

# Dal Digitale al reale

ECCO QUALCOSA DI CUI IL GOVERNO DOVREBBE SERIAMENTE PREOCCUPARSI

Evasione fiscale? Tracciabilità dei movimenti? Mentre l'italiano medio è alle prese con conti correnti sorveglianti e prelievi concessi con il contagocce, un fiume di denaro virtuale rischia di immettersi nel mondo reale. Sicuri di sapere da dove arriva il prossimo tsunami finanziario?

“Le droghe e il sesso, per loro natura, sono ai margini dell'economia ufficiale dei paesi civilizzati, dunque è lì che stanno nascendo molte delle nuove tecnologie per far girare il denaro!, racconta R., bancario in pensione ed esperto di hi-tech di Hong Kong. L'impatto potenziale nell'economia reale di tecnologie in via di sviluppo, come la moneta virtuale e il riciclaggio globale di denaro proveniente dai giochi online e dai mondi virtuali, è fonte di preoccupazione crescente per i media e i governi internazionali. E se in Inghilterra e negli Stati Uniti il fenomeno non è ancora nel mirino delle autorità, i governi della Corea del Sud e della Cina lo stanno tenendo d'occhio da anni. “In Cina”, spiega Steve Davis, un consulente per la sicurezza con più di quindici anni di esperienza nel settore dei giochi, “l'uso dei gettoni QQ era talmente diffuso che il governo ha temuto potessero competere con la valuta reale”. Chuck Cohen, un tenente della polizia dell'Indiana con una vasta esperienza nelle indagini sul crimine digitale, parla di una retata da 38 milioni di dollari in Corea del Sud, nel 2008. Per il momento in Europa o negli Stati Uniti non si è verificato niente di simile. “ciò significa che qui c'è meno riciclaggio di denaro, o solo che l'Inghilterra e gli Stati Uniti non lo scoprono perché hanno gli strumenti delle autorità sudcoreane?”. “Il problema della tracciabilità”, afferma Cohen “è che le autorità, a ogni livello e in tutti i paesi, tendono a reagire con una certa lentezza. Per cui ci mettono un po' a rendersi conto dell'entità del fenomeno”. Attualmente la difficoltà maggiore

è quella di isolare l'elemento criminale. "Quasi sempre le autorità hanno dimestichezza con queste comunità online. In quelle non virtuali, sappiamo dove sono i bar e i ristoranti, chi li frequenta e chi li gestisce. Quelle online invece finiscono col diventare estensione del mondo fisico, che però sono del tutto sconosciute alle autorità". Ma forse ancor più importante è la segretezza di queste transazioni. "Gli utenti usano sempre proxy o altri modi per rendersi anonimi", spiega Cohen. "Credo che la vera sfida sia quella di raggiungere una maggiore trasparenza nelle modalità di scambio di queste valute non ufficiali. Quando il dollaro Linden (la valuta virtuale di Second Life) si rafforza o si indebolisce rispetto all'euro, cos'è che ha causato questa fluttuazione? Non c'è un prodotto interno lordo, non c'è il costo del petrolio, non c'è l'ottimismo dei mercati... È una domanda a cui non saprei rispondere". Oltre alle difficoltà di stabilire il valore di queste nuove economie virtuali, Cohen spiega che è sempre più difficile dimostrare l'esistenza di manovre losche all'interno dei giochi. Nel mondo reale, un Rolex scambiato quattro volte il suo prezzo di mercato desta immediatamente sospetti. Online, è più difficile come usare prova in tribunale un falso Picasso. "La polizia potrebbe chiedermi perché ho pagato diecimila dollari per un'opera d'arte virtuale, e io potrei rispondergli che su Entropia Universe, per esempio, qualcuno ne ha pagati 330mila per un pianeta virtuale. Non esiste un precedente, non c'è una definizione di valore equo di mercato". Gli esperti di sicurezza e i funzionari governativi stanno aumentando la sorveglianza man mano che vengono introdotte nuove monete virtuali. Di queste, finora la più significati è Bitboin: un modello di pagamento digitale peer-to-peer che funziona grazie a un complesso sistema di crittografia e che si sta guadagnando l'attenzione dei media e degli operatori. È totalmente decentralizzato e non richiede. Se lo considera insieme a piattaforma illegali come il mercato delle droghe Silk Road (raggiungibile solo attraverso un Proxy) o il negozio online di dati rubati iProfit.su, gli sviluppi possibili sono preoccupanti. Un altro esempio

riguarda il riciclaggio di denaro. Un trafficante di droga che voglia acquistare una partita di eroina senza lasciare tracce della transizione può comprare una carta prepagata per un gioco online, aprire un account (non rintracciabile) e cedere una gran quantità di beni virtuali – con annesso valore monetario – a un secondo account, apparentemente non collegato. Il titolare di questo può a sua volta vendere i beni a chiunque su una piattaforma di terze parti. Dal punto di vista di un investigatore, la pista è alquanto labile e difficile da individuare. Ma da quello del criminale, per fortuna, c'è ancora troppo "sbattimento" da fare. Lenny Raymond si occupa di strategie di monetizzazione dell'intrattenimento online. Il suo lavoro consiste in buona parte nel progettare economie che uniscono il massimo del profitto. Raymond fa notare che la creazione di un account su Word of Warcraft richiede circa 50 click non il mouse. Per un criminale che volesse aprire dozzine di account per non essere scoperto, è un fastidio e una perdita di tempo, senza contare la procedura per associare l'account del gioco a un conto paypal (che in ogni caso è dotato di un sistema di protezione dalle truffe). Certo, in rete è possibile comprare a buon mercato account già convalidati di Word of Warcraft e PayPal, ma è comunque una procedura troppo complessa per la maggior parte dei criminali comuni, almeno finora. Raymond afferma che uno degli scopi principali dei creatori di giochi è massimizzare la facilità e la velocità d'accesso. In questo senso esiste un lieve conflitto fra sicurezza e design: rende gli account più facili da creare li espone al rischio di essere sfruttati a scopo illeciti. Tuttavia, Raymond sottolinea che alla Blizzard (la casa che ha sviluppato WoW) la sicurezza è "maggiore di quel del mio conto in banca", e che in ogni caso non c'è abbastanza liquidità per poter riciclare grosse quantità di denaro. Quando nasce un nuovo servizio o una nuova tecnologia, la gente tende ad approfittarne. Ma le somme riciclate non sono mai troppo ingenti, perché c'è sempre il rischio che la transazione venga registrata da qualche parte, a causa di misure di sicurezza

sempre più stringenti. Davis spiega: “Prima questi giochi erano gestiti come una scatola nera: l’archiviazione e la tracciabilità non erano ottime. Ma poi hanno dovuto migliorarli, a causa di fenomeni come il gold farming (giocare per accumulare denaro virtuale da rivendere ad altri utenti) e di problemi legati ai pagamenti”. Non è solo la tracciabilità ai dati a rendere problematico l’uso dei sistemi online per i criminali comuni. Anche i sistemi attualmente emergenti potrebbero presentare difficoltà. Ted Castranova, economista e autore del libro *Wild Cat Currency* (di prossima pubblicazione), osserva che BitCoin si troverà a competere con altre monete virtuali preferite dagli utenti, e che difficilmente si diffonderà su larga scala. “se i network multiplayer ci hanno insegnato qualcosa, è che queste monete si affermano tramite l’uso, non in maniera intellettuale. Rispondono a un bisogno degli utenti”. Davis è concorde: “L’importante non è la moneta in sé, ma il fatto di poterla usare da McDonald’s o al supermercato”. In altre parole, sistemi come BitCoin non saranno utilizzati ampiamente dai criminali finché non saranno paradossalmente troppo sicuri per poter essere sfruttati. Ne consegue che i canali apparentemente meno flessibili e più ordinari si presentano molto di più a essere manipolati a scopi criminosi. Le carte prepagate, per esempio, possono costituire una minaccia. “Sono l’equivalente “Istituzionale” di BitCoin”, continua Daves. “E sono un rischio sempre crescente ai fini del riciclaggio di denaro perché sono riconosciute da molte grandi compagnie. So che ha molto meno appeal del riciclaggio di denaro tramite la vendita di spade virtuali, ma in effetti è molto più pervasivo. Quando si sale a bordo di un aereo con una gran quantità di denaro si è tenuti a dichiararlo, ma si deve dichiarare anche un mazzo di carte prepagate che si trasporta oltre confine?”. In realtà la minoranza potente, criminale o no, a trarre i profitti più alti da questi impercettibili cambiamenti sarà l’1 per cento. Probabilmente non tutti useranno BitCoin 1.0, ma sicuramente molti di più useranno BitCoin 3.0 o 4.0.

In tutto il mondo, individui ricchissimi sono sempre più insofferenti dell'instabilità economica percepita e dello slogan di "tassate i ricchi" che si sente gridare dal movimento Occupy Wall Street. Questi individui hanno tutto da guadagnare (per esempio evadendo il fisco) investendo nelle versioni future del software. "Vogliono disporre liberamente di ingenti fondi nascosti, e quello virtuale sarà uno degli spazi che sfrutteranno a questo scopo", sostiene R. Il potenziale di questo cambiamento – che sono lui avverrà nel corso dei prossimi vent'anni – appare lampante se si considerano insieme la possibilità di trasferimenti anonimi e l'esistenza di piattaforme offshore come Seasteding, al di fuori e al di sopra degli stati e delle leggi nazionali. "Se i nuovi sistemi di pagamento come BitCoin si evolvono in una certa direzione, le forme tradizionali di embargo e sanzione economica potrebbero perdere di efficacia in questi porti franchi. Quando si cambiano le modalità di conversazione della ricchezza si mettono a disposizione della gente strumenti di scambio che eludono due capisaldi dello stato nazionale quali la legge del fisco, allora accadono cose interessanti. Sarà giocare al gatto e al topo", dice R. Castanova è scettico sulle possibilità di sconvolgimenti a livello di macroeconomia globale. "I libertari dicono che è possibile creare dei rifugi dove si diventa intoccabili. La storia ha dimostrato che non è così". E ha dimostrato anche che ciò non sempre vale per chi dispone di mezzi e influenza considerevoli. R. è più ottimista sulla situazione reale. "il riciclaggio di denaro è ancora più occulto dei mercati del sesso e delle droghe. Si fatica a fiutare una pista, figuriamoci individuarla. Ci si ritrova a scrivere di carte prepagate e spacciatori agli angoli delle strade, e intanto la pista svanisce perché tu fai parte del 99 per cento, non dell'uno".