

Tecnologie dell'informazione e nuovi processi di vittimizzazione

*Gemma Marotta**

Riassunto

Le nuove tecnologie, da un lato, hanno prodotto indubbi effetti positivi, dall'accelerazione della diffusione culturale alla comunicazione tra "mondi" prima sconosciuti, dall'altro sono diventate anche strumento di nuove modalità devianti e criminali.

Nel lavoro si discutono i processi di vittimizzazione in rapporto ad alcuni reati (furto d'identità, pedopornografia on line, cyberstalking), nonché alle nuove forme di dipendenza, dovuti ai new media, allo scopo di metterne in evidenza i pericoli di un loro uso distorto o abuso per le potenziali vittime.

Résumé

S'il est vrai que les nouvelles technologies de communication ont produit des effets positifs indéniables, comme l'accélération de la diffusion culturelle et l'échange entre « mondes » jusque-là inconnus, elles n'en sont pas moins devenues un moyen de commettre des actes déviants et criminels nouveaux.

Cet article expose les processus de victimisation liés à certains crimes (comme l'usurpation d'identité, la pédopornographie en ligne, le cyber-harcèlement), et de nouvelles formes de dépendance, afin de mettre en évidence les dangers d'un usage pervers ou délictueux des nouveaux médias.

Abstract

New technologies, on the one hand, have produced undeniable positive effects, from the acceleration of cultural diffusion to the communication between "worlds" previously unknown; on the other hand, they have become now an instrument to commit new crimes and deviants acts.

In the article we will discuss the processes of victimization related to specific offenses (digital identity theft, online paedopornography, cyberstalking) and to new forms of addiction due to the new media. The aim is to highlight the dangers of the misuse or abuse of new technologies.

* Professore associato di "Criminologia e Sociologia della devianza" e di "Istituzioni giuridiche, sicurezza e mutamento sociale" nella Facoltà di Scienze Politiche Sociologia Comunicazione della Sapienza Università di Roma.

1. Premessa.

Le innovazioni tecnologiche e comunicative hanno prodotto, inevitabilmente, una ristrutturazione dello spazio-tempo, all'interno del quale gli individui e i gruppi organizzano le loro esperienze di vita. Come scriveva McLuhan negli anni sessanta del secolo passato: "nell'era della meccanica avevamo operato un'estensione del nostro corpo in senso spaziale e, dopo oltre un secolo di impiego tecnologico dell'elettricità, abbiamo esteso il nostro stesso sistema nervoso centrale in un abbraccio globale che, almeno per quanto concerne il nostro pianeta, abolisce tanto il tempo quanto lo spazio".¹

Grazie ai media globali le persone possono, ogni giorno, "attraversare" realtà radicalmente discontinue e opposte. Alla maggiore velocità di spostamento fisico si accompagnano flussi di comunicazione sempre più intensi e un'accresciuta capacità di mobilità virtuale, fino a raggiungere quello che il filosofo Jacques Attali definisce "nomadismo virtuale".

Va, però, tenuto presente che, anche se il concetto di cyberspace non ha niente a che vedere con lo "spazio fisico" ed è una "realtà virtuale", presenta modalità di costruzione della realtà del tutto analoghe, nel bene e nel male, a quelle del mondo reale. Di conseguenza, oggi, le tecnologie dell'informazione non solo coinvolgono emotivamente in quello che accade dall'altra parte del mondo, ma consentono anche di comunicare istantaneamente con chiunque abbia un computer e un modem, annullando di fatto la distanza fisica. Cambia, perciò, l'esperienza che si ha del mondo, confinata nel presente assoluto e nella molteplicità delle sue potenzialità spaziali: si vive, come

afferma Jameson², in una dimensione sincronica piuttosto che diacronica.

È indubbio che i new media abbiano prodotto effetti sociali positivi di notevole portata, primo fra tutti l'accelerazione dei processi di diffusione culturale³, con la raccolta e diffusione globale di idee, informazioni ed immagini. I sostenitori ne affermano la non responsabilità per il contenuto trasmesso e le eventuali conseguenze, difendendoli con una giustificazione alquanto naif. Peraltro non si possono neanche considerare una distopia, un luogo dove le cose sono le peggiori possibili. Ciononostante, come avviene per tutti i fenomeni, sono diventati anche strumento del "mercato della violenza", violenza intesa come violazione delle norme sociali.

Agli studiosi di criminologia e di vittimologia spetta, perciò, il non facile compito di rilevare l'altra faccia della medaglia: l'abuso deviante e criminale dei mezzi informatici e telematici. L'introduzione delle tecnologie dell'informazione nel mondo criminale, anche se relativamente recente, ha avuto un'immediata propagazione a tutti i livelli, dal singolo alle organizzazioni più sofisticate. Ciò ha posto non pochi problemi dal punto di vista sia criminologico sia vittimologico, per non parlare della complessità della risposta normativa.

Una prima questione riguarda la definizione stessa di cybercrime e di cybercriminal, data la varietà dei fenomeni interessati. La nozione di criminalità

¹ McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, tr.it., Milano, Il Saggiatore 1964.

² Jameson F., "Notes on globalization as philosophical issue", in F. Jameson e M. Miyoshi (a cura di), *The Culture of Globalization*, F Durhan, Duke University press, 1998.

³ Larsen N., "Social effects of mass communication", in R. E. L. Faris (a cura di), *Handbook of Modern Sociology*, Chicago, Rand McNally, 1964, pp. 348-381.

informatica è, tuttora, alquanto ambigua e le difficoltà di interpretazione hanno una ricaduta sulle norme giuridiche che necessitano di costanti adattamenti. Quanto, poi, alla personalità del criminale informatico appare arduo interpretarne i comportamenti e spiegarne le motivazioni, dal momento che si spazia dall'hacker, al pedofilo, al ciberdipendente. È praticamente impossibile, o perlomeno molto difficile, utilizzare le conoscenze classiche della criminologia in questo settore. Peraltro, nella maggior parte dei casi, non è né un marginale né un disadattato, ma un individuo ben integrato nell'ambiente sociale e professionale.

Un'ulteriore difficoltà di analisi è dovuta al "numero oscuro". La criminalità informatica è in gran parte dissimulata; spesso non vi è un'interazione diretta tra autore e vittima; quest'ultima è non di rado la collettività; la dimensione spazio-temporale è dilatata o non identificabile. Questi e altri motivi ne riducono la individuazione e, di conseguenza, la misurazione in termini statistici.

Last, but not least, si pone il fondamentale problema della sicurezza che coinvolge tutti sul piano della vittimizzazione: dai genitori che devono proteggere i figli dal rischio pedofilia, al cittadino che utilizza tessere bancomat e carte di credito, all'azienda che deve prevenire azioni fraudolente sempre più "creative" di insider e outsider, agli Stati che devono difendersi da organizzazioni criminali di tipo mafioso e terroristico. Di nuovo, la complessità del fenomeno implica la necessità di individuare misure di protezione e di sicurezza adeguate⁴.

⁴ Il primo intervento legislativo in Italia risale al 1993 con la legge n.547. La complessa problematica è stata successivamente oggetto della "Convenzione del

2. Alcuni processi di vittimizzazione.

L'interattività che contraddistingue i new media, sia per quanto concerne l'attività ludica, sia in quanto media di socializzazione, contribuisce alla creazione di scenari estremamente immersivi. Da qui il pericolo che si vengano a determinare, da un lato, nuove forme di dipendenza, e, dall'altro, nuove forme di criminalità, legate al cyberspace. Con gli strumenti multitasking, poi, che permettono di fare più cose contemporaneamente, i rischi si moltiplicano.

Appare, pertanto, necessario considerare:

- il concetto di cybercrime;
- la quantità di reati riconducibili a tale specificità criminale;
- l'impatto sociale del fenomeno;
- i danni per le vittime;
- quali strategie individuali e sociali possano essere adottate riguardo ai processi di ciber-vittimizzazione.

Nell'ambito del cybercrime, si possono individuare tre macro-strategie operative, particolarmente interessanti, connesse con l'emersione di nuovi processi di vittimizzazione: a) furto di identità; b) sfruttamento sessuale dei bambini on-line; c) ciber-molestie.

La possibilità di conservare l'anonimato in Instant Messaging, vettore principale di attacco per i sistemi informatici, crea la semplice e pericolosa possibilità di influenzare e manipolare chiunque, soprattutto i minori, senza che ci si possa rendere conto di chi sia l'interlocutore. Peraltro, come

Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica", firmata a Budapest il 23 novembre 2001 e ratificata in Italia con legge n.48/2008, che ha apportato integrazioni e modifiche al codice penale, al codice di procedura penale e al codice della privacy.

sosteneva Nietzsche⁵ “L’uomo è un animale non ancora stabilizzato”, cioè non stabilizzato dall’istinto come avviene per l’animale; ciò risulta particolarmente valido per coloro che si affidano alle, e si fidano delle, persone incontrate in rete, sconosciute ma spesso anche conosciute, che ne sfruttano proprio la mancanza istintuale del diffidare.

Sicuramente il furto di identità appare di notevole importanza, in quanto, oltre a violare la privacy, risulta prodromico alla commissione di diversi altri reati come truffe, furti, diffamazioni ecc. Consiste nell’ottenere indebitamente le informazioni personali di un soggetto, al fine di sostituirsi in tutto o in parte ad esso e compiere azioni illecite in suo nome o ottenere credito tramite false credenziali. I dati necessari possono essere agevolmente reperiti sul web da fonti aperte (OSINT). Infatti, come rilevato dalla *National Cyber Security Alliance*⁶ in una ricerca svolta nel 2008, il 74% degli utenti di social network divulga informazioni personali a rischio. L’83% degli adulti che fruiscono del social networking scarica file sconosciuti da profili altrui, esponendo in tal modo il proprio PC a potenziali attacchi; il 51% dei genitori di bambini che accedono ai siti di social network non imposta regole di accesso ad Internet, esponendo in tal modo il profilo dei propri figli e le relative informazioni personali ai malintenzionati. Inoltre il 36% dei genitori intervistati non sorveglia affatto i figli durante le loro attività di social networking. Dall’indagine emerge un dato ancora più preoccupante: gli utenti dei suddetti siti,

⁵ Nietzsche F., “Al di là del bene e del male. Preludio di una filosofia dell’avvenire”, in *Opere*, tr.it., Milano, Adelphi, 1972, vol.VI, 2, pag.68.

⁶ Cfr. www.informationssociety.it

infatti, oltre a diffondere all’esterno informazioni potenzialmente dannose, adottano comportamenti potenzialmente pericolosi per la salvaguardia della loro privacy, come, ad esempio, scaricare file sconosciuti e rispondere a messaggi di posta elettronica e *instant messaging* non sollecitati. Nello specifico, l’83% dei frequentatori di siti di social networking ha dichiarato di scaricare contenuti dal profilo di altri utenti, mentre il 31% degli adulti ha risposto a messaggi e-mail o di *instant messaging* finalizzati al *phishing*. Pur non fornendo direttamente i propri dati personali, queste attività possono culminare nel furto di identità o nella diffusione di *spyware*, virus e altri pericoli, mettendo a serio rischio la sicurezza del navigatore⁷.

In altre parole, spesso sono gli stessi utenti che, ingenuamente, senza alcuna misura precauzionale, si mettono nella condizione di diventare cibervittime, diffondendo il proprio o altrui “profilo”, in una sorta di autoschedatura, alla ricerca di attenzione sociale per “sentirsi qualcuno”, per “esserci”⁸ o per combattere la solitudine. Si parla, in tal senso, di Sindrome di Pollicino proprio perché ognuno di noi tende a lasciare piccole tracce sul web, facilmente rintracciabili, attraverso le quali si può costruire l’identikit di chi si vuole colpire, tracce utilizzate spesso, ad esempio, da molestatori e stalker, da

⁷ In una interessante intervista, de Kerckhove sostiene che “L’informazione su ciascuno di noi sta crescendo esponenzialmente, insieme alla diffusione dei nostri dati personali: siamo tutti potenziali vittime di violazione della privacy”. Cfr. de Kerckhove, “Il Web produce tribù”, *I Quaderni Speciali di Limes*, Roma, Gruppo Editoriale L’Espresso, a.4, n.1, 2012, pag. 39.

⁸ Al contrario del famoso aforisma di Marshall McLuhan “Più ne sanno di te, meno esisti”. Cfr. Pigliacampo M. (a cura), *Marshall McLuhan. Aforismi e Profezie*, Roma, Armando, 2011.

truffatori, da coniugi in fase di separazione o divorzio.

Riguardo allo Sfruttamento sessuale dei minori on-line, è noto come la diffusione di Internet abbia rappresentato “un vaso di Pandora” per quei tanti pedofili che, grazie alla tecnologia digitale che assicura l’anonimato e la permanenza nel tempo delle immagini, nonché l’ampia condivisione e la portability, hanno trovato il modo di soddisfare la loro perversione sessuale, altrimenti forse inespressa. Tanto che, dagli anni novanta del Novecento, sono attivi in rete, addirittura, siti di sostegno pro-pedofilia, come quello della *Danish Pedophile Association* o del *Pedophile Liberation Front*⁹.

Sicuramente, il problema del grooming (adescamento on-line) ed in particolare dell’autogenerazione, da parte della vittima, di fotografie di carattere sessuale, condotta tipica della dinamica abusante/vittima, che si instaura in tali casi, conduce ad una nuova forma di vittimizzazione, principalmente connessa alla distribuzione delle immagini on-line, riducendola

anche a vittima di ricatto, le cui conseguenze sono:

1. Assenza di rispetto per sé stessi.
2. Responsabilità personale e convinzione di non essere considerati dagli altri come vittime.
3. Paura nel non poter sapere chi effettivamente vedrà le foto.
4. Paura per il giudizio dei pari e della famiglia (rischio di subire atti di bullismo).
5. Paura nel non conoscere i soggetti che li hanno adescati.
6. Consapevolezza che la visione di tali immagini costituirà l’eccitazione sessuale per altri soggetti.
7. Consapevolezza di non poter mai uscire dalla condizione in corso, pur avendo subito un solo abuso.

Quando si parla di vittimizzazione on-line è necessario distinguere principalmente tre categorie di vittime: quelle che sono state o sono abusate nell’ambito del proprio ambiente relazionale-sociale, le cui immagini di abusi sono distribuite attraverso i new media; quelle che sono adescate on-line e che successivamente sono abusate nel contesto reale; quelle che sono adescate ed abusate on-line.

Inoltre, come nota Sharon Cooper, esperta degli aspetti medico-legali e sociali dello sfruttamento dei minori e dei relativi reati on line : "I dati demografici delle immagini di abusi sessuali su bambini costituiscono una scienza incompleta poiché la maggior parte delle immagini verificate sono relative a bambini in età prepuberale. Quei ragazzi e quelle ragazze con incompleta maturità sessuale, che hanno iniziato lo sviluppo puberale, costituiscono un significativo potenziale numero di vittime che però non sono censite nell’attività

⁹ Solo a titolo di esempio riportiamo alcune frasi che si potevano leggere, qualche anno fa, sul sito del Front e che si commentano da sole: “Uno dei punti di vista di base del PLF è che il sesso in se stesso non sia dannoso ai bambini. Crediamo che ogni danno che capiti ai bambini in conseguenza di una attività sessuale con altri bambini o con adulti sia causato dalla reazione della società a tale comportamento. E’ la colpa e il tabù associati alla sessualità dei bambini (e alla sessualità in generale) che possono causare problemi psicologici ai bambini “sessuati”; “I pedofili si prendono proprio cura del benessere dei bambini: si può discutere se il benessere includa il sesso o no, però i pedofili fanno tutto il loro meglio per assicurare il benessere del bambino”; “I bambini non sono “forzati” a posare per la pornografia infantile più di quanto siano “forzati” a fare sesso. Semmai il minore coinvolgimento emozionale che il sesso-per-spettacolo ha su una relazione sessuale privata, lo rende più facile da farsi al bambino. Inoltre, le ricompense materiali per la partecipazione a fotografie o film pornografici sono solitamente gradite al bambino”.

di controllo sugli abusi ai minori. Le ragioni di questo gap sono dovute al fatto che la maggior parte degli analisti, che monitorano le immagini su Internet, si sentono più sicuri nel determinare che un'immagine è relativa all'abuso su di un bambino, quando non ci sono affatto prove di maturazione sessuale"; inoltre "la distribuzione di immagini di abusi sessuali sui bambini significa che ci può essere una vittima e molti colpevoli. Il fatto che queste immagini siano diffuse e scaricate da altri porta a sintomi intensificati di disturbo post-traumatico da stress, depressione ed ansia o, anche, di paranoia, una diagnosi finora non comunemente osservata negli abusi sessuali su minori"¹⁰.

Se quest'ultima diagnosi appare alquanto eccessiva, sicuramente le altre si riscontrano molto spesso nei casi di abuso sessuale, non solo on-line. La consapevolezza, da parte della vittima, soprattutto adolescente, di aver innescato, per ingenuità o imprudenza, il processo di diffusione delle proprie immagini porta, infatti, quasi sempre, a cambiamenti improvvisi nel comportamento, come ad esempio alterazioni delle abitudini alimentari (anoressia, bulimia), fobie, malesseri psicosomatici, atteggiamenti isterici e di ribellione, disturbi del sonno, atti di autolesionismo e tentativi di suicidio; nel rendimento scolastico; nella vita sociale e affettiva, come sfiducia e diffidenza verso il prossimo ed incapacità di stabilire relazioni positive con i compagni, isolamento sociale¹¹.

¹⁰ Cooper S., "The sexual exploitation of children and youth: redefining victimization", in Olfman S. (a cura di), *The Sexualisation of Childhood*, Westport, Conn., Praeger, 2009, pp.105-120.

¹¹ Cfr. ad esempio Pacciolla A., Ormanni I, Pacciolla A., *Abuso sessuale. Guida interdisciplinare*, Laurus Robuffo, Roma, 2004.

I suddetti sintomi ci portano ad un'ulteriore riflessione, cui si accenna soltanto: il diverso modo, offerto dal cyberspace, di entrare in contatto con la sofferenza propria e altrui, attraverso foto e video di abusi sessuali di natura sadica. Rifacendoci all'Hyperpersonal Model di Joseph Walther¹², nel quale si sostiene che, mediante l'iperpersonalità, il processo comunicativo mediato dal mezzo informatico risulta addirittura socialmente più ricco e desiderabile di quello faccia a faccia, in quanto permette agli interlocutori di esercitare una maggiore padronanza sul processo di modulazione dei contenuti, possiamo ritenere che anche nella ricerca della sofferenza attraverso il cyberspace si possano sperimentare nuove modalità di percezione di sé e degli altri. Si pensi, ad esempio, alla percezione e al processo di gestione dei contenuti che può avere, da un lato, un soggetto masochista nel postare un proprio video nella consapevolezza che verrà visto, commentato e condiviso da altri utenti (ricordiamo i suicidi collettivi di minori consumati in contemporanea on line), dall'altro un soggetto sadico che fruisce nella rete di contenuti violenti. In entrambi i casi, come afferma Patricia Greenfield¹³, la percezione della propria attività subirà un ampliamento sensoriale. Ma è proprio tale ampliamento che provoca nelle vittime quelle paure e insicurezze, prima elencate, e le porta spesso a reagire con crisi di panico e gesti inconsulti.

¹² Walther J. B., "Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition", in *Computers in Human Behavior*, 2007 (23), pp. 2538-2557.

¹³ Greenfield P., Yan Z., "Children, adolescents, and the internet: a new field of inquiry in developmental psychology", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 42 (3), 2006, pp. 391-4.

I processi di vittimizzazione per mezzo della tecnologia digitale rappresentano nuove sfide per il trattamento delle vittime. Tra i diversi programmi attuati possiamo citare *Innocence in Danger*¹⁴, un movimento internazionale contro l'abuso sessuale dei minori, che rivolge una particolare attenzione alla distribuzione, attraverso Internet, di immagini di abusi su minori e al cosiddetto "rischio digitale", che i new media rappresentano oggi, in particolare per bambini ed adolescenti.

A partire dal 1999 *Innocence in Danger* costituisce una rete, cui sono connessi Francia, Svizzera, USA, Marocco, Colombia e Germania. Dal 2004 al 2007 *Innocence in Danger* tedesca ha condotto uno studio su come bambini ed adolescenti, vittime di sfruttamento pedopornografico on-line, vengono curati in Germania, potendo così predisporre un modello di prevenzione e sicurezza on-line. E', inoltre, partner della ONG eNACSO (*European NGO Alliance for Child Safety Online Thematic Network*), che ha realizzato la brochure "The right click"¹⁵.

Innocence in Danger Germania è anche partner di un'iniziativa di ricerca dell'Unione Europea, finanziata dal programma *Safer Internet* denominato ROBERT (*Risk Taking Online Behaviour Empowerment through Research and Training*), insieme al Consiglio degli Stati del Mar Baltico, *Save the Children* danese ed italiano, Stelit International, Edinburgh University, Linköping University and Tartu University, con l'obiettivo di comprendere meglio i processi e le

dinamiche di vittimizzazione, nonché al fine di predisporre programmi di prevenzione ed intervento¹⁶.

Passando alle Ciber-molestie, anzitutto si deve avvertire che con tale termine si definisce il comportamento provocatorio ed intimidatorio posto in essere in ambiente digitale attraverso: giochi on-line, posta elettronica, siti web, newsgroup, social networks, blog, messaggia istantanea. Come si è già accennato, Internet moltiplica le capacità di socializzazione del soggetto, che si pone nella condizione di poter instaurare innumerevoli relazioni con individui per lo più sconosciuti. In tale dinamica si inseriscono anche soggetti che postano singoli messaggi o partecipano a conversazioni on-line con l'obiettivo di offendere, umiliare ed intimidire l'interlocutore.

Il ciber-bullismo ed il cyber-stalking sono due specifiche modalità aggressive delle libertà personali del soggetto vittima. Le molestie, nella vita di relazione, sia essa di coppia, di amicizia, di lavoro, sono sempre esistite, ma, oggi, alla luce della straordinaria diffusione delle nuove tecnologie, si sono estese anche alle relazioni telematiche. Perciò Internet può diventare uno strumento pericoloso nelle mani di chi lo utilizza per perseguire, molestare, intimorire. Il considerevole aumento dell'uso dei computer, non

¹⁴ www.innocenceindanger.de

¹⁵ http://ec.europa.eu/information_society/apps/projects/actsheet/index.cfm?project_ref=SIP-2007-TN-311701

¹⁶ In Italia la legge n.38/2006 ha istituito il "Centro nazionale per il contrasto della pedopornografia sulla rete Internet" presso il Servizio Polizia postale e delle comunicazioni del Dipartimento della Pubblica Sicurezza, finanziato con la L.n.48/2008 che ha ratificato la Convenzione di Budapest. Con la stessa legge viene anche istituito l' "Osservatorio per il contrasto della pedofilia e della pornografia minorile", presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri, con compiti di monitoraggio del fenomeno per il raccordo di tutte le Istituzioni interessate alle tematiche minorili, inclusi gli organi giudiziari ed i Servizi sociali.

solo in ambito lavorativo, ma anche in ambito domestico, ha favorito l'aumento di casi di cyberstalking soprattutto in U.S.A., Gran Bretagna e Australia. In questi paesi si sono costituite associazioni nonprofit (come i Cyberangels, il Working on Halt Online Abuse) e vi sono istituzioni (come l'americano National Centre for Victims of Crime) che si occupano anzitutto di fornire aiuto alle vittime, ma anche di censire e studiare il fenomeno, dandogli visibilità e riducendone il numero oscuro. Con la diffusione di massa delle connessioni a banda larga il cyberstalking è ormai diffuso in tutto il mondo.

Come per gli altri reati informatici, è difficile valutarne esattamente l'incidenza e la diffusione, rispetto a una specifica fascia di popolazione. Le ragioni sono molteplici. In primis, la stessa vittima potrebbe non accorgersi di esserne vittima, sottovalutando la pericolosità di alcuni comportamenti molesti che subisce tramite Internet.

Già nel febbraio del 1999, su richiesta di Al Gore, all'epoca vice-presidente degli Stati Uniti d'America, il Ministro della Giustizia ha stilato un rapporto¹⁷ con l'intento di indagare la natura, la diffusione e la vittimologia del cyberstalking, di monitorare gli sviluppi della legislazione in merito e di suggerire raccomandazioni per proteggere le persone dalle molestie on line. Uno dei primi studi quantitativi sul fenomeno è stato condotto dalla *Wiredsafety.org*¹⁸, una delle più importanti associazioni che si occupano di offrire aiuto e sostegno alle vittime. Essa offre una prima stima riguardo al numero delle persone che ne diventano

vittima, basato sui casi denunciati all'associazione durante il 2002. Dopo una breve definizione del cyberstalking (tipo di molestia che comincia on line e continua off-line, o il contrario, ma può consumarsi solo on-line), si descrivono le modalità di comportamento del cyberstalker, che vanno dall'introdursi furtivamente nel computer della vittima per mezzo di *Trojan horse* e *Worm Virus*¹⁹, al cosiddetto *masquerading*²⁰, che permette di accedere, attraverso l'uso fraudolento della password personale, alla posta elettronica della vittima, usandone l'identità per screditarla e ferirla. La crescita del fenomeno del cyberstalking non accenna a fermarsi, ma il rischio più grande è sicuramente il passaggio dalle molestie on-line a quelle off-line e, quindi, allo stalking vero e proprio. Il cyberstalking può assumere diverse forme, ma condivide importanti caratteristiche con lo stalking reale. Entrambi gli stalker, infatti, sono spinti da un desiderio ossessivo di controllare le proprie vittime.

Appare evidente come, in tal senso, la familiarità con la tecnologia consenta oggi di estendere notevolmente la condotta in questione, grazie all'utilizzo di contenuti multimediali quali foto, video ed audio, spesso debitamente re-mediati, modificati ed alterati, dall'autore.

Risulta, quindi, centrale conoscere le peculiarità dinamiche della comunicazione mediata, nella transizione off-line/on-line, di tali forme di

¹⁹ Spesso si tratta di "un programma che avvia internamente un codice che mira all'alterazione o sottrazione di informazioni", cfr. Corradini I., "Il crimine informatico in azienda", in Marotta G. (a cura di), *Tecnologie dell'informazione e comportamenti devianti*, Milano, LED, 2004, p. 80.

²⁰ Il *masquerading* consiste nell'uso del numero identificativo di un utente autorizzato da parte di uno non autorizzato (password e ID).

¹⁷

[http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/cyberstalkin
g.htm](http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/cyberstalkin
g.htm)

¹⁸ www.wiredsafety.org

comportamento deviante e/o criminale, per poterne comprendere gli effetti sulle vittime.

Nell'analisi delle dinamiche di vittimizzazione primaria e secondaria in ambiente virtuale, è necessario tener conto di:

- A. fattori individuali: età, genere, eventuale mutamento della personalità, pre-vittimizzazione;
- B. evento criminale: specificità dell'accaduto, quali tipologia di reato, modalità attuativa, rapporto vittima/offender;
- C. Aspetti emotivo-percettivi: attribuzione delle responsabilità dell'evento;
- D. Post-vittimizzazione: coinvolgimento del soggetto, da un lato, nell'indotto giudiziario, dall'altro nel sistema di sostegno alle vittime con specifici programmi.

In relazione al primo punto, le ricerche svolte evidenziano una prevalenza di target specifici quali le donne, le fasce d'età più giovani e persone inesperte nell'uso del computer o appartenenti a minoranze, anche se negli ultimi anni si rileva un aumento di vittimizzazione attuata da donne nei confronti degli uomini e da minori verso coetanei (baby cyberstalking). Riguardo all'evento, oltre a quanto si è già detto sopra, va sottolineato che non sempre il rapporto autore/vittima nasce da una precedente relazione affettiva o di conoscenza, che fa presumere motivazioni persecutorie di vendetta o di odio, ma, spesso, sorge da contatti tra sconosciuti o da violazioni del sistema informatico della vittima, che configura, in pratica, una violazione del domicilio virtuale della stessa²¹.

²¹

<http://www.altalex.com/index.php?idstr=30&idnot=34209>

In alcuni casi i molestatore si sostituiscono alla vittima su chat e siti dal contenuto erotico e ne diffondono i cosiddetti "dati sensibili", come indirizzo e numero di casa, esponendola alla mercè di altri possibili molestatore. Si stanno diffondendo anche le vendette on-line: infatti, alcuni individui, per vendicarsi dei propri ex-partner, aprono siti in proprio o pubblicano su siti porno foto compromettenti, spesso accompagnate da messaggi ammiccanti, indirizzi e numeri di telefono, esponendo così la vittima a ulteriori persecuzioni da parte di estranei. In una delle storie raccontate da Mascia e Oddi la vittima comincia a essere prima chiamata al cellulare e, poi, riceve visite a casa da parte di uomini che avevano trovato il suo numero accanto a un annuncio su un sito web di natura sessuale²². Una storia simile è accaduta a New York con protagonista un agente di polizia di 28 anni, che, volendo vendicarsi della sua ex fidanzata, ne ha assunto la identità, introducendosi nel suo account e-mail, e, così, ha contattato circa 70 uomini sul sito www.match.com (un sito internet di appuntamenti dove i due si erano conosciuti), invitandone alcuni a casa della donna. L'uomo è stato accusato, oltre ad altri reati, di stalking, *computer tampering*²³ e molestie aggravate.

A volte lo stalking virtuale precede quello reale, fino alle estreme conseguenze del rapimento e dell'uccisione della vittima da parte dello stalker. Ciò accade perché la vittima stessa sottovaluta il

²² Mascia I., Oddi G., *Storie di ordinaria persecuzione*, Roma, Edizioni Magi, 2005.

²³ Il reato di *computer tampering* si verifica quando, consapevolmente e senza essere in alcun modo autorizzato dal proprietario del computer, una persona accede, direttamente o tramite un software, al computer ottenendo in modo fraudolento dati e/o servizi, oppure ne danneggia il funzionamento in modo parziale o totale o, infine, ne causa la perdita di dati.

pericolo o, quando lo denuncia, le forze di polizia si limitano a consigliare di “spegnere il computer”. In realtà le stesse forze di polizia spesso non hanno gli strumenti tecnici e normativi per affrontare il problema, nonostante ormai, anche in Italia, sia stato introdotto un reato ad hoc²⁴. Le vittime sono così spaventate non solo dal molestatore, ma anche dal fatto di non essere prese sul serio, di essere giudicate come delle mitomani. Come afferma Parry Aftab, direttore esecutivo dei precitati Cyberangels, “le vittime diventano vittime due volte e sono rassegnate a dover convivere con questo genere di molestia”²⁵. Proprio perché il cyberstalking non implica un contatto fisico, spesso si cade nell’errore di sottovalutarne i danni che può provocare alle vittime. I cyberstalker ricorrono alle tecnologie informatiche perché spesso non hanno il coraggio di contattare in modo diretto e/o telefonico le proprie vittime e trovano più comodo inviare messaggi intimidatori. Molti utilizzano programmi informatici speciali o anonimi (come anonymous remailers o anonymizers) o che sono in grado di inviare messaggi anche quando essi non sono fisicamente presenti davanti al computer, oppure delegano altre persone a farlo al posto loro. Ogni messaggio riesce ad avere l’effetto desiderato sulla vittima, con sforzi anche minimi da parte dell’autore che, a differenza dello stalker off-line, non è costantemente impegnato nel pedinare la vittima; ciò gli consente di

²⁴ La L. 23/04/2009, n.38, conversione del D.L. n.11/2009 “Misure urgenti in materia di sicurezza pubblica e di contrasto alla violenza sessuale, nonché in tema di atti persecutori”, ha colmato un vuoto normativo, introducendo nel codice penale, con l’art. 612bis, il reato di “atti persecutori” sul modello dei sistemi di *common law*.

continuare ad operare in modo indisturbato nel totale anonimato, poiché le forze di polizia incontrano maggiori difficoltà nell’identificarlo e localizzarlo, soprattutto se risiede in un altro Paese. Inoltre, molto spesso la disparità esistente tra le varie normative non permette agli organi investigativi di operare in sinergia.

In definitiva, per la sua natura ed estensione il cyberstalking è sicuramente molto più difficile da individuare e valutare a causa dell’anonimato e della pervasività delle comunicazioni elettroniche. Casey²⁶ propone di non basarsi sulle tipologie classiche, perché si ha a che fare con un medium, Internet, che offre al molestatore una vasta scelta di possibili condotte aggressive da attuare per danneggiare la propria, facile, vittima. E’ un fenomeno, quindi, che può essere conosciuto e contrastato solo analizzandone quanti più casi possibili e, soprattutto, attraverso l’analisi vittimologica.

E’ certo che le conseguenze sulla vittima includono diversi danni psicologici e un repentino cambiamento nello stile di vita, che può causare la perdita del lavoro e la necessità di trasferimento di residenza. Anche se il persecutore non ha mai voluto causare un danno fisico alla vittima, la presenza delle minacce e la paura di subire un danno è sempre reale: gli effetti psicologici di tale tipo di molestia sono evidenti.

3. Net Addiction e processi di vittimizzazione.

Tra i processi di vittimizzazione possiamo annoverare le net addiction? A parere di chi

²⁵ Zeller T., “Cyberstalking called Net's 'hidden horror'”, *The New York Times International Herald Tribune*, 17 aprile 2006.

²⁶ Casey E., *Digital Evidence and Computer crime. Forensic Science, Computers and the Internet*, San Diego, Ca., Academic Press Inc., 2011.

scrive, in qualche modo è possibile anche se, in questo caso, l'autore del processo non sempre è un'altra persona, ma è la vittima stessa. E' indubbio che le nuove tecnologie rappresentano per i giovani più timidi ed insicuri una forma alternativa di socializzazione, meno sofferta di quella della vita reale ma certamente falsata. Ma cresce anche il rischio di un aumento dell'isolamento relazionale e delle dipendenze. Riguardo a queste ultime si hanno diverse classificazioni di tipo psicopatologico²⁷ come, ad esempio:

- 1) MUD Addiction, cioè la dipendenza da giochi di ruolo basati sulla creazione di personaggi fantastici, nei quali il giocatore si identifica.
- 2) Compulsive on-line gambling, che comprende una vasta gamma di comportamenti compulsivi in rete come il gioco d'azzardo, i videogame, lo shopping e l'e-commerce.
- 3) Cybersexual addiction, il bisogno irrefrenabile di visitare siti erotici o pornografici.
- 4) Information overload addiction, cioè la ricerca spasmodica di informazioni sul Web.
- 5) Cyber-relationship addiction, la dipendenza da relazioni in rete.

I cosiddetti *Internet Addiction Disorder* (IAD) o *Pathological Internet Use* (PIU)²⁸ o, ancora,

²⁷ Cfr. Corradini I., Galdieri P., "Tecnologie dell'informazione e psicopatologie", in Marotta G. (a cura di), *Tecnologie dell'informazione e comportamenti devianti*, Milano, LED, 2004, pp. 265-290; Young K., Nabuco do Abreu C. (eds.), *Internet Addiction*, Hoboken, John Wiley & Sons Inc., 2011.

²⁸ Termine coniato dallo psichiatra Ivan Goldberg che, nel 1995, propose di adottare gli stessi criteri diagnostici per le dipendenze del DSM per i disturbi da dipendenza da internet. Allo stato attuale il dibattito sull'opportunità o meno di inserire come diagnosi autonoma i cosiddetti IAD nel DSM-V, da editare nel 2013, risulta molto vivace.

Internet Related Psychopathology (IRP) sono considerati forme di abuso-dipendenza da internet alla stregua dell'alcoolismo e della tossicodipendenza e, allo stesso modo, provocano assuefazione, problemi socio-economici e di lavoro, sintomi di astinenza, isolamento e ritiro.

E' evidente che attraverso Internet si possono provare intense sensazioni di fuga, rimuovendo i problemi della vita reale, così come provare un senso di onnipotenza, superando ogni limite personale e spazio-temporale. Ciò può determinare una spersonalizzazione e una proiezione del proprio Sè in un luogo non fisico, dove facilità, velocità e annullamento dei limiti spazio-temporali favoriscono l'insorgere della dipendenza, grazie alla protezione della individualità dietro a un monitor. In altre parole, esiste una potenzialità propria dell'uso della rete che può provocare l'insorgenza di disturbi psicopatologici.

Un esempio molto interessante lo ritroviamo nel fenomeno degli adolescenti "*Hikikomori*"²⁹, diffusosi in maniera preoccupante in Giappone, ma ormai presente anche in altre realtà sociali, seppure in forme differenti³⁰. Si tratta di una

²⁹ Letteralmente significa ritiro, isolamento fisico, reclusione (la parola è formata dai termini giapponesi *Hiku*, tirare, e *Komoru*, ritirarsi, isolarsi). Con tale termine si indica sia il fenomeno che i soggetti coinvolti. E' stato coniato dallo psichiatra Tamaki Saito, uno dei maggiori esperti del problema e autore di diversi lavori sul tema. Cfr. Tamaki S., "Hikikomori (social withdrawal) and Japanese Youth Culture", *The Journal of Japanese Scientists (Nihon No Kagakusha)*, The Bulletin of JSA, 2002; *Social Withdrawal: Adolescence without End*, trad. ingl. Angles J., Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

³⁰ Come sostiene Carla Ricci "anche l'Italia ha i suoi Hikikomori e (...) questi sono in costante aumento. Le diverse culture, peculiarità caratteriali e sistemi sociali ne plasmano differenti forme, ma il contenuto è simile. Hikikomori quindi non è esclusività del Giappone, ma è un frutto generato da una terra diventata sterile, da una società in decadenza che avvilisce la speranza,

modalità comportamentale di ritiro progressivo dalla vita reale, da un minimo di sei mesi fino a dieci anni o più, con abbandono di qualsiasi attività relazionale, compresa quella con i propri familiari, e auto-reclusione nella propria stanza, il cui accesso è off limits per chiunque. In pratica si tratta di un “ritiro sociale” (*social withdrawal*) che, secondo la maggior parte degli studiosi, non si può identificare come malattia mentale, quanto piuttosto come un vero e proprio problema sociale caratteristico delle società post-industriali, dove prevalgono competizione, culto del successo e benessere materiale. In società dove le persone diventano oggetti omologati di consumo, un’alternativa possibile è quella di “sparire” per sopravvivere, per non soccombere. Si può parlare di una nuova forma di ribellione “muta”, espressione di un malessere nei confronti di una cultura percepita come troppo costringente, ma è anche una ribellione incentivata dalla società tecnologica. Non è un caso, infatti, che tale fenomeno si stia diffondendo tra i nativi digitali. L’uso massiccio di Internet e dei videogiochi sono visti come la conseguenza naturale del comportamento di isolamento, ma possono anche rappresentare un alibi per rimanere in tale condizione. Infatti, l’accesso alla rete permette: di occupare il tempo con pratiche ludiche per evitare il senso di vuoto; di assumere identità false ed immaginarie, come ad esempio in *Second Life*³¹ o nelle chat³², senza il rischio di essere smascherati

espressione invece innata in ogni individuo.” Cfr. Ricci C., *Hikikomori. Narrazioni da una porta chiusa*, Roma, Aracne, 2009, pag. 189.

³¹ Canestrari P., Romeo A. (a cura), *Second Life. Oltre la realtà il virtuale*, Milano, Edizioni di Comunità, 2008.

³² Il Web è pieno di spazi virtuali dove gli hikikomori esprimono le loro opinioni e “vivono” la loro vita. Basti vedere il social network *Facebook* che ospita

e con la possibilità di dar vita a differenti personalità sottraendosi al confronto diretto con gli altri; di mantenere una forma di comunicazione con il mondo esterno per non cadere nella follia o nell’autodistruzione. La rete, insomma, rappresenta il “mondo sicuro” dove si è tutti uguali, ci si confronta con persone nuove e si creano relazioni interpersonali meno ansiogene e non competitive come nella vita reale. Si può parlare, perciò, anche per questa malattia sociale di una net addiction, dal momento che il cibernazio diviene per l’hikikomori l’unica realtà di vita.

In conclusione, riteniamo di poter rispondere affermativamente alla domanda iniziale: anche le dipendenze da Internet si possono annoverare tra le nuove modalità di vittimizzazione, dove l’offender, a volte, è un estraneo che sfrutta la debolezza altrui a scopo di lucro (come ad esempio per i giochi d’azzardo on line, vere truffe sempre più diffuse e pubblicizzate in maniera ipocrita su tutti i canali televisivi³³), a volte è lo stesso utente, che si fa vittima e schiavo della coazione a ripetere per la propria ingenuità dovuta all’età o per fragilità psichica.

4. Alcune riflessioni.

E’ innegabile che Internet permetta di unire processi comunicativi che prima erano suddivisi tra diversi medium, come libri e giornali, in modo tale da accelerare ed intensificare i rapporti tra le persone. Afferma Türcke³⁴ “....anche Internet come moderno confessionale, e come luogo di

numerosi gruppi e pagine create da persone che si definiscono come tali.

³³ Ci si riferisce, ad esempio, alla pubblicità del poker on line che raccomanda di giocare con prudenza!

vicendebole terapia psicologica informale, non va assolutamente sottovalutato. L'unica fatalità è contrabbandare la necessità come virtù, gabellare come fori di comunicazione riuscita stazioni di cattura al volo dell'anima, senza nemmeno tematizzare ciò che il carattere anonimo, non impegnativo, e il filtro mediale dell'autocomunicazione tagliano via fin dall'inizio".

E' scontato che anche la comunicazione face to face non sempre risulta migliore di quella mediata dalla rete, come dimostrato dai diversi rapporti interpersonali in crisi, ma è innegabile che sia comunque necessaria e fondamentale per la socializzazione di ognuno di noi. In altre parole, non si può eliminare la prima a favore della seconda, né si può sostituire la vita reale con quella virtuale, poiché la comunicazione mediata si fonda necessariamente su quella primaria.

Come si è visto, le conseguenze dannose di una cibervittimizzazione possono essere le più diverse, dalla paura di avere contatti diretti con gli altri fino a perdere il senso della realtà, e le vittime più a rischio sono proprio i nativi digitali, la cui vita quotidiana e le cui relazioni sono sempre più condizionate dai *new media*³⁵. Per questi ultimi le nuove tecnologie rappresentano un nuovo modo per instaurare rapporti, ma anche per proteggersi da essi, perché si ha paura delle delusioni e si preferiscono relazioni controllabili e non impegnative come una vera amicizia³⁶.

In definitiva, nei nuovi processi di vittimizzazione ciò che viene meno alle vittime, soprattutto giovani, è la capacità di "anticipare" e immaginare le conseguenze del loro agire tecnologico, cioè quella capacità di "vedere in anticipo" attribuita dai greci proprio a Prometeo, l'inventore delle tecniche. Parafrasando Galimberti³⁷, nella società postmoderna non dobbiamo più domandarci "che cosa possiamo fare noi con la tecnologia", quanto chiederci "che cosa la tecnologia può fare di noi". Sicuramente una delle risposte è: "può fare di noi delle vittime". Ed è in base a tale consapevolezza che gli studiosi di vittimologia devono rivolgere oggi sempre più attenzione a queste tematiche per individuare valide misure di prevenzione ed efficaci interventi per eliminarne, o perlomeno ridurre, i danni.

Non c'è dubbio che la rivoluzione copernicana prodotta dalle nuove tecnologie ha modificato il nostro stile di vita ed esercita un forte fascino soprattutto sui giovani. Come afferma Benedikt³⁸, "Con il cyberspazio, uno spazio interamente nuovo viene aperto dalla stessa complessità della vita sulla terra: una nuova nicchia per un regno che sta fra due mondi. Il cyberspazio diventa un altro luogo della coscienza", che permette una diversa continuità fra la mente e il mondo e una diversa connettività tra le menti dei singoli nel mondo. Per dirla con de Kerckhove³⁹ "Uno schermo connesso è più che 'una finestra sul mondo', è un proiettore, una mano direttamente

³⁴ Türcke C., *La società eccitata. Filosofia della sensazione*, tr.it., Torino, Bollati Boringhieri, 2012, pag. 316.

³⁵ Romeo A., *Società, relazioni e nuove tecnologie*, Milano, Angeli, 2011.

³⁶ Illuminante in tal senso è il libro di Sherry Turkle, antropologa del cyberspazio. Cfr. Turkle S., *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia*

e sempre meno dagli altri, Torino, Codice Edizioni, 2012.

³⁷ Galimberti U., *Psiche e Techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Milano, Edizione Mondolibri, 1999, pag. 715.

³⁸ Benedikt M., *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, The MIT Press, 1991, pag. 124.

³⁹ de Kerckhove D., *L'Architettura dell'Intelligenza*, Torino, Testo & Immagine, 2001, pag. 15.

nel mondo”. Sta a tutti noi (famiglia, scuola, istituzioni), attraverso un’educazione all’ uso consapevole e razionale, far sì che questa “finestra sul mondo” non si trasformi in un baratro in cui possano cadere le potenziali vittime, che una “mano direttamente nel mondo” non diventi una piovra che con i suoi tentacoli irretisca tutti, violando la nostra privacy ed i nostri diritti.

Bibliografia di riferimento.

- Benedikt M., *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, The MIT Press, 1991.
- Canestrari P., Romeo A. (a cura), *Second Life. Oltre la realtà il virtuale*, Milano, Edizioni di Comunità, 2008.
- Casey E., *Digital Evidence and Computer crime. Forensic Science, Computers and the Internet*, San Diego, Ca., Academic Press Inc., 2011.
- Cooper S., “The sexual exploitation of children and youth: redefining victimization”, in Olfman S. (a cura di), *The Sexualisation of Childhood*, Westport, Conn., Praeger, 2009, pp.105-120.
- Corradini I., “Il crimine informatico in azienda”, in Marotta G. (a cura di), *Tecnologie dell’informazione e comportamenti devianti*, Milano, LED, 2004.
- Corradini I., Galdieri P., “Tecnologie dell’informazione e psicopatologie”, in Marotta G. (a cura di), *Tecnologie dell’informazione e comportamenti devianti*, Milano, LED, 2004, pp. 265-290.
- de Kerckhove D., *L’Architettura dell’Intelligenza*, Torino, Testo & Immagine, 2001
- de Kerckhove D., “Il Web produce tribù”, *I Quaderni Speciali di Limes*, Roma, Gruppo Editoriale L’Espresso, a.4, n.1, 2012, pag. 39.
- Faris R. E. L. (a cura di), *Handbook of Modern Sociology*, Chicago, Rand McNally, 1964.
- Galimberti U., *Psiche e Techne. L’uomo nell’età della tecnica*, Milano, Edizione Mondolibri, 1999.
- Greenfield P., Yan Z., “Children, adolescents, and the internet: a new field of inquiry in developmental psychology”, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 42 (3), 2006, pp. 391-4.
- Jameson F., Miyoshi M. (a cura di), *The Culture of Globalization*, F Durhan, Duke University press, 1998.
- Mascia I., Oddi G., *Storie di ordinaria persecuzione*, Roma, Edizioni Magi, 2005.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, tr.it., Milano, Il Saggiatore 1964.
- Nietzsche F., *Opere*, tr.it., Milano, Adelphi, 1972, vol.VI, 2.
- Pacciolla A., Ormani I, Pacciolla A., *Abuso sessuale. Guida interdisciplinare*, Laurus Robuffo, Roma, 2004.
- Pigliacampo M. (a cura), *Marshall McLuhan. Aforismi e Profezie*, Roma, Armando, 2011.
- Ricci C., *Hikikomori. Narrazioni da una porta chiusa*, Roma, Aracne, 2009.
- Romeo A., *Società, relazioni e nuove tecnologie*, Milano, Angeli, 2011.
- Tamaki S., “Hikikomori (social withdrawal) and Japanese Youth Culture”, *The Journal of Japanese Scientists (Nihon No Kagakusha)*, The Bulletin of JSA, 2002
- Tamaki S., *Social Withdrawal: Adolescence without End*, trad. ingl. Angles J., Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- Türcke C., *La società eccitata. Filosofia della sensazione*, tr.it., Torino, Bollati Boringhieri, 2012.
- Turkle S., *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Torino, Codice Edizioni, 2012.
- Walther J. B., "Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition", in *Computers in Human Behavior*, 2007 (23), pp. 2538–2557.
- Young K., Nabuco do Abreu C. (eds.), *Internet Addiction*, Hoboken, John Wiley & Sons Inc., 2011.
- Zeller T., “Cyberstalking called Net's 'hidden horror'”, *The New York Times International Herald Tribune*, 17 aprile 2006.