

IL PAYOFF NEI RING PEDO-PORNOGRAFICI

ABSTRACT

Prof. Giuseppe F. Italiano¹, Magg. Giorgio Stefano Manzi², Cap. Gianluigi Me³

¹Università di Roma "Tor Vergata", Dipartimento di Informatica, Sistemi e Produzione

²Ministero dell'Interno, Servizio per la Cooperazione Internazionale di Polizia, Roma, Italia

³Comando Generale dell'Arma dei Carabinieri, Ufficio Informatica e Telecomunicazioni, Roma, Italia

Email: italiano@gauguin.info.uniroma2.it; gsmanzi@yahoo.it; gme@carabinieri.it

Il mercato criminale della pornografia minorile, specialmente se realizzata all'interno dei rings pedofili, rivela di poter rispondere a precisi modelli matematici che suggeriscono di rivedere le modalità di approccio investigativo al particolare fenomeno delittuoso.

I. INTRODUZIONE

La pornografia minorile nell'Internet è un fenomeno vasto e preoccupante che inquina e squilibra parte della Rete. Purtroppo, la diffusione e divulgazione di tal genere di materiale illegale, in prevalenza, avviene in alvei e dimensioni "pseudo pubbliche" (www, mailing list, newsgroups, BBs, ecc.) nelle quali la filiera pedo-pornografica autore-vittima viene interrotta da una lunga serie di passaggi e rimescolamenti di materiale di portata tale da non rendere possibile una seria indagine sulle dinamiche associative di produttori di pedo-pornografia. In parole povere, rarissime sono state le indagini che hanno realmente, probatoriamente, disarticolato associazioni criminali "Internet based" di pedofili. Analizzando da una prospettiva più scientifica i risultati investigativi di una di queste (Operation Hamlet- De Iniqua Turpitudine) è stato possibile modellare matematicamente il comportamento degli associati in relazione alle loro scelte corporative ad alla utilità marginale individuata da ciascuno di essi nell'aderire al sodalizio. In tale ottica, peraltro, la produzione pornografica, alla base del *pactum sceleris*, si profila anch'essa come rispondente a criteri modellabili matematicamente. La ricerca le cui conclusioni cui si presentano ha quindi come oggetto l'applicazione dei modelli beckeriani del mercato criminale concretamente rivolti, per la prima volta, al mondo della "Child Pornography". L'auspicio che ne consegue è che tale ricerca possa offrire un nuovo strumento per l'efficace contrasto di tali crimini ed una più spedita identificazione dei minori vittime dei reati.

II. SCENARIO

A. Operazione "Hamlet - De iniqua Turpitudine"

L'"Operazione De Iniqua Turpitudine (D.I.T.)" è la tranche italo-statunitense della Operation Hamlet, indagine che ha coinvolto pedofili e pedopornografi di diversi paesi europei.

In particolare, l'Operazione DIT, diversamente dalla Hamlet, ha visto coinvolti gli affiliati ad una associazione criminale, Internet based, denominata "Fun Club" (Club del Divertimento). In essa ruotavano gli interessi di sette pedo-pornografi muniti di un proprio server a Wald (CH), di sistemi di crittografia forte (PGP & TSM) ma soprattutto con la disponibilità di numerosi bambini, vittime dei reati, legati agli affiliati da vincoli di parentela o curatela, anche pediatrica (oltre 60 vittime identificate). Le attività criminali del ristretto, compartimentato ed impenetrabile gruppo vertevano esclusivamente sulla produzione di *Child Pornography*, in danno dei predetti bambini, e *Child Erotica*, quest'ultima, in particolare, strutturata attorno al feticismo podalico minorile. L'indagine – ed il conseguente processo penale incardinato a seguito dell'arresto degli affiliati al *Fun Club* – ha potuto essere svolta per via del superamento dei sistemi di crittografia applicati ai files di log del sistema di messaggistica ICQ, utilizzato dal gruppo, che ha consentito di ricostruire, in dettaglio, tutte le attività dei criminali nel periodo 2000 – 2002, di recuperare gran parte del materiale illegale prodotto e di identificare le vittime

B. Principali elementi emersi

Il lavoro di ricerca scientifica e di analisi criminologica sul materiale probatorio ha – qui in breve – consentito di:

- stigmatizzare taluni ricorrenti comportamenti, già evidenziati in letteratura, che confermano la profonda differenza comportamentale tra produttori di Child Pornography e consumatori;
- evidenziare come gli affiliati a rings pedo-pornografici ricercino costantemente il reperimento di "souvenir boxes", composizioni monotematiche e multimediali incentrate su ciascuna singola vittima (sul punto sono paradigmatici i contenuti di alcune conversazioni tra affiliati);
- rendere possibile l'applicazione di modelli matematici beckeriani al mondo dei rings pedofili con particolare riguardo al contesto associativo che, diversamente da quello del crimine tradizionale, non è negoziato, posiziona la "ripetizione" verticalmente rispetto l'opportunità del singolo associato, e si discosta nettamente dai criteri

- d'utilità marginale individuali nei "normali" fruitori della pedo-pornografia "web based";
- focalizzare l'attenzione su procedure interne al gruppo, denominate di "mutual involvment", finalizzate a ridurre i rischi di infiltrazione di Forze di Polizia, garantire la genuinità ed esclusività del materiale grafico e video prodotto e fatto circolare, proteggersi da delazioni e tradimenti;
 - individuare alcuni canali di auto-finanziamento mediante cui il gruppo riusciva a compensare le spese per la gestione tecnica del ring, per le connessioni in XDSL, per il pagamento di fornitori e spazi web.

III. CAMPI DI APPLICAZIONE ED UTILITÀ

Il lavoro è stato svolto, come anticipato, su di una enorme mole di dati, afferenti sia le conversazioni ed i colloqui tra i membri del "Fun Club" sia il materiale sequestrato, sia il background individuale (criminale e psicologico) di ciascun sospetto. I risultati pertanto emersi confortano l'ipotesi di una ripetitività comportamentale che vede i pedo-pornografi rispettare taluni paradigmi che, opportunamente modellizzati, offrono la possibilità agli investigatori di aumentare gli hits di successo in relazione alla identificabilità delle vittime di reati pedo-pornografici, perdurevole "lack di successo" in tal genere di lavoro. L'Operazione De Iniqua Turpitudine, significativa anche per le soluzioni tecniche utilizzate per ricostruire off line il Fun Club e ripercorrerne le attività criminali e per la inediticità dei risultati criminologici, ha offerto cioè una nuova chiave di lettura del complicato, variegato, multiforme mondo criminale della Child Pornography.

IV. MODELLAZIONE DEI RING DI PEDOFILIA SU INTERNET

La pedopornografia su Internet è stata caratterizzata, fino ad ora, da alcuni chiari caratteri distintivi che ne rendono possibile una formalizzazione nell'ambito della "teoria dei giochi". Le caratteristiche cardinali del fenomeno d'interesse per la formalizzazione sono:

1. I "souvenir box", come elemento caratteristico del materiale a disposizione di un pedopornografo;
 2. Il mutual involvment;
 3. L'utilizzo di tecniche di crittografia asimmetrica (e.g. attualmente PGP, prossimamente Freenet) per assicurare la confidenzialità delle comunicazioni all'interno del gruppo.
- Il punto 1 riveste importanza fondamentale sotto 2 differenti aspetti:

1. *Strategia di analisi investigativa*: Il souvenir box di ogni pedofilo suggerisce un approccio fortemente basato sul recupero e analisi delle immagini contenute, al fine di individuare bambini oggetto di violenza di almeno 2 pedofili diversi. Infatti è possibile dimostrare matematicamente, conside-

rando anche alcune stime ufficiali, che entrando in possesso del materiale di 30 pedofili, mediamente, si hanno probabilità maggiori di 0,5 di trovare almeno 2 foto dello stesso bambino

2. *Prova della caratteristica della "ripetizione per infinite volte"* del gioco dell'associazione di pedopornografi su Internet.

Il punto 2 suggerisce l'individuazione della caratteristica di "cooperazione" del gioco, in virtù del fatto che un qualsiasi tradimento o comportamento opportunistico contrario agli scopi del gruppo è immediatamente punito con la presentazione della foto di "mutual involvment" presso gli organi di polizia giudiziaria. Questo sistema di "arbitraggio" tra i membri del gruppo determina un "surplus cooperativo", pagato appunto con la foto compromettente per il mutual involvment, consistente nella differenza tra l'azione singola del pedofilo (ad es., il maestro elementare che agisce per proprio conto tentando l'approccio con i suoi alunni) ed il costo dell'azione pedofila all'interno del gruppo. Il surplus cooperativo consente, in questo modo, al singolo membro di raggiungere lo scopo (e.g. violenza su più bambini) con costi inferiori rispetto ad una soluzione individuale.

Il punto 3 sancisce, invece, una sostanziale equivalenza del mondo virtuale con quello reale per quanto riguarda l'identità dei soggetti: l'utilizzo della crittografia asimmetrica, infatti, grazie alle caratteristiche di "unica e sola proprietà" della chiave privata, stabilisce che tutto il materiale legato all'utilizzo della chiave privata del soggetto (e.g. firma digitale, decifrazione di file crittografati con la chiave pubblica) sia di sua proprietà.

E' possibile quindi indicare formalmente quali sono le ulteriori caratteristiche del gioco della pedopornografia virtuale:

- *Non perfetta informazione*, in quanto i giocatori, ogni volta che ripetono il gioco, non hanno informazione su tutte le precedenti mosse degli altri giocatori;
- *N-giocatori*;
- In linea generale, non è un gioco a "somma zero" poiché i giocatori possono "pagare" contemporaneamente più di un giocatore.

V. BIBLIOGRAFIA

- [1]. Eoghan Casey, Digital Evidence and computer crime, Academic Press 2001;
- [2]. C.F. Camerer, Behavioral Game Theory, Princeton University Press, 2003;
- [3]. A. Dixit, S. Skeath, Games of Strategy, 2nd edition, Norton, 2004.