

Ciberespeluznante: amenazas en la red

[Eugene Kaspersky](#)

Del hackeractivismo a la ciberguerra, los peligros que definen la era digital.



1. Violaciones de la privacidad: La intimidad en Internet está en regresión. Cada compra que hace, cada vuelo que toma, cada web que visita, cada archivo que descarga, cada persona a la que llama y cada email que envía es registrado, y estos perfiles son después almacenados indefinidamente y a menudo vendidos al mejor postor –quienquiera que sea–. Información personal que durante mucho tiempo se pensó confidencial simplemente ya no lo es. Piense por ejemplo en su identidad mientras pasea por la calle. La tecnología de reconocimiento facial ha pasado del ámbito de las fuerzas del orden al del público general –Facebook la usa en muchos países, reuniendo datos a partir de imágenes para poder reconocerle (a menos que haya desactivado esta función)–. Esa es una violación de su derecho a la intimidad ¿verdad? Pues no. ¿Y quién puede asegurar que la base de datos de fotografías de Facebook, que crece a un ritmo de varios miles de millones de fotos al mes, no será entregada a agencias o empresas de seguridad en el futuro?

2. Cibercrimen: No conoce límites. Permite que criminales que trabajan desde el otro extremo del planeta eviten ser detectados y desconcierta a las agencias que vigilan que se cumpla la ley y que deben trabajar en los confines de sus reducidas jurisdicciones. Y es enormemente caro: el coste global de los ciberdelitos se ha calculado en un billón de dólares, aproximadamente equiparable al del tráfico internacional de drogas, según la Unión Europea. Puede que piense que es imposible que el *phishing* y el *spam* acaben produciendo daños físicos y muertes, pero no lo es. En julio de 2011, una mujer japonesa murió tras tomar un medicamento para hacer dieta que requería receta y que ella había comprado en Internet. La medicina llegó desde Tailandia y contenía un ingrediente que no se mencionaba: una sustancia controlada y ligada a los fallos cardíacos. Afortunadamente, gobiernos de todo el mundo han comenzado por fin a [abordar esta cuestión](#). Las unidades de ciberpolicías nacionales comienzan a aumentar en número, tamaño y financiación y Naciones Unidas tiene un grupo dedicado a esta amenaza.

3. Ciberguerra: Los programas maliciosos avanzados más destructivos descubiertos hasta el momento —[Stuxnet](#), [Duqu](#), [Flame](#), y [Gauss](#)— han sido en realidad relativamente benignos, en el sentido de que no han causado muertos de forma directa. La próxima vez que oigamos hablar de un acto de ciberguerra, no obstante, este podría venir acompañado de un resultado con víctimas mortales. Y la razón es que los ciberataques tienen efectos colaterales impredecibles. La infraestructura electrónica mundial se ha vuelto tan interconectada que el daño causado a un solo objetivo puede extenderse rápidamente por todo el planeta, incluso por error. Las autoridades estadounidenses temen, con razón, que un arma de destrucción masiva pueda caer en las manos equivocadas. Pero deberían preocuparse también por la mucha más probable posibilidad de que haya terroristas que adquieran una *ciberarma*. Una simple metedura de pata podría posibilitar que cualquiera pudiera robar, copiar o adaptar *ciberarmamento* supuestamente secreto, volviéndolo contra sus creadores.

4. Hackeractivismo: La fusión del *hacking* y el activismo político puede causar enormes estragos. Grupos de hackers como Anonymous y LulzSec se han visto envueltos en violaciones de la seguridad de redes propiedad de Naciones Unidas, la CIA y múltiples empresas de seguridad, por no hablar de bancos e importantes proveedores de software. Y se están volviendo incluso más peligrosos. Los objetivos de los *hackeractivistas* solían limitarse a robar información o pintarrapear alguna web, pero ahora están evolucionando. Este agosto, por primera vez en la historia, *hackeractivistas* desconocidos usaron un programa maligno para infectar la red de Saudi Aramco y destrozaron 30.000 ordenadores, según las acusaciones de esta compañía petrolera, un precedente que no augura nada bueno.

- Consulte todas las [Listas de FP](#)

Fecha de creación

11 diciembre, 2012