

VIRTUALITA' E DEVIANZA

Prof. Guglielmo Gulotta *

Ordinario di Psicologia Giuridica

Università di Torino

14 luglio, 2001 Passo della Mendola

Virtualità e devianza

Con il termine "virtuale" si intende la creazione di uno spazio in cui si ha l'impressione di essere immersi in una realtà tanto reale da sembrare la realtà in cui tutti noi viviamo. In essa si possono sentire profumi, vedere immagini e ascoltare voci grazie ad un casco e si hanno anche sensazioni tattili perché si indossano dei guanti speciali.

Il concetto di virtualità, inizialmente utilizzato per descrivere situazioni di simulazione in cui il soggetto indossa un'attrezzatura particolare, si è successivamente esteso a tutto quello che ha a che fare con il cyberspace, fino a comprendere le comunicazioni che avvengono a distanza, grazie al supporto del computer.

La devianza a cui tutti noi, purtroppo, siamo abituati viene ad assumere nel cyberspace una nuova connotazione. Il comportamento umano, di cui la devianza è una sottospecie, si è sempre adattato alle circostanze e alle situazioni. Prima c'erano gli assalti alle diligenze, adesso non si fanno più; le signore svenivano e c'erano i sali per farle riprendere adesso non svengono più o non si usano più i sali. Il comportamento umano si coevolve con l'ambiente esterno e la sua tecnologia. Questo vale nel bene ma anche nel male, nel senso che chi tiene un comportamento contro le regole della società o di sfruttamento o di vittimizzazione verso gli altri, può ben usare la tecnologia per raggiungere i propri obiettivi.

Quali sono i vantaggi offerti dalla più recente tecnologia a chi vuole trasgredire? Il primo vantaggio è dato sicuramente dalla velocità e dall'economicità, inoltre è anonimo ed è quindi facile entrare ed uscire senza lasciare troppe tracce ed è rivolta ad un numero indiscriminato di persone. Se questa è la situazione è evidente che attrae l'attenzione delle persone.

Ciò che risulta essenziale per poter parlare del rapporto tra virtualità e devianza, è fare una distinzione tra crimini elettronici e crimini commessi a mezzo dell'elettronica. Questi sebbene siano i soliti possono creare nuovi problemi, si tratta di: pornografia, truffe, estorsioni, giochi d'azzardo, vendita di droghe, notizie false e tendenziose,

diffamazioni, ingiurie.

A proposito del fenomeno della pedofilia, Angelo Zappalà al convegno "Sesso e Legge" (25-26 novembre, 2000) ha presentato una relazione in cui si sottolinea come i notevoli progressi raggiunti dalla tecnologia diano la possibilità di raffigurare in maniera molto realistica un essere umano, e quindi anche un bambino, il tutto in pochissimi minuti. I pupazzi realizzati possono con semplici comandi passeggiare mano nella mano o fare altri movimenti. Ci si domanda se sia possibile vietare, con una forzatura, poiché non si tratta di bambini veri ma di semplici pupazzi, anche questo genere di materiale, perché oltre a camminare, essi possono compiere ogni tipo di movimento e gesto (Zappalà, in corso di pubblicazione).

Per quanto riguarda il reato di ingiuria, una volta si scriveva sui muri "Asino chi legge", se io passo e leggo, mi rendo conto che qualcuno mi ha dato dell'asino e se riesco a scoprire chi l'ha scritto potrei anche querelarlo. Adesso c'è gente che entra nelle chatline e insulta tutti. Io sono lì presente, scopro chi è lui, c'è il reato di ingiuria in questo caso?

Crimini elettronici

Sicuramente di maggior interesse per le novità che comportano sono i crimini a mezzo del computer o elettronici, ossia quelli specifici della materia. Pensiamo ad esempio agli hackers che utilizzano le più sofisticate tecnologie per violare i segreti, oppure quelli che lo fanno per danneggiare dei sistemi oppure quelli che bombardano di messaggi inutili (spamming) per esempio per ingolfare dei siti. Il 7 febbraio del 2000 è successo a Yahoo e Amazon che non hanno potuto offrire i loro servizi perché qualcuno si è messo d'accordo ed ha ingolfato la loro memoria con messaggi assurdi.

Ci possono essere delle molestie elettroniche, il cyberstalking o l'harrasement. Vernon Geberth in Practical Homicide Investigation (Petherick) ha evidenziato due possibili categorie di stalkers in base alle caratteristiche di personalità:

Le personalità psicopatiche;

Le personalità psicotiche.

Le prime sono generalmente di sesso maschile, privi di disordini mentali manifesti, agiscono in modo anonimo e in seguito ad eventi precipitanti. Le personalità di tipo psicotico, invece, possono essere uomini o donne, cercano di contattare la vittima, agiscono in assenza di eventi precipitanti e sono generalmente segnati da delusioni precedenti.

Ci sono delle forme miste di devianza, nel senso che questi episodi dapprima virtuali si possono successivamente tradurre sul piano della realtà. Infatti, io posso iniziare bombardando il sito o la posta elettronica di una persona con lo scopo di incontrarla

oppure la violazione degli hackers può essere messa in atto per il solo piacere intellettuale di dimostrare che niente li può fermare ma può anche essere un mezzo per conoscere dei segreti da utilizzare nella vita reale.

Quali sono i rapporti tra realtà virtuale e realtà reale? Nella rivista Cyber Sex (Al Cooper, 2000) si affronta il tema del *tradimento* nei confronti della fedeltà coniugale, cioè il comportamento di chi sta parecchio tempo al computer con lo scopo di avere rapporti con un'altra partner. Anche in questo caso vi sono delle forme miste, ossia il virtuale può essere l'inizio di una storia vera iniziata con un incontro on-line e poi continuando off-line. Vi saranno anche forme miste perché se i due si masturbano davanti al colloquio alla tastiera, la realtà reale entra fortemente in questo colloquio puramente platonico sotto il profilo elettronico.

Jennifer Schneider (Schneider, 2000) ha studiato gli effetti della cybersex addiction sulla famiglia. La ricerca è stata fatta su 91 donne e 3 uomini di età compresa tra i 24 e 57 anni, i quali hanno avuto conseguenze negative nel proprio rapporto di coppia a causa di un tradimento virtuale. Nel 60.6% dei casi l'attività sessuale era limitata al cyber sex, ossia non ci sono stati incontri offline. Ciò nonostante, i risultati hanno mostrato che:

il 22,3% delle coppie si sono separate o hanno divorziato e la cybersex addiction ha avuto un'incidenza notevole nella separazione;

nel 68% delle coppie vi è stata una perdita di interesse verso il compagno, il 52,1% da parte dei sex addicts ed il 34% dalla parte dell'altro partner.

È stato visto che i partner attraversano tre fasi:

la fase dell'ignoranza, in cui non si accorgono di ciò che accade, sentono che qualcosa nella coppia non funziona ma non sono in grado di identificare il problema. Verso la fine di questo primo stadio, iniziano i sospetti.

la fase della rivelazione, in cui scoprono, casualmente oppure dopo alcune ricerche, le attività del partner. Le emozioni che provano sono molto forti e sono dapprima lo shock e l'incredulità e poi il dolore, la rabbia, la confusione. Spesso dalla vergogna i partner degli addicts non parlano con alcuna persona del loro dramma, ritrovandosi così isolati e depressi. Inizia un ciclo di promesse fatte e non mantenute, di controlli sempre più frequenti, di litigi e di sfiducia verso il partner fino alla soluzione del problema.

la fase della soluzione, in cui o accettano oppure troncano la relazione. Le persone intervistate

dicono che la sofferenza è uguale a quella che avrebbero provato per un tradimento reale.

Appare interessante evidenziare che il tradimento a mezzo del computer ha degli effetti negativi anche sui figli:

nel 37,1% dei casi i figli perdono l'interesse dei genitori, i quali si occupano sempre meno della prole;

nel 30% dei casi i figli vivono frequenti litigi in casa;

nel 14,3% dei casi i figli hanno visto o trovato materiale pornografico in casa oppure hanno visto un genitore masturbarsi;

nel 12,6% dei casi i figli sono troppo piccoli per essere interessati.

Tra i crimini commessi attraverso il personal computer bisogna tener conto anche del *furto di identità*. È il caso di chi vuole prendere il numero di carta di credito, numero di passaporto, i dati anagrafici. Gli scopi sono molteplici: prelevare denaro, utilizzare la carta di credito per effettuare degli acquisti, assumere una diversa identità per proteggersi dalla giustizia. Negli ultimi anni questo genere di reato si è di gran lunga ampliato, anche grazie alla ormai diffusa utilizzazione di Internet per le transazioni economiche che ha dato maggiori possibilità a chi vuole agire illegalmente. Le vittime scoprono ciò che sta accadendo loro dopo settimane o mesi, quando ormai il fatto è compiuto e si ritrovano con conti bancari azzerati e lunghe liste di debiti. Cercare di prendere il colpevole non è una facile impresa e spesso occorrono mesi, anni se si è fortunati, altrimenti il caso viene chiuso senza un colpevole.

Un caso recente verificatosi nell'Oregon, ha visto come protagonisti una banda di ladri che è riuscita ad impossessarsi delle informazioni personali entrando nel computer delle persone e poi integrando tali informazioni con la spazzatura, seguendo le persone e carpendo notizie di ogni genere. Prima della cattura, la banda ha avuto accesso ad almeno 400 carte di credito!

Per cautelarsi occorre non lasciare mai i propri dati personali su Internet se non si è certi della sicurezza del sito, non dire per telefono o lasciare foglietti nel portafoglio con i propri numeri di carta di credito o di bancomat, utilizzare un buon antivirus per cercare di evitare accessi esterni, avere un codice d'accesso per il proprio computer, non lasciare il proprio nome nelle mailing list, richiedere periodicamente i resoconti bancari.

3. Le contromisure

Il 29 giugno 2001 il Consiglio d'Europa ha steso il testo finale di una convenzione sul

cybercrime atto ad essere lo strumento privilegiato di lotta contro i crimini elettronici. La convenzione consta di 48 articoli, tra essi si evidenziano le parti relative alla pedofilia, agli accessi e alle intercettazioni illegali, alle infrazioni riguardanti il copyright e i diritti d'autore. È possibile trovare la completa convenzione al sito: <http://conventions.coe.int/Treaty/EN/projets/FinalCybercrime.htm>

4. Gli utilizzi empirici della virtualità

In *Journal of Personality and Social Psychology* è pubblicato un lavoro di Anderson e Dill (2000) sugli effetti dei videogames sul comportamento aggressivo. Hanno studiato se i videogames particolarmente aggressivi producono atteggiamenti, sentimenti e comportamenti aggressivi e devianti in chi li utilizza. La risposta è stata affermativa.

Lo studio è stato fatto su un campione di 227 persone, di cui 78 maschi e 149 femmine, tutti studenti universitari, ai quali è stato chiesto di compilare un questionario. In esso si domandava:

quali erano i videogame preferiti;

quale grado di aggressività veniva dato a questi videogame;

che tipo di aggressività e atti devianti si davano per vedere se c'era correlazione.

I risultati hanno mostrato che l'esposizione a videogames aggressivi aumenta il grado di aggressività personale a breve termine, mentre a lungo termine il giocatore acquisisce nuovi schemi di comportamento che tende a mettere in pratica nella vita di tutti i giorni. I rischi che ne derivano risultano essere maggiori rispetto a quelli della televisione, poiché nei videogames le persone hanno un ruolo attivo e partecipante nella costruzione della realtà virtuale.

In un'altra ricerca da me concepita (Mancosu, 1999) si volevano studiare i processi di ragionamento dei giovani delinquenti e cioè quali sono i processi decisionali messi in atto durante il crimine. La ricercatrice ha filmato delle automobili in sosta in posizioni della città diverse in ore diverse. Questi filmati sono stati fatti vedere a giovani studenti e giovani con precedenti rapporti con la giustizia. Essi dovevano ragionare ad alta voce sul come si sarebbero comportati se avessero dovuto rubare l'autoradio in una delle automobili filmate. Il risultato è che i giovani ragionano diversamente. In quel caso è stata utilizzata una realtà virtuale per studiare il comportamento delle persone.

5. Uso processuale della realtà virtuale

In seguito all'introduzione del nuovo Codice di Procedura Penale nel 1989, il processo ha modificato le sue caratteristiche dal monologo inquisitorio al dialogo. Per costruire la realtà processuale le parti si servono di competenze multidisciplinari e, negli ultimi anni, ha fatto ingresso nell'aula del Tribunale il computer (Gulotta, 2000). Gli utilizzi sono principalmente due:

come lavagna elettronica. Il computer viene usato per rappresentare i propri ragionamenti, per ricostruire vicende complesse;

come simulazione dell'evento da ricostruire.

In quest'ultimo caso è evidente che la ricostruzione virtuale dell'incidente o dell'evento criminoso permette di poter trattare le immagini in modo replicabile e tridimensionale cambiando il punto di vista e la velocità; inoltre, dà la possibilità di verificare delle ipotesi accusatorie o difensive.

Sebbene vi siano diversi vantaggi, è necessario riflettere su alcuni aspetti:

il computer può sbagliare;

Il giudice deve essere consapevole della forte persuasività dell'uso del computer e delle immagini.

6. Realtà virtuale o semplice immaginazione?

Nel libro di Roversi si parla del "Lesbian Cafè", si tratta di un bar virtuale, luogo d'incontro di donne di tutto il mondo. Attorno al colloquio viene costruita una realtà nuova; infatti le persone chiacchierano dell'arredamento del locale come se questo fosse vero e appare insolito sentire una giovane donna americana chiedere alla proprietaria come mai ha spostato la poltrona vicino al camino.

Che sia la realtà virtuale un nuovo nome che diamo all'immaginazione? Vi racconto un episodio. Questa mattina sono entrato in un bar e ho visto che sul banco c'era una bella fetta di torta triangolare, molto morbida, e ho deciso di mangiarla. Avvicinandola alla bocca ho sentito un piacevolissimo profumo. Poi ho affondato il cucchiaino nella torta e ho sentito il rumore tipico della torta che veniva raccolta dal cucchiaino. Poi l'ho messa in bocca e, in quel momento, nel palato, oltre a sentire il rumore della saliva che la toccava, ho sentito un profumo molto intenso e un piacere intenso, un sapore gustosissimo. Poi l'ho inghiottita lentamente (Gulotta, 1997). Ecco, quanti hanno leggendo hanno sentito l'acquolina in bocca? Io non ho fatto altro che attivare i vostri sensi sotto il profilo visivo, acustico, gustativo e olfattivo e vi ho costretto a pensare in un certo modo tale che il vostro organismo rispondesse "come se" la torta ci fosse. Utilizzando la vostra immaginazione, descrivendovela in un certo modo ho fatto in modo che voi vi sentiste pronti ad ingerire la torta.

Forse la realtà virtuale è semplicemente una realtà immaginaria che viene creata: nel mio caso con le parole – Sartre diceva che "le parole sono pistole cariche" – nella realtà virtuale non solo con parole ma anche attraverso i cinque sensi.

Bibliografia

Anderson, C. A., Dill, K. E., Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 4, pp. 772-790, 2000.

Computer Crime: www.cybercrime.gov, www.cybercrimes.net

Cooper, A., *Cyber Sex. The dark side of the force*. A special issue of the Journal Sexual Addiction & Compulsivity, Brunner Routledge, 2000.

Grabosky P., Smith R. G., Dempsey G., *Electronic theft. Unlawful acquisition in cyberspace*, Cambridge Univ. Press, New York, 2001.

Gulotta G., *Lo psicoterapeuta stratega*, Milano, Franco Angeli, 1997.

Gulotta G., Zettin M., *Psicologia giuridica e responsabilità*, Milano, Giuffrè, 1999.

Gulotta G., *Elementi di psicologia giuridica e di diritto psicologico*, Milano, Giuffrè, 2000.

Mancosu E., Il percorso decisionale dei ladri d'auto, in Gulotta G., Zettin M., *Psicologia giuridica e responsabilità*, Milano, Giuffrè, pp. 318-337, 1999.

Petherick, W., *Cyber-Stalking: obsessional pursuit and the digital criminal*, www.crimelibrary.com

Roversi, A., *Chat line*, Bologna, Il Mulino, 2001.

Schneider, J. P., Effects of cyber addiction on the family: results of a survey, in: Cooper, A., *Cyber Sex. The dark side of the force*. A special issue of the Journal Sexual Addiction & Compulsivity, Brunner Routledge, pp. 31-58, 2000.

Zappalà A., Pedofilia e internet, in G. Gulotta, S. Pezzati (a cura di), *Sessualità diritto e processo*, Giuffrè, Milano, 2002.