

PROFILIRANJE STORILCEV KIBERNETSKE KRIMINALITETE: PRIMER HEKERJI

Miha Blažič

Namen prispevka

Kibernetski prostor je nov prostor (nov svet) izvajanja kaznivih dejanj, kjer je težko izslediti storilce in določiti njihove osebne značilnosti. V prispevku bomo govorili o profiliranju hekerjev in njihovih značilnostih.

Metode

Uporabili smo analizo domače in tuje literature. S primerjalno metodo in metodo sinteze smo prišli do ugotovitev in spoznanja hekerske kulture ter njihovih življenjskih slogov. Članek je nastal na podlagi lastnega razmišljanja in življenjskih izkušenj z dejanji hekerjev.

Ugotovitve

Profiliranje oziroma klasično profiliranje se uporablja kot pomoč preiskovalcem pri odkrivanju kaznivih dejanj, storjenih v fizičnem svetu. Profiliranje pomaga zožati krog osumljencev, prinaša psihološke značilnosti storilcev ipd.

Profiliranje bi se lahko uporabilo tudi v kibernetskem prostoru kot pomoč preiskovalcem kibernetskih kaznivih dejanj, saj bi z njegovo uporabo prišli do pomembnih psiholoških spoznanj in psiholoških pečatov kibernetskih storilcev. Ker vsak storilec, fizični in kibernetski, naredi napako, se to lahko najde prav s pomočjo profiliranja, saj ta lahko pomembno vpliva na izid preiskave kaznivega dejanja.

Izvirnost/pomembnost prispevka

Članek se lahko uporabi kot pomoč pri profiliranju hekerjev in iskanju rešitev, kako hekerje odkriti in kakšne značilnosti imajo.

Ključne besede: Hakerji, profil, kibernetski kriminal, obsesija, hekerski profil, psihološki pečat.

1 UVOD

Profiliranje oziroma klasično profiliranje se uporablja kot pomoč preiskovalcem pri odkrivanju kaznivih dejanj, storjenih v fizičnem svetu. Profiliranje pomaga zožati krog osumljencev, prinaša psihološke značilnosti storilcev ipd.

Profiliranje bi se lahko uporabilo tudi v kibernetnem prostoru kot pomoč preiskovalcem kibernetnih kaznivih dejanj, saj bi z njegovo uporabo prišli do pomembnih psiholoških spoznanj in psiholoških pečatov kibernetnih storilcev. Ker vsak storilec, fizični in kibernetni, naredi napako, se to lahko najde prav s pomočjo profiliranja, saj ta lahko pomembno vpliva na izid preiskave kaznivega dejanja.

Hekerska subkultura se lepo združi z družbeno tradicijo nekonformizma in kontrakturnih skupin znotraj virtualnega sveta konec 90-ih let. Hekerska subkultura je predvsem izbira osebnega življenjskega stila, kakor tudi potovanja v svet tehnologije (Reavis, 1999).

Ali je mogoče, da je hekerstvo bolezen? Ali je mogoče, da je oseba zasvojena s hekanjem? (Reavis, 1999). Hekanje je zasvojenost, je beg iz realnosti. Je tudi kompenzacija za določene stvari, ki jih osebe v svojem otroštvu niso dobile. Mednje sodijo pomanjkanje spoštovanja staršev, pomanjkanje pohvale staršev, občutek nepripadnosti doma in družbi, pomanjkanje miru, ljubezni in varnosti. Vzroke je treba verjetno iskati tudi v razpadlih družinah, v pomanjkanju socialnih stikov v šoli ipd.

Hekerstvo je torej lahko zasvojenost, beg iz resničnosti, kaznivo dejanje, zločin ali orodje za izvedbo sadističnih fantazij.

Hekerji, a ne vsi, predstavljajo resnično grožnjo današnji informacijski družbi. Današnja družba je hitra, hitro se razvija, kar pa ne moremo reči za ljudi same. Nekateri ostanejo v svojih svetovih, mentalnih zemljevidih, svojih težavah in preteklosti. To pa lahko vpliva na razvoj psihičnih težav, na razvoj sadističnih fantazij, ideologiji ipd. Tako lahko nastanejo kibernetni psihopati, ki so hkrati lahko tudi hekerji. Ker virtualni svet ponuja anonimnost, hitrost, ker ni mej, ni geografskih in časovnih težav, predvsem pa ker predstavlja večjo varnost pred odkritjem, kot v fizičnem svetu, se zato lahko določene osebe odločajo za vstop v virtualni svet, v katerem potem izvajajo svoje sadistične fantazije. Prav zaradi tega bi bilo potrebno podrobneje pogledati hekerje in njihove značilnosti. Ker so ljudje vse bolj in bolj prisotni v virtualnem svetu, so tako tudi lahke žrtve, in vse fizične dejavnosti se počasi premikajo v virtualni svet. Poleg tega je v današnjih časih bistveno več psihičnega nasilja kot fizičnega, če izvajamo države tretjega sveta oziroma če se osredotočimo na današnjo "moderno" družbo. Zaradi tega se rojevajo tudi novi morilci - kibernetni psihopati, morilci, ki ubijajo preko psihičnega nasilja. Ubijajo počasi in ne hitro, ob tem pa še uživajo, saj izpolnjujejo svoje sadistične fantazije. Morilcem oziroma kibernetnim psihopatom internet ali virtualni svet "nudi" hitrejši dostop do žrtve, hitrejši stik z žrtvijo v obliki komunikacije in hitrejše, varnejše in učinkovite napade za uresničitev sadističnih fantazij, ki so posledica psihičnega nasilja. Zaradi hitro rastoče informacijske družbe in tehnologij so žrtve še bolj ranljive in dostopne.

2 HEKERJI

Zastavlja se vprašanje, kdo je pravi heker in kdo je posnemovalec. Hekerji stare šole so se pri izvedbi svojih napadov zanašali predvsem na znanje in spretnost.

Če so bili hekerji stare šole nekakšni uporniki in nekakšna tehnološka kulturna ali kontrakulturna skupina, danes temu ni več tako, saj se hekerji nove šole prilagajajo, čeprav večina ne razmišlja s svojo glavo. Vse, kar znajo, je posnemanje hekerjev stare šole in obiranje sadov njihovega dela. Seveda obstajajo izjeme. Nekateri današnji hekerji namreč uporabljajo svoj intelekt in razvijajo nove programe ipd., vendar so v manjšini. Vprašanje je, ali bodo v prihodnosti, ko bodo hekerji stare šole umrli, sploh še obstajali pravi hekerji ali bodo prevladovali hekerji posnemovalci.

3 PROFILIRANJE HEKERJEV

Psihološki pečat ali podpis je uresničenje nasilnih fantazij storilca kaznivega dejanja in se izraža v pohabljanju, puščanju sporočil, spreminjanju položaja trupla, vezanju, davljenju žrtve med posilstvom, v spolnem odnosu s truplom ipd. (Holmes in Holmes, 2002). Psihološki pečat je posledica sadističnih fantazij storilca. Psihološki pečat je dejanje, ki vključuje psihološke in čustvene potrebe storilca in je tudi odgovor na motiv storilca (Umek in Areh, 2006).

Storilec v resničnem življenju umori osebo in na njej pusti svoj pečat. Podobno delujejo tudi kibernetški storilci. Uničujejo programsko opremo, strojno opremo, DDos-anje, prikazujejo sporočila preko virusa, ki okuži in uniči računalnik ali programsko opremo, kot na primer *Hello, your PC was infected by Cyberbear* ipd., Tak psihološki pečat lahko kaže na sarkazem ali neko psihološko značilnost hekerjev oziroma kibernetških storilcev KD. Preden storilec ubije svojo žrtev, jo pred tem še muči, ponižuje itd. Podobno delujejo tudi hekerji, ko napadejo svojo žrtev - v tem primeru osebni računalnik določene osebe - in preden jo »ubijejo« (prekinejo internetno povezavo na računalniku ali preden jo okužijo z virusom), ji pustijo sporočila na ekranu monitorja (npr. spam sporočila, nasilna vsebina, ki je lahko v obliki trupla ali kakšen posnetek smrtnega krika iz filma, različna sporočila). Žrtev se bo ob tem počutila ogroženo, napadeno, osramočeno, panična bo in v šoku. Taka dejanja lahko pustijo psihološke posledice, še posebej, kadar se stopnjujejo.

Vsa ta dejanja so posledica *Cyber-bullyinga* oziroma kibernetičnega nadlegovanja, ki ga po navadi izvajajo mladi kibernetški storilci: mladoletne osebe, osebe, ki hodijo v osnovno ali srednjo šolo, osebe s psihološkimi motnjami in tudi hekerji. Obstaja verjetnost, da bodo določene osebe taka dejanja ponavljale tudi v svoji odrasli dobi, kar lahko kaže na njihove psihološke motnje.

Po navadi take osebe v zunanjem svetu izgledajo in delujejo normalno, so tihe in mirne, medtem ko so v kibernetškem prostoru kibernetški psihopati, junaki, katerim se izpolnijo vse skrite želje po uničenju

določene osebe, njene zasebnosti in ponižanju. Te želje so podobne željam psihopatov in serijskih morilcev v resničnem življenju, vendar z razliko, da storilci v kibernetnem prostoru ne morejo fizično moriti. Lahko »morijo« na način, da žrtvi uničijo ugled, ji ukradejo podatke, in dejanja trajajo dalj časa in se stopnjujejo, lahko žrtev stori celo samomor.

Če bi obstajal način (virus), s katerim bi žrtev lahko umorili preko interneta, bi kibernetni psihopati to izkoriščali. Tako kot fizični storilci KD opazujejo in čakajo nepripravljeno žrtev v parku ali v kakšnem temnem prostoru, tako čakajo tudi storilci v kibernetnem prostoru, ko na svoje žrtve prežijo na določeni spletni strani, ki je dovolj obiskana in ima majhen nadzor nad zlonamernimi dejanji. Ena od njih je facebook, razen če gre za dejanja storjena iz ljubosumja, maščevanja (bivši partnerji).

Pri storilcih KD v resničnem življenju se orodja za izvedbo KD razlikujejo, medtem ko imajo storilci v kibernetnem prostoru eno samoorodje, to je računalnik in z njim povezane programe, orodja - software.

Kot se storilci v resničnem življenju razlikujejo med seboj, se razlikujejo tudi storilci v virtualnem oziroma kibernetnem prostoru (hekerji, pedofili, teroristi, psihopatski kibernetni storilci itd). Človek, ki je v svojem življenju dobro organiziran in je tudi sposoben načrtovati svoje življenje, bo tako načrtoval in izpeljal tudi KD – preišljeno bo načrtoval in izpeljal zločin (Canter). Podobno velja tudi za hekerje; nekateri so dobro organizirani.

Kriminalna ali kriminološka psihologija je predvsem teoretična psihološka disciplina, ki se osredotoča na pojav in razvoj kriminalnega vedenja pri posamezniku ter na odpravljanje neželenega vedenja. Kriminalno vedenje, antisocialno vedenje, se običajno začne razvijati v zgodnjem otroštvu, prvi znaki pa se lahko pojavijo že v predšolskem obdobju. Vzrokov za pojav kriminalnega vedenja je veliko, so zapleteni in v medsebojni interakciji (Areh, str. 325, 2011).

V današnjih kibernetnih časih je kibernetno profiliranje še novo, saj večinoma prevladuje mnenje, da je težko izslediti osebe, ki izvajajo KD v kibernetnem prostoru. Take osebe je res težko najti, ni pa nemogoče, saj vsaka oseba pušča določeno sled, svoj pečat, pa naj bo to začetnik ali profesionalc. Vsaka oseba v določenem trenutku stori kakšno napako, ki je lahko kasneje zanj usodna.

4 PSIHOLOŠKE ZNAČILNOSTI HEKERJEV

Kevin Mitnick, eden najbolj znanih računalniških hekerjev, je zašel v težave v začetku 90-ih let, zaradi računalniškega in telefonskega hekanja. Mitnickov zastopnik je v obrambnem nagovoru na sodišču uporabil besedo »zasvojen od hekanja« oziroma »zasvojenost«. Takratna sodnica, Mariana Pfaelzer, je sprejela obrambno razlago Mitnickovega zastopnika in Mitnicka poslala na zdravljenje za

odvajanje od odvisnosti (Reavis, 1999). Poleg zaporne kazni je Mitnack dobil še zdravljenje odvisnosti od hekanja (vdiranja v računalnike in telefone) (Reavis, 1999).

Odvisnost lahko kaže na psihološke vzroke hekerjev, kot so slaba vzgoja v družini, pomanjkanje pozornosti staršev, razbita družina, pomanjkanje komunikacije, hekanje kot kompeziranje v smislu ljubezni, spoštovanja ipd. Te vzroke bi lahko posplošili kot vzroke za to, da nekdo postane heker.

Ko pogledamo finančne koristi, pridobljene s strani hekerjev, hekerjev kot je Mitnack, so te koristi majhne, v primerjavi s tem, če bi hekerji uporabljali svoja znanja in orodja legalno. Zasvojenost od hekanja se kaže kot prava kompulzivno obsesivna motnja, saj ima večina hekerjev zelo malo nadzora nad svojimi dejanji. Veliko mladih hekerjev, ki prestopijo zakonito mejo, je mogoče ozdraviti s staro očetovsko vzgojo (ko uradna oseba pokazaže navdušenje nad njihovimi znanjem) (Reavis, 1999). Tako so nekatera dejanja hekerjev kompulzivna motnja, katerih se niti sami ne zavedajo, ali pa se jih, in vdirajo, dokler jih kdo ne pohvali ali občuduje (Reavis, 1999). Torej lahko govorimo tudi o tem, da kibernetiki psihopati trpijo za kompulzivno obsesivno motnjo (DDos-anje, neprimerna sporočila itd.), ki ima lahko vzrok v nepravilni vzgoji v otroštvu, ki je niso mogli dobiti v fizičnem svetu in tako kompenzirajo svoje otroštvo v virtualnem svetu. Tam lahko postanejo vse, kar so si želeli, postanejo heroji ipd.

Kompulzivno motnjo hekerjev s pridom izkoriščajo kriminalne združbe, ki so motivirane, da delujejo škodljivo in uničujoče ter iščejo finančne koristi. Hekerji z neozdravljeno kompulzivno so resna grožnja uporabnikom spleta in svetu (Rieves, 1999).

Če je računalniško hekanje resnična zasvojenost, kdo jo bo nadzoroval, »dobri možje« (vlada) ali »slabi možje« (kriminalne združbe)? »Hardcore« računalniške hekerje, ki nimajo moralnih problemov z uničevanjem računalniškega sistema in s krajo podatkov, bodo vse bolj iskale in zaposlovale kriminalne združbe, ki si prizadevajo takšno znanje preusmeriti v finančno korist (Rievers, 1999). Vprašanje je samo, kdo bo prej prišel do hekerjev in jih uporabil za svoje cilje? Bodo to kriminalne združbe, ki bi s pomočjo hekerjev nadzorovale družbo in finančni sistem in ki bi državljanom nudile svoje »boljše« ugodnosti, kot jih je bodisi sposobna nuditi država ali pa jih sploh ne zmore (Reavis, 1999) ? Bodo kriminalne združbe izkoriščale hekerje za izvajanje kibernetikega terorizma, za izsiljevanje tujih držav ali vlad itd ? Ali pa bodo do hekerjev prej prišle vlade, ki bi utegnile znanje hekerjev uporabiti za razvijanje virusov, črvov (Stuxnet črv), vohunskih naprav, novih informacijskih standardov, kibernetikega terorizma itd? Vprašanje je samo, kdo bo hekerjem ponudil več, kdo bo nadzoroval njihovo obsesivno motnjo do vdiranja v računalnike in tehnologijo ter kdo bo odigral večjo »očetovsko« vlogo, to je nadzor, vodenje in spoštovanje.

Tipičen heker naj bi bila oseba, ki izživlja svoje seksualne fantazije, je neurejenega videza, živi samo za svoj računalnik, je kompulzivna, distancirana od ostale družbe, socialno neprilagojena in brez družbenih veščin, obsesivna, vzvišena, sebična, a tehnološko izobražena ter sovražno nastrojena do drugih skupin ljudi (ne-hekerjem) (Šket, str. 26, 2009).

Vsa ta dejanja so lahko posledica slabega otroštva, kot so odraščanje v družinah, v katerih so prisotni alkohol, droge, nasilje, kriminal in tudi duševne bolezni, kjer je pogosta duševna, telesna in spolna zloraba, kjer so matere hladne, neljubeče, brezbrizne, predvsem pa dominantne, in kjer oče prej ali slej izgine iz njihovega življenja. Vsi ti vzroki imajo lahko ključen pomen, da se take osebe odločijo za vstop v svet hekerstva, da izberejo radikalno pot v tehnološki svet, ki kaj kmalu postane njihova obsesija.

Zaradi pomanjkanja normalnega otroštva enake vzorce razvijejo tudi morilci. S tem ne trdimo, da so hekerji morilci, temveč odpiramo možnosti za nadaljnjo razpravo in raziskave, zakaj nekdo postane heker. Morilci, enako kot hekerji, se odločijo za vstop v svoj svet in v svojem svetu odkrijejo oziroma ustvarijo svojo obsesijo (obsesijo do ubijanja, mučenja, sovraštva itd.). Tudi njihov svet je lahko zbeگان, temačen, nasilen itd.; lahko tudi tehnološki, kakršen je svet hekerjev, lahko je tudi vizionarski itd.

4.1 Nepsihopatski kibernetški storilci in psihopatski kibernetški storilci

Bistvenih razlik med nepsihopatskimi in psihopatskimi kibernetškimi storilci ni. Oboji uporabljajo isto znanje in tehnike, razlika je samo v tem, da nepsihopatski kibernetški storilci (hekerji) odnehajo, ko dosežejo svoj namen, to pa so potrditev ega, zabava, ideologija, status ali potešitev radovednosti). Med psihopatskimi kibernetškimi storilci pa so lahko tudi morilci, psihopati, ki tako ali drugače izživljajo svoje fantazije, fetišje ...

Tabela 1: Namen in motiv nepsihopatskih in psihopatskih kibernetških storilcev

| Nepsihopatski kibernetški storilci (predvsem mladoletni hekerji) (Dimc in Dobovšek, 2012) | Psihopatski kibernetški storilci (hekerji, pedofili, psihopati ...) |
|--|---|
| Hekanje – motiv: potrditev svojega znanja, potešitev ega itd. | Hekanje – motiv: zbiranje osebnih podatkov o določeni osebi zaradi ustvarjanja profila o osebi, kaj so njeni hobiji itd, da se bo storilec kasneje približal osebi v fizičnem svetu ali pa zaradi nadaljnega ustrahovanja v virtualnem svetu. |
| Ribarjenje – motiv: ego, denar, radovednost, nadgradnja znanja, zabava itd. | Ribarjenje – motiv: enako kot hekanje, s tem, da se tukaj ribari oziroma preži na potencialne žrtve. Sem sodijo ogled žrtvinih sposobnosti ali znanja, ugotavljanje, ali je žrtev nemočna zavarovanja v virtualnem svetu – to se da povezati tudi v fizičnem svetu (ko morilci prežijo na žrtve v temnih prostorih). |
| Prekinitev dostopa do interneta – motiv: ego, zabava, radovednost, status, nadgradnja znanja itd. | Prekinitev dostopa do interneta – motiv: zadovoljitev neke vrste nadzora nad žrtvijo in s tem |

| | |
|---|--|
| | pridobitev oblasti nad njenim vstopom v virtualni svet, kakor tudi potešitev oziroma kompenzacija za lastne psihološke motnje. |
| Prevara - motiv: ego, zabava, radovednost, status, nadgradnja znanja, osebna korist itd. | Prevara - motiv: socialni inženiring, profiliranje žrtve za kasnejše napade v virtualnem ali fizičnem svetu ipd. |
| Kraja identitete – motiv: ego, zabava, radovednost, status, nadgradnja znanja, izsiljevanje ipd. | Kraja identitete – motiv: lahko deluje kot krinka storilca z namenom približati se žrtvi v virtualnem kot fizičnem svetu. |
| / | Izkoriščanje otrok - motiv: potešitev lastnih psiholoških potreb ali ustrahovanje potencialne žrtve (kaj se bo zgodilo njenim otrokom, če ne bo ubogala storilca). Po navadi gre za oblastneže, za t. i. power control storilce, lahko pa gre tudi za napad otroka v fizičnem svetu, za krajo slik, podatkov, prodajanje otroškega materiala ipd. Samo oseba z osebnimi motnjami bi zlorabila otroka oziroma ga uporabila za dosego ciljev. |

4.2 Serijski morilci, psihopati in kibernetški psihopati

Tabela 2: Prikaz serijskih morilcev, psihopatov in kibernetških psihopatov

| Dejanja serijskih morilcev, psihopatov | Dejanja kibernetških psihopatov |
|--|--|
| Morilec s poslanstvom - Morilci s poslanstvom so nekakšni maščevalni križarji, ki so prepričani, da nekatere skupine ljudi družbo slabijo in kvarijo. Žrtve so ponavadi tiste, ki imajo slabše socialno, družbeno življenje in slabšo ekonomsko varnost (Umek in Areh). | Kibernetški psihopati s poslanstvom - Enako bi veljalo v kibernetškem svetu, kjer bi »morilci« oziroma storilci uporabljali kibernetške prijeme: hekanje, prekinitve dostopa do interneta – napad na zasebnost, pošiljanje spornih sporočil ipd določenim osebam – homoseksualcem z namenom prestrašiti jih do take mere, da bi kasneje storili samomor ali bi zapadli v depresijo, da bi se počutili osramočene ipd. Morilci, ki bi živeli v bližini svoje žrtve, bi lahko uporabljali taka dejanja, da bi žrtev psihično izmučili na način, da bi zapadla v depresijo, kar bi jim v fizičnem svetu pomagalo lažje opraviti svoje delo. Kibernetški psihopat s poslanstvom lahko škoduje tudi na daljavo: nekdo iz Amerike maltretira osebo na |

| | |
|---|--|
| | <p>drugem koncu sveta, v Rusiji na primer, ali obratno, z namenom, da jo psihično uniči (saj jo lahko privede do samomora). »Poslanstvo« takega psihopata je torej sovražstvo do drugih ras, priseljencev itd.</p> |
| <p>Hedonisti ali uživači morijo, ker tako doživljanja zadovoljstva in vznemirjenja. Morijo, ker jih to vzburja, jim nudi ugodje in ker tako potešijo svoje seksualno poželenje (Umek in Areh, 2007).</p> | <p>Kibernetski hedonisti ali uživači ne umorijo svoje žrtve, ampak jo »umorijo« na način, da ji prekinejo povezavo z virtualnim svetom, kar lahko žrtvi prinese občutek napadenosti, psihološke bolečine, depresijo, trpljenje ipd, žrtev tudi ne more npr. plačevati računov preko spleta, imeti socialnih stikov itd., če se taka dejanja konstantno ponavljajo. Kibernetski uživači lahko žrtvi pošiljajo montirane gole slike, slike z nasilno vsebino, neprijetna sporočila, nasilna, rasistična, homofobna sporočila ipd., z namenom v žrtvi vzbuditi nemoč, obup, osramočenje, trpljenje. Skratka, vse negativne posledice za žrtev pomenijo pozitivne posledice za storilca – užitek ob trpljenju žrtve, virtualno pohabljenje.</p> |
| <p>Oblastneži (power-control) dosežejo zadovoljstvo ob popolnem nadzoru nad življenjem in smrtjo žrtve. Seksualni dejavniki so lahko prisotni, niso pa nujni. Primarni motiv je nadvlada nad žrtvijo. Žrtve so izpostavljenje mučenju in smrti. Svojih gantazij nikoli ne zadovoljijo, zato upajo, da bodo to dosegli pri naslednji žrtvi. (Umek in Areh, 2007).</p> | <p>Kibernetski oblastneži ponavadi dosežejo nadzor nad svojo žrtvijo, ko ji preprečijo vstop v virtualni svet (DDos) na računalniku ali telefonu, saj se v današnjih časih življenje vrti okrog virtualnega sveta – plačevanje računov, transakcije, socialni stiki, igranje igrice ipd. Enako kot pri oblastnežih, ki umorijo svojo žrtev, tudi kibernetski oblastneži z žrtvijo niso povezani, izražajo pa potrebo po dominantnosti. Motivi so skoraj izključno psihološki in ne materialni, izbirajo ranljive žrtve in žrtev ima za kibernetske oblastneže simbolično vrednost – je trofeja. Žrtve lahko poznajo ali pa ne. Zadovoljujejo lahko svoje sadistične fantazije, ki jih ne morejo izpolniti v fizičnem svetu, jih pa zato izpolnijo v virtualnem svetu.</p> |

Serijski morilci se lahko gibljejo tudi v kibernetičnem prostoru. Ne trdimo, da so vsi serijski morilci večši znanja o računalnikih, programih ipd., ampak da je lahko nek morilec tudi heker ali obratno. Serijski morilci in kibernetski psihopati imajo lahko podobne osebnostne značilnosti, vendar jih razlikujeta kraj in način izvršitve KD. Torej fizični in virtualni svet in pa orodja za izvedbo KD. Kibernetski psihopati, v katere spadajo tudi hekerji (seveda ne vsi hekerji), ne morejo umoriti osebe

tako kot morilci, lahko jo umorijo virtualno – jo napadejo psihično. Dejstvo je, da dolgotrajno psihično nasilje vodi v smrt oziroma do samomora žrtve oziroma tistega, ki je izpostavljen nasilju. Kibernetski psihopati so povečini moškega spola ter vseh starosti. Verjetno so mladoletniki v prednosti, kar zadeva starost, pri čemer imamo v mislih cyber-bulije. Seveda so lahko tudi morilci hekerji, kibernetški psihopati. Ker se razvija družba, se razvija tudi njena temna plat, torej morilci, sadisti, kibernetški psihopati itd., oziroma tudi morilci se spreminjajo, prilagajajo in “modernizirajo”. To ne pomeni, da so vsi hekerji morilci ali obratno, temveč, da obstaja možnost hibridnega storilca. Pri kibernetških psihopatih so lahko v ozadju tudi ideologija, kriminal, vera ali denar, kar vse določa, koga napasti, ustrahovati, maltretirati ipd.

Ta klasifikacija oziroma zgornji tabeli (1 in 2), lahko služita kot pomoč pri odkrivanju storilcev kibernetške kriminalitete oziroma hekerjev. Omenjena klasifikacija predstavlja »out of the box« razmišljanje.

5 PREDPOSTAVKE O HEKERJIH

Spolna konstrukcija hekerstva je izrazito moška oziroma deška. Predstava hekerja je predstava o adolescentnem fantu, ki izživlja svoje seksualne fantazije ali kavbojske sanje, je neurejenega videza, živi za in skozi za svoj računalnik, kompulziven, distanciran od ostale družbe, socialno neprilagojen in brez družbenih veščin, obsesiven, napihnen, sebičen, solipsističen, a tehnološko izobražen. Njegov cilj je zrušiti vlado/e in onesposobiti obveščevalno/e službo/e. Heker je psihološko marginalen ali vsaj čudak, do ostalih članov skupnosti (ne-hekerjev) goji občutek superiornosti, prekinja vezi s skupnostjo in beži v svet formalne strukture računalništva. Čeprav povečini živi »normalno« življenje, gleda skupne kultne filme (npr. *Enemy of the State*, *The Matrix*) in živi kot heker le on-line (Šket, 2009, str. 26).

V splošnih predstavah o hekerjih je vedno v ospredju figura hekerja moškega spola. Psihoseksualne teorije razlagajo to neudeleženost žensk v hekerski kulturi z domnevo, da tovrstna tehnologija nudi katarzičen izhod predvsem frustriranim mladim fantom, ki iščejo kanale za uveljavljanje svojih teženj po dominaciji. Hekanje je v teh teorijah predstavljeno kot nadomestilo spolne aktivnosti ali nezrele seksualnosti (pri kateri je računalnik hekerjev partner, virus pa skupni otrok). Tehnologija je v teh primerih nesporno objekt libidialne investicije, a po tem se ta dejavnost ne razlikuje od drugih človeških prizadevanj. Tovrstne razlage niso povsem neutemeljene, a so v celoti gledano enostranske, saj hekerje reducirajo na dečke s preveč testosterona, premeščeno libidialno energijo, mačiste in Freudovo teorijo o zavisti po penisu obračajo v »kiborg envy« (Šket, 2009, str. 26). Hekerji trpijo za pomanjkanjem varnosti, pohvale ter pravilne vzgoje v družini (in v svojem otroštvu). Sistem jih tudi prisili v to dejavnost, saj je dandanes težko dobiti službo, zaslužiti denar in preživeti.

Hekerji bežijo v svoje mentalne zemljevide, ki se pokažejo kot tehnološko znanje, obsesija o računalnikih in programski opremi. Velja predpostavka, da se hekerja ne da najti v množici ljudi (družbi) oziroma, da je podoben ostalim. Vendar ni tako, hekerja, ali kogarkoli se da prepoznati že po tem, s čim se ukvarja, kaj ga zanima, kakšen je njegov vzdevek, s kom se družijo, kako se oblači, kakšno otroštvo je imel, odnos staršev, kako živi ipd. Seveda je treba prej hekerje "ujeti" oziroma jih srečati, da se jih lahko kasneje profilira, ustvari profil. Večina hekerjev je moškega spola in velika večina je mladoletnih. Seveda to ne velja za vse. Nekateri ostanejo hekerji celo svoje življenje, nekateri opustijo ta dejanja oziroma jim je hekerstvo predstavljalo določeno stopnjo razvoja v njihovi mladosti - nekateri so se ukvarjali s športom, glasbo ... ali s kodiranjem, hekanjem - nekateri pa razvijejo poseben odnos do hekanja, ki jim služi kot beg iz realnosti in orodje za maščevanje (kibernetski psihopati), kot pomoč pri izvršitvi KD (kraja identitete, vdor, zalezovanje, kibernetško nadlegovanje ipd.) ali pa jim predstavlja nezakonit vir zaslužka (kriza in sistem prisilita ljudi, da s pomočjo hekanja vdirajo in kradejo). Enako je v fizičnem svetu. Ker ni služb, ljudje pa hočejo preživeti, zato se odločijo za ropanje. Potrebno je ločiti med tistimi, ki delujejo v skladu z moralnimi in etičnimi standardi, ki delujejo v skladu z zakonom (podjetja imajo svoje hekerje, ki izboljšujejo informacijsko varnostno področje, razvijajo programe ipd), in med tistimi, ki imajo psihične težave, ki delujejo po svojih verskih in drugih prepričanjih in so lahko tudi povezani s kriminalnimi združbami.

5.1 Imena hekerjev in skupin

Vsak heker ali skupina ima tudi svoje ime ali vzdevek. Vsak vzdevek ima nek pomen, saj določa hekerjevo vlogo, dejavnost ali pripadnost v hekerski kulturi. Vzdevki so lahko: Techie, Killer, Builder, D1gg3r, Voodoo, Cyberpunk (Cyber Bear), Anonymous (skupina), Vampire, Nerox, LulzSec (ime skupine hekerjev), RedHack (skupina hekerjev), TeslaTeam (skupina), UgNazi (skupina), DERP, (skupina), Decocio#0 (skupina), CyberVor (skupina), Cult of the Dead Cow (cDc, cDc Communications, Ninja Strike Force, so imena ene in iste skupine), Chaos Computer Club (CCC, skupina), globalHell (skupina), cOmrade, The Condor in The Darkside (sta imeni hekerja Mitnicka), Dark Dante, MafiaBoy, Virus, R3ap34, Haxo4, Raz0r, G33k, Ramb00, Weev, Mendax, The Mentor, geohot, Captain Crunch (Crunch, Crunchman), Homeless Hacker, Cracker (ime kitajske hekerke), iCloud, Solo, Devil, Hadrian itd. Vsako od teh imen ima svoj pomen in s tem skladno dejavnost.

Imena posameznikov: D1gg3r pomeni kopati, torej je dejavnost usmerjena v kopanje, rudarjenje podatkov. Builder pomeni graditi, zato je dejavnost usmerjena v gradnjo virusov, programov, kod itd. Vampire ali vampir ima dejavnost sesanja podatkov, izvajanja psihičnega nasilja nad žrtvijo, vampir naj bi pil kri. Virus pomeni virus in predstavlja dejavnost z okužbo, torej nekoga, ki okuži računalnike, sisteme. Killer ali ubijalec ima dejavnost (nalogo) "ubijati" računalnike, programe, sisteme. Hadrian

je ime rimskega kralja, kar pomeni, da to ime predstavlja nadvlado, dejavnost nadvlade storilca nad žrtvijo. Nekatera imena so čisto običajna za nepsihopatske hekerje, nekatera med njimi pa lahko tudi predstavljajo kibernetске psihopate oziroma nepsihopatske hekerje. Nekaj nenavadnih imen: Killer, Vampire, Virus, R3ap3r, Raz0r, Ramb00, Devil, iCloud, Hadrian. Vsako od teh imen ima določene psihološke značilnosti, morda lahko tudi odraža prizadetost oseb, ki uporabljajo ta imena.

Imena hekerskih skupin: Anonymous - že ime samo pove, da gre za ljudi, ki želijo ostati anonimni in nočejo, da jih svet spozna. Skrivajo se za imenom. Da pa se uspešno skrivajo, pomeni, da je skupina tudi ustrezno tehnično podkovana, da ima dobro vodstvo in verjetno so v skupini tudi kakšni svetovno znani posamezniki. Anonymous deluje globalno in poskuša spremeniti družbo, odpraviti krivice, zrušiti vlade itd. LulzSec je sestavljeno iz LoL (laughing out loud ali smeh) in Security, kar pomeni, da jim njihova dejavnost pomeni zabavo in posmeh varnostnim standardom. V tej skupini so verjetno zelo nadarjeni mladi ljudje, verjetno stari od 16 do 22+ let. Skupina je vdrla v Sony-ijev sistem in ukradla podatke njihovih strank. Deluje radovedno, njihova ideologija pa je LoL. Verjetno so se odločili spontano, iz radovednosti, ali pa jim je določena stran ponudila denar za izvedbo napadov. Podobna skupina je tudi skupina Derp. Skupina UgNazi ima verjetno pripadnike oziroma simpatizarje nacizma, nacionalsocializma. Napada predvsem ZDA in ostale sovražnike in manjvredne ljudi. Obstaja velika verjetnost, da delujejo po navodilih določenega vodje. Deluje ideološko in politično. Poskuša spremeniti svet in družbo na "boljše". Skupina RedHack je skupina socialističnih hekerjev iz Turčije. Njihova dejavnost in ideologija sta torej ideološka, politična (socialistična), verjetno poskušajo spremeniti družbo. Tudi tukaj je verjetno prisotno nekakšno vodstvo (vodstvo, ki ima izkušnje s socializmom). Predpostavljamo, da je starostna skupina mešana oziroma da je vodstvo starejše, hekerji pa so mlajši. Enako velja za UgNazi skupino. V obeh skupinah je prisoten delavski razred, saj je zgodovinsko znano, da sta nacionalsocializem in socializem nastala prav na rokah delavcev. V skupinah so tako prisotni ljudje z nižjimi dohodki in zato hočejo spremeniti svet. Skupina UgNazi ima tudi svoj logo – Kawaii Hitler. Skupini Chaos Computer Club (povzročča kaos med računalniki) in globalHell (povzročča globalni pekel v svetu – kraja denarja itd.) imata podobno dejavnost, to je povzročiti kaos in pekel. Verjetno so v teh skupinah prisotni anarhisti ali osebe z manj razviti moralnimi in etičnimi vrednotami, kajti normalne osebe ne bi izbrale besed, kot sta chaos in hell.

5.2 Ženske predstavnice hekerstva

Ženske sicer programirajo, vendar ne toliko v škodljive namene. Žensk okolje, prežeto z vrednotami nedoraslosti, nerodnosti, nezrelosti in ezotorike, ne privlači. Brezciljno uničevanje in tehnična dovršenost sama po sebi ženskam nista zanimiva, saj si želijo tehnike, ki ima cilje zunaj sebe (Šket,

2009, str. 26). Ženske predstavnice med hekerji so: Kristina Svehinskaya, Ying Cracker, Anna Chapman, Adeanna Cooke itd. Kristina Svehinskaya (študentka) je vdiralna, hekala oziroma je bila denarna mula za druge hekerje. Za ta "poklic" se je odločila, ker se je družina težko preživljala po smrti očeta. Bila je na nek način prisiljena v to dejavnost, saj je morala preživeti sebe in družino. Enako je s storilci v fizičnem svetu, ko nimajo ne prihodnosti ne denarja in so zato primorani izvajati KD. Prav tako se to dogaja tudi v virtualnem svetu. Pri Kristini Svehinskayi lahko izpostavimo preživetveni nagon (gre za preživetveno ideologijo) za vstop v hekerstvo. Druga predstavnica hekerstva je Anna Chapman. Chapmanova je bila ruska vohunka v ZDA, zato lahko govorimo o politični ideologiji, kjer politika stoji za hekerji. Njena kazen je bila deportacija iz ZDA v Rusijo. Če primerjamo Chapmanovo in Svehinskayevo, lahko vidimo, da gre za dvojna merila oblasti oziroma politike pri obravnavanju hekerjev. Svehinskayi je grozilo do 40 let zapora, Chapmanovi pa samo deportacija ...

6 ZNAČILNOST RAZVOJA V OTROŠTVU MORILCEV IN KIBERNETSKIH PSIHOPATOV

Tabela 3: Značilnost razvoja v otroštvu morilcev in kibernetских psihopatov

| Morilci | Kibernetски psihopati (hekerji, pedofili ...) |
|--|---|
| Njihove družine so nasilne, prisotni so alkohol, droge in kriminal. Ponavadi imajo take družine tudi duševne težave. (Umek in Areh, 2006). Ker so bili učenci nasilja, tako postanejo storilci. | Ker so lahko žrtve v fizičnem svetu, zato postanejo agresivni v virtualnem svetu, v svetu, v katerem se počutijo varne in sposobne. Na nastanek njihove nasilnosti je lahko vplivala njihova okolica (nesprejemanje, nasilje ipd). |
| Zgodaj razvijejo svoje sadistične seksualne fantazije, ki jih spremljajo različni fetiši (Umek in Areh, 2006). | Razvoj sadističnih fantazij, ki jih prenesejo v virtualni svet. V svet, ki je bolj varen kot fizični svet. |
| Začnejo s fantazijami, nato v fantazije vključijo ljudi na katerih se izživljajo. Posilstvo in umor sta glavni fazi dejanja (Umek in Areh, 2006). | KD so lahko sprva izvajali v fizičnem svetu, kasneje v virtualnem svetu - vdor v računalnik, kraja identitete, kraja denarja, pošiljanje grozilnih pisem, DDos-anje itd. Najprej začnejo izvajati manjša KD, nato pa večja in težja KD, saj jim virtualni svet predstavlja večjo varnost, ker puščajo manj "osebnih" odtisov. |
| Morilci so bili v otroštvu žrtve emocionalnega nasilja (Šterk, 2007, str. 104). Morilci tudi niso bili ljubljene s strani staršev (še posebej matere), bili so nezaželeni. Z umori lahko na nek način iščejo | Velika večina hekerjev si želi pozornosti, ljubezni, občutka pripadnosti, občutek, da so sprejeti v družbo itd, kar lahko kaže na to, da so odraščali v težkih razmerah (izločitev okolice ...). Zaradi teh razmer se |

| | |
|---|--|
| izgubljeno ljubljenost, podporo, pozornost. Ko ubijejo žrtev, se začne določen del družbe (policija) ukvarjati z njimi, morilci tako dobijo pozornost. | odločijo za vstop v virtualni svet, v svet kjer lahko postane vse, kjer najdejo svojo družino itd. In kjer preko dejanj v virtualnem svetu vzbujajo pozornost. |
| Obsesivno–kompulzivna motnja se lahko manifestira bodisi v obsesijah ali v prisilah (kompulzijah) (Šterk, 2007, str. 144). Kasneje lahko ta OKM privede do umora (Šterk, 2007). Morilci so lahko egoisti, altruisti. Lahko so organizirani ali neorganizirani, imajo družine ipd (Šterk, 2007). | Lahko so asocialni, egoisti, »čudaki«, obsesivni, kompulzivni, se zaprejo v svoj svet, distancirani, računalnik jim pomeni vse itd. Seveda to ne velja za vse. Lahko pa delujejo čisto normalno v svojem življenju in imajo družine. |
| Narcistična motnja osebnosti – imamo opravka z grandioznim Jazom, kombiniranim z občasnimi občutki inferiornosti (Šterk, 2007, str, 143). Osebe s to motnjo pokažejo tudi malo empatije do drugih (Šterk, 2007). Osebe kažejo tudi grandiozen občutek lastne pomembnosti (superiornost zaradi dosežkov, znanja ...), preokupacija s fantazijami o neomejenem uspehu, moči, odličnosti, lepoti ali idealni ljubezni (Šterk, 2007, str. 144). | Značilnost hekerjev je tudi, da se počutijo superiorne, ker obvladajo določeno znanje. Kar lahko kaže na kompleks manjvrednosti. Lahko tudi prezirajo drugačne ljudi, ljudi, ki so po njihovih standardih manjvredni (tukaj gre predvsem za kibernetike psihopate, zato ne moremo govoriti o celotni hekerski populaciji). Tudi preko imen se lahko kaže superiornost. |
| Ponavadi je mati dominantna. | Mladi ljudje, ki so bili večinoma nezaupljivi do avtoritet in so kazali osebno vzišenost (ego), so se popolnoma omehčali in spustili svojo osebno zadržanost do uradnih oseb, ko so te pokazale spoštovanje in občudovanje nad njihovimi tehničnimi znanji in doma narejenimi orodji. Kar pomeni, da velika večina hekerjev ni imela očeta, oziroma da so živeli sami z mamo. Ni bilo očetovske vloge in vzgoje. |

Ne trdimo, da so vsi hekerji morilci ali psihopati. Izhajamo iz predpostavke, da je vsak človek unikat in da se vsaka oseba drugače odziva na dejanja, storjena v otroštvu. Nekdo bo zaradi slabega otroštva postal morilec, nekdo drugi heker, nekdo tretji bo odrasel v osebo, ki bo kasneje spoštovana v družbi itd. Lahko pa določene osebe (morilci, hekerji itd.) nosijo enake lastnosti iz otroštva, vednar so se kasneje odločile za drugačno »smer« oziroma »poklic«. Ne nazadnje tudi piromani in serijski morilci »nosijo« iste lastnosti - triado (močenje postelje, mučenje živali, podtikanje požarov in uničevanje stvari), kar pa ne pomeni, da vsi piromani tudi ubijajo. Morilci na primer, ki so v svojih obdobjih morili, so tudi podtikali ogenj. Kar pomeni, da vsak, ki ustvari ogenj, ne ubija, lahko pa tisti, ki ubija, pri tem podtakne ogenj, da se znebi trupla in da doživi svoj seksualni fetiš (požar). Nepsihopatski heker, na primer, ki vdre v računalnik zaradi radovednosti ali raziskovanja (namen vdora je torej izobraževalni) in podtakne ogenj, medtem ko psihopatski heker oziroma kibernetiski psihopat poleg

podtaknjenega ognja žrtev še muči in jo psihično ubija (izvršuje svoje fanzatiije, fetiše ...). Tako kot morilci tudi hekerji (kibernetski psihopati) trpijo za kompulzivno motnjo, obsesijo, ki teži k uresničitvi fantazij (npr. superiornost hekerjev nad drugimi v virtualnem svetu ipd.), kar je lahko tudi psihološki pečat hekerjev.

Za boljše razumevanje kibernetičnih psihopatov si pogledajmo dejanja serijskih morilcev oziroma faze serijskega umora: Faze serijskega umora, ki so lahko različno dolge, so naslednje: Sadizem – seksualne fantazije – stanje napetosti – nuja – dejanje. Morilci se stanja nuje zavedajo in vedo, kaj se bo zgodilo, vendar se takšnemu dejanju le redko uprejo. (Umek in Areh, 2006).

Če pogledamo faze virtualnega umora: Sadizem (v obliki preprečevanja žrtvinega dostopa do interneta in kraja podatkov, ipd. Vse, kar bo žrtvi povzročilo psihično trpljenje) – seksualne fantazije (v tem primeru gre za računalnik ali programsko opremo, s katero svojo žrtev onemogoči in s tem poteši svoje seksualne fantazije – kompenzira spolno slo – superiornost – enako kot posilstvo, ko posiljevalec pokaže žrtvi, da je »nad« njo) - stanje napetosti (preden vdre v računalnik, ipd.) – nuja (vdor v računalnik, kraja identitete, ipd.) – dejanje (onenogoči žrtvi dostop do interneta – kibernetično ubije svojo žrtev). Tako kot morilci imajo lahko tudi kibernetični psihopati svoja obdobja ohladitve. V enem obdobju bodo več hekali, maltretirali ..., v nekem obdobju pa manj ali celo nič.

7 ZNAČILNOST HEKERJEV, KI SODIJO V SKUPINO ŽRTEV OZIROMA NASILNEŽEV

Heker je lahko žrtev ali pa nasilnež v eni osebi, razlika je samo, v katerem svetu je kaj: kaj je v fizičnem svetu in kaj v virtualnem svetu. Heker je lahko žrtev vrstniškega nasilja v fizičnem svetu (v svetu, kjer je nebogljen, »nerazvit«, ni junak, kakršen je v svojem virtualnem svetu, itd.) in lahko je maščevalec in nasilnež, mobist v virtualnem svetu (ustvarja predvsem pishično nasilje nad žrtvami v kibernetičnem prostoru). Najprej si bomo pogledali razliko med žrtvijo in nasilnežem v fizičnem svetu, nato se bomo osredotočili na hekerje kot žrtve v fizičnem svetu in nasilneže v virtualnem svetu, za konec si bomo pogledali še žrtev v virtualnem svetu in nasilneža (heker ali heker kot cyberbully oziroma kibernetični psihopat kot heker) v virtualnem svetu.

Tabela 4: Značilnosti žrtev in storilcev vrstniškega nasilja (Kanduč, 2002, str. 47-49):

| Značilnosti učencev/žrtev | Značilnosti učencev/storilcev |
|--|--|
| Boječ, anksiozen, negotov, previden, občutljiv, molčeč, predvidljiv. | Agresiven do staršev, učiteljev, sovrstnikov, sorojencev, impulziven. |
| Na napad (izzivanje) reagira z jokom, vpitjem, umikom, nemočno jezo, izbruhi, neuspešnim povračilom. | Pozitiven odnos do agresije in agresivnih sredstev, malo anksioznosti, ne gre za pojav »trde lupine, ki bi skrivala globljo anksioznost« (razen mogoče v |

| | |
|---|---|
| | primeru »anksioznih nasilnikov«). |
| Negativen pogled nase in na okolico. | Brez krivde, sramu, zadrege, malo empatije z žrtvijo. |
| Počuti se neuspešnega, neumnega, neprivlačnega, osamljenega, zapuščenega. Sramuje se samega sebe. V šoli je brez pravega prijatelja ali zagovornika. Ni nesramen ali provokativen, je zbežan in zmeden, nesposoben je razumeti, zakaj je ustrahovan in kako najti način, da bi bil sprejet. | Je močan, žilav, dobro koordiniran, dominanten in samozavesten. Sovrstniki morda to zamenjajo z vodstvenimi sposobnostmi. |
| Slab v komuniciranju, nezmožen pogovora o izhodu iz težav. | Dober v komuniciranju, zvit, sposoben hitrega besednega odzivanja, zmožen pogovora o izhodu težav. |
| Pojavijo se sekundarni nevrotični znaki: grizenje nohtov, jecljanje, ritmično zibanje. | Ima smisel za humor. Je bolj priljubljen od žrtev, priljubljenost z leti upada. |
| Psihično šibkejši, slabo koordiniran, pogosto mlajši od napadalca, manjše postave | Ustrahovanje je lahko le ena od sestavin antisocialnega in proti pravilom naravnega vedenja, napovedovalec za antisocialno in kriminalno vedenje v odrasli dobi. |
| | Deklice: poudarjeno glasne, kričave, grobe do osebja, nadvladujejo in ustrahujejo osebje in vrstnike. |
| Povzetek: Anksiozen osebnostni vzorec, kombiniran s fizično šibkostjo. Njegovo obnašanje in navade sporočajo drugim, da se počuti negotovega in nemočnega in da se v primeru ne bi branil ali maščeval. | Povzetek: Skupek antisocialnega in motečega vedenja ter duha nasilja. Agresija je pojmovana kot sprejemljiva oblika vedenja. |
| Plašen, odmaknjen, anksiozen, pasiven, nedružaben, kaže malo zanimanja za druge, ima slabe komunikacijske sposobnosti. | Samozavesten, dobre komunikacijske sposobnosti. |
| Socialno neobčutljiv za dogajanje okoli sebe, obsesivno vedenje, neučinkovite socialne sposobnosti. | Prilagojen lastnemu socialnemu idealu dominantnega in močnega moškega – »macho-ideal«, ki ga vrstniki sprejemajo. |
| Občutki manjvrednosti, podpovprečno samospoštovanje. Negativno ocenjuje svoje intelektualne sposobnosti in privlačnost. Sam se ocenjuje za odmaknjenega, kritičnega. | Samopodoba moči. Samega sebe vidi kot močnega, uspešnega, sposobnega, odpornega. Ni videti osredotočenega nezadovoljstva, ni kompenzatornega ustrahovanja. Lastna ocena inteligentnosti je višja, kot kažejo šolske ocene, je družaben. |
| Občutek nesposobnosti samostojnega premagovanja težav, nesposobnost pridobiti si podporo sovrstnikov, počuti se nemočnega, neučinkovitega. | Visoka sposobnost spoprijemanja s težavami, učinkovito asertiven. |
| Začne verjeti, da zasluži ustrahovanje. | Začne verjeti, da žrtev zasluži kazen. |
| Zanj velja oznaka: »občutljiv na grožnje«. | Skoraj negativen odnos do šolskega dela, osebja in |

| | |
|---|---|
| | avtoritet. |
| Nepričuden, s strani vrstnikov je lahko potisnjen v socialno izolacijo. | Ni priljubljen, vendar bolj kot žrtev – priljubljenost je negativno povezana s starostjo; ni tako nepričuden, da bi bil socialno izoliran, torej ne gre za maščevalno ustrahovanje. |
| Negativen odnos do zvez s sovrstniki, nesposoben osnovati si podporo ali formirati prijateljstvo. | Ima negativno stališče do tistih vrstniških odnosov, v katere ni tudi sam vključen. Zmožen si je zagotoviti močnejšo podporo vrstnikov kot žrtev. |
| Povprečne intelektualne sposobnosti. | Povprečne intelektualne sposobnosti, možni so dosežki, ki so pod njegovimi zmožnostmi. |

Tabela 5: Značilnosti hekerja v fizičnem svetu (žrtev) in v virtualnem svetu (nasilnež):

| Heker kot žrtev v fizičnem svetu | Heker kot nasilnež v virtualnem svetu |
|---|--|
| Umik od nasilja in nasilnežev. | Lahko išče osebe, ki so ga prizadele in se jim maščuje. Ima pozitiven odnos do agresije in agresivnih sredstev v virtualnem svetu. Lahko sledi maščevanje kot posledica napada nanj v fizičnem svetu. |
| Ker je žrtev oziroma učenec v fizičnem svetu, to prenese v virtualni svet, s tem, da se vloge zamenjajo. | Ker je v virtualnem svetu gospodar nad žrtvijo, zato tudi ne občuti empatije, sočutja do žrtve. Lahko ima negativen pogled na okolico oziroma je maltretiran v fizičnem svetu in zato tudi ne občuti sočutja do žrtve in jo zato napada. Žrtve so lahko naključne – tu gre gre za sprostitev frustracije ali pa so izbrane – izbere napadalca nanj v fizičnem svetu. |
| Velika večina hekerjev oziroma hekerjev stare šole je zelo inteligentna, saj obvladajo kodiranje, matematiko (dvojiške, desetiške ... sisteme), imajo drugačen pogled na problem, stvar itd. Seveda se lahko hekerji počutijo neuspešne, neumne, neprivlačne, osamljene in zapuščene itd., zaradi odziva okolice na njihov drugačen pogled in znanja. | Je tehnološko in programsko močan, iznajdljiv, dominanten in samozavesten, če gre za hekerja stare šole. |
| Ima slabe komunikacijske sposobnosti. Težko najde rešitev iz težav, in to zaradi vpliva okolja, neodobravanja s strani vrstnikov. | Spreten, hitro zna poiskati rešitev, če se znajde v težavah, kar pa ne velja za vse. Zlasti za hekerje posnemovalce in za hekerje nove šole bi to bolj težko držalo. |
| Lahko je nepričuden ali nesamozavesten zaradi vpliva sovrstnikov, ne velja pa to za vse hekerje. | Samozavesten in priljubljen v virtualnem svetu, kjer živi v svoji družbi, v svojem svetu. Če gre za hekerja posnemovalca ali hekerja nove šole, to težko drži. |

| | |
|---|---|
| Okolica in dogajanje okoli njega ga ne zanima. Ponavadi ima vzdevek, in sicer ne po lastni izbiri. | Ima svoj virtualni ideal. Po navadi si izbere svoj nadimek, ki ima določen pomen (Champo, Cyber Dog, Digger, Vodoo, Killer, Cyber Punk, Anonymous, Dracula, Techie, Neox, Nerox, Hadrian, itd.). |
| Zaradi izločitve okolice in družbe se zapira, ni sprejet, ima negativno mnenje o sebi in o svetu. Tako najde svoj smisel in svet v virtualnem svetu. | Ker je v svojem okolju in s svojo družbo, je zato tam sprejet, ima dobro mnenje o sebi in o svetu. Odvisno je tudi, za kakšenga hekerja gre: za hekerja posnemovalca, hekerja nove šole ali hekerja stare šole. |
| Lahko začne dojemati ustrahovanje kot nekaj običajnega, kot rutino. | Verjame, da žrtev zasluži kazen (oko za oko – ti meni v fizičnem svetu, jaz tebi v virtualnem svetu). |
| Njegove intelektualne sposobnosti so povečini manjše, in to zato, ker mu družba in sovrstniki ne pustijo pokazati njegove intelektualne sposobnosti, ki je pravzaprav nadpovprečna. | Ima lahko povprečne intelektualne in tehnične sposobnosti. Obstaja možnost, da prekosi svoje znanje, kar še posebej velja za hekerja posnemovalca ali hekerja nove šole. |

Seveda je vse odvisno od osebe same (hekerja), kako reagira na nasilje oziroma okolico (iz kakšne družine izhaja, kakšno je njegovo znanje, komunikacijske veščine ipd). Tabela 5 ne velja za vse hekerje, zato tudi ne moremo posplošiti na celotno populacijo hekerjev.

Tabela 6: Značilnosti žrtev v virtualnem svetu in značilnosti nasilneža – hekerja v virtualnem svetu oziroma kibernetkega psihopata kot hekerja:

| Žrtev (lahko je kdorkoli) v virtualnem svetu (Kanduč, 2002, str. 47-49): | Nasilnež – heker v virtualnem svetu (heker kot cyberbully oziroma kibernetki psihopat kot heker, cyberbully ipd.) |
|---|--|
| Boječ, anksiozen, negotov, previden, občutljiv, predvidljiv. | Samozavesten, spreten, hiter, iznajdljiv, občutljiv, nepredvidljiv ... |
| Negativen pogled na okolico (virtualno). Lahko pride do mišljenja, da je vsaka oseba, ki se ukvarja z programiranjem, heker (heker kot nasilnež). | Brez občutka krivde, sramu, zadrege, malo empatije do žrtve. |
| Na napad (izzivanje) reagira z vpitjem, nemočno jezo, izbruhi in neuspešnim povračilom. | Ni empatije do žrtve, pozitivnost do nasilja. |
| Pojavijo se sekundarni nevrotični znaki: grizenje nohtov, jecljanje, ritmično zibanje. | Veselje, maščevanje ipd. |

Tabele 4, 5 in 6 prikazujejo določene lastnosti žrtev in storilcev v fizičnem ali virtualnem svetu. Tudi to predstavlja »out of the box« razmišljanje, zakaj se neka oseba, ki deluje v virtualnem svetu, odloči za nemoralna dejanja, za KD, kaj jo žene, ipd. Tabele tudi prikazujejo določene psihološke značilnosti

storilcev, ki delujejo v virtualnem svetu. Seveda je vse odvisno od tega, za kakšnega kibernetkega psihopata gre, ki se ukvarja z hekanjem. Ali gre za hekerja stare šole, nove šole ali posnemovalca. Če gre za kibernetkega psihopata, ki je obenem heker stare šole, gre za zelo nevarno kombinacijo.

8 ZAKLJUČEK

Če izhajamo iz predpostavke, da je hekanje obsesija oziroma zasvojenost, se je potrebno vprašati, kdo bo prej prišel do hekerjev in jih začel nadzorovati: jim nudil računalnike in najsodobnejšo programsko opremo, jim dajal izzive in postavljajl cilje ter ob tem zagotavljal tudi zabavo? Bo to država ali bodo to kriminalne združbe?

Če izhajamo iz naslednje predpostavke, da je hekanje beg iz realnosti, da služi kot orodje maščevanja ali iskanja potencialnih žrtev v fizičnem in virtualnem svetu, je to zaskrbljujoče. Če se nekdo odloči za pot hekerstva iz maščevalnih razlogov, nas lahko skrbi, kajti tak človek je lahko na nek način kibernetki psihopat, oseba z destruktivnimi motnjami, ki poskuša žrtev kibernetko umoriti ali pa jo pripraviti do živčnega zloma, kar lahko vodi v samomor ali hude telesne poškodbe. Lahko bi mu rekli kar kibernetki morilec. Tudi med kibernetkimi morilci so lahko zelo inteligentni hekerji, hekerji, ki jih kodiranje in pisanje programov zanima (obsesija), vendar imajo določene psihološke značilnosti, sadistične fantazije, ki jih v fizičnem svetu niso izvedli, si jih pa zato upajo uresničiti v virtualnem svetu. Če pomislimo, da bi kakšna kriminalna združba "zaposlila" takega hekerja in hranila njegove obsesije in fantazije, bi to pomenilo hudo nevarnost družbi.

Ne trdimo, da so zgornje ugotovitve pravilne in verodostojne, vsekakor pa služijo kot nekakšna odskočna deska za razmišljanje v tej smeri.

Verjetno velja trditev, da ni vsak heker v fizičnem svetu miren, nenapadalen itd. Velja tudi, da ni vsak heker v kibernetkem prostoru obsesiven, napadalen, da išče finančne koristi, da deluje protivladno ali destruktivno ipd. Heker je lahko prav vsaka oseba, ki jo zanimajo računalniki in kodiranje. Vsi hekerji nimajo enakih lastnosti, pa tudi njihovi cilji so lahko različni – od finančne koristi, zabave, radovednosti, statusa, uničevanja, nadlegovanja, zasledovanja, vohunjenja, do izbire žrtve za kasnejši napad v fizičnem svetu ipd.

LITERATURA

April Long, L. (2012). Profiling hackers. Sans.rog. Pridobljeno na: http://www.sans.org/reading_room/whitepapers/hackers/profiling-hackers_33864

Areh, I. (2011). Kratek oris forenzične psihologije. Varstvoslovje, let 13, str. 316- 329

- Bednarz, A. (2004). Profiling cybercriminals: A promising but immature science. *Networkworld.com*. Pridobljeno na: <http://www.networkworld.com/supp/2004/cybercrime/112904profile.html>
- Bernik, I. Prislan, K. (2012). Kibernetska kriminaliteta, informacijsko bojevanje in kibernetiski terorize,. Ljubljana: Fakulteta za varnostne vede, 2012.
- Dimc, M. Dobovšek, B. (2012). Kriminaliteta v informacijski družbi. Ljubljana: Fakulteta za varnostne vede, 2012.
- Goodwin, D. (2008). The profile of a typical hacker. *Helium.com*. Pridobljeno na: <http://www.helium.com/items/843947-the-profile-of-a-typical-hacker>
- Haralambos, M. in Holborn, M. (1999). *Sociologija: teme in pogledi*. Ljubljana: DZS
- Holmes, M. R. In Holmes T, S. (2002). Profiling violent crimes: An investigative tool. Sage Publications, Inc.
- Howitt, D. (2002). Forensics and Criminals Psychology. Loughborough university.
- Kanduč, Z. (2002). Žrtve, viktimizacije in vitkimološke perspektive. Ljubljana: Inštitut za kriminologijo pri Pravni fakulteti, 2002
- Kleinknecht W, S. (2003). Hacking hackers: Etnographic insight into the hacker subculture – definition, ideology and argot. Pridobljeno na: <http://digitalcommons.mcmaster.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=6995&context=opendissertations>
- Reavis, J. (1999). A psychological profile of hackers. *Networkworld.com*. Pridobljena na: <http://www.networkworld.com/newsletters/sec/1101sec1.html>
- Shrinder, D. (2010). Profiling and categorizing cybercriminals. *Techrepublic.com*. Pridobljeno na: <http://www.techrepublic.com/blog/security/profiling-and-categorizing-cybercriminals/4069>
- Šket, I. (2009). Psihološke implikacije kiberprostora ter interakcije med storilci in žrtvami. Ljubljana: Fakulteta za varnostne vede
- Šterk, K. (2007). Serijski morilec: normalen psihopat patološke matere. Ljubljana: Študentska založba.
- Umek, P. in Areh, I. (2006). Serijski morilci – psihološko kriminalistični vidik. V B. Lobnikar (ur.), Dnevi varstvoslovja (str. 1117-1125). Ljubljana: Fakulteta za varnostne vede.