

OS CRIMINOSOS DA ERA DA INFORMAÇÃO

José Augusto Zen Ferri

Aluno regularmente matriculado no 5º ano da Faculdade de
Direito da Instituição Toledo de Ensino de Bauru.

Orientador: Prof^ª. Ms. Daniela Aparecida Rodrigues

RESUMO

O objetivo deste trabalho é estudar a nova realidade mundial após o nascimento da Internet, que além de expandir as fronteiras do conhecimento humano, permitiu o surgimento de uma nova sociedade inserida dentro da nossa. Buscando compreender os fatos atuais, voltamos ao início da civilização, época em que o homem agia por instinto. Nosso estudo histórico revelou o homem como um animal que deixou de lado os atos motivados por instintos para reunir-se em grupos com os mesmos interesses, que se expandiram e evoluíram para as sociedades. Assim, o desejo de aprender, de se desenvolver, enfim, a paixão pelo conhecimento, intensificou-se com a chegada, da Internet. Os homens, agora, reunindo-se em grupos na rede mundial, formaram as sociedades digitais, sem território definido, com indivíduos existentes apenas virtualmente. Como em qualquer sociedade, não é formada apenas por indivíduos interessados somente no conhecimento, mas também por aqueles que, além do conhecimento, encontram na rede mundial um ambiente propício ao cometimento de crimes, nascendo os criminosos da era da informação, objeto do presente estudo.

Palavras-chave: criminoso, informação, sociedade, internet.

INTRODUÇÃO

Considerando a relevância do tema, entendemos que os crimes e os criminosos da era da informação apresentam-se como uma enorme barreira no aproveitamento das novas tecnologias, um problema não só para o Direito, mas para a sociedade como um todo.

Considerando, ainda, a dificuldade do alcance da lei no meio virtual e da deficiência nas formas investigativas, concluiu-se que a Internet é não só um meio eficaz de comunicação, mas também um local ideal para práticas criminosas.

Diferentemente do que acontece na sociedade real, os crimes virtuais, em absoluto, são praticados por pessoas dotadas de grande conhecimento técnico; muitas vezes, com grau de escolaridade elevada e de diversas titulações, incapazes, na realidade, de segurar uma arma, mas que diante de um computador tornam-se criminosos cometendo os mais diversos delitos.

Esperamos apresentar com o desenvolvimento do trabalho um alerta sobre a importância do tema, definindo quem são os *lamers*, *hackers* e *crackers*. Objetiva-se, também, como parte essencial da pesquisa, traçar o perfil social e econômico dos criminosos, demonstrando que seus atos ultrapassam a esfera social. São crimes motivados não por dificuldades econômicas e sociais e sim pelo prazer de vencer desafios através de experimentação de técnicas complexas de invasão de sistemas, furto de informações, dissimulações e disseminações de vírus de computador pela grande rede em busca de falhas de segurança nos sistemas de informática.

A EVOLUÇÃO DO HOMEM E SUA CAPACIDADE PARA O APRENDIZADO, CARACTERÍSTICA QUE O DIFERE DOS OUTROS ANIMAIS

A partir do estudo das várias espécies de animais, percebeu-se que a vida é ordenada de forma instintiva, ou seja, através do agrupamento, convivência, acasalamento e reprodução. Por meio do instinto, os animais se reúnem em bandos sem funções pré-definidas. Estas, quando existem, tais como acontece com as formigas, abelhas e cupins, são manifestações naturais que partem do instinto e são definidas de acordo com a capacidade física de cada indivíduo e não de uma vontade consciente.

O homem desenvolveu processos semelhantes a outros animais. Convivendo em pequenos bandos nômades, defendeu-se e reproduziu-se de forma instintiva. A evolução o diferenciou dos demais animais, dando-lhe a capacidade de aprendizagem. Assim, algumas de suas habilidades surgiram por meio de ensinamentos passados de um indivíduo ao outro. No dizer de Cristina Costa, “ele é o único animal que necessita de aprendizado para adquirir diferenciadas formas de comportamento” (1997:2).

A CAPACIDADE DE APRENDER E A BUSCA PELO CONHECIMENTO. O HOMEM COMO UM ANIMAL CURIOSO QUE SE REÚNE FORMANDO A SOCIEDADE

A interpretação do meio à sua volta e a constante busca pela informação, atraíram o homem a grupos com interesses em comum. É o único capaz de pensar e prever um resultado futuro. A isso é dado o nome de “conhecimento”, que organizado e compartilhado com os demais indivíduos e transmitidos aos descendentes originou a “cultura” que recriou o mundo de acordo com as necessidades e pontos de vista do grupo social. A essa manifestação cultural, deu-se o nome de “informação”. A informação compartilhada entre os grupos aperfeiçoou os modos e as características de vida que, processadas durante as gerações, viabilizaram a criação das primeiras técnicas de cultivo de alimentos e domesticação de animais, levando o homem ao sedentarismo que por conseqüência extinguiu a necessidade de marchar em busca do alimento. Essa nova forma de vida permitiu o crescimento dos grupos e o surgimento das primeiras manifestações de organização social.

A partir daí, nasce a necessidade de criação de normas para a convivência pacífica dos grupos, pois o homem, quando em estado natural, age de acordo com seus instintos. Suas ações são livres de critérios, com tendências para o bem e para o mal. Não existe razão. A preponderância do instinto sobre a razão traz a desordem e a agressividade, uma ameaça à sua própria existência. Para Hobbes, quando em “estado de natureza”, “o homem é o lobo do próprio homem” (1651).

A DEFINIÇÃO DE SOCIEDADE E OS HÁBITOS DESENVOLVIDOS POR ELE EM RAZÃO DA SOCIEDADE

Os grupos, agora maiores, tornaram-se complexos, juntamente com as regras de convivência. Somente através delas foi possível manter a paz entre os indivíduos. Nasce, então, as sociedades. Na definição de Celso Ribeiro Bastos, sociedade “vem a ser toda forma das atividades humanas objetivando um determinado fim e regulada por um conjunto de normas” (1999:12).

A NORMATIZAÇÃO DAS REGRAS DA SOCIEDADE EM UM SISTEMA NORMATIVO CHAMADO DIREITO

Hobbes afirma que a sociedade nasce junto com o poder. Dessa forma, não existe primeiro a sociedade e depois o poder. Portanto, para a garantia da paz, é necessária a existência de um governo não mais baseado em simples costumes,

mas em normas definidas e conhecidas pelo povo, as quais se dividem em direitos e deveres, formando um sistema denominado Direito.

Para essas civilizações, predominantemente agrícolas, a terra era a base da economia, da família e da política. A vida, organizada em torno de pequenas aldeias, era regulada por um poder autoritário e por uma economia descentralizada ao modo que cada comunidade supria as suas necessidades.

As sociedades foram se tornando cada vez mais complexas, evoluindo da família para os grupos familiares, daí para as cidades, das cidades para os Estados e dos Estados para as nações.

A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Entre os séculos XVI e XVII d.C. a humanidade presenciou o nascer de um novo processo transacional, uma nova era na história mundial. Trata-se do início da Revolução Industrial, que teve sua primeira fase iniciada espontaneamente na Grã-Bretanha sem interferência ou vontade governamental.

A Revolução Industrial passou por um longo processo que se desenrolou do fim do século XVI até o fim do século XIX, uma das épocas mais importantes da história.

Durante o século XVIII, ocorreram grandes transformações nos modos de produção na Europa Ocidental em decorrência dos avanços técnicos de cultivo e da mecanização das fábricas, o que resultou no aumento da produção, na redução dos preços e por conseqüência, no aumento do consumo e dos lucros, consolidando o *capitalismo*.

A mecanização da produção agrícola e o fim do trabalho artesanal nos campos ocasionaram o êxodo do trabalhador rural para as cidades onde se transformaram em mão de obra urbana, oferecendo sua força de trabalho em troca de salário. Esse aumento populacional não foi suportado pelas cidades, provocando graves problemas sociais que alteraram a cultura, os costumes e as normas jurídicas.

No conceito de Celso Ribeiro Bastos, as normas jurídicas “nada mais são do que o meio utilizado pela sociedade para disciplinar e organizar o comportamento de seus integrantes” (1999:20).

O que vemos, portanto, é uma transformação do que antes era uma sociedade agrícola para uma sociedade industrializada em constante e acelerado progresso.

A ERA DA INFORMAÇÃO COMO COMPLEMENTO DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Assim, no fim do século XIX, começou novamente a se transformar e dar os primeiros sinais da chegada de uma nova era ainda durante o industrialismo, com a invenção dos primeiros veículos de comunicação, como o telefone, o

cinema, o rádio e a televisão. Não demorou muito para que, na metade do século XX, surgisse o primeiro computador capaz de processar simples operações matemáticas, marcando o início da Era da Informação.

UM BREVE HISTÓRICO SOBRE O SURGIMENTO DA INTERNET

O computador, à medida que se desenvolvia, tornava-se capaz de processar mais dados em menos tempo. Em 1957, duas superpotências mundiais disputavam uma corrida tecnológica desenfreada. A ex-União Soviética saiu na frente com o lançamento do primeiro satélite artificial da história, o Sputnik. Os Estados Unidos, incomodados com a liderança soviética, criaram, juntamente com militares e pesquisadores ligados ao Departamento de Defesa, a Agência de Pesquisa em Projetos Avançados (ARPA, sigla em inglês), cuja meta era colocar os norte-americanos em primeiro lugar em superioridade tecnológica e alertar sobre os avanços da tecnologia de países adversários potenciais.

No início da década de 60, a necessidade de tornar segura a comunicação entre os computadores, mesmo que estivesse ocorrendo um pesado ataque nuclear, fez com que os pesquisadores da ARPA encontrassem uma solução engenhosa, ou seja, os dados seriam divididos em várias partes, em pacotes, cada um com uma “etiqueta” que descreveria seu destino. Em 1962, o projeto foi batizado de “rede intergaláctica” e visava não apenas à comunicação entre os computadores, mas também de pessoas, auxiliando-as a trocaram experiências.

Em 30 de agosto de 1969, nascia a ARPANET ao ser feita a primeira conexão entre a Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA) ao Instituto de Pesquisas de Stanford, na Califórnia (SRI – Stanford Research Institute). Além desses dois pontos de rede, conectaram-se também, a Universidade da Califórnia, em Santa Bárbara (UCSB), e a Universidade de Utah em Salt Lake City.

Várias outras redes paralelas foram criadas por centros de pesquisas, porém, as várias redes não se comunicavam. Em 1980, surgiu o TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol), um protocolo que interligou todas as redes, permitindo sua rápida expansão: foi o nascimento da INTERNET. Poucos anos depois a ARPANET foi extinta e toda a atividade militar transferida para a MILNET, uma rede exclusivamente militar. Paralelamente, a INTERNET se desenvolvia entre os usuários comerciais fora da esfera acadêmica, tornando-se extremamente popular por volta de 1997 e indispensável nos dias atuais.

A INTERNET COMO UM AMBIENTE PROPÍCIO PARA A PRÁTICA DELITUOSA – A DEFINIÇÃO DE *LAMER*, *HACKER* E *CRACKER*

A grande rede mundial, a Internet, introduziu um novo mundo dentro da nossa sociedade – o mundo virtual. A era da informação trouxe os homens do mundo real para o virtual da mesma forma que a Revolução Industrial trouxe o homem dos campos para as cidades. O novo ambiente – ou mundo sem limites - atraiu indivíduos interessados nas informações. Os acessos, antes solitários, foram mudando à medida que chegavam novas tecnologias, como as salas de bate-papo, os fóruns de discussões e os *sites* de relacionamentos. Os homens, antes nômades no ambiente virtual, reuniram-se nos mesmos lugares ao lado dos demais indivíduos com os mesmos interesses. Assim se deu o povoamento da Internet, tornando-se mais intenso à medida que chegavam novos atrativos como o comércio eletrônico, os bancos *on-line*, as escolas virtuais e os grandes *sites* de informações e entretenimento. Por conseguinte, empresas começaram a atuar por meio da rede mundial, sem sedes físicas, com empregados trabalhando diretamente de suas residências através de computador. Surge a sociedade da informação, formada não apenas por indivíduos interessados em trabalhar, relacionar-se, conviver e aprender, mas também por aqueles que viram, na rede mundial, um ambiente propício ao cometimento de crimes, devido à absoluta falta de controle das autoridades.

Dentro da sociedade digital, encontramos além do usuário que utiliza a Internet como meio para o estudo, trabalho, lazer ou compras, figuras importantes, dentre as quais, apenas três são de interesse desse estudo. São eles:

1. *lamer*, que em inglês significa “aquele que não é satisfatório”, são os aspirantes a *hackers* e principalmente a *crackers*. Normalmente, o indivíduo que acabou de ganhar um computador, mas já se sente capaz da prática das mais sofisticadas técnicas de manipulação dos sistemas.

2. *backer*, palavra de origem inglesa, significa “lenhador” e serve também para qualificar aquele com grande capacidade técnica, capaz de explorar em detalhes os sistemas de informática. São pesquisadores movidos pelo desafio e pela vontade de aprender: o programador experiente. O *backer* não é criminoso. Aplica seu conhecimento para o desenvolvimento de sistemas mais seguros e contribui em especial na produção dos chamados *softwares* livres. Enquanto pesquisador, não pratica crime, pois suas pesquisas desenvolvem-se em laboratórios de experimentação, geralmente dentro de suas residências ou em alguns casos em centros de pesquisas tecnológicos com equipamentos destinados a esse fim. Entretanto, os criminosos virtuais são popularmente e erroneamente conhecidos como *backers*.

Tal crença foi criada pela imprensa, pois geralmente em reportagens sobre o tema, a explicação dada à palavra *backer* é “pirata de computador”, quando o verdadeiro criminoso digital é tecnicamente chamado de *cracker*.

3. *cracker*, palavra também de origem inglesa, significa “biscoito crocante” e passou a ser empregada para definir os criminosos virtuais: aqueles que quebram os programas de computador. Como o *hacker*, desenvolve pesquisas a fim de conhecer melhor os sistemas, porém ao invés de aplicar os resultados para o bem, utiliza-os para atos ilícitos, tais como invasão virtual de instituições financeiras, pichação de *websites* (conhecido como *defacement*), engenharia reversa (reprogramar partes de um programa para que ele funcione sem a devida licença, conhecido popularmente como “crackerar um programa”) e disseminação de *softwares* piratas. *Cracker* é aquele que faz, que produz, que tem o conhecimento.

Ainda temos os falsos *crackers*, que são aqueles indivíduos que praticam crimes fazendo uso de programas criados pelos *crackers*. Não há de se confundir um com o outro. O produtor/desenvolvedor do programa é o *cracker*; enquanto que o aplicador do programa é um criminoso comum ou *lamer*, no jargão da Internet. Importante notar que o *lamer* tanto pode ser o aspirante a *hacker* como a *cracker*. Ele é na verdade um iniciante.

Finalmente, existe a figura do *hacker/cracker*. O *hacker* pode se tornar *cracker* a partir do momento que aplica seus conhecimentos para o mal. Enquanto cientista, é *hacker*; portanto, do mesmo modo que AROLDO RODRIGUES, entendemos que a ciência é neutra, não tendenciosa, não ideológica e, portanto, não criminosa. A partir do momento em que rompe os limites da lei, deixa de ser ciência.

Os agentes virtuais possuem características próprias. São indivíduos jovens, em sua maioria do sexo masculino, com grande capacidade intelectual, dificuldades de relacionamento, introspectivos e aficionados em xadrez e outros jogos, especialmente os eletrônicos, com o objetivo principal de vencer desafios. Dessa forma, a Internet torna-se o meio para jogar o maior de todos os jogos, onde arma é a inteligência e o alvo o resultado de uma construção intelectual: um programa de computador. Ganha aquele que for mais inteligente e ágil. Em outras palavras, é o homem travando uma guerra de intelecto com outro homem. De um lado, o agente virtual e do outro o programador do sistema. A vitória do primeiro muitas vezes não significa a conquista, pois essencialmente busca o conhecimento, a satisfação pessoal e o sentimento de superioridade. Após agir, desaparece e dificilmente volta ao local da “batalha”. Dessa maneira, surge a dificuldade para identificá-los e responsabilizá-los pelas suas condutas eventualmente criminosas.

O criminoso virtual, diferentemente do criminoso real, não vislumbra em sua conduta um crime, mas um grande desafio como em um jogo de estratégia. Sabe que é errado, mas não considera um ato contrário à lei. Quando fora do ambiente virtual, age como o homem comum, trabalha e desenvolve atividades socialmente aceitáveis e aprovadas.

Ao sentar-se diante de um computador, ele assume nova identidade. Passa a interagir com outros indivíduos com as mesmas vontades e interesses. Forma-

se um grupo onde informações são trocadas. Não existem fisicamente, mas sim pertencem a um espaço/tempo virtual, sem território definido. A identidade, aqui utilizada em seu sentido estrito, é aquela construída com base nos atributos culturais do grupo, fazendo com que o indivíduo apresente um novo *eu social* (virtual), o qual pode em muito se diferenciar do *eu social* (real). No primeiro caso, considera-se um “super-homem” por sentir-se com a capacidade de fazer o que quiser, já que pensa não existir fisicamente, logo, um ser indeterminável e impossível de ser achado. Já seu eu social real ou sua outra personalidade, sofre a incidência da lei e de toda a sociedade, pois existe fisicamente; portanto, pode ser descoberto. A diferença essencial entre as duas situações apresentadas é a sensação de anonimato. O fator determinante é estar ou não oculto. Assim, assumindo nova postura social em um novo meio social, entende que não está sujeito às normas (leis) da sociedade real, limitando-se apenas às regras de moral e respeito entre os demais membros do grupo virtual. Tais grupos seguem uma hierarquia, e assim como tal, os níveis de conhecimento são identificados e as atividades regulamentadas dentro de um sistema autônomo de normas primitivas criadas por eles mesmos.

Atualmente, milhões de pessoas estão com seus computadores, celulares e equipamentos móveis conectados na Internet em quase todos os países. Empresas, a todo segundo, efetuam transações comerciais pela rede, clientes de bancos movimentam *on-line* suas aplicações financeiras, lojas virtuais vendem produtos de todos os tipos cujo pagamento ocorre por cartão de crédito. É a sociedade virtual e como em toda sociedade, existe a criminalidade.

A dificuldade de investigação vem principalmente do fato de o criminoso muitas vezes estar distante do local dos fatos. O *cracker*, operando um computador no Brasil, pode sem maiores problemas, desviar grandes quantias de um banco na Alemanha, ao mesmo tempo em que vasculha o banco de dados de números de cartões de crédito de uma grande loja virtual em Nova Iorque.

Sem dúvida, as maiores vítimas dos *crackers* são as empresas e instituições financeiras, que preferem não comunicar os fatos à polícia, preferindo assumir os prejuízos a fim de evitar possível propaganda negativa.

Com tantos atrativos e a total falta de fiscalização, proteção e segurança, são praticados na Internet ou através dela os mais diversos crimes, tais como estelionato, furto, roubo, extorsão, ameaças, constrangimento ilegal, racismo, pedofilia, crimes contra a honra, violação de segredos, dano, apropriação indébita, fraude no comércio, receptação, crimes contra a propriedade imaterial, crimes contra o sentimento religioso, incitação ao crime, apologia de crime ou criminoso, formação de quadrilha, terrorismo, invasões de privacidade, grampo telefônico, violação de *e-mails*, jogos ilegais, homicídio e outros.

Entretanto, apesar de conhecermos os crimes de Internet, quando considerá-los praticados? Como provar autoria e materialidade? Ora, o agente pode

estar em um país e cometer o crime em outro país. Como resolver a questão, nesse caso, dos princípios de territorialidade e soberania? Afinal, uma conduta pode ser considerada criminosa em um determinado local e em outro não. Exemplo, como punir o dono de um Cassino *on-line*, hospedado em um servidor em país em que o jogo é permitido, mas por estar na Internet, pode ser perfeitamente acessado de qualquer lugar do mundo, mesmo daqueles onde o jogo é considerado ilícito?

CONCLUSÃO

Buscando o entendimento da nova ordem mundial, após o nascimento da Internet, voltamos às origens do homem, ainda quando este agia por instintos. No decorrer da sua evolução, diferenciou-se dos outros animais a partir do momento em que começou a analisar o ambiente à sua volta, tomando decisões racionais, aprendendo, compartilhando e aprimorando as informações obtidas, através da reunião em grupos com os mesmos interesses. Passou então a discutir e a racionalizar a vida. Os grupos evoluíram para as sociedades que nasceram juntas com o poder. O poder é a normatização das regras, pois viver em sociedade significa respeitar as regras de convivência. A normatização dessas regras fez nascer o Direito. Portanto, o homem é informação e a busca incessante por ela transformou a sociedade antes agrícola em uma sociedade industrial, momento em que o homem deixou o campo e o trabalho de subsistência para viver nas cidades onde passou a trabalhar nas linhas de produção. O constante e acelerado progresso a partir da Revolução Industrial, fez surgir no fim do século XIX os primeiros veículos de comunicação. Assim, na metade do século XX, presenciamos o nascimento do primeiro computador que, em 1957, devido à corrida tecnológica entre Estados Unidos e ex-União Soviética e as ameaças de uma guerra, fez com que os computadores, antes isolados, fossem ligados em rede a qual originou a Internet, permitindo ao homem acessar informações digitalizadas.

Vagando pelo mundo digital de informações, os indivíduos voltaram aos primórdios da evolução. Devemos, nesse caso, considerar a Internet em seu início como um ambiente ainda selvagem, onde o homem vagava de um ponto ao outro. Dada a sua capacidade de observação e racionalização, povoou esse local, reunindo-se em grupos com a finalidade de trocar experiências. A Internet, então, antes considerada um ambiente selvagem, tornou-se um local habitado onde o homem passou a “viver”, trabalhar e relacionar-se. Não demorou muito para que esse novo local, até então visto não como uma nova sociedade, mas como um meio de lazer e trabalho, fosse tomado por criminosos motivados pela falsa sensação de anonimato e absoluta falta de controle.

Nosso objetivo, então, é demonstrar que a Internet é um ambiente, uma realidade virtual inserida dentro do nosso espaço real. É um mundo paralelo

onde as coisas acontecem de forma semelhante à nossa realidade. É uma sociedade por si só. Enquanto não a considerarmos como um território do qual faz parte uma sociedade, será um local onde a impunidade irá predominar, já que o crime virtual é um fenômeno global, irreversível e preocupante.

REFERÊNCIAS

BASTOS, C. R. *Curso de teoria do Estado e ciência política*. In: _____. *Sociedade*. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1999. cap. 2, p. 12-27.

BLUM, R. M. S. O. et al. *Direito eletrônico: a Internet e os tribunais*. São Paulo: Edipro, 2001. 696 p.

COSTA, C. *Sociologia: introdução à ciência da sociedade*. In: _____. *Introdução*. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1997. cap. 1, p. 1-7.

CRIME virtual. *Consultor Jurídico*, São Paulo, 7 set. 2004. Disponível em: <<http://conjur.uol.com.br/textos/249245/>> Acesso em: 10 set. 2004.

LUCCA, N.; FILHO, A. S. *Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes*. São Paulo: Edipro, 2000. 507 p.

MENDES, V.; DINIZ, L. Hackers dão mais prejuízo a bancos que ladrões. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 16 set. 2004, p. C5.

OITO entre 10 hackers vivem no Brasil, diz PF. *Terra informática*, São Paulo, 13 set. 2004. Disponível em <<http://informatica.terra.com.br/interna/0,,OI383044-EI553,00.html>> . Acesso em: 14 set. 2004.

PECK, P. *Direito digital*. São Paulo: Saraiva, 2002.