y paciente

Muchas de las personas que cometen los delitos informáticos poseen ciertas características específicas tales como la habilidad para el manejo de los sistemas informáticos o la realización de tareas laborales que le facilitan el acceso a información de carácter sensible.

En algunos casos la motivación del delito informático no es económica sino que se relaciona con el deseo de ejercitar, y a veces hacer conocer a otras personas, los conocimientos o habilidades del delincuente en ese campo.

Muchos de los "delitos informáticos" encuadran dentro del concepto de "**delitos de cuello blanco**", término introducido por primera vez por el criminólogo estadounidense **Edwin Sutherland** en **1943**. Esta categoría requiere que: (1) el sujeto activo del delito sea una persona de cierto estatus socioeconómico; (2) su comisión no pueda explicarse por falta de medios económicos, carencia de recreación, poca educación, poca inteligencia, ni por inestabilidad emocional. Son individuos con una gran especialización en informática, que conocen muy bien las particularidades de la programación de sistemas computarizados, de forma tal que logran un manejo muy solvente de las herramientas necesarias para violar la seguridad de un sistema automatizado.⁵

El sujeto pasivo en el caso de los delitos informáticos puede ser individuos, instituciones crediticias, órganos estatales, etc. que utilicen sistemas automatizados de información, generalmente conectados a otros equipos o sistemas externos. Víctima puede ser cualquier persona física o jurídica que haya establecido una conexión a Internet (ya que es la principal ventana de entrada para estas conductas), una conexión entre computadoras, o que en definitiva cuenta con un sistema informático para el tratamiento de sus datos.⁶

Para la labor de prevención de estos delitos es importante el aporte de los damnificados que puede ayudar en la determinación del *modus operandi*, esto es de las maniobras usadas por los delincuentes informáticos.