

Cronisti in classe **QN LA NAZIONE** 2022 **20^a edizione**



I GIORNALISTI

Tutti i nomi dei protagonisti



Gli alunni della classe III E del comprensivo Fucini succursale Pisa: Aldueza Aliyah, Alesse Vittoria, Amari Giorgia, Baldazzi Filippo, Ballarati Gaia, Bertelli Giulio, Carnesecchi Elisa, Caroti Aurora, Dani Melissa, Feola Pietro, Gimutao Glaissa, Grassi Giulio, Hemming Mattia, Magnani Veronica, Maxia Carolina, Merone Eleonora, Merone Francesca, Motta Alessio, Nicoletti Alessandro, Pernorio Daniele, Polidori Sabina, Raspolti Leonardo, Reyes Jewel, Terreni Lorenzo, Vallini Nicolò, Vallini Pietro, Viaggio Beatrice, Villanueva Gabriel. Docente tutor: professor Paolo Cappagli. Dirigente scolastico: Alessandro Bonsignori.

Classe III E istituto comprensivo Fucini - succursale Pisa

Il Dark web, il lato oscuro della rete

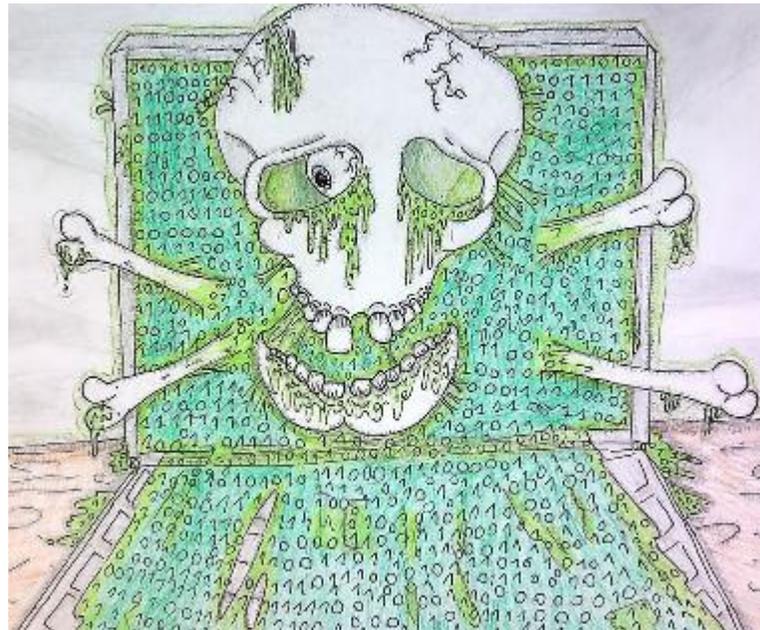
Molte persone non sanno che l'Internet al quale accediamo è solo una minima parte dei contenuti on-line

PISA

Internet ha completamente rivoluzionato il mondo della vita privata al commercio internazionale. Il modo di relazionarsi con gli altri è cambiato, ora ci si può parlare anche stando a decine di migliaia di chilometri. Noi inteso come la società media facciamo un uso ristretto di questa tecnologia, che ha un potenziale incredibile. La nostra gamma di azioni va all'incirca dalle relazioni (messaggi, chiamate, social) all'utilizzo della rete internet come mezzo di ricerca istantanea; è proprio questa la caratteristica principale: abbiamo tutto a pronta disposizione. Molte persone però non sanno che l'Internet a cui accediamo da un qualsiasi motore di ricerca è solo una minima parte dei contenuti che troviamo on-line; esiste una parte nascosta, il «Dark

ALTO RISCHIO

«Esiste una parte nascosta e potenzialmente pericolosa»



I rischi della rete nella vignetta della classe III E del comprensivo Fucini di Pisa

Web». Molti per spiegare questo fenomeno lo paragonano ad un iceberg: la punta cioè la parte emersa è l'Internet a cui noi accediamo quotidianamente, mentre, al di sotto dell'acqua dove noi non vediamo si estende altro ghiaccio, anche per centinaia di metri. Il Dark web è appunto un web oscuro, parallelo al nostro, dove protetti dal fat-

to che è criptato e qualunque transazione rimbalza su più server (l'indirizzo IP così non è tracciabile), la criminalità può agire indisturbata. Su di esso possiamo trovare in vendita: droga, armi, piante e animali di contrabbando e nei casi peggiori anche esseri umani. Qualcuno parla anche della possibilità di ingaggiare sicari, comprare intere mili-

zie armate e addirittura commissionare attentati. Oltre alla vendita di servizi, troviamo anche video e immagini forti come uccisioni e torture, è luogo di scambio e conversazione. Sui social è argomento di grande interesse, se ne parla molto, alcuni suggeriscono anche modi per accedervi. Cosa però sconsigliata sotto molteplici punti di vista: non è sicuro che un ragazzo entri da solo esponendosi a questo mondo senza protezioni (il computer potrebbe essere tracciato o attaccato da un virus); i contenuti che troviamo all'interno potrebbero essere molto forti ed espliciti e potrebbero impressionare; è illegale fare acquisti (metterebbe nei guai i genitori).

La domanda allora sorge spontanea, com'è possibile che la Polizia Postale non faccia nulla, perché nessuno interviene? Non è vero che nessuno interviene semplicemente è impossibile chiudere il Dark web, questo perché il Dark web non è una cosa sola, ma tanti isolotti messi insieme, non si può chiudere il Dark web perché difatti non esiste; è un insieme di server, computer e interfacce che navigano su una rete criptata: questo insieme è detto Dark Web.

L'intervista

Reati e denunce: dalle 5 alle 10 al giorno Il lavoro quotidiano della Polizia Postale

Gli studenti della III E hanno rivolto alcune domande all'ispettore Gaspari

Quante denunce vi arrivano al giorno in media?

«In media riceviamo dalle 5 alle 10 al giorno, fra il portale e la caserma. Riceviamo quotidianamente molte segnalazioni via mail e telefonate da tutta la provincia. Negli ultimi anni il nostro settore ha subito un notevole incremento di lavoro, specie con la pandemia, quando tutta Italia si è connessa».

Come fate a rintracciare i col-

pevoli?

«E' un lavoro complicato, ma possibile in molti casi. Bisogna tenere presente che quando si naviga in rete la nostra connessione è tracciata. È tramite la collaborazione con gli operatori telefonici che si può risalire al colpevole. Per l'identificazione bisogna capire chi è veramente colui che dietro allo schermo ha commesso il reato».

Quali sono i reati che il web ha facilitato?

«Truffe di ogni tipo, dal commercio on line alla violazione di strumenti di pagamento elettronici - sfruttamento di ogni debolezza o difficoltà di utenti per scopi

illegali, dal guadagno illecito di denaro a tutta la sfera sessuale e ogni sorta di implicazione che una comunicazione così efficace e capillare può avere nei reati di ogni tipo, dal grande terrorismo internazionale alla commissione di reati 'locali', ma anche comportamenti più 'quotidiani' e striscianti, che quasi non ci si accorge che sono reati, come cyber bullismo, diffamazioni, fake news, commenti offensivi. Il web frapponne uno schermo, questo fa sì che molte persone perdano la coscienza del comportamento sbagliato che stanno tenendo, declassando un'offesa ad una semplice 'bravata'».

L'approfondimento

I giovani e la dipendenza da videogiochi

Ultimamente in un mondo quasi completamente connesso i videogiochi sono diventati il passatempo e lo svago preferito della maggior parte dei giovani. Essi nella loro essenza primaria non sono necessariamente un male, ma come tutto se si fuoriesce da certi limiti possono diventare pericolosi e danneggiare i ragazzi, che entrando in un vortice di scene iperrealistiche, che offrono un mondo senza pensieri rischiano di isolarsi dalla realtà ed essere dipendenti. Riconoscere la dipendenza da videogiochi è molto difficile, per questo motivo esistono linee

guida da seguire. L'ossessione per il gioco è un argomento di grande rilevanza, le maggiori agenzie psichiatriche mondiali lo monitorano da anni; ad esempio l'American Psychiatric Association ha dedicato a ciò un'intera sezione all'interno di un suo manuale. L'utilizzo intensivo dei videogiochi, anche se magari non porta a vere e proprie dipendenze, causa molto spesso disturbi dell'attenzione, iperattività, e ultimamente anche casi di azioni pericolose e apparentemente insensate ispirate ai videogiochi. In Italia il 43% della popolazione gioca ai videogiochi.

