



La nuova frontiera del disagio giovanile: l'illegalità sulla rete internet.

Strano M.

Introduzione: il concetto di disagio giovanile

Durante l'adolescenza e gli anni subito seguenti il giovane si trova costretto ad affrontare situazioni particolari, connesse all'età specifica ed al modo in cui "vive" il proprio sviluppo. E' in questa delicata fase che i giovani, nella società occidentale, incontrano il maggior numero di difficoltà per affermarsi e possono scegliere di dare un significato "diverso" alla loro esistenza attraverso condotte devianti o criminali. E' il momento particolare della crescita, nel quale le attese dell'adolescente sono fortemente influenzate dai processi di socializzazione vissuti precedentemente e dal modo in cui egli intende le aspettative degli altri nei suoi confronti. I problemi che si determinano in tale situazione non solo di contrasto ma anche di conflitto e le forze che da queste situazioni si generano danno luogo ad un profondo mutamento del sentimento di sé (Marotta, 2000).

Il problema riguarda natura, sviluppo e valutazione del sé, è un prodotto dell'interazione sociale ed è definibile come "*l'immagine che una persona si forma in base alla percezione delle reazioni altrui*" (Balloni, 1986). E' quindi evidente l'importanza, nel processo di valutazione di se stessi, dell'esatta percezione e interpretazione delle reazioni altrui e il significato che, soprattutto nei giovani, stima di sé e "sé ideale" possono assumere nella propria realizzazione e di conseguenza nel comportamento. Per la maggior parte di essi, realizzare un "sé effettivo" quanto più possibile vicino al "sé ideale" diventa un obiettivo di primaria importanza e la non realizzazione può portare anche alla delinquenza (Marotta, 2000).

Le problematiche del *disagio giovanile* e dei comportamenti delinquenti correlati sono state ampiamente indagate in vari ambiti di ricerca (Balloni, 1986). Di frequente sono emerse indicazioni sull'esistenza di *un'ideologia giovanile* in contrasto con quella della società degli adulti (Franchini, Introna, 1972) e tale contrasto è in larga parte responsabile delle situazioni di disagio e di aggressività conflittuale nei riguardi dell'ambiente esterno (Marotta, 2000).

La maggior parte dei giovani, fortunatamente, pur sperimentando quotidianamente un contesto sociale che offre strumenti di supporto e di sostegno alla loro crescita spesso insufficienti, non si rifugia in comportamenti di violenza (o di devianza in genere) ma tende a sviluppare comunque l'accettazione della struttura sociale in cui vive e si muove.

In alcuni casi però, talvolta a seguito di dinamiche complesse e di difficile valutazione, le medesime situazioni si traducono in contesti di disagio giovanile e in comportamenti ad esso correlati: l'abbandono scolastico, un consumo di droga e di alcol occasionale e abituale; il bullismo, varie forme di crimine contro il patrimonio, i comportamenti violenti, i comportamenti autodistruttivi suicidari.

Da qualche anno a questa parte le problematiche del disagio giovanile sembrano riflettersi e manifestarsi anche attraverso un uso distorto della rete internet, ad esempio nell'ambito delle

intrusioni clandestine e dei danneggiamenti di *siti web* operati da giovani hackers (Strano 2000).

I gruppi di giovani hacker: le nuove manifestazioni del disagio giovanile

Varie ricerche scientifiche (Strano 2000, 2001, 2002) hanno confermato l'esistenza di molti giovani hackers che considerano l'hacking principalmente un vezzo o un gioco e un sistema per dimostrare a sé e agli altri la perizia acquisita in campo informatico evidenziando profili criminologici abbastanza bassi (in termini ad esempio di consapevolezza dell'illegalità) anche se contraddistinti da elevate pratiche autoassolutorie di *moral disengagement* (Rogers, 1999).

La motivazione che sovente emerge nelle loro azioni illegali è talvolta comparabile, con quella di certe forme di violenza contro le cose e contro le persone, apparentemente senza un vantaggio pragmatico per l'autore (es. danneggiamenti di pubbliche infrastrutture) ma spiegabili nella valenza comunicativa che tali azioni implicano, sia diretta verso l'ambiente esterno e sia diretta verso il sé dell'autore: danneggiare il sistema informatico per mostrare/mostrarmi che sono in grado di farlo e per aumentare il livello di autostima.

Sembra emergere, inoltre, che l'hacking rappresenta talvolta uno strumento per alcuni giovani per entrare in comunicazione con il mondo degli adulti "a livello paritetico" attraverso il canale criminale, costringendo la società a difendere i propri gangli vitali da coloro che, non essendo ancora direttamente implicati nei processi produttivi, vengono usualmente trattati con "sufficienza" (Baraldi, 1988). L'essere considerati "importanti" (anche se in ambito illegale) potrebbe così costituire un elemento affascinante per alcuni soggetti che vivono particolari condizioni di disagio ed inseriti in una rete di interazioni subculturali con altri soggetti che, per così dire, condividono e rinforzano tale attività.

La presenza di una rete subculturale al cui interno vengono scambiate informazioni tecniche e attribuzioni simboliche risulta confermata. La produzione di subculture devianti, nel mondo digitale, è spesso svincolata dal luogo fisico delle gangs di strada e dai contatti face to face. Nonostante gli hackers si autodefiniscano spesso come soggetti che amano operare in solitudine, (e spesso in situazione di competitività tecnica con altri hackers) dal loro comportamento emergono altresì delle contraddizioni in tal senso. Spesso, infatti, sembra emergere invece una ricerca della gruppaltà, espressa in forma atipica e riconducibile a una rete di cyberinterazioni. Essi tendono ad associarsi con soggetti simili, che svolgono le medesime azioni, spesso solo attraverso la rete, ma alcune volte anche in contatti face-to-face nell'ambito di club o di specifiche *convention*.

Questa situazione suggerisce l'elevato livello di apprendimento, circolazione di informazioni e scambio di tecniche all'interno di tali comunità, centrate evidentemente sul possesso di competenze (e spesso sulla competitività) e su uno specifico universo morale e simbolico. Il nesso tra le pratiche di pirateria informatica *on-line* e il disagio giovanile non è sempre eclatante. I profili personologici emersi, nei primi soggetti analizzati, mostrano in effetti dei quadri dissimili per quanto riguarda l'introversione/estroversione, l'affettività e l'emotività. Gli intervistati, inoltre, raramente si "autopercepiscono" e si "autodefiniscono" come portatori di situazioni di disagio specifico (Gotti, Strano, Neigre, 2001).

I giovani hacker studiati snodano però il proprio cammino su un percorso comunicativo personale e per certi versi elitario, creandosi una rappresentazione esistenziale "mitica" che li conduce a lungo termine all'illegalità e alla solitudine.

Le molte ore passate davanti al computer, i tentativi estenuanti di intrusione all'interno di un sistema, la soddisfazione ricercata nell'aggirare le difese di un sito web, al di là dei rischi di natura penale, si configurano sovente come una sorta di "rifugio della mente", all'interno di una realtà digitale offerta dalle nuove tecnologie di comunicazione.

L'inadeguata capacità di definire un modello esistenziale confacente con le proprie potenzialità e corrispondente ai propri bisogni nell'ambito del sistema reale (fisico), sembra quindi spingere alcuni giovani al un modello esistenziale alternativo, che trova espressione all'interno di un sistema comunicazionale artificiale, fruito con modalità illegali. E tale modalità può inserirli in un circuito di stigmatizzazione (a seguito di denuncia penale), analogo a quello che può produrre un comportamento antisociale tradizionale.

Aspetti criminologici dei gruppi devianti tradizionali

La "banda" è un modello del gruppo violento, il fenomeno tipico delle grandi concentrazioni urbane osservato e studiato maggiormente nelle società anglosassoni e americane, mentre in Italia non ha mai assunto dimensioni preoccupanti. Essa ha una struttura di tipo gerarchico nel senso che all'interno del gruppo esiste una stratificazione in grado di garantire le comunicazioni in contesti di violenza e di complessità ridotta. La violenza è la riduzione della complessità basilare della banda e, allo stesso tempo, la principale modalità selettiva all'interno del gruppo oltre ad una serie di rituali stabiliti, ai quali gli aspiranti devono aderire esteriorizzando gesti di obbedienza nei confronti del "capo" (Marotta, 2000).

La letteratura scientifica ci ha mostrato la presenza di elementi connotativi ricorrenti (tutti insieme o alcuni di essi) nell'ambito dei gruppi devianti tradizionali che nascono e si sviluppano nel mondo fisico, (fuori del cyberspazio). Le gangs di strada, ad esempio, presentano delle peculiarità simboliche e comportamentali ricorrenti che ne costituiscono l'ossatura culturale. Tali elementi sono:

- la presenza di un quadro morale che definisce accettabili alcuni comportamenti che violano una norma penale e che vengono, viceversa, usualmente considerati riprovevoli dalla cultura dominante;
- la circolazione di una serie di competenze diffuse che consentono di realizzare delle azioni illegali e che vengono apprese dagli appartenenti al gruppo (esecuzione di crimini, elusione della scoperta e della cattura, eccetera);
- la presenza di un linguaggio tipico condiviso;
- la presenza di una gerarchia interna definita e di uno o più leaders;
- la fruizione di musica, letteratura o altre forme artistiche i cui testi/contenuti confermano il quadro morale del gruppo;
- la presenza di una simbologia specifica (grafica murale, oggettistica, abbigliamento, tatuaggi eccetera) e di rituali che rinforzano il senso di appartenenza;
- la frequentazione di luoghi fisici di aggregazione abituale (strade, locali, clubs, eventi, stadi);
- il consumo diffuso di sostanze psicotrope o alcool;
- l'esecuzione di varie forme di crimine;
- l'attuazione di comportamenti violenti (fisici o verbali) diretti verso soggetti esterni ed interni al gruppo.

Alle tradizionali bande giovanili, dedite a varie forme delinquenziali (furti e vandalismi, violenza) si sono aggiunte aggregazioni di tipo diverso: *i gruppi devianti del cyberspazio*.

Aggregazioni subculturali nel cyberspazio: i gruppi di hackers

I *gruppi devianti del cyberspazio* presentano numerose differenze con le subculture giovanili tradizionali (le gangs di strada, i punk, eccetera). Emerge ad esempio l'assenza di simbologia fisica di identificazione che normalmente riveste un ruolo importante nella coesione dei gruppi devianti convenzionali. Anche le gerarchie interne non sembrano essere ben definite a parte quelle assai sfuggenti legate al livello di competenza. Normalmente gli appartenenti ai gruppi hackers utilizzano degli pseudonimi (detti handles), sovente privi di elementi che consentono l'identificazione sociale del soggetto (età, sesso, nazione di origine, eccetera). A differenza delle aggregazioni subculturali tradizionali, i gruppi di hackers non presentano delle caratteristiche di assoluta omogeneità di età o di ceto essendo composti da soggetti con caratteristiche spesso assai diversificate anche se la prevalenza, dei loro membri sembra essere di giovani di buon livello sociale e culturale (Sterling 1992).

Il linguaggio comune si pone come il più importante elemento di coesione e di identità per i "cybergruppi" devianti. Gli hackers condividono infatti un vero e proprio gergo, fortemente permeato dalla lingua inglese e da termini di informatica. Tale forma di linguaggio costituisce il mezzo primario di comunicazione intergruppo e intragruppo e appare volutamente criptico ed allusivo rappresentando un'importante ossatura dell'identità subculturale del mondo dell'hacking. Il gergo degli hackers costituisce una struttura su cui si consolidano affinità e sentimenti di identità di gruppo, una struttura posta in aperta conflittualità con la "cultura dominante" non-digitale.

Il linguaggio delle comunità underground dell'infosfera digitalizzata è anche uno strumento di identificazione immediata tra membri sconosciuti e nel contempo un immediato reciproco test di competenza informatica tra gli interlocutori (se non capisci di che cosa sto parlando non conosci quello di cui ti sto parlando)..

Conclusioni

Con lo sviluppo del cyberspazio e della cybercultura si affianca allo spazio di interazione fisico convenzionale (caratterizzato da una serie di singole intelligenze che interagiscono), un sistema di relazioni digitali definito infosfera digitalizzata. I i soggetti e i gruppi devianti che si muovono nel nuovo ecosistema digitale presentano delle caratteristiche diverse rispetto quelli "tradizionali" e questa diversità necessita di contenuti teorici nuovi. La produzione di *subculture devianti*, con la diffusione della telematica, può divenire svincolata dal luogo fisico delle gangs di strada e dai contatti *face to face*, mettendo rapidamente in crisi il paradigma di indagine scientifica tradizionale oltre che le usuali strategie di controllo e prevenzione da parte degli organi istituzionali. Anche in tale contesto le dinamiche di illegalità possono essere lo specchio di condizioni di disagio giovanile, esorcizzate attraverso azioni telematiche di disturbo e di danneggiamento, che presentano, attualmente, contorni meno definiti rispetto a quelli del sistema socio-culturale convenzionale.

Riferimenti bibliografici

- Agnew R. (1993) *Why do They do it? An Examination of the Intervening Mechanisms Between "Social Control" Variables and Delinquency* in "The Journal of Research in Crime and Delinquency", vol. 30 n.3: 245-266
- Akers R.L. (1996) *Is Differential Association/Social Learning Cultural Deviance Theory?* in "Criminology", vol.34 n.2: 229-247
- Balloni A "Criminologia in prospettiva" Editrice Clueb, Bologna 1986
- Balloni A., *In tema di delinquenza giovanile e realizzazione di sé*, in D. Palazzo (a cura), *Giovani-realtà*, n.19, luglio/settembre 1986
- Bandini T., Gatti U., Marugo M. I., Verde A., *Criminologia*, Giuffrè editore, Milano, 1991.
- Baraldi C., *Comunicazione di gruppo. Una ricerca sui gruppi giovanili*, Angeli, Milano, 1988.
- Bettetini G. (1996) *L'impatto sociale delle nuove tecnologie* in "Technology Review n. 98: 58-62
- Bruinsma Gerben J.N (1992) *Differential Association Theory Reconsidered: An extension and its Empirical Test* in "Journal of Quantitative Criminology", vol.8 n.1: 29-49
- Chandler, A. (1996). *The changing definition and image of hackers in popular discourse*. International Journal of the Sociology of Law, 24, 229-251.
- Chantler, N. (1996). *Profile of a computer hacker*. Florida: Infowar.
- Cloward R. A, Ohlin L.E., (1968) "Teoria delle bande delinquenti in America" Laterza, Bari , pp. 186-197
- De Leo G., Patrizi P., *La spiegazione del crimine*, Il Mulino, Bologna, 1999.
- Franchini e Introna, *Delinquenza minorile*, Cedam, Seconda Ed., Padova, 1972
- Marotta G., *Il disagio giovanile e la criminalità minorile*, in: Strano M., Di Giannantonio M., De Risio S., *Manuale di Criminologia Clinica*, Rossini editore, Città di Castello, 2000
- Gotti V., Strano M., Neigre B., "applicazione di un assessment criminologico per lo studio di casi: un giovane hackers" Comunicazione al Convegno internazionale "Media digitali e

psicotecnologie: viaggi nella mente dei mondi virtuali", Erice, Villa San Giovanni, 28 giugno-1 luglio 2001.

Rogers, M.A. *Modern-day Robin Hood or Moral Disengagement, Understanding the Justification for Criminal Computer Activity* Daily Mail & Guardian 10 February 1999

Sterling B., *The Hackers crackdown*, Shake edizioni, Milano, 1993.

Strano M., *Computer crime*, Ed. Apogeo, Milano, 2000

Strano M., *Dalle subculture devianti alle dimensioni dissociali dell'infosfera: le nuove modalità di aggregazione tecnomediata dei gruppi delinquenti nel cyberspazio.*, in Ricerche sui Gruppi, n° 11/12, (Gruppi e Internet), 2001

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

Strano M., Kertesz C., L'Occaso C. M., di Giannantonio M., De Risio S., *Aspetti personologici degli hackers: uno studio clinico*, Relazione al Convegno "Computer crime", 27 aprile 2000, Biblioteca del CNEL, Roma.

Strano M., *Le informazioni illegali su Internet*, in Byte, Maggio 1999

Turkle S., *Vita sullo schermo, nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*. Edizioni Apogeo, Milano, 1995

Wynn G. R., *Cyberculture and Differential Association: the Net effect on juvenile delinquency*, Georgia State University, 1998.

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