

Nuove tecnologie e nuove forme criminali.  
*di Marco Strano*

Intervento del Dr. Marco Strano alla *Cybercrime International Conference*, Palermo, 3, 4, 5 ottobre 2002

### **Premessa**

Lo studio del computer crime è un settore della Criminologia dove si profilano rapidi cambiamenti di scenario e dove sembra manifestarsi con più insistenza l'esigenza di percorsi conoscitivi nuovi. Questo settore delinquenziale è legato all'influenza delle nuove tecnologie informatiche e telematiche sul sistema sociale e alle conseguenti risposte adattive multidimensionali.

L'impatto dell'information technology sull'uomo agisce infatti su tre diverse dimensioni, poste su livelli diversi ma interagenti tra loro. La prima dimensione è quella sociale, strettamente legata all'aumento dell'allarme politico-istituzionale e alla produzione di un corpo normativo specifico.

La seconda dimensione è relativa alle organizzazioni ed è riferibile alla necessità da parte delle aziende e delle istituzioni di affrontare il problema del cyberspazio come proprietà privata, essendo esso divenuto il luogo di concentrazione di interessi economici ed elevati investimenti, oltre che lo spazio di interconnessione tra i vari comparti della Pubblica Amministrazione. In tale ambito si assiste infatti a un notevole sforzo per prevenire e contrastare azioni illegali poste in essere attraverso la tecnologia informatica.

La terza dimensione del fenomeno infine, quella individuale, è soprattutto legata all'impatto dell'informatica sugli schemi cognitivi degli individui e alla sua induzione di alterazioni percettive che possono interferire, a vario titolo, sui livelli di consapevolezza dei delinquenti durante le loro azioni criminali.

L'avvento del terzo millennio rappresenta quindi per gli studiosi del comportamento umano una fase di capillare diffusione di una modalità socio-comunicativa nuova, strettamente correlata alle tecnologie digitali. La cultura, le abitudini, la psicologia dei singoli individui e delle organizzazioni si trovano, a seguito di tale diffusione, "costrette" ad una sorta di ristrutturazione cognitiva che condurrà probabilmente entro breve tempo a vere e proprie modificazioni antropologiche stabili.

Questa fase è caratterizzata dall'attività di alcuni studiosi (psicologi, psichiatri, sociologi, criminologi, antropologi) che prima degli altri hanno acquisito le competenze digitali e la capacità di correlarle teoricamente all'azione umana e alla devianza e che costituiscono una vera e propria avanguardia nel panorama scientifico mondiale. In un futuro prossimo queste teorizzazioni e la dimestichezza operativa con le interazioni digitali, dovranno essere inserite in pianta stabile nel bagaglio formativo di ogni figura professionale vicina alle Scienze dell'Uomo.

### **L'influenza del digitale sul crimine**

Attualmente l'information technology agisce sulla criminalità modificando forme delinquenziali classiche, introducendo forme criminali nuove e alterando i processi di percezione del crimine:

(a) *Modifica di forme criminali tradizionali.* Il crimine, soprattutto quello professionale, si adatta a tutte le innovazioni che migliorano la sua efficienza, compreso quindi l'ICT. L'avvento di internet e dell'informatica ha così indotto delle modifiche di alcune forme criminali, già da tempo radicate nel tessuto sociale:

- ❑ Furti di informazioni e spionaggio
- ❑ Truffe e frodi
- ❑ Gioco d'azzardo
- ❑ Prostituzione
- ❑ Traffici vari (armi, droga, organi)
- ❑ Molestie, minacce
- ❑ Pedofilia (adescamento, pornografia)
- ❑ Pedofilia organizzata
- ❑ Criminalità organizzata (riciclaggio, comunicazioni)
- ❑ Terrorismo
- ❑ Proselitismo delle sette sataniche

(b) *Nascita di nuovi crimini.* La diffusione dell'I.C.T. ha anche portato delle forme criminali nuove, in grado di articolarsi solamente all'interno dei nuovi sistemi di comunicazione digitale:

- ❑ Cyberpedofilia (scambio di pedopornografia)
- ❑ Cyberterrorismo
- ❑ Hacking
- ❑ Diffusione di virus informatici
- ❑ Truffe telematiche via email
- ❑ Spamming
- ❑ Violazione della privacy da parte di aziende
- ❑ Net-strike
- ❑ On-line gambling
- ❑ Diffusione di informazioni illegali on-line (violenza, razzismo, esplosivi, droghe, sette sataniche, pedofilia ecc.)

(c) *Le alterazioni nella percezione del crimine.* L'uomo, come tutte le altre specie del resto, si adatta continuamente alle modifiche dell'ambiente, fornendo delle risposte adattive che dopo un certo tempo si stabilizzano in caratteristiche strutturali. In questa fase storica la sua capacità adattiva deve far fronte ad una modifica rapida che incide profondamente sulle sue modalità percettive, cognitive e affettivo-relazionali, sottoponendolo probabilmente ad un impegno evolutivo mai sopportato prima d'ora. Mai come adesso le strutture del suo sistema nervoso devono sintonizzarsi e addomesticarsi a delle modalità nuove di interazione con gli altri esseri umani, con gli oggetti, con lo spazio fisico che lo circonda e addirittura con il proprio corpo (pensiamo alla realtà virtuale delle tute erotiche-stimolanti). L'individuo è immerso in una fitta rete di comunicazioni che spesso non è semplicemente "mediata" dalla tecnologia digitale ma che in particolari condizioni di complessità progettuale sembra assumere vita propria.

Molte delle categorie e dei sistemi che le persone si creano ed utilizzano per organizzare la propria immagine del mondo cominciano a essere infatti fortemente influenzati dalla logica digitale. Di conseguenza, le azioni che derivano dalle prospettive e dalle immagini costruite all'interno di un mondo digitalizzato necessitano a loro volta di nuove categorie analitiche dotate di diverse peculiarità. Tali condizioni necessitano dell'acquisizione di abilità nuove nello stile comunicativo ma soprattutto nei processi di pensiero a cui è chiesta sempre maggiore flessibilità e rapidità nel passaggio operativo tra dimensione reale e dimensione virtuale, tra una relazione mediata da uno spazio emotivo-fisico a una relazione mediata da uno spazio emotivo-artificiale.

Anche la valutazione criminologica di un comportamento criminale implica quindi attualmente la necessità di una ricostruzione dell'influenza della dimensione digitale sulla modalità percettiva del soggetto nelle varie fasi dell'azione illegale. Gli schemi cognitivi e i processi percettivi che hanno corresponsabilità nelle dinamiche criminali non possono sfuggire a tali influenze intervenendo nell'attività di strutturazione dell'esperienza e nell'organizzazione e significazione delle azioni. Si rileva ad esempio, talvolta, in alcuni soggetti osservati, una certa difficoltà nell'identificare il limite che separa la realtà dal virtuale o nella capacità dinamica di tornare velocemente in una situazione di realtà dopo una certa permanenza in un fase di virtualità, e tale difficoltà assume rilevanza in Criminologia in special modo nello studio della fase di percezione, distinzione e valutazione, da parte dell'autore di un crimine, degli effetti provocati con il proprio comportamento.

L'uomo "*in fase di digitalizzazione relazionale*" è ancora abituato ad un riscontro percettivo della sua operatività nella lettura delle modificazioni evidenti sugli oggetti tangibili, fisici, stabili nonché sull'emotività dell'interlocutore e tale riscontro sembra risultare meno efficace quando è mediato da un messaggio di ritorno digitale che pur se in continua raffinazione, costituisce ancora un simulacro imperfetto. Pensiamo ad esempio quanto la prova tangibile degli effetti negativi prodotti sulla vittima possa rappresentare un fattore di antagonismo al crimine in soggetti dotati di un quadro morale ben strutturato e come la mediazione di uno spazio virtuale tra l'autore del crimine e la sua vittima possa invece attenuare la percezione di tali effetti.

Nella capacità dell'individuo di spostarsi rapidamente e con efficacia tra le interazioni digitali a quelle fisiche è quindi racchiusa, in quest'ottica, la chiave interpretativa di eventuali comportamenti disfunzionali, di interesse criminologico (nelle modalità di dispercezione delle conseguenze delle proprie azioni).

### **La spiegazione del crimine in ottica digitale**

Le azioni criminali, così come documentato dalla moderna letteratura specialistica, risultano essere frutto di dinamiche complesse, strettamente legate ai processi di interazione dell'autore con le norme penali e sociali, con l'ambiente esterno, con la vittima e, in definitiva con il proprio sé. I crimini vengono infatti costruiti, elaborati (e spesso impediti) da un processo di pensiero che molto si basa sull'anticipazione mentale degli effetti del proprio comportamento (effetti sociali e legali)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> DE LEO G., PATRIZI P., *La spiegazione del crimine*, Il Mulino Bologna 1999:

Gli uomini, ovvero, orientano il proprio comportamento in base a una serie di informazioni che provengono dalla loro esperienza e dall'ambiente esterno, soprattutto dall'interazione con gli altri individui e con le norme (giuridiche e sociali) attinenti a tale comportamento.

È possibile insomma definire il criminale, ma anche la persona comune, come "*social cognizer*"<sup>2</sup>, vale a dire una persona che seleziona, organizza le informazioni provenienti dal mondo esterno, costruendosi in questo modo rappresentazioni del contesto in cui vive. Il risultato finale di questi processi consiste in forme di attribuzione di significato a situazioni e a soggetti e, nell'ambito che ci interessa in particolar modo, a conseguenti costruzioni (o meno) di azioni criminali.

Analizzando il crimine informatico in ottica sistemica e interazionista, proponiamo quindi una definizione di computer crime come tutti quei casi in cui "*il computer si interpone tra l'autore del crimine e la vittima o comunque rappresenta lo strumento principale per eseguire una determinata azione criminale*"<sup>3</sup>, sottolineando la sua capacità di alterare ad esempio la percezione di gravità dell'azione criminale, la percezione della vittima, la stima dei rischi di essere scoperto e catturato.

### **Le ricerche sugli aspetti psicologici del crimine informatico**

Le ricerche condotte in Italia in ambito universitario dalla Società Italiana di Psicotecnologie e Clinica dei Nuovi Media (SIPTech), dall'Istituto di Psichiatria e Psicologia dell'Università Cattolica e dallo I.U.R.C. di Roma<sup>4</sup> si orientano sostanzialmente su due filoni:

(a) una serie di studi orientati sulle caratteristiche psicologiche tipiche degli autori di computer crime, nei diversi livelli di "professionalità". Le esperienze maturate da tali studi ci inducono a proporre un possibile "profilo" di un criminale informatico, lontano dagli stereotipi dello *street crime* e dell'*organized crime* che potrebbe comprendere i seguenti tratti:

- ❑ Un soggetto tendenzialmente non-violento;
- ❑ Un soggetto con elevata capacità di pianificazione del comportamento per sfruttare le opportunità dell'informatica;
- ❑ Un soggetto in possesso di minori strumenti psicologici di contenimento dell'ansia (rispetto ai criminali convenzionali) per l'assenza di un contatto diretto con la scena criminis e con la vittima;
- ❑ Un soggetto con tendenza ad operare in solitudine;
- ❑ Un soggetto con tendenza ad acquisire il know how criminale in ambiente informatico;
- ❑ Un soggetto con minore tendenza ad autopercepirsi come un soggetto criminale.

(b) una serie di studi, centrati soprattutto su soggetti di "basso profilo criminale", che stanno mostrando come la percezione del crimine, in ambiente digitale, possa risultare talvolta notevolmente distorta. In tali ricerche si rileva una certa difficoltà da parte di alcuni soggetti nell'identificare il limite che separa la realtà dal virtuale o una ridotta capacità

---

<sup>2</sup> M. HEWSTONE, W. STROEBE, 1991

<sup>3</sup> Strano M., Computer crime, ed. Apogeo, Milano, 2000.

<sup>4</sup> Istituto Universitario di Ricerca Criminologica

dinamica di tornare velocemente in una situazione di realtà dopo una certa permanenza in un fase di virtualità, e tale difficoltà assume rilevanza in Criminologia in special modo nello studio della fase di percezione, distinzione e valutazione, da parte dell'autore di un crimine, degli effetti provocati con il proprio comportamento. Gli elementi alterati sono soprattutto i seguenti:

- ❑ Percezione dell'illegalità del comportamento
- ❑ Stima dei rischi di essere scoperto
- ❑ Stima dei rischi di essere denunciato
- ❑ Percezione del danno procurato alla vittima
- ❑ Valutazione della possibilità della sanzione sociale e legale

Tali elementi entrano in gioco, negli individui, nelle fasi di pensiero che precedono, accompagnano e seguono il comportamento criminale.

Ad esempio, in alcuni casi di pedofilia on-line, le modalità di approccio dei pedofili nelle chat line evidenziano una netta sottostima dei rischi di essere scoperti rispetto alle modalità di approccio classico del mondo reale. Tale circostanza potrebbe costituire un fattore disinibente per taluni soggetti e in un certo senso una facilitazione per il passaggio all'atto.

Uno studio pilota sulle truffe condotte con le carte di credito ha evidenziato una maggiore "disponibilità al crimine" da parte di soggetti completamente avulsi alle dinamiche criminali classiche nel momento in cui vengono proiettati in un contesto digitale laddove la scena criminis si trasferisce tra i polpastrelli dell'autore e la tastiera, tra i suoi occhi e le emissioni elettromagnetiche del monitor.

Le esperienze di ricerca sugli hackers, hanno spesso posto in evidenza la frequente percezione "ludica" delle intrusioni clandestine da parte dei giovani pirati informatici con l'evidente configurazione di atmosfere tipiche dei videogame.

La nascita di una nuova forma di terrorismo che sfrutta le nuove tecnologie di informazione, già definito "cyberterrorismo", comincia a proporre le sue dottrine, le sue logiche e le sue azioni in ambito virtuale, selezionando probabilmente nuove figure di terroristi lontane dallo stereotipo del "duro" degli anni di piombo.

Insomma alcuni comportamenti illegali "tecnomediati" possono essere effettuati da soggetti che difficilmente eseguirebbero analoghe azioni in ambito non-digitale, come ad esempio:

- ❑ Pedofili che non avrebbero il coraggio di adescare un bambino per strada;
- ❑ Terroristi psicologicamente non adatti ad azioni militari;
- ❑ Truffatori che non reggerebbero l'impatto con la vittima "face-to-face";
- ❑ Impiegati scontenti che non avrebbero il coraggio di compiere azioni di sabotaggio tradizionali nella propria azienda;
- ❑ Ladri di informazioni che non avrebbero il coraggio di introdursi in uno spazio fisico (es. un ufficio) che contiene le informazioni da sottrarre;
- ❑ Teppisti che non avrebbero il coraggio di tirare sassi ad una vetrina per strada ed effettuano viceversa un defacement di siti web;

- ❑ Ragazzi che non avrebbero il coraggio di frequentare il mondo della malavita per imparare tecniche utili a compiere azioni illegali e che entrano invece in relazioni stabili con subculture devianti attraverso internet;
- ❑ Persone che non avrebbero il coraggio di insultare nessuno senza la mediazione asincrona dell'email o dell'SMS.

## **Conclusioni**

Gli studiosi contemporanei stanno sperimentando l'avvento e lo sviluppo di un nuovo mondo elettronico, che rappresenta uno dei terreni di confronto culturale maggiormente vivo in questo inizio di secolo essendo portatore di modificazioni in grado di incidere sulle principali dinamiche psicologiche e sociali.

La tendenza ad un agire comunicativo individuale e collettivo attraverso i collegamenti in rete implica l'insorgenza di problematiche percettive nuove che sembrano rappresentare variabili significative in ambito criminologico poiché influenzano il processo di percezione, valutazione e attribuzione di significato che costituisce la base del percorso che conduce gli individui dalla fantasia di un comportamento criminale alla decisione di porlo effettivamente in essere, violando le leggi.

La criminologia si occupa attualmente di computer crime cercando di evidenziare le variabili specifiche di tali crimini. In questa fase storico-scientifica vengono effettuate ricerche comparative tra alcuni crimini commessi attraverso il computer e crimini simili commessi senza l'ausilio del computer.

In un futuro più o meno prossimo, quando il processo di adattamento alle nuove tecnologie sarà completo, non avrà più senso studiare le variabili indotte dal computer nel comportamento criminale. Quando la telematica sarà entrata stabilmente nella struttura sociale, nelle organizzazioni, nell'antropologia e nella psicologia degli individui, non ci sarà più necessità di parlare di cybercriminologia o di computer crime.

Un giorno i computer e la tecnologia digitale diverranno elemento imprescindibile di ogni comparto della vita umana. Gli individui in futuro diverranno quindi perfettamente consapevoli dei crimini commessi attraverso le reti telematiche. Il computer crime sarà allora definito semplicemente crimine.

## **Riferimenti bibliografici**

- Bandini T., Gatti U., Marugo M. I., Verde A., *Criminologia*, Giuffrè, Milano, 1991.
- Bettetini G. (1996) *L'impatto sociale delle nuove tecnologie* in "Technology Review n. 98: 58-62
- De Leo G., Patrizi P., *La spiegazione del crimine*, Il Mulino, Bologna, 1999.
- De Leo G., Strano M., De Lisi C., Pezzuto G., *Evoluzione mafiosa e tecnologia criminale*, Giuffrè editore, Milano, 1995.
- Galdieri P., Giustozzi C. Strano M., *Sicurezza e privacy in azienda*, Apogeo editore, Milano, 2001.
- Guedon J.C (1996) *Internet, viaggio nel cyberspazio*, Universal Electa/Gallimard, Parigi
- Guidotti E. (1996) *Internet e Comunicazione*, Franco Angeli, Milano

Kutchinsky B., *Aspects sociologiques de la déviance et de la criminalité*, in Conseil de l'Europe, Comité pour les Problèmes Criminels: La perception de la déviance et de la criminalité, Strasbourg, 1972.  
n. 3: 307-327

Serra C. Strano M., *Nuove frontiere della criminalità: la criminalità tecnologica*, Giuffrè editore, Milano, 1997.

Serra C., Strano M., *Nuove Frontiere della Criminalità, la criminalità tecnologica*, Giuffrè, Milano, 1997.

Sterling B., *Giro di vite contro gli hacker*, Shake, Milano, 1993.

Strano M., *Computer crime: Manuale di Criminologia informatica* edizioni Apogeo Milano, 2000;

Strano M., Di Giannantonio M., De Risio S., *Manuale di Criminologia Clinica*, Rossini editore, Città di Castello, 2000

Strano M., *Hackers: sviluppi e prospettive della cybercriminologia* in: *Psicopatologia delle realtà virtuali*, (Caretti V., La Barbera D.) Masson editore, Milano, 2001.

Strano M., *La criminalità organizzata nelle istituzioni totali: la dimensione comunicativa* in: Serra C (a cura di), *Istituzione e comunicazione*, Seam edizioni, 1998 (1° ristampa modificata);

Strano M., *La pedofilia e internet: quali rischi per i minori*, in: *Reti telematiche e trame psicologiche* (Di Maria F., Cannizzaro S., a cura di), editore Franco Angeli, Milano, 2001.

Strano M., Neigre B., Galdieri P., *Cyberterrorismo*, Yackson Libri, Milano, 2002

Strano M., *Telematica e pedofilia* in Cantelmi T., Del miglio et al. (a cura di), *La mente in internet*, Piccin editore, 1999;

Strano, M., M. di Giannantonio, M., Verrengia, C.M. L'ocaso, *Alice nella rete delle meraviglie: esperienze di cyberpedofilia*, in: *Psicopatologia delle realtà virtuali*, (Caretti V., La Barbera D.) Masson editore, Milano, 2001.

TURKLE S., *Vita sullo schermo, nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*. Edizioni Apogeo.

Dr. Marco Strano, Direttore Tecnico Psicologo del Centro di Neurologia e Psicologia Medica della Polizia di Stato. Distaccato presso il Servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni come dirigente dell'UACI (Unità di Analisi sul crimine informatico).

Gli articoli possono essere riprodotti interamente o in parte citando l'autore e la fonte: Nome autore su: [http://www.poliziadistato.it/pds/informatica/ricerche\\_studi.htm](http://www.poliziadistato.it/pds/informatica/ricerche_studi.htm)