

Proyecto de Ley N° 3427/2018-CR

PROYECTO DE LEY QUE
INCORPORA EL DELITO DE ACOSO
VIRTUAL O CIBERACOSO EN LA
LEY N° 30096, LEY DE DELITOS
INFORMATICOS.

El Congresista de la República que suscribe, **ROGELIO ROBERT TUCTO CASTILLO**, en el ejercicio del derecho de iniciativa que le confiere el artículo 107° de la Constitución Política del Perú, y conforme a lo establecido en el artículo 76° del Reglamento del Congreso de la República, por intermedio del Grupo Parlamentario "Frente Amplio por Justicia, Vida y Libertad", que propone el siguiente:

El Congreso de la República

Ha dado la Ley siguiente:

PROYECTO DE LEY



LEY QUE INCORPORA EL DELITO DE ACOSO VIRTUAL O CIBERACOSO EN LA LEY N° 30096, LEY DE DELITOS INFORMATICOS.

ARTICULO 1°: Objeto de la Ley

El objeto de la presente Ley es incorporar el delito de Acoso Virtual o Ciberacoso en el art.5 en la Ley N° 30096, Ley de Delitos Informáticos y de esta manera prevenir aquellas conductas que están dirigidas a dañar a otra persona a través de medios tecnológicos.

ARTICULO 2°: Incorporación del Art. a la Ley de Delitos Informáticos

Incorpórese a l art.5 a la Ley de Delitos Informáticos, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

Art.5-A: "Acoso virtual o Ciberacoso mediante nuevas tecnologías de información y telecomunicación"

"El que, a través de la utilización de cualquier sistema informático o cualquier medio de comunicación o tecnología de transmisión de datos, de manera pública, sistemática en el tiempo, ejerza un acto o conducta, con o sin connotación sexual, con el objeto de amenazar, intimidar, criticar, a una persona quien rechaza dichas acciones que dañen su reputación, autoestima así como afectación psicológica, laboral o su entorno cotidiano, será reprimido con pena privativa de la libertad no menor de uno ni mayor de cinco años.

SEGUNDA: Vigencia

La presente Ley entrará en vigencia al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial "El Peruano"

Lima, Agosto del 2018.



Ing. **ROGELIO R. TUCTO CASTILLO**
Congresista de la República

WILBERT ROZAS BELTRAN
Congresista de la República



71

HUMBERTO MORALES RAMIREZ
DIRECTIVO PORTAVOZ GRUPO
PARLAMENTARIO FRENTE
AMPLIO POR JUSTICIA
VIDA Y LIBERTAD

H. MORALES

EDILBERTO CURRO LOPEZ
Congresista de la República

MARÍA ELENA FORONDA FARRO
Congresista de la República

MARCO ARANA ZEGARRA
Congresista de la República

CONGRESO DE LA REPÚBLICA

Lima, 26 de SEPTIEMBRE del 2018

Según la consulta realizada, de conformidad con el Artículo 77° del Reglamento del Congreso de la República: pase la Proposición N° 3427 para su estudio y dictamen, a la(s) Comisión(es) de JUSTICIA Y DERECHOS HUMANOS. —



JOSÉ ABANTO VALDIVIESO
Oficial Mayor (e)
CONGRESO DE LA REPÚBLICA

1. EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

a) La evolución de las tecnologías de la información

De acuerdo al Informe Técnico de Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares elaborado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática¹, en el cuarto trimestre del 2017, el 92% de los hogares del país accede al menos a una tecnología de información y comunicación, incrementándose en un 0.3% en comparación con el cuatro trimestre del 2016.

En el Perú solo se invierte el 0,12% del PBI en seguridad informática², lo cual es mucho menos de lo que destinan el resto de países de Latinoamérica y el 50% de tráfico habitual en redes que se conecta a Internet es cifrado.

Actualmente, miles de personas utilizan el Internet para su comunicación, operaciones económicas, consultas de información hasta compra en plataformas virtuales, es decir, está presente en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana y ha transformad en una herramienta con la que desarrollamos nuestras actividades sociales, políticas y económicas.

Este desarrollo de las tecnologías de información y comunicación (TIC) junto al uso de Internet en diversos sectores de la sociedad se configuran como el escenario perfecto para aquellos que buscan un beneficio perjudicando a otras personas, a través del anonimato. Por ello, la creciente demanda de Internet, resulta un campo fértil para la delincuencia, que ha encontrado nuevas formas para consumir delitos a través de medios electrónicos y tecnológicos, los cuales son aprovechados para afectar a la ciudadanía, las empresas y el gobierno, lo que hace de imperiosa necesidad la modificación de nuestro actual ordenamiento jurídico.

Esta evolución de la era tecnológica ha promovido que el desarrollo de diversas sociedades la incluyan en sus actividades cotidianas, empresas, así como gobiernos tienen acceso a información a través de la disponibilidad del Internet, lo que la configura en una herramienta fundamental hoy en día. Dicha libertad que brindan los espacios cibernéticos, los cuales se desarrollan con rapidez, hacen que los usuarios sean desprotegidos ante el surgimiento de nuevos delitos que necesitan ser tipificados, como es el caso del acoso virtual o ciberacoso.

¹ Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares, Informe Técnico, INEI, No 1, Marzo 2018, pág. 1.

² Diario El Comercio, de fecha 22 de febrero del 2018.

<https://elcomercio.pe/economia/peru/cibercrimen-ataques-generan-perdidas-us-500-000-noticia-499409>.

b) Sustento normativo de la iniciativa

Actualmente, en nuestro país existe un vacío legal en cuanto a una regulación jurídica del acoso virtual, lo que genera que los casos queden impunes, al no ser denunciados por las víctimas porque no existe un marco legal en el cual se puedan amparar. En lo que va del año 2018, se han presentado más de 390 alertas de acoso por redes sociales³; las redes sociales y medios en los que se ha presentado la mayor cantidad de estas alertas son Facebook (85%), Whatsapp (42%) y mensajes de texto (33%).

A pesar de estar vigente la Ley N° 30096, Ley de Delitos Informáticos, de fecha 22 de octubre del 2013, existe una falta de regulación en el Capítulo II en cuanto a Delitos Informáticos contra la indemnidad y Libertad Sexual ya que solo se regula en el art. 5: proposiciones a niños, niñas y adolescentes con fines sexuales por medios tecnológicos, por lo que no existe una herramienta eficaz que sancione el acoso virtual o llamado cyberbullying.

Vivimos en una era tecnológica que día a día tiene impacto en nuestra sociedad, en la cual el uso de la comunicación electrónica está siendo utilizada para intimidar o dañar a las personas, convirtiéndose en un problema de salud pública. Este acoso virtual, se intensifica a través de la naturaleza anónima del medio electrónico y la facilidad de enviar mensajes sin tener contacto con la otra persona.

c) Concepto de Acoso Virtual o Ciberacoso

Para definir el acoso virtual tenemos que delimitar el concepto de acoso, el cual se configura a través de una serie de comportamientos ofensivos que puede originarse desde comentarios desagradables hasta la violencia física con el objeto de intimidar a la víctima a través de amenazas con el objeto que el acosador consiga lo que quiere.

De acuerdo a la definición citada en el párrafo anterior se puede determinar que el acoso virtual o cibernético es aquella acción o conducta, realizada por una persona o grupo de personas, con el fin de amenazar, intimidar, con o sin connotación sexual, a una persona a través de redes sociales o cualquier otro medio electrónico informático o de comunicación cualquier otro medio electrónico informático o de comunicación, ante los cuales la víctima rechaza por considerar que afectan su derecho a la dignidad o a la integridad.

Es por ello que estamos frente a actitudes que ocasionan graves daños psicológicos, ya que las víctimas del acoso virtual viven con temor antes de

³ Diario "El Comercio" de fecha 10 de julio del 2018: <https://elcomercio.pe/peru/acoso-virtual-ano-presentaron-390-alertas-acoso-redes-sociales-noticia-534634>



buscar ayuda, lo que hace que el acoso virtual sea una agresión psicológica, sostenida e intermitente en el tiempo, utilizando para ello las nuevas tecnologías de comunicación e información.

d) Diferencia entre el Acoso y el acoso virtual

El acoso virtual es una forma de acoso pero existen diferencias, entre las cuales destacan:

ACOSO	ACOSO VIRTUAL O CIBERACOSO
Se realiza de persona a persona	Se realiza a través de nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC)
Diferencia de poder entre la víctima y el acosador (de fuerza, de edad, de jerarquía y poder)	Cualquiera puede ser acosador
La víctima conoce al acosador.	El acosador virtual utiliza el anonimato
El daño causado se extiende al ámbito familiar, personal o laboral de la víctima.	La información de la víctima se extiende rápidamente ante una masa de usuarios, lo que hace que el daño sea mayor
El ataque es menos invasivo.	Se utiliza la información personal de la víctima subida a la red de manera rápida
El daño termina cuando el acoso termina.	La información perdura en el tiempo aun después de que haya desaparecido la intención de acosar por parte del acosador virtual.
El acoso es intermitente. Puede realizarse y volver a suceder tras un periodo de tiempo	Al ser el uso del internet accesible de manera inmediata, el acoso virtual puede realizarse de manera ininterrumpida en cualquier momento.

El acoso virtual está integrado por la intencionalidad, la continuidad en el tiempo y el desequilibrio de poder, a través de uso de dispositivos o tecnologías, por ejemplo, el ciberacoso no consiste en golpear varias veces a



un niño o una niña, sino subir una foto no deseada por la víctima, la cual se propagada de manera inmediata, siendo objeto de comentarios abusivos, lo que hace que la red transmita el daño de manera irreversible.

e) Presupuesto para la configuración del Acoso Virtual o Ciberacoso

Para que se configure el acoso virtual deben de concurrir los siguientes elementos:

- 1) Conducta o acción realizada por una persona o grupo de personas destinada a amenazar, insultar, intimidar, a una persona, con o sin connotación sexual a través de medio electrónico informático o de comunicación, ya sea oral, escrita, visual o textual.
- 2) La víctima sufre daño físico, mental y emocional lo que lleva a que sienta temor por su seguridad o de su familia.
- 3) Creación de un ambiente hostil provocando afectación en las oportunidades, desempeño y beneficios de la persona en su trabajo, vida familiar o social.

f) Medios de comunicación en los cuales se manifiesta en acoso virtual

El acoso virtual o ciberacoso se debe de realizar a través de las plataformas virtuales de difusión, debido al impacto social del daño a la víctima, como por ejemplo teléfonos móviles a través del cual el acosador puede tomar fotos o videos y difundirlos sin autorización de la víctima; contacto electrónico en el cual el acosador remite mensajes amenazantes o intimidatorios a la víctima; redes sociales, foros, blogs así como cualquier otro medio electrónico informático o de comunicación que tenga como finalidad intimidar, dañar, coaccionar o amenazar a la víctima lo que genera graves daños psicológicos como la baja autoestimada, depresión hasta el suicidio.

g) Jurisprudencia comparada y tratamiento Internacional

A medida que han ido surgiendo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha ido aumentando el acoso virtual o ciberacoso en la sociedad en general:

- En Puerto Rico, en junio del 2010 se aprobó una iniciativa legislativa dirigida a incluir el Cyberbullying como parte de la política pública de prohibición y prevención de hostigamiento e intimidación de los estudiantes.

- Convenio de Budapest, considerado como el primer tratado internacional que busca frenar los delitos informáticos, así como delitos en internet. Fue redactado por el Consejo de Europa en Estrasburgo y fue aprobado por el Consejo de Ministros de Europa en el año 2001. De acuerdo al comunicado Nota Informativa 339 – 17 del Ministerio de Relaciones Exteriores⁴, el Perú se encuentra en proceso de integración del citado Convenio a fin de aplicar programas técnicos y capacitación sobre ciberdelincuencia.
- México: en el art. 211 del Código Penal Federal está regulado la revelación de secretos y acceso ilícito a sistemas y equipos de informática.
- Argentina: está tipificado en el art. 131 del Código Penal, aquel acto que, por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones o cualquier tecnología de transmisión de datos tenga por objeto atentar contra la integridad sexual.
- España: a través del Código Penal de España se sanciona los delitos informáticos cometidos por ciberacosadores que vulneren la intimidad de las personas a través del descubrimiento y revelación de secretos como interceptación de correos electrónicos, injurias y calumnias que se realicen por redes, foros así como por correos electrónicos.

h) Justificación de la propuesta y necesidad de tipificar el delito de acoso virtual o ciberacoso

De acuerdo al Informe "El Estado Mundial de la Infancia 2017 – Niños en un mundo digital"⁵, los jóvenes, de 15 a 24 años, son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% del 48% de la población total, se encuentran en línea constantemente lo que representa que cada uno de tres usuarios, en todo el mundo, están expuestos a daños en línea, incluido abuso, explotación, trata así como el acoso virtual o cibernético⁶, por lo que se deben de reforzar las medidas de protección de los peligros del mundo digital a fin que el acceso a un contenido sea seguro.

Como lo hemos manifestado en párrafos anteriores de acuerdo al Informe Técnico: "Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares" del INEI⁷, en el segundo trimestre de 2017, por cada 100 hogares, en 92 existe al menos una Tecnología de Información y Comunicación (TIC), intensificándose en hogares con mayor educación. El acceso a las TIC se intensifica en hogares con mayor educación, por lo que se evidencia que la población joven y adolescente accede más a internet. El 78,3% y el 68,7% de

⁴ Nota Informativa 339 – 17 de fecha 8 de junio del 2017:

http://www.rree.gob.pe/SitePages/noticia_informativa.aspx?id=NI-339-17

⁵ "Estado Mundial de la Infancia, Niños en un mundo digital", Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Diciembre de 2017, página 7.

⁶ https://www.unicef.org/peru/spanish/media_37664.html

⁷ Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares, Informe Técnico, INEI, No 1, Marzo 2018, pág. 1.

la población de 19 a 24 años y de 12 a 18 años de edad, respectivamente, son los mayores usuarios de internet. Otra de las cifras a tomar en cuenta es que el 34,1% de niños entre 6 a 11 años acceden a este servicio.

El informe del proyecto DQ en Perú revela que la exposición al riesgo cibernético en el caso peruano es de 64% (Tabla 1), más alta que el 56% del promedio mundial, por ejemplo, en Uruguay se ha incorporado las tecnologías digitales en la educación en forma intensiva, además de conectividad que facilita el uso intensivo de redes sociales, esta exposición riesgosa sea mayor que en nuestro país. También ocurre en Argentina, donde el índice de riesgo es nueve puntos más alto que en Perú. Asimismo, concluye que la vulnerabilidad ante estos peligros aumenta en países con economías emergentes, como el Perú, donde el riesgo es 33% mayor comparado con otros países desarrollados, lo que evidencia la falta de políticas educativas y sociales que preserven la calidad del acceso a la informática.⁸

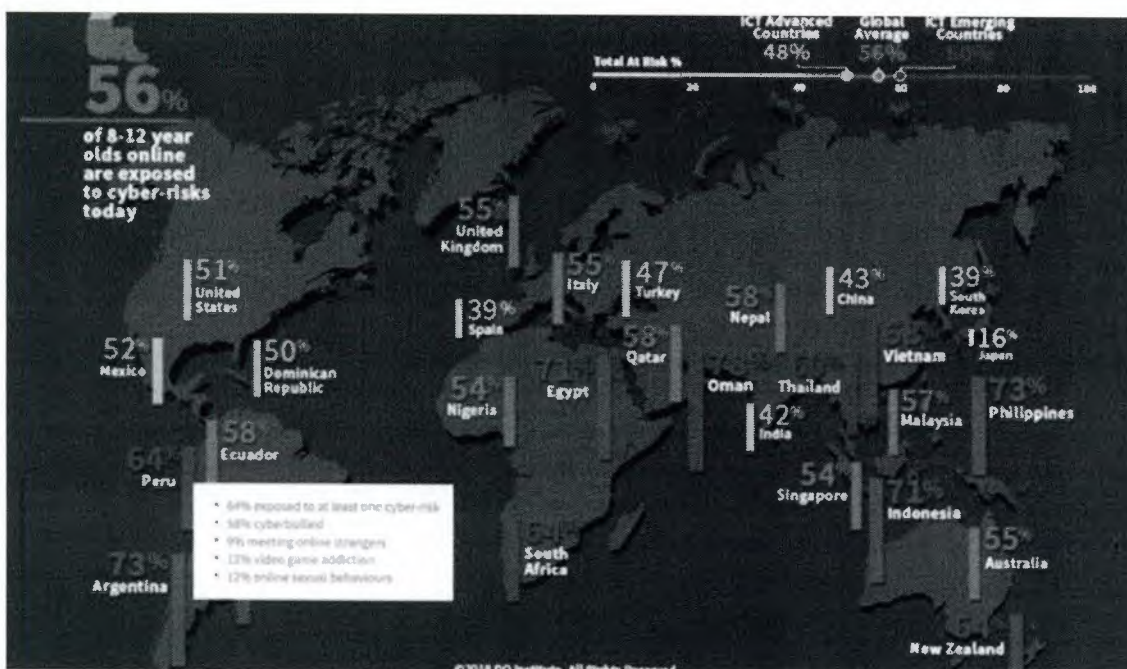



Tabla 1
 Exposición al riesgo cibernético en el caso peruano es de 64%

En ese orden de ideas, se evidencia la necesidad de tener en cuenta que al no existir una norma legal que tipifique y sancione el acoso virtual o ciberacoso se genera una desprotección para las personas que sufren este tipo de acoso por lo que se debe de asegurar la efectiva protección de diversos derechos afectados, como el derecho a la libertad, a la intimidad, a la igualdad y a la dignidad de la persona, a través de su regulación.

⁸ <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion-mediatica/impacto-dq-2018/>

El acoso es una conducta muy arraigada en nuestra sociedad e impide el desarrollo integral de las personas que lo sufren, pues afecta su derecho a la intimidad, al trabajo, a la educación y al desarrollo, también es concebida como una forma de violencia, con el objeto de conseguir algo no deseado por la víctima objeto del acoso. Esta problemática ha sido analizada desde el punto de vista psicológico, incluso sociológico, pero no a nivel jurídico dando un trato de menor intensidad ante los casos que se presentan hasta el momento en nuestro país, de acuerdo a lo reportado en el portal web "No al Acoso Virtual" del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, seguido por subsecuente feminicidio como el caso de Evy Ágreda Marchena, joven víctima de acoso a través de vía telefónica, whatsapp, reglaje y posterior ataque en un bus público en el cual le fue arrojado gasolina, por su agresor Carlos Javier Hualpa Vacas, lo que ocasionó su muerte en el mes de junio. Por ello, la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH) ha expresado su preocupación ante el aumento de asesinatos de mujeres en nuestro país e hizo un llamado al Estado a implementar estrategias integrales para prevenir estos hechos y ofrecer protección y reparación integral a las víctimas, así como para investigar, juzgar y sancionar a los responsables.



El internet ha propiciado una nueva cultura, la llamada "*cibercultura*", asociada con la utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación, aquella que permite interactuar instantáneamente, en la cual prima el anonimato, escenario en el cual las personas muestran su lado oscuro a fin de dañar a otra persona.

Finalmente, se evidencia que la participación en los medios de comunicación digital nos hace objeto de acosos sistemáticos, ya que su utilización es continua haciendo que el ataque sea invasivo, al llegar a espacios de privacidad con más facilidad e impunidad, por lo que urge tipificar el acoso virtual como delito informático a fin de modernizar nuestra normativa, la cual debe de ir acorde con la sociedad actual y el avance de la tecnología ante la presencia de conductas informáticas que representan un peligro para las personas por la falta de prevención y regulación.

2. INCIDENCIA DE LA NORMA SOBRE LA LEGISLACIÓN NACIONAL.

La presente iniciativa legislativa no contraviene ninguna norma de carácter constitucional, ni genera afectación expresa sobre la legislación nacional vigente, más bien responde a la necesidad de establecer un mecanismo de solución eficaz que tenga por objeto la disminución del acoso virtual, evitando que se produzca una nueva forma de violencia a fin de lograr su erradicación.

3. ANALISIS COSTO – BENEFICIO

La presente iniciativa legislativa no demandará gasto adicional al tesoro público más bien fortalecerá la política pública para la prevención, sanción y erradicación de la violencia a fin de adoptar comportamientos equitativos entre



hombres y mujeres para salvaguardar el derecho al honor, buena reputación, a la intimidad personal y familiar, de acuerdo al art. 2 inc. 7 de la Constitución Política del Perú.

4. RELACIÓN DE LA INICIATIVA LEGISLATIVA CON EL ACUERDO NACIONAL

Esta iniciativa está vinculada a la Séptima Política del Acuerdo Nacional sobre "*Erradicación de la violencia y fortalecimiento del civismo y de la seguridad ciudadana*" en base al fortalecimiento de mecanismos legales para erradicar prácticas violentas vinculadas al maltrato familiar o la violación de la integridad física y mental de niños, niñas, adolescentes, así como mujeres y hombres en general.

