



Istituto MEME

associato a

Université Européenne

Jean Monnet A.I.S.B.L. Bruxelles



Se la televisione è una cattiva maestra, Internet non è un buon professore

Scuola di Specializzazione: **Scienze Criminologiche**

Relatore: **Dott.ssa Roberta Frison**

Contesto di Project Work: **Professionale**

Tesista Specializzando: **Emiliano Fedele**

Anno di corso: **Secondo**

Modena, 8 settembre 2018

Anno Accademico 2017/2018



Indice dei contenuti

Introduzione	4
Capitolo 1. TV, la cattiva maestra	6
1.1 TV violenta	7
1.2 Lo sviluppo del bambino: John Locke e Maria Montessori	8
1.3 Lo sviluppo sociale del bambino	9
1.4 I rischi sui minori	11
1.5 L'idea del male	17
Capitolo 2. Dalla TV a Internet e il ruolo dei videogiochi.....	21
2.1 La nascita della rete Internet	21
2.2 Lo sviluppo della rete Internet	23
2.3 Il mondo virtuale della rete Internet	26
2.4 I reati nella rete: vittima e reo	28
2.5 Il minore in Rete. Rischi ed effetti sociali oltre il cyberbullismo	31
2.5.1 Cyberbullismo	31
2.5.2 il rapporto dei giovani con la Rete	32
2.5.3 I giovani e la sessualità	33
2.5.4 Altri pericoli per il minore online	34
2.5.5 Lo smartphone "ha preso il posto di una parte del corpo"	39
2.5.6 Una nuova generazione	40
2.5.7 Gli esiti delle ricerche in Italia sul rapporto genitori-figli	42
2.5.8 Considerazioni finali	44



2.6 Non solo minori. L'uso di internet per adulti: brevi cenni sui rischi	45
2.7 Uno, nessuno e centomila	48
2.7.1 Concetto di identità	48
2.7.2 Social Engineering	50
2.7.3 Phishing	51
2.8 Altri rischi	52
2.9 Web. Deep Web. Dark Web	53
2.10 I provvedimenti dello Stato italiano	54
Capitolo 3. Nasce l'idea di una nuova patente	58
3.1 La Patente Intern@utica	60
3.2 Presentazione del progetto formativo	61
3.2.1. LIVELLO 1 - Primi passi per bambini fino ai 13 anni	62
3.2.2. LIVELLO 2 - Ragazzi dai 13 ai 17 anni	63
3.2.3 Adulti utilizzatori a livello personale	65
3.2.4 Adulti utilizzatori a livello personale	66
3.3 Test valutativo e test autovalutativo	66
3.4 Simulazione della navigazione	66
Conclusioni	68
Bibliografia	72
Sitografia	74
Fonti	81
Ringraziamenti	82

INTRODUZIONE

La presente tesi esaminerà gli effetti nocivi derivanti da un uso eccessivo e scorretto della televisione e della rete Internet. È il naturale prosieguo di un percorso di analisi sui rischi connessi al mondo virtuale contenuto nel project work finale per il primo anno del corso di Scienze criminologiche ***Cyberbullismo. Analisi e metodi di risoluzione di un fenomeno.***¹

Oltre allo studio e all'analisi della letteratura scientifica e accademica disponibile in materia, la dissertazione attinge direttamente alla documentazione e alle informazioni afferenti alla mia esperienza professionale perfezionata e arricchita nei numerosi incontri di sensibilizzazione condotti in qualità di oratore in scuole superiori di primo e secondo grado, associazioni e istituzioni di tutta la regione Lombardia.

Alla luce delle competenze professionali tecniche maturate nel campo dei reati informatici e acquisite in percorsi formativi specialistici, si è ritenuto opportuno adottare un approccio multidisciplinare ad ampio spettro che potesse avvalersi di una pluralità di chiavi analitiche e offrire soluzioni duttili e poliedriche.

Premessa fondamentale della dissertazione è l'assunto che il mondo virtuale non sia un'entità astratta con conseguenze effimere. La rete Internet è un autentico "universo parallelo" abitato dalla comunità di utenti che lo usano, lo modificano e lo trasformano. Internet non è quindi un "ambiente" cui siamo passivamente esposti, ma è espressione diretta dell'azione di ogni singolo individuo i cui effetti si ripercuotono vicendevolmente nella vita reale di tutti.

¹ <http://www.istituto-meme.it/pdf/tesi/SST-2017/Fedele-2017.pdf>

Fulcro principale sarà l'analisi del "male" e della violenza, che originano dalle pagine del Web per materializzarsi nella vita reale degli individui. Saranno prese in esame le due figure principali coinvolte: le vittime e gli autori di reati e l'evoluzione delle loro modalità di comunicazione attraverso le generazioni X (nati tra il 1965 e il 1980), Y (nati tra il 1980 e gli anni 2000) e Z (nati tra il 1995 e il 2012).

Sarà quindi dimostrato come l'utilizzo scorretto della Rete non riguarda solo i più giovani, spesso denominati *nativi digitali*,² secondo la definizione coniata nel 2001 da Mark Presky,³ ma anche i cosiddetti *immigrati digitali*, ovvero le persone nate e cresciute nell'epoca precedente in cui non esistevano simili mezzi di comunicazione e ne hanno appreso le modalità di uso senza sufficienti competenze e misure di cautela e tutela.⁴

Sarà illustrato infine il framework di un progetto educativo che possa contribuire a limitare la diffusione della violenza in Rete e a ridurre sensibilmente gli effetti negativi che un uso inconsapevole degli strumenti informatici di comunicazione può avere sulla sfera sociale, emozionale e psicologica delle persone.

² Per **generazione Y**, **millennial generation**, o semplicemente **millennial**, **generation next** o **net generation** si indica la generazione di nati fra i primi anni Ottanta al 2000 circa.

³ <https://www.pirelli.com/global/it-it/life/chi-sono-i-nativi-digitali> (ultima consultazione: 2 giugno 2018)

⁴ <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/666-nativi-digitali-e-immigrati-digitali-1.html> (ultima consultazione: 2 giugno 2018)

CAPITOLO 1

TV, la cattiva maestra

“La cosa più importante nella comunicazione è ascoltare ciò che non viene detto”⁵

Negli ultimi decenni appare evidente come e quanto sia cambiato il rapporto tra genitori e figli all'interno del nucleo familiare. Lo sviluppo e il progresso economico hanno modificato le condizioni lavorative e hanno offerto anche alle donne maggiori opportunità professionali. Figure parentali sempre più impegnate fuori da casa e un benessere sempre più diffuso hanno determinato un significativo mutamento sociale all'interno della famiglia. Rispetto al passato, aumenta la distanza transgenerazionale nel rapporto genitori-figli. Questa distanza culturale, che si riverbera inevitabilmente a livello affettivo, è amplificata da un livello di istruzione dei figli più elevato e dalle maggiori occasioni di socialità e di svago che hanno fuori dal nucleo familiare. A partire dagli anni Cinquanta, inoltre, inizia a diffondersi nei paesi tecnologicamente più sviluppati, un nuovo potente strumento di comunicazione che cambia le modalità di educazione della popolazione e ne modifica fortemente le abitudini: la televisione.

⁵ Peter Drucker, economista e saggista considerato il padre della scienza del management, citato in Varriale, A., *Senior Consultant di Newton Management Innovation*, ne “Il Sole 24 ore”, 20 giugno 2017
<http://www.ilsole24ore.com/art/management/2017-06-06/l-importanza-saper-ascoltare-perche-sentire-non-basta-083654.shtml?uuid=AEKf6OZB>

1.1 TV violenta

In Italia, gli anni Sessanta evidenziano i primi segni di un grande cambiamento socio-culturale. L'avvento della televisione promuove e facilita la diffusione di mode e culture di massa. Per descrivere il passaggio dalla diversificazione dell'individuo a un'omologazione generalizzata, Pier Paolo Pasolini aveva parlato di "mutazione antropologica"⁶ intendendo con tale espressione che "gli italiani sono omologati dalla società dei consumi" .

Oltre al ruolo di "omologatore culturale", la televisione diventa una facile risorsa alternativa e suppletiva al rapporto e al confronto genitori-figli, una sorta di educatore che sopperisce all'inadeguatezza e alla scarsa presenza delle figure parentali.

Nei decenni successivi lo sviluppo della "scatola idiota"⁷ continua ad omologare l'educazione delle nuove generazioni propugnando una cultura determinata da stereotipi imposte da altri. L'aumentata disponibilità di programmi televisivi riempie la quotidianità degli spettatori fino a conquistare definitivamente soprattutto gli ambiti domestici dove vigono vuoti relazionali, affettivi e culturali.

Nasce una nuova forma di acculturazione che agisce attraverso medesimi messaggi inviati in modo unidirezionale da un'unica fonte, gestita da pochi, verso una moltitudine di destinatari. Tale modalità di comunicazione corrisponde in epoca attuale al *broadcasting*.

Gli studiosi cominciano a interrogarsi sugli effetti che un'eccessiva esposizione alla televisione può avere sui bambini e sulla loro educazione, ormai

⁶ "Studio sulla rivoluzione antropologica in Italia", in *Corriere della Sera*, 10 giugno 1974

⁷ Bosetti, G., *Dal villaggio all'asilo d'infanzia (globale)*, in Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012

sempre più demandata a maestri sconosciuti anziché ai singoli genitori. La ricerca intende individuare, in particolare, quali effetti ha sui giovani spettatori, l'esposizione inconsapevole a informazioni e contenuti audiovisivi che non sono preparati a elaborare. È noto come il "dis-agio" di bambini, esposti frequentemente a contenuti inadeguati, sia riconducibile proprio alla mancanza di strumenti idonei di decodificazione dei messaggi, dovuti all'età e alla fase di sviluppo nonché all'assenza di chiavi interpretative dei contesti cui sono esposti. Una tale esposizione rischia di compromettere lo sviluppo sociale del bambino con gravi ripercussioni sulle sue future relazioni, es. disadattamento sociale e incapacità di discernimento del comportamento altrui.

1.2. Lo sviluppo del bambino: John Locke e Maria Montessori

Fin dal 1700 medici e filosofi si sono preoccupati di ricercare strumenti sempre più efficaci per studiare e comprendere lo sviluppo sociale del bambino. Merita un cenno particolare Locke che paragonava la mente del bambino a una "tabula rasa" e riteneva che lo sviluppo infantile fosse conseguenza diretta ed esclusiva dall'esperienza e dall'educazione.⁸ Lo stesso filosofo scrive nel 1690: "Donde [l'intelletto] ha tratto tutti questi *materiali* della ragione e della conoscenza? Rispondo con una sola parola: dall'*esperienza*. È questo il fondamento di tutte le nostre conoscenze; da qui esse traggono la loro prima origine".⁹

A distanza di oltre duecento anni, Maria Montessori ribadiva: "Il piccolo rivela se stesso solo quando è lasciato libero di esprimersi, non quando viene coartato da qualche schema educativo o da una disciplina puramente

⁸ <http://www.sapere.it/sapere/strumenti/studiafacile/psicologia-pedagogia/Psicologia/La-psicologia-evolutiva/La-nascita-della-psicologia-evolutiva.html> (ultima consultazione: 8 giugno 2018)

⁹ Locke, J., *Saggio sull'intelletto umano*, Bompiani, Milano 2009.

esteriore”.¹⁰

La pedagoga e filosofa, nonché medico e neuropsichiatra italiana, in *Educare alla libertà*, enuncia i dieci principi ritenuti fondamentali per lo sviluppo armonico del bambino e che, a pieno titolo, rappresentano l’anima della tesi presentata:

1. Educare il bambino all’indipendenza
2. Mai impedire a un bambino di fare qualcosa perché è troppo piccolo
3. Abituare un bambino a fare con precisione è un ottimo esercizio per sviluppare l’armonia del corpo
4. L’educatore montessoriano deve essere un angelo custode che osserva e non interviene quasi mai
5. Mai forzare un bambino a fare qualcosa
6. Educare al contatto con la natura
7. Innaffiare le piante e prendersi cura degli animali abitua alla previdenza
8. Sviluppare i talenti e mai parlar male di un bambino
9. L’ambiente scolastico deve essere a misura di bambino
10. I bambini sono i viaggiatori della vita e noi adulti i suoi ciceroni

1.3 Lo sviluppo sociale del bambino

Per meglio comprendere questo processo è utile illustrare brevemente come funziona lo sviluppo psicosociale del bambino con particolari riferimenti alla situazione intra-famigliare e alle relazioni tra pari¹¹.

¹⁰ Montessori, M., *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all’educazione infantile nelle Case dei Bambini*, Bretschneider, Roma 1909

¹¹ Rif. lezione della prof.ssa Antonella Brighi: *Psicologia dello sviluppo, dell’educazione e dell’istruzione: modelli di apprendimento*, nell’ambito del Corso di Formazione per il conseguimento della specializzazione per le attività di sostegno didattico agli alunni con disabilità.

Le tipologie di relazioni che il bambino vive e le loro evoluzioni, tenendo conto dell'età e dei contesti in cui avvengono, sono fondamentali per il suo sviluppo psicologico e costituiscono la base per il suo successivo sviluppo sociale. L'imitazione e lo sviluppo di una corretta capacità di ascolto rappresentano due fondamentali forme di apprendimento. L'ascolto è già di per sé considerato una forma di relazione, e il corretto sviluppo di tale capacità consentirà al futuro adulto di essere in grado di stabilire relazioni idonee. Nelle parole di Peter Drucker, "La cosa più importante nella comunicazione è ascoltare ciò che non viene detto".¹²

Quando un bambino è immerso in ambienti inadeguati vive una situazione di disagio in quanto non dispone di "filtri" per elaborare e comprendere gli input cui è esposto e tale incapacità è dovuta semplicemente alla giovane età che non gli ha dato il tempo di vivere ancora tutte le esperienze. Dal punto di vista socio-culturale-educativo, è quindi fondamentale che instauri relazioni idonee alla sua età.

Nel 1994 Crick e Dodge mettono a punto il "**modello di elaborazione delle informazioni sociali**"¹³ che descrive le modalità in cui vengono elaborate le situazioni in contesti sociali. Secondo tale modello il processo di elaborazione delle informazioni sociali media la risposta comportamentale dei bambini in step progressivi:

- percezione
- interpretazione
- obiettivi

¹² Drucker, *op. cit.*

¹³ Lezione della professoressa Antonella Brighi: Psicologia dello sviluppo, dell'educazione e dell'istruzione: modelli di apprendimento nell'ambito del Corso di formazione per il conseguimento della specializzazione per le attività di Sostegno didattico agli alunni con disabilità.

- creazione della risposta
- scelta della risposta
- messa in atto comportamentale

La teoria del “**Social Information Processing**” (SIP) indaga i processi cognitivi che sottostanno all’elaborazione dello stimolo sociale. Secondo la teoria di Crick e Dodge “*le differenze individuali nell’elaborazione dello stimolo sociale (per lo più scene raffiguranti episodi o sequenze di tipo interattivo-relazionale) si traducono in sostanziali differenze nella modalità di reazione prima cognitiva, poi emotiva e infine comportamentale allo stesso stimolo sociale*”.¹⁴

1.4 I rischi sui minori

Dai primi studi condotti da Klapper¹⁵ nel 1964, quando gli elementi per analizzare il fenomeno erano ancora scarsi, a oggi l’approccio al problema è notevolmente cambiato. Gli effetti negativi che la televisione può avere sull’educazione degli spettatori più giovani è stato lo spunto di riflessione di una delle menti più illuminate dell’ultimo secolo: Karl Raimund Popper. Nella sua opera *Cattiva maestra televisione* (1994) offre il suo punto di vista filosofico, psicologico e pedagogico. Secondo il filosofo austriaco, il mondo non era ancora in grado di capire le conseguenze nocive della televisione e l’incidenza che potevano avere sull’educazione per i modelli che prospettava e per gli effetti emulativi derivanti.

Negli ultimi decenni il proliferare di programmi televisivi che trasmettono scene di violenza a qualsiasi orario ha “inquinato” significativamente l’ambiente e il contesto in cui il bambino è esposto. Considerato che lo sviluppo della

¹⁴ <http://www.medicitalia.it/minforma/psicologia/1609-devianza-giovanile-condotta-morale-ruolo-cognizione-ed.html> (ultima consultazione: 3 giugno 2018)

¹⁵ Joseph Klapper, sociologo delle comunicazioni di massa, esponente autorevole del *Bureau of Applied Social Research* alla Columbia University di New York.

società non può prescindere da una corretta educazione, appare doveroso garantire che tutti rispettino regole precise per sanare l'habitat in cui vivono. Secondo Popper, *“il punto centrale nel processo educativo non consiste soltanto nell'insegnare i fatti, ma nell'insegnare quanto sia importante l'eliminazione della violenza”*.¹⁶ A distanza di oltre vent'anni la preoccupazione del filosofo appare ancora più allarmante a causa della diffusione di piattaforme di streaming¹⁷, definite anche “TV liquida”, in cui ogni video è sempre disponibile e accessibile a tutti su richiesta ea qualsiasi ora.

Ulteriore conferma dell'importanza che riveste la problematica è ben descritta dallo psicologo ed educatore statunitense John Condry che, proprio in riferimento alla differenza di ruolo che la televisione riveste tra le varie generazioni, scrive: *“La maggior parte degli adulti, per loro stessa ammissione, guarda la televisione per divertimento. La maggior parte di bambini, pur trovandola divertente, guarda la televisione perché cerca di capire il mondo”*.¹⁸ Il testo di Condry, *Ladra di tempo, serva infedele*, appare rivelatore fin dal titolo in quanto coglie direttamente il cuore del problema. La televisione è capace di catturare l'attenzione dei giovani, sottraendola ad altri interessi, e trasmettere determinati messaggi. Alcune sottigliezze non sempre sono colte dagli spettatori più giovani ma altri elementi più superficiali sono in grado di colpire la loro attenzione fin dalla tenera età influenzando pesantemente il loro sviluppo psicosociale e educativo.

È stato dimostrato che l'influenza della televisione sui bambini è direttamente

¹⁶ Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012

¹⁷ Il 2017, per l'Italia, è stato definito dai media come “l'anno della consacrazione della TV liquida. Si stima che circa 3 milioni di cittadini guardino abitualmente la TV in streaming”. www.ansa.it/amp/sito/notizie/politica/2018/07/11/la-relazione-annuale-dellagcom-la-diretta_4b82b5ca-59f4-4e0c-87-7c-0bbd9d0eb543.html (ultima consultazione: 21 luglio 2018)

¹⁸ Condry, J., *Ladra di tempo, serva infedele*, in Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012

proporzionale al numero di ore cui vi sono esposti. Già negli anni Novanta, era stata superata la soglia di esposizione di circa 40 ore settimanali. Un approfondimento a parte meriterebbe il bombardamento di contenuti legati alla sessualità cui il bambino è costantemente esposto, ma per esigenze di brevità, non potrà essere trattato in questa sede.

Secondo Bosetti,¹⁹ *“stiamo facendo crescere tanti piccoli criminali. Dobbiamo fermare questo meccanismo prima che sia troppo tardi, anche perché da quando voi – adulti, giornalisti e professori, quaranta-cinquantenni che obbiettate, eravate bambini fino ad oggi la televisione è peggiorata.”*²⁰

Negli Stati Uniti, l'eccessiva esposizione alla televisione era considerata dalle istituzioni come una minaccia per il futuro della società. Tra le ricerche che è rilevante citare, il rapporto annuale, realizzato nel 1995, denominato *The UCLA Television Violence Monitoring Report*²¹ a cui si aggiungono gli esiti del *Third UCLA Television Report*²² in cui sono analizzati i programmi televisivi e gli effetti che possono avere sui bambini. Gli esiti di questi studi sono tenuti in forte considerazione e arrivano a influenzare la successiva programmazione televisiva e a stimolare la promulgazione di leggi a tutela dei minori sulla violenza in televisione. In un discorso del 1° giugno 1999, persino il presidente degli Stati Uniti Bill Clinton afferma: *“I nostri bambini sono stati nutriti da una dose quotidiana tossica di violenza. Ed è una cosa che si vende bene. Ora, trent'anni di studi hanno mostrato che questo desensibilizza i bambini alla violenza e alle sue conseguenze. Adesso sappiamo che al momento in cui un tipico ragazzo*

¹⁹ Fonda nel 1993, insieme a Norberto Bobbio, Vittorio Foa e a un gruppo di intellettuali in prevalenza filosofi, sociologi, politologi ed economisti, la rivista di cultura politica “Reset”, di cui è tuttora direttore oltre ad aver collaborato con Popper per la stesura dei due testi *Lezione di questo secolo* e *Cattiva maestra televisione*.

²⁰ Bosetti, *op. cit.*

²¹ *ibidem*

²² <http://newsroom.ucla.edu/releases/Third-UCLA-Television-Report-Shows-1253>
consultazione: 23 maggio 2018

(ultima

americano raggiunge l'età di diciotto anni, ha visto 200mila scene di violenza, 40mila di omicidio... i ragazzi ne sono attratti... non deve stupirci che metà dei videogiochi che finiscono nelle mani di un dodicenne siano violenti... gli studi dimostrano che il confine tra violenza di fantasia e quella reale, che è una linea molto chiara per la maggior parte degli adulti, può diventare molto confusa per bambini vulnerabili... per questo ho fatto pressione con forza sull'industria dell'intrattenimento perché consideri le conseguenze di quello che crea e del modo in cui lo reclamizza".²³ È stato calcolato che dal 1950 sono state condotte 3500 ricerche sulla violenza dei media sulla popolazione.²⁴ Secondo la ricerca di Brandon Centerwall pubblicata nel 1992 nel "Journal of the American Medical Association", "l'introduzione della televisione negli Stati Uniti negli anni Cinquanta ha provocato il raddoppio del tasso di omicidi".²⁵

Numerosi altri studiosi hanno espresso serie preoccupazioni sugli effetti nocivi che la violenza in televisione ha sui bambini. Tra le numerose ricerche si riporta l'esperimento effettuato dal sociologo e filosofo canadese Marshal McLuhan. Utilizzando una *head-camera* Mackworth, ha analizzato i movimenti degli occhi del bambino mentre guarda la televisione, in particolare scene violente, per capire come si pone e come focalizza l'attenzione. Lo studio stabilisce che *"i loro occhi non seguono le azioni ma le reazioni"*.²⁶

Infine è importante citare le conclusioni come riportate dal sociologo Statera,²⁷ cui è pervenuto Comstock insieme ad altri studiosi nel 1978, dopo aver analizzato circa 700 ricerche sociopsicologiche degli anni Sessanta e

²³ Bosetti, *op. cit.* pag. 49

²⁴ Dati aggiornati alla decima edizione del testo di Karl Popper, *Cattiva maestra televisione*, del 2002, N.d.A..

²⁵ *ibidem*

²⁶ De Leo, G., Termini, M., *Gli effetti della violenza televisiva sulla socializzazione dei minori: quando ne sapremo abbastanza per incominciare a fare qualcosa*, in Artese, E., *Dopo la "Cattiva" Maestra TV il migliore amico è il PC*, Armando Editore, Roma 1996.

²⁷ Statera, G., *Società e comunicazioni di massa*, Palumbo, Roma 1980.

Settanta:

1. esiste una relazione definita (da parte dei bambini) tra esposizione alla violenza e comportamenti aggressivi
2. i bambini più piccoli possono apprendere nuovi comportamenti aggressivi anche da una sola esposizione a un breve messaggio simbolico
3. l'esposizione a raffigurazioni televisive di violenza può disinibire o facilitare comportamenti aggressivi già appresi
4. quando la violenza è presentata come comportamento punito, l'aggressività tende ad essere inibita; quando invece è presentata come compensata, giustificata, effettuata da un eroe positivo, o quando non comporta conseguenze (caratteristiche, queste, tutte comuni alla programmazione televisiva), si accresce la possibilità di successivi comportamenti aggressivi
5. gli adolescenti e i bambini – specie quelli di per sé già aggressivi – sono particolarmente influenzati dalla violenza televisiva; ciò perché sono meno completamente socializzati contro il compiere atti aggressivi
6. una forte esposizione a messaggi televisivi violenti può comprensibilmente desensibilizzare i bambini dalle conseguenze negative della violenza nella vita reale
7. gli effetti del messaggio televisivo violento possono essere in qualche misura moderati da commenti ed osservazioni di adulti che guardano il programma insieme al bambino.²⁸

Anche il filosofo Maffettone e il sociologo Pellicani si sono pronunciati sui rischi legati alla eccessiva esposizione a programmi televisivi da parte dei

²⁸ De Leo, Termini, *op. cit.*

bambini che per età, cultura ed esperienze, non dispongono di valide alternative rispetto al contesto a cui sono inconsapevolmente esposti. *“La televisione soprattutto nel caso di bambini molto esposti e con poche alternative culturali disponibili è uno strumento educativo fondamentale [...] come la violenza familiare genera una cattiva formazione del carattere, così la violenza televisiva in particolare costituisce una minaccia per la crescita morale sana del fanciullo”*.²⁹

Sono molteplici e preoccupanti i pericoli cui è esposto l’*“homo videns”*. Tale definizione è stata coniata da Sartori per indicare il mutamento avvenuto nell'uomo all'indomani dell'introduzione del mezzo televisivo. Secondo il politologo e sociologo italiano, è stato l'avvento della televisione a segnare il passaggio da *homo sapiens* a *homo videns*, passaggio che non segna un'evoluzione, bensì un'involuzione. A causa della televisione, per la prima volta nella storia, l'immagine predomina e prevale sulla parola, andando a mutare completamente la comunicazione e i meccanismi di comprensione tra gli esseri umani. Il predominio dell'immagine sulla parola ha minato il cosiddetto pensiero astratto e l'attività simbolica propria dell'essere umano. *L'homo videns* è regressione, atrofizzazione intellettuale e incapacità di distinguere virtuale da reale e vero da falso. Conseguenza di questa involuzione è la sempre più crescente incapacità dell'uomo di crearsi un'opinione propria, cosa che, per traslato, significa perdere libertà e libero arbitrio.³⁰

Per onestà intellettuale e per sottolineare quanto il dibattito su tale tematica sia importante in ambito sociale, si segnala che naturalmente la letteratura contempla ricerche su argomenti analoghi che sostengono tesi

²⁹ Maffettone, S., *Etica, comunicazione, mass media*, pubblicato in una prima versione su “Reset” e ora in *Etica Pubblica*, Il Saggiatore, Milano 2001, citato in Bosetti, *op. cit.*

³⁰ <http://www.sapere.it/sapere/dizionari/neologismi/comunicazione/homo-videns.html>
(ultima consultazione: 23 maggio 2018)

diverse.

1.5 L'idea del male

Le critiche e le perplessità espresse finora sugli effetti negativi legati a un'eccessiva esposizione alla televisione sono basate su convinzioni medico-filosofiche, pedagogiche e sociali sviluppate nei secoli. Non devono indurre, tuttavia, a concludere che l'unica soluzione sia un rifiuto della tecnologia e delle sue evoluzioni, ma devono essere considerati come utili spunti di riflessioni per affermare la necessità di ricondurre la persona al centro della vita di ogni individuo e favorire il suo sviluppo armonico e coerente per una società migliore. L'uomo del terzo millennio deve riconquistare se stesso attraverso esperienze proprie, che lo diversifichino dagli altri con i quali deve confrontarsi. Deve essere capace di provare sentimenti ed emozioni che gli permetteranno di inserirsi autonomamente nella società con un proprio personale contributo di valore. "Agisci in modo da trattare l'uomo, così in te come negli altri, sempre anche come fine, non mai solo come mezzo", per citare l'imperativo categorico di kantiana memoria³¹.

L'idea è ambire a un mondo libero senza violenza. Una violenza che troppo spesso origina dalla mancanza di cultura e rispetto verso "ciò che non sono io", messa in atto sfruttando gli altri per i propri fini senza empatia, e aggravata dai pregiudizi imposti dal contesto in cui viviamo, secondo i quali l'altro è visto come diverso. Sarebbe auspicabile utilizzare anche gli strumenti che la scienza mette a disposizione per ampliare l'inclusione di ognuno tra tutti.

La televisione, invece, che invia il medesimo messaggio a un numero indefinito di bambini anche in età prescolare, tende a omologarli rinchiudendoli

³¹ Kant, I., *Critica della ragion pratica*, Laterza, Bari 1993

in schemi predeterminati e impedisce di dare libera espressione alla loro diversità nelle relazioni con gli altri.³² Gli effetti collaterali di questa forma di “dis-educazione”, spesso sottovalutati, possono esplodere come veri e propri atti di violenza o come espressione del male. Sono innumerevoli gli episodi di violenza giovanile, anche omicida, riportati dalle cronache, riconducibili a esempi appresi in TV ed emulati con video online. Una ricerca della American Screen Actors Guild ha calcolato *“che ogni sera appaiono in TV nel prime time 350 personaggi e che di questi sette sono assassinati. Questo tasso di mortalità ridurrebbe la popolazione mondiale a una sola persona in poco più di tre anni. Quindi non è vero che i mass media riflettono, è vero che modificano la realtà”*.³³

Nel 1998 il noto filosofo Massimo Cacciari offriva la sua personale opinione sul male: “Nel senso più generale del termine va detto che non facciamo del male perché violentiamo qualcuno o perché uccidiamo o derubiamo qualcuno. No! Facciamo del male perché qualsiasi nostra opera non ci soddisfa, perché non siamo mai *energheia*, ossia atto puro. Perché siamo sempre un *energon* imperfetto, e in questo senso facciamo del male. Ci poniamo la domanda intorno alla libertà perché ci sembra di essere cattivi. E, quindi, di fare del male. Nel senso più generale, e nello stesso tempo, più radicale del termine. Facciamo male al di là di ogni accezione psicologica o moralistica del termine in un senso ontologico. Direi che tutta la nostra tradizione filologica e teologica, a vederla bene, rimuove il problema del male, lo annichilisce. Il male è il niente. Il male è nient’altro che il punto di vista dell’ignoranza e dell’impotenza dell’anima caduta. Ma da qui nascono grandiose aporie e nuovi problemi su cui si imbatte la cultura classica e tutta la cultura teologica e anche cristiana ma non solo cristiana, bensì pure giudaica e islamica, che deriva, volente o nolente,

³² Bosetti, *op. cit.*

³³ *ibidem*

consapevole o non consapevole, da questa posizione che fa del male un nulla, una mancanza, un vuoto. [...] Il male appare come una forza imbattibile che incombe sugli uomini e si abbatte su di loro in modo inesorabile. Come se il male appartenesse alla condizione umana in quanto tale, indipendentemente dagli sforzi che l'uomo fa per allontanarlo o rimuoverlo. Marx ha potuto parlare del male come di qualcosa che è nella realtà stessa, prima ancora che nel cuore dell'uomo. Ma già l'antica sapienza greca aveva affermato che il male è nell'essere, tanto che il semplice fatto di nascere deve essere espiato con la morte. Nonostante questo, il male non è veramente tale se non in rapporto con l'uomo, e non solo con l'uomo che lo subisce, ma principalmente con l'uomo che lo fa. Tant'è vero che il male ci fa davvero male là dove vediamo un'intenzione umana di ferire o anche solo una disattenzione, una mancanza di cura, di condivisione, di pietà. Non solo, ma la psicologia ci fa scoprire che il male da noi patito è spesso da noi voluto sia pure in modo oscuro e contraddittorio. Già la tragedia greca insegnava che noi portiamo la colpa, cioè siamo responsabili del nostro stesso destino. Se portiamo la responsabilità anche di ciò di cui non siamo direttamente autori, faremmo bene a chiederci qual è la nostra posizione nei confronti del male che vediamo dilagare intorno a noi. Certo non possiamo dirci responsabili dell'orrore che quotidianamente ci investe come documentano i media. Qual è il senso del male che vede coinvolta la personalità al suo livello più profondo? Certo il tempo sembra poter cancellare anche le ferite più dolorose. Il velo dell'oblio si stende sia sulla vittima sia sul suo carnefice".³⁴

Storicamente il concetto del male è stato analizzato anche dal punto di vista psicosociale, sono numerose le teorie che riconducono i comportamenti umani

³⁴ Massimo Cacciari, citato in Frison, R., *L'Enigma del male familiare, Master 2eme niveau, Sciences crimnologiques, Université Européenne Jean Monnet, 2008, pagg. 21-22.*

devianti alle caratteristiche fisiche e biologiche degli autori, di cui Cesare Lombroso³⁵ rappresenta uno di massimi esponenti. Secondo tali teorie il criminale era considerato un essere diverso dagli altri, una sorta di essere “anormale” e inferiore.

Le scienze criminologiche sviluppatasi in seguito, con lo scopo di studiare il fenomeno criminoso nella sua complessità, hanno preferito adottare un approccio interdisciplinare meno deterministico che contemplasse anche gli aspetti scientifici, giuridici e umanistici. Pertanto la criminologia moderna privilegia l’analisi antropologica e sociologica del crimine come fenomeno sociale, concentrandosi su personalità dei soggetti, contesto ambientale e dinamiche relazionali. Le scienze criminologiche sono pertanto una scienza empirica, intesa come osservazione del reale, degli elementi e delle loro correlazioni.

³⁵ Cesare Lombroso (1835-1909), medico e psichiatra, è stato pioniere degli studi sulla criminalità e fondatore dell’antropologia criminale. Nella sua opera presentava le caratteristiche fisiche del *delinquente nato*, il quale considerò la costituzione fisica la più potente causa di criminalità. A seguito di una serie di critiche, Lombroso rivolse la sua attenzione anche ad altri fattori che non fossero esclusivamente fisiognomici e diede sempre più spazio a fattori ambientali e psicologici, ma con la convinzione che avessero un ruolo secondario nei soggetti già predisposti al crimine.

CAPITOLO 2

Dalla TV a Internet e il ruolo dei videogiochi

2.1 La nascita della rete Internet

Sin dalla sua nascita la rete Internet ha conosciuto uno sviluppo vertiginoso ed è diventato lo strumento di comunicazione che ha rivoluzionato l'intero modo di comunicare e di apprendere di tutti fino a soppiantare definitivamente la televisione.

Internet ha origine in un progetto realizzato nel 1969 e culminato con la nascita di Arpanet.³⁶ Questa è la prima rete telematica che ha permesso, per la prima volta, di mettere in comunicazione i centri di ricerca di diverse università statunitensi dislocate in città diverse. Arpanet è basata su protocolli TCP/IP,³⁷ gli stessi che dal 1983 permettono il funzionamento della più conosciuta rete Internet. Il progetto fu sviluppato da ARPA in base agli studi di due psicologi, Robert Licklider³⁸ che aveva teorizzato *l'Intergalactic Computer Network*³⁹

³⁶ Dal nome dell'agenzia di ricerca americana che l'aveva progettata: ARPA (Advanced Research Project Agency)

³⁷ Transfer Control Protocol/Internet Protocol

³⁸ Informatico e psicologo statunitense, considerato una delle figure più importanti nella storia dell'informatica e del calcolo generale. https://it.wikipedia.org/wiki/Joseph_Licklider (ultima consultazione: 13 giugno 2018)

³⁹ La rete di computer o rete galattica e si riferisce a un concetto di rete informatica, simile alla rete Internet di oggi. J.C.R. Licklider, primo direttore dell'Information Processing Techniques Office (IPTO) presso l'ARPA del Pentagono, usò questo termine nei primi anni Sessanta per definire un sistema di rete che "immaginava come una comunità elettronica aperta a tutti" e quindi mezzo principale ed essenziale di interazione informativa per governi, istituzioni, società e individui.

(1962) e Larry Roberts,⁴⁰ che aveva elaborato il progetto Arpa Net (1967).

Nel 1973 due ingegneri, **Vinton Cerf e Bob Kahn**, stabilirono le regole per il TCP/IP , permettendo lo sviluppo dei primi collegamenti tra le varie reti.⁴¹ Il primo tentativo di scambio avvenne con successo tra quattro nodi: un computer presso l'UCLA (University of California at Los Angeles), altri due presso l'UCSB (University of California at Santa Barbara) e l'ultimo sito presso l'SRI (Stanford Research Institute), a sua volta collegato con la University of Utah a Salt Lake City.

Il successo della diffusione della Rete deriva da due prerogative principali: sicurezza ed economicità nello scambio di informazioni. La sicurezza è fondamentale ed è garantita attraverso una suddivisione in pacchetti dei dati inviati da una macchina a un'altra. Ogni pacchetto contiene l'indirizzo del mittente e del destinatario. Durante l'invio, i pacchetti possono percorrere strade diverse, ma una volta giunti a destinazione sono riordinati per ricomporre il messaggio originale. In caso in cui il trasferimento tra nodi non dovesse funzionare (per un evento accidentale o per un sabotaggio) e conseguentemente alcuni pacchetti non dovessero arrivare a destinazione, questi possono essere nuovamente richiesti dal ricevente attraverso i collegamenti ancora attivi.

L'economicità è basilare perché i collegamenti tra i vari nodi possono essere utilizzati anche contemporaneamente per trasmettere messaggi tra molti mittenti e destinatari. I pacchetti possono infatti essere mescolati e concatenati senza pericolo che si "confondano".

⁴⁰ Scienziato statunitense che ha ricevuto il Premio Draper nel 2001 "per lo sviluppo di Internet", e il Premio Principe de Asturias nel 2002. Direttore del programma e dell'ufficio dell'Agenzia di ricerca avanzata che ha creato ARPANET usando tecniche di commutazione a pacchetto inventate dallo scienziato informatico britannico Donald Davies.

⁴¹ https://www.wired.it/internet/web/2016/04/29/vera-storia-internet/?refresh_ce= (ultima consultazione: 13 giugno 2018)

Negli anni Ottanta la rete era utilizzata solo dagli Stati per inviare file e messaggi ma nel 1991 dal CERN di Ginevra nasce l'idea di sviluppare un nuovo modo di scambiarsi documenti. L'idea è non soltanto di inviare informazioni, ma di renderle disponibili e accessibili per consultazioni successive. Viene dunque sviluppato il linguaggio HTML necessario per la compilazione di liste di documenti e per consentire rapidamente il passaggio da una lista all'altra. La consultazione di questi documenti è resa sempre più intuitiva e fluida mediante programmi creati *ad hoc*: i *browser*. Nasce il *world wide web*.

Il numero di utente cresce in modo direttamente proporzionale a quello dei file presenti nella rete. Per gestire meglio questa nuova "torre di Babele" e permettere la rapida ricerca dei documenti da consultare sono sviluppati "motori di ricerca" sempre più potenti ed intuitivi. Nel 1998 nasce Google che nel giro di poco tempo diverrà il motore di ricerca più usato. In Italia il primo collegamento alla Rete risale al 30 aprile 1986.

2.2 Lo sviluppo della rete Internet

L'accesso di utenti sempre più numerosi a questo nuovo strumento di comunicazione ne ha favorito la rapida evoluzione. In poco tempo, il cosiddetto Web 1.0, fatto di siti statici e con poca interazione tra gli utenti, si è trasformato nel più famoso Web 2.0, più adatto a nuove forme di relazione tra gli utilizzatori. A partire dai primi anni 2000, infatti, iniziano a diffondersi blog, forum e chat e piattaforme come Youtube, Facebook, Myspace, Twitter che creano un vero e proprio mondo virtuale parallelo alla vita reale in cui le persone sperimentano la possibilità di instaurare rapporti con altre persone senza necessariamente conoscerle, vivendo relazioni in un non-luogo, la "realtà virtuale". Molte persone iniziano quindi a "vivere" ritagliandosi spazi lontani dalla realtà del mondo reale.

Le nuove generazioni sono particolarmente attratte questo nuovo strumento di comunicazione e interazione e gli effetti sulla cultura sono evidenti. La rete sembra infatti offrire un modo per informarsi su qualsiasi argomento in maniera agile e veloce. L'opinione pubblica comincia ad affidarsi ciecamente a notizie lette fuggacemente su siti o banner in spazi virtuali, senza porsi domande sull'autenticità e sulla fonte. La lettura diventa sempre più superficiale, per la velocità di accesso alle varie pagine, contribuendo a incrementare la mancanza di capacità critica.

Gli studi sugli effetti della televisione spostano il loro focus sulla rete Internet e la costruzione di pagine web, come avveniva per i programmi televisivi, diventa materia di approfondimento scientifico. È stato scoperto che gli occhi umani, nel leggere una pagina, tendono a seguire un percorso a «F». Tale modalità è denominata **“effetto F-pattern”**.⁴² Non si tratta di una vera e propria lettura, bensì una sorta di scansione della pagina da parte dell'occhio che parte dalla prima riga per poi proseguire dall'angolo sinistro verso il basso, soffermando l'attenzione solo sulle prime parole delle righe successive. La parte destra non è quasi mai presa in considerazione. Dopo una prima veloce “scansione” del testo, l'occhio ripete velocemente l'operazione partendo da sinistra verso destra e infine dall'alto verso il basso seguendo il lato sinistro.

Questa tecnica è conosciuta e sfruttata dai creatori di pagine web per costruire il testo da pubblicare, influenzando di fatto l'inconsapevole lettore che, sempre più velocemente, scorre pagine web esponendosi a una forma di apprendimento sterile e passiva. Tale situazione è ancora più grave quando i lettori sono bambini.

Per quanto concerne l'utilizzo della rete Internet, analogamente a quanto

⁴² Definizione coniata da Jacob Nielsen, informatico danese contemporaneo con un dottorato in design dell'interfaccia utente e informatica. https://it.wikipedia.org/wiki/Jakob_Nielsen (ultima consultazione: 13 giugno 2018)

detto per la televisione, la riflessione deve concentrarsi sulle ripercussioni che una tale forma di apprendimento ha sull'educazione dei giovani e sulla loro capacità critica.

Negli ultimi anni sta avvenendo una ulteriore “mutazione antropologica”⁴³ riconducibile all'uso sproporzionato del Web cui spesso è assegnato il ruolo di “bambinaia elettronica”.⁴⁴ È infatti cambiato radicalmente l'approccio a determinate problematiche, di carattere sociale e relazionale.

Gli internauti ricercano risposte all'interno della Rete in siti o confrontandosi con utenti sconosciuti, raccogliendo dati e risposte da fonti non sempre certificate e verificate, con il rischio reale di aver reperito informazioni non sempre corrette ma soprattutto perdendo sempre più il contatto diretto e personale con gli altri. Si assiste a un inesorabile allontanamento dell'uomo dalla realtà. Tale aspetto è **spesso sottovalutato, se non ignorato.**

Inoltre alcuni meccanismi insiti nei siti e nei motori di ricerca permettono di “sfruttare” le parole chiave e le informazioni immesse dagli utenti nelle ricerche e consultazioni effettuate in precedenza ed elaborano una sorta di profilazione. Agli utenti meno informati sembra che la Rete sia capace di intuire “magicamente” quali argomenti o oggetti particolari suscitino il loro interesse, come un “amico virtuale” che conosce i gusti e le passioni di ciascuno. **Ciò alimenta** l'infida illusione secondo cui il mondo virtuale è un posto sicuro dove rifugiarsi per ogni evenienza e dove poter sostituire il mondo reale, es. famiglia, scuola e affetti in genere, con l'amico virtuale. Il confine tra “reale” e “virtuale” è sempre più sfumato e indefinito.

⁴³ Pasolini, P., “Studio sulla rivoluzione antropologica in Italia”, in *Corriere della Sera*, 10 giugno 1974

⁴⁴ Espressione utilizzata da Papa Giovanni Paolo II nel discorso del 24 gennaio 1994

2.3 Il mondo virtuale della rete Internet

La rete Internet è riuscita, in poco meno di venti anni, a rivoluzionare la vita di quasi tutta la popolazione mondiale che può avervi accesso. Ha azzerato le distanze, ha reso disponibile a un pubblico sempre più vasto un'infinità di informazioni, immagini, video e testi, influenzandone la capacità di apprendimento e modificandone la modalità di assorbimento, ha permesso di compiere nuove e diverse forme di operazioni finanziarie e consentito lo scambio di dati altrimenti immaginabili prima del suo avvento. In poche parole la Rete è stata capace di entrare, o meglio invadere, la vita quotidiana di ogni utente. Il suo successo è stato inoltre agevolato dallo sviluppo di dispositivi sempre nuovi e performanti, come notebook, laptop, palmari e tablet che hanno portato la rete fuori dagli iniziali ambienti di lavoro, come uffici, scuole e biblioteche, direttamente nelle case di ogni cittadino. La diffusione di questa tecnologia è diventata capillare grazie alla nascita degli *smartphone* che rappresentano una sorta di chiave da portare sempre con sé che apre l'accesso al mondo virtuale ove tutto sembra possibile.

Un vecchio proverbio latino recita: *“Porta itineris dicitur longissima esse”*⁴⁵ ed è da questo primo passo che occorre partire per analizzare gli effetti che ne derivano. Le problematiche che emergono quotidianamente nella mia attività professionale di gestione dei reati informatici e dalle notizie che balzano gli onori della cronaca, risulta evidente come molti utenti non conoscano la “formula magica” che permette di passare dal mondo reale al mondo virtuale, attraverso una sorta di “Bifröst”.⁴⁶ Internet finisce dunque per essere

⁴⁵ Si dice che la porta sia la parte più lunga di un viaggio.

⁴⁶ Nella mitologia norrena è il ponte dell'arcobaleno che unisce la terra alla dimora degli dei. È formato da tre colori, tra i quali il rosso è in realtà fuoco che arde. Il suo nome significa probabilmente "via tremula" o "via dei colori". <https://it.wikipedia.org/wiki/Bifr%C3%B6st> (ultima consultazione: 21 giugno 2018)

considerato come uno spazio effimero, virtuale, evanescente dove ogni azione compiuta al suo interno ne assume osmoticamente le caratteristiche.

L'esperienza insegna il contrario: le azioni compiute nel mondo virtuale hanno effetti reali, a volte amplificati, e il male, inteso come reato compiuto nella Rete, è concretamente perseguibile. Eppure, la facilità di utilizzo della rete Internet, talvolta è sufficiente un solo "clic", agevola anche la frequenza con la quale gli utenti commettono o subiscono azioni nocive e lesive. Per accedere alla rete Internet è necessario avere un dispositivo dotato di modem, es. computer, tablet o telefono, e di una connessione attiva. Senza considerare le connessioni gratuite offerte da servizi esterni (bar, palestre, alberghi, istituzioni pubbliche, ecc.), un utente può accedere autonomamente alla rete Internet attraverso un Internet Service Provider (ISP)⁴⁷ da cui si fa riconoscere come cliente, mediante un servizio di autenticazione, l'assegnazione di un indirizzo IP. L'indirizzo IP è particolarmente importante poiché identifica un utente nella Rete.

Un provider ha un numero di indirizzi IP che sono assegnati in maniera statica a determinati clienti, o in maniera dinamica, assegnando un IP disponibile a ogni connessione. Ciò significa che lo stesso utente può avere indirizzi IP diversi ad ogni connessione. Risulta quindi fondamentale per l'identificazione conoscere data e orario preciso di accesso. La modalità di accesso alla rete Internet appena descritta è fondamentale per delineare le linee guida di comportamento per le vittime di reati informatici.

2.4 I reati nella rete: vittima e reo

La navigazione online può nascondere una serie di insidie i cui effetti possono essere evitati o ridimensionati. Numerose sono le fattispecie criminose

⁴⁷ Società che offre ai propri clienti/utenti con cui ha stipulato un contratto, i servizi di accesso alla rete Internet mediante autenticazione.

commesse all'interno della rete Internet che la sfruttano come luogo virtuale o come strumento. Risulta dunque interessante offrire una breve panoramica sulla situazione italiana.

In Italia con la legge n. 547/93 denominata "Modificazioni ed integrazioni alle norme del Codice Penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica" sono stati creati, nell'ambito di contrasto al *computer crime*, nuovi specifici reati. Tale normativa è intervenuta in quattro diverse direzioni, punendo le seguenti forme di aggressione:

1. Le aggressioni alla riservatezza dei dati e delle comunicazioni informatiche
2. Le aggressioni all'integrità dei dati e dei sistemi informatici
3. Le condotte in tema di falso, estese ai documenti informatici
4. Le frodi informatiche⁴⁸

La rapida diffusione dell'utilizzo della rete Internet, unita alle competenze informatiche inadeguate degli utenti, ha avuto anche come diretta conseguenza un salto quantico dei reati legati al mondo di Internet, tra i più diffusi:

- Accesso abusivo a sistemi informatici (art. 615 ter c.p.)
- Detenzione e diffusione abusiva di codici di accesso a sistemi informatici o telematici (art. 615 quater c.p.)
- Diffusione di programmi diretti a danneggiare o interrompere un sistema informatico (art. 615 quinquies c.p.)
- Frode informatica, cosiddetto phishing (art 640 ter c.p.)

A completezza dello specifico quadro normativo italiano, è d'obbligo citare la legge per il contrasto alla pedofilia n. 269/98 che, "in adesione ai principi della

⁴⁸ <http://www.fog.it/corsoinformatica/reati.htm> (ultima consultazione: 21 giugno 2018)

Convenzione sui diritti del fanciullo, ratificata ai sensi della legge 27 maggio 1991 n. 176, e a quanto sancito dalla dichiarazione finale della Conferenza mondiale di Stoccolma, adottata il 31 agosto 1996, la tutela dei fanciulli contro ogni forma di sfruttamento e violenza sessuale a salvaguardia del loro sviluppo fisico, psicologico, spirituale, morale e sociale, costituisce obiettivo primario perseguito dall'Italia"⁴⁹ ha previsto precisi articoli inseriti nel codice penale relativi all'introduzione di "Norme contro lo sfruttamento della prostituzione, della pornografia, del turismo sessuale in danno di minori, quali nuove forme di riduzione in schiavitù".

Nel 2008 con la legge n. 48 è stata approvata la "Ratifica ed esecuzione della Convenzione del Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica, fatta a Budapest il 23 novembre 2001, e norme di adeguamento dell'ordinamento interno" che ha modificato e aggiornato alcuni articoli del codice penale e del codice di procedura penale, oltre che il Decreto Legislativo 196 del 2003 (Codice in materia di protezione dei dati personali).

In ordine cronologico si segnala la legge n. 172 del 2012 di "Ratifica ed esecuzione della Convenzione del Consiglio d'Europa per la protezione dei minori contro lo sfruttamento e l'abuso sessuale, fatta a Lanzarote il 25 ottobre 2007, nonché norme di adeguamento dell'ordinamento interno" tramite cui sono state introdotte novelle nel codice di procedura penale per le investigazioni alle ricerca di fonti di prova.

Infine si evidenzia l'entrata in vigore in Italia, lo scorso 25 maggio 2018, del Regolamento generale per la protezione dei dati personali n. 2016/679 (General Data Protection Regulation o GDPR) pubblicato in Gazzetta Ufficiale europea il 4 maggio 2016 e che trattandosi di un regolamento dell'Unione Europea non

⁴⁹ Art. 1, legge 3 agosto 1998 n. 269.

necessita di recepimento da parte degli stati membri. Tale regolamento, come previsto nel paragrafo 2 dell'articolo 1, tende a "proteggere i diritti e le libertà fondamentali delle persone fisiche, in particolare il diritto alla protezione dei dati personali".

In ogni caso, è importante considerare che parallelamente alla creazione di queste nuove fattispecie penali, negli ultimi venti anni sono in grande ascesa i cosiddetti "reati tradizionali" in cui lo strumento informatico è una modalità di compimento dell'azione. Tra questi si segnalano:

- sostituzione di persona (art 494 c.p.)
- ingiuria (art. 594 c.p.)
- diffamazione (art. 595 c.p.)
- atti persecutori (art. 612 bis c.p.)
- minacce (art. 612 c.p.)
- estorsione (art. 629 c.p.)
- trattamento illecito dati personali (Legge sulla Privacy 196/2003 artt. 4 e 13)
- violazione del diritto d'autore (art. 96 L. 633/41)
- istigazione al suicidio (art. 580 c.p.)

L'esperienza professionale diretta ha consentito di rilevare come le vittime di tutti i reati descritti siano ravvisabili in qualsiasi fascia di età e, dato ancora più sconcertante, è che la stessa tendenza vale per gli autori dei reati.

In conclusione, numerose persone che nel "mondo reale" non commetterebbero reati, in quanto timorosi delle pene o rispettosi delle norme, cedono invece alla tentazione di comportamenti scorretti e illeciti nell'illusione di essere protetti dalla virtualità della rete Internet.

2.5 Il minore in Rete. Rischi ed effetti sociali oltre il cyberbullismo

2.5.1 Cyberbullismo

Il cyberbullismo rappresenta, per particolarità e delicatezza, uno dei fenomeni emergenti cui i minori sono esposti negli ultimi anni. La normativa italiana con la legge 71 del 2017 ha fornito una precisa definizione e offerto nuove soluzioni alternative allo strumento penale. L'articolo 2 della legge ne sancisce una definizione precisa, recita espressamente: "Per «cyberbullismo» si intende qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on line aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo". Oltre alla volontà di tutelare la vittima introducendo strumenti di difesa utili⁵⁰ per evitare che il problema possa giungere a ulteriori conseguenze, la novità dell'intervento normativo risiede nella volontà di recuperare il responsabile di tali azioni.

In tal senso, il legislatore ha ritenuto siano necessari una serie di interventi formativi e di strumenti di educazione continua⁵¹.

2.5.2 Il rapporto dei giovani con la Rete

La diffusione di immagini e video su Internet che ritraggono atti di

⁵⁰ Mediante la segnalazione e la rimozione di post e immagini contro la vittima

⁵¹ Per ulteriori approfondimenti si rimanda alla tesi intitolata "Cyberbullismo. Analisi e metodi di risoluzione di un fenomeno", pubblicata in <http://www.istituto-meme.it/pdf/tesi/SST-2017/Fedele-2017.pdf>

autolesionismo, di cui spesso i minori sono protagonisti o ne subiscono gli effetti, ha raggiunto livelli allarmanti. Dal report annuale dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza del 2017⁵² (basato su 11.500 adolescenti di età compresa tra gli 11 e i 19 anni) emerge che il 14% degli adolescenti è esposto a questo tipo di contenuti a un'età media di 12,8 anni.⁵³

Dalla stessa ricerca emerge che il 78% dei ragazzi tra gli 11 e 13 anni ha un profilo social con l'approvazione dei genitori. È bene ricordare che a oggi l'età minima di iscrizione ai social è di 13 anni nonostante si stia valutando, a seguito dell'entrata in vigore del già citato GDPR, di innalzarlo a 16 per la raccolta e la profilazione dei dati personali.

Questi dati offrono due profili genitoriali:

1. un tipo di genitori, non aggiornati alle nuove tecnologie, che non conosce la rete Internet e la assimila a una piattaforma ludica, e acconsentono che i propri figli la utilizzino senza conoscerne le regole
2. un secondo tipo di genitori che conosce i *social network*, poiché essi stessi fruitori, e ciononostante permette ai propri figli di utilizzarli senza rispettarne le regole.

In entrambi i casi, un tale atteggiamento trasmette superficialmente l'idea che il carattere di virtualità della rete sia disgiunto dalla realtà e che le norme che lo regolano siano pertanto "giustificatamente" eludibili.

2.5.3 I giovani e la sessualità

La giovane età e l'inesperienza espone gli utenti ad altre problematiche legate all'uso dei *social network* o dei sistemi di messaggistica istantanea, tra cui è importante citare: ***sexting*** e ***revenge porn***, ovvero diffusione di frasi a sfondo

⁵² Basato su 11.500 adolescenti dagli 11 ai 19 anni.

⁵³ <http://www.adolescenza.it/> e <http://magazine.familyhealth.it/2018/03/21/figli-si-fanno-male-lautolesionismo-adolescenza-un-problema-nascosto/> (ultima consultazione: 23 giugno 2018)

sessuale corredate immagini e video usate a scopo di molestia o vendetta. Tali comportamenti sono sempre più diffusi tra gli adolescenti, poiché legati alla scoperta del sesso, e si concretizzano con la diffusione di foto e video, autoprodotti, che diventano forme di vendetta o di ricatto.

Nell'ambito del ricatto, è utile segnalare anche la **sextorsion**, in cui gli utenti, giovani ma anche adulti, sono adescati da ragazze avvenenti, tramite le piattaforme *social* o le chat, e sono invitati a fare "sesso virtuale" davanti alla webcam, ovvero a spogliarsi e a praticare atti di autoerotismo. Dall'altra parte del monitor, tuttavia, il partner virtuale è semplicemente interessato a registrare le immagini per utilizzare il video come strumento di ricatto, di estorsione appunto, e chiede il pagamento di un "riscatto" con la minaccia che, in caso contrario, il file sarà inviato agli "amici" presenti nelle liste dei vari social della vittima. Tale fenomeno interessa prevalentemente gli utenti di sesso maschile.

Tra i rischi legati alla sfera sessuale, degno di menzione è inoltre il cosiddetto "**pull a pig**" (inganna il maiale) in cui un ragazzo cerca un contatto con una ragazza, generalmente non molto attraente, inducendola a credere di essere interessato a lei, ma con il solo scopo di divulgare le informazioni e/o i contenuti che lei decide di condividere privatamente con lui per prenderla in giro sui *social network*.

Un ultimo breve cenno ma fondamentale merita il rischio di adescamento di minori online legato alla pedofilia. La tecnica utilizzata a tale fine è definita **grooming** ed è ben strutturata in cinque passaggi distinti:

1. formazione dell'amicizia
2. formazione del rapporto di fiducia
3. valutazione del rischio
4. fase della relazione esclusiva

5. fase sessuale vera e propria che mira a realizzare un vero incontro

Tale pratica è applicata da numerosi adulti che, celandosi dietro finti profili creati ad hoc, in cui si presentano come giovani coetanei, talent scout ecc., cercano di adescare ignari adolescenti con lo scopo apparente di creare un'amicizia. I contenuti condivisi ingenuamente dai minori sui profili *social* facilitano sicuramente i punti di contatto anche con utenti sconosciuti poiché mettono a disposizione informazioni legate a interessi, attività e preferenze personali. Dopo aver ottenuto l'“amicizia”, gli adescatori cercano di approfondire il rapporto, indagando sulle modalità di connessione alla Rete e sull'eventuale presenza dei genitori, fino ad intrattenere una relazione sempre più intima ed esclusiva, dapprima alimentata a livello virtuale dallo scambio di immagini e video autoprodotti, ma che mira a realizzare, spesso in seguito a ricatti, incontri reali veri e propri.

2.5.4 Altri pericoli per i minori online

Oltre ai rischi connessi alla sfera sessuale, i giovani sono esposti ad altri potenziali pericoli che è importante conoscere per non trovarsi impreparati ed evitare che possano avere effetti degeneranti.

In questa ottica è necessario precisare che i rischi legati alla navigazione Internet sono correlati all'utilizzo di tutti i dispositivi con una connessione internet attiva, e quindi, non solo computer e smartphone, ma anche consolle per videogiochi. Una premessa fondamentale che, purtroppo, spesso genitori disinformati sottovalutano affidando ai figli strumenti tecnologici di ogni tipo senza una corretta valutazione dei rischi.

I fenomeni che saranno illustrati nei paragrafi successivi sono da considerarsi relativamente “nuovi” e quindi privi di informazioni e ricerche scientifiche che ne possano valutare gli effetti a lungo termine.

Il **vamping** definisce l'abitudine dei giovani di rimanere svegli la notte per stare connessi alla rete. La privazione del sonno ha effetti negativi sull'andamento scolastico e sulla capacità di concentrazione. "Il sonno serve per riequilibrare e per recuperare, mentre questi ragazzi vivono all'estremo creando così un terreno instabile su cui possono insorgere disagi emotivi e comportamentali".⁵⁴

A titolo esemplificativo, il fenomeno conosciuto come **Blue Whale**⁵⁵ che in Italia è balzato agli onori delle cronache nel 2017, racchiude i principali elementi di pericolosità che è possibile rinvenire online: istinto di emulazione, senso di sfida, atti di autolesionismo, che uniti alla privazione del sonno, possono avere effetti davvero pericolosi.

La **nomofobia**, contrazione di "no-mobile-fobia" indica la paura di non poter accedere alla Rete, da cui derivano stati ansiosi generati dal timore di perdere il contatto virtuale con gli altri e dalla paura di essere esclusi dal mondo virtuale di relazioni. Tale sindrome, denominata **F.O.M.O.**, ovvero *Fear of Missing Out* che tradotto indica letteralmente "paura di rimanere fuori", è stata per la prima volta descritta dal sociologo Andrew Przybylski. Nello specifico, questo timore induce il giovane a pensare che gli altri, in un certo momento, stiano facendo qualcosa di più interessante e quindi è portato a interrompere ogni attività per connettersi alla rete e aggiornarsi sulle attività altrui, rinunciando di fatto a vivere la propria vita per diventare spettatore della vita di altri. E dunque ha sempre il proprio dispositivo a portata di mano per poter essere sempre aggiornato sulle attività e le informazioni condivise dai gruppi di appartenenza o

⁵⁴ Dott.ssa Maura Manca, presidente dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza.

⁵⁵ Pratica che sembrerebbe provenire dalla Russia, in cui un "curatore" manipola la volontà e suggestiona i ragazzi sino a indurli al suicidio attraverso una serie di 50 azioni pericolose. Capita che bambini e adolescenti si influenzino tra loro spingendosi alla sfida su gruppi *social*. Le prove prevedono un progressivo avvicinamento al suicidio attraverso pratiche di autolesionismo, comportamenti pericolosi e la visione di film dell'orrore, tutte documentate con smartphone e condivise sui *social*. Fonte www.commissariatodips.it/blue-whale.html (ultima consultazione: 21 luglio 2018).

da emeriti sconosciuti, più o meno famosi, per evitare il rischio di esclusione sociale.

Il desiderio compulsivo di ricercare notizie sugli altri è considerato dallo stesso Przybylski come “la forza che guida l’utilizzo dei social media”.⁵⁶ Considerando che i *social network* sono prevalentemente frequentati da giovani, spesso soggetti a bassi livelli di autostima, il ricorso alle piattaforme *social* diventa al contempo causa ed effetto dello sviluppo della F.O.M.O.

Dai dati dell’Osservatorio Nazionale Adolescenti per l’anno 2017, emerge che tale disagio colpisce 8 ragazzi su 10 e che scende a 6 su 10 nella fascia di età tra gli 11 e i 13 anni. L’Osservatorio Nazionale, nel comunicato stampa del 21 ottobre 2017, in cui ha reso noti gli esiti della raccolta dati ha presentato due profili di rischio distinti per maschi e femmine:

- le ragazze sono più esposte a un uso compulsivo dello smartphone e quindi tendono a sviluppare maggiormente una dipendenza da *social network* con ripercussioni significative sugli stati umorale e sono più soggetti ai rischi legati a *vamping* e nomofobia
- i ragazzi invece hanno una maggiore tendenza a scattare *selfie* in situazioni pericolose, pertanto definiti *selfie killer* o *kilfie*, come prova di coraggio, e sono maggiormente esposti ai rischi connessi al gioco d’azzardo. Nella fascia tra gli 11 e 13 anni vi è inoltre un rischio elevato legato all’abuso di videogiochi e di giochi online in cui possono essere, tra l’altro, vittime di tentativi di adescamento.⁵⁷

È doveroso prevedere un breve cenno all’impatto sociale del cosiddetto *hate speech*, ovvero l’utilizzo di violente parole di odio rivolte a gruppi o soggetti con determinate caratteristiche. Gli *haters*, spesso giovani, forti della

⁵⁶ <https://www.mimulus.it/fomo-fear-of-missing-out/> (ultima consultazione: 27 giugno 2018)

⁵⁷ <http://www.adolescienza.it/osservatorio/nella-rete-della-rete-report-annuale-osservatorio-nazionale-adolescenza-2017/> (ultima consultazione: 23 giugno 2018)

ingannevole protezione dello schermo, danno sfogo a espressioni di odio che possono talvolta degenerare in cyberbullismo. Il 90% degli *haters* dichiara che “i genitori non controllano mai il loro telefono e sono quindi allo sbaraglio in rete”. A tal proposito, è interessante presentare le conclusioni cui è pervenuta un’indagine condotta da Skuola.net e dall’Università di Firenze secondo la quale l’11% dei ragazzi tra i 14 e i 18 anni ha dichiarato approvazione verso i commenti di odio e violenti indirizzati a personaggi famosi ritenendoli “manifestazioni della libertà di pensiero e di espressione”. Dalla stessa indagine il 13% ha ammesso di aver pubblicato almeno una volta un commento di quel tenore.

È proprio questo uno dei punti nodali che occorre mettere in luce: oggi i giovani commentano, con toni aggressivi e violenti, ciò che vedono in televisione senza riflettere sugli effetti che le loro parole possono provocare. Tale mancanza di empatia verso i destinatari dei messaggi è grave ma, alla lunga può ripercuotersi contro gli stessi *haters* poiché quanto postato sulla rete resta per sempre e potrebbe ripresentarsi inaspettatamente in qualsiasi momento. Umberto Eco descrive riassume perfettamente la situazione. “I social media danno diritto di parola a legioni di imbecilli che prima parlavano solo al bar dopo un bicchiere di vino, senza danneggiare la collettività. Venivano subito messi a tacere, mentre ora hanno lo stesso diritto di parola di un Premio Nobel.”⁵⁸

Un altro fenomeno in crescita presso la popolazione giovanile sono gli *hikikomori*. Il termine è stato utilizzato per la prima volta nel 1985 da Tomita Fujiya e ripreso nel 1998 da Saitō Tamaki, quando pubblicò il primo libro sul fenomeno degli *hikikomori*.⁵⁹ Il termine giapponese significa letteralmente “stare in disparte” ed è stato utilizzato per identificare le persone che hanno

⁵⁸ <https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/06/11/umberto-eco-contro-i-social-hanno-dato-diritto-di-parola-a-legioni-di-imbecilli/1766817/> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

⁵⁹ <http://rivistedigitali.erickson.it/counseling/archivio/vol-9-n-1/article/hikikomori-sindrome-culturale-internalizzante-o-ritiro-volontario/> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

deciso di isolarsi totalmente dalla società. Tale forma di autoesclusione coincide con una autoreclusione nella propria camera da letto. La grande diffusione dell'utilizzo di Internet ha portato l'opinione pubblica a confonderla con una sorta di sindrome da dipendenza da Internet al punto che spesso il termine *hikikomori* è stato erroneamente utilizzato come sinonimo. In realtà è un'associazione errata poiché il fenomeno degli *hikikomori* era già stato identificato a metà degli anni Ottanta, epoca in cui Internet non era molto diffuso.

Sicuramente è plausibile affermare che la diffusione di internet abbia ulteriormente contribuito ad aumentare scelte di autoisolamento. Ad ogni modo, rifugiarsi nella Rete non è il sintomo da individuare come motivazione di autoesclusione ma solo l'effetto. Un confine molto sfumato che rende difficile affrontare correttamente il problema. L'Associazione Hikikomori - Associazione italiana di informazione e supporto sul tema dell'isolamento sociale volontario,⁶⁰ nata nel 2013, ha identificato le cause principali che determinano l'allontanamento dalla società:

- **caratteriali:** può riguardare ragazzi particolarmente sensibili e introversi con difficoltà nell'instaurare relazioni e affrontare delusioni
- **famigliari:** di solito coincide con l'assenza emotiva del padre e l'eccessivo attaccamento alla madre da cui deriva un rifiuto di aiuto
- **scolastiche:** il rifiuto della scuola è uno dei primi campanelli d'allarme, dietro l'isolamento potrebbe nascondersi una forma di bullismo
- **sociali:** alcuni soggetti cercano di fuggire le pressioni sociali verso le quali hanno una visione negativa.

Si riportano gli esiti cui è pervenuto il filosofo e psicoterapeuta Antonio

⁶⁰ <http://www.hikikomoriitalia.it> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

Piotti, secondo cui in Italia una persona su 250 potrebbe essere esposta a rischio di esclusione sociale⁶¹ e secondo l'Associazione italiana di informazione e supporto sul tema dell'isolamento sociale volontario in Italia si stimano 100mila casi di *hikikomori*.⁶² Da questa prospettiva lo schermo non è più visto come uno scudo per nascondersi e colpire gli altri, ma come una finestra da cui spiare il mondo.

Capita sovente che il problema non sia affrontato in maniera adeguata poiché spesso confuso con una forma di depressione. A tal proposito Il Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali (**DSM**) indica l'*hikikomori* come una sindrome culturale giapponese.⁶³

2.5.5 Lo smartphone “ha preso il posto di una parte del corpo”

Il titolo di questo paragrafo prende spunto dal testo di una nota canzone che ha avuto grande successo nel 2016 intitolata “Vorrei ma non posto”. Nella loro hit, gli idoli rap degli adolescenti italiani, J Ax e Fedez, mettono in luce i problemi trattati in questo capitolo, riflettendo per esempio sulla differenza tra il desiderio (“*vorrei*”) e l'azione omessa (“*non posto*”). Il riferimento al ruolo che la rete e gli smartphone hanno sui ragazzi di oggi, adulti e genitori domani è chiaro. Il cellulare, perennemente connesso a internet, è diventato una sorta di estensione del corpo. Impressionante il numero di volte che quotidianamente un ragazzo consulta il cellulare. Il documentario intitolato *It's people like us* (che

⁶¹ <https://www.avvenire.it/agora/pagine/hikikomori-nulla-oltre-il-pc> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

⁶² <https://www.ilfattoquotidiano.it/2018/05/17/hikikomori-i-giovani-che-non-escono-mai-la-loro-unica-forma-di-relazione-e-la-rete-100mila-casi-stimati-il-disagio-aumenta/4358234/> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

⁶³ <https://it.businessinsider.com/hikikomori-boom-italia-ecco-chi-sono-i-100mila-giovani-italiani-che-si-autorecludono-in-casa/> (ultima consultazione: 24 giugno 2018)

significa letteralmente “sono persone come noi”⁶⁴ realizzato da Eva Orner⁶⁵ e presentato a Melbourne il 21 settembre 2017, riporta i risultati di una ricerca effettuata *ad hoc*. Ogni giorno lo smartphone è “toccato” 150 volte, pari a una volta ogni circa 10 minuti. Facile immaginare gli effetti nocivi a livello socio-psicologico già descritti, oltre ai danni per la salute, es. affaticamento dei muscoli cervicali e della vista, obbligata a concentrarsi su forme e colori in movimento sempre molto ravvicinati.

2.5.6 Una nuova generazione

Quanto descritto può rappresentare in sintesi alcuni dei rischi in cui può incorrere la generazione “iGen” o “generazione Z”,⁶⁶ così definita dalla psicologa **Jean M. Twenge nel saggio omonimo, *iGen***⁶⁷. **I ragazzi nati tra il 1995 e il 2012 sono a suo dire “sono super-connessi, crescono meno ribelli, più tolleranti, meno felici e completamente impreparati alla vita adulta”.**⁶⁸ I *millennials*, dunque “pur essendo tecnologici e social, non raggiungono il grado di dipendenza dei fratellini”⁶⁹ al punto che in un confronto con le generazioni precedenti emergono differenze sostanziali anche in relazione al loro livello di emancipazione.

Twenge considera il 2012 come anno chiave, in cui negli Stati Uniti la

⁶⁴ https://www.agi.it/innovazione/smartphone_guida_documentario-2178389/news/2017-09-22/ (ultima consultazione: 27 giugno 2018)

⁶⁵ Premio oscar nel 2008 per il miglior documentario con *Taxi to the Dark Side*

⁶⁶ La dicitura *centennials* (conosciuti anche come *iGen*, *Post-Millennials*, o *Plurals*) identifica le persone nate dopo i *millennials* https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z (ultima consultazione: 28 giugno 2018)

⁶⁷ Twenge, J., M., *iGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy and completely unprepared for adulthood*: and what that means for the rest of us*, Atria Books, New York 2017

⁶⁸ https://www.huffingtonpost.it/2017/09/27/hanno-tra-i-13-e-i-19-anni-sono-meno-ribelli-piu-tolleranti-meno-felici-gli-iperconnessi-della-i-gen-apatnici-e-impreparati-al-futuro_a_23217522/

⁶⁹ https://www.agi.it/lifestyle/ragazzi_usa_infelici_iphone_igen-2042334/news/2017-08-13/

percentuale dei possessori di smartphone ha superato il 50% della popolazione. Da allora la percentuale ha subito una notevole impennata al punto che **nel 2017 tre adolescenti americani su quattro possedevano un iPhone**. Secondo la stessa ricercatrice, la vita di questa nuova generazione non è migliorata rispetto ai fratelli più grandi: **“La generazione iGen è più fragile psicologicamente e soprattutto ha perso gli aneliti che caratterizzavano i ragazzi che l'hanno preceduta”**.⁷⁰ Proseguendo le sue ricerche sul confronto tra adolescenti americani di generazioni diverse, la studiosa statunitense ha notato alcuni interessanti cambiamenti sul desiderio di indipendenza e di libertà ed è giunta alle seguenti considerazioni:

- gli adolescenti contemporanei escono senza i genitori molto meno di quanto facessero i loro coetanei della generazione precedente
- non sognano più di guidare l'automobile e quindi ritardano l'età del conseguimento della patente di guida
- iniziano a svolgere lavori part-time più tardi rispetto ai loro predecessori

È chiaro che con il passare degli anni, la diffusione della tecnologia ha portato a uno slittamento in avanti dell'età di emancipazione e crescita dei ragazzi con conseguenze sia dal punto di vista sociale che economico per le nuove generazioni. Il mondo dei giovani di oggi risulta quindi sempre più distante da quello dei loro genitori.

2.5.7 Gli esiti delle ricerche in Italia sul rapporto genitori-figli

A conclusione dell'analisi dei possibili rischi derivanti dall'utilizzo della Rete in assenza di regole e delle eventuali ripercussioni che tale utilizzo può avere

⁷⁰ *ibidem*

sull'educazione dei bambini, si riportano alcuni esiti di un'indagine pubblicata dal Report Telefono Azzurro e Doxa Kids sull'utilizzo del web da parte dei giovanissimi⁷¹ presentata alla Camera dei Deputati a Roma in occasione del XIII Internet Safer Day inserita nell'evento intitolato: *Insieme per un web più sicuro – Be the Change: unite for a better Internet*" cui, in altre sedi, io stesso sono intervenuto. La ricerca è stata condotta su un campione di 609 figli di età compresa tra i 12 e i 18 anni e di 613 genitori.

È emerso che i *social network* sono utilizzati anche da ragazzi di età inferiore ai 13 anni che, secondo le policy di iscrizione, non sarebbero autorizzati a usare determinati servizi online. Complessivamente, le percentuali d'uso abituale rilevate sono le seguenti:

- 73% per Whatsapp
- 44% per Facebook
- 35% per Instagram
- 35% per Snapchat
- 10,8% per Twitter

È emerso inoltre che il 48% ha paura di incontrare su Internet persone che non sono ciò che dicono di essere. Un dato importante dal risvolto dicotomico: da un lato rivela una sorta di consapevolezza sui rischi connessi alle relazioni instaurate online ma dall'altro è evidente che tale consapevolezza non funga da deterrente. In ogni caso, è possibile affermare che i bambini hanno la percezione che la Rete non è un "posto del tutto sicuro" sebbene l'utilizzo sia diffuso. Nella stessa indagine è stato inoltre rilevato che per il 12% dei ragazzi il *sexting* non ha conseguenze negative.

⁷¹ <https://www.corrierecomunicazioni.it/over-the-top-/sul-web-fin-da-piccol-per-gli-under-13-tanti-rischi-e-poche-difese/> (ultima consultazione: 6 luglio 2018) .L'intera indagine è raccolta nell'ebook, // *Nostro Post(o) nella rete*.

Lo stesso report conferma come non siano consapevoli degli effetti nocivi a lungo termine e la pornografia abbia conosciuto una diffusione significativa grazie a Internet:

- il 17% dei bambini ha dichiarato che i loro coetanei “fanno molto uso di pornografia”
- il 10% ammette di aver visitato regolarmente siti pornografici

Un altro aspetto della ricerca, a conferma della delicatezza del tema, è l’e-commerce:

- il 44% ha dichiarato di effettuare regolarmente acquisti online
- il 23% ammette di acquistare online all’insaputa dei genitori

A ulteriore conferma che la distanza tra genitori e figli sta diventando abissale e può avere gravi ripercussioni sui soggetti più indifesi si segnala quanto segue:

- il 67% dei genitori non sa cosa sia il *sexting*
- l’81% dei genitori non conosce il fenomeno del *sextorsion*

Particolare attenzione merita il reato di *sextorsion* in quanto l’età delle vittime coinvolte è trasversale. In un articolo pubblicato sul sito della Polizia di Stato⁷² “dal 2012 al 2015 le denunce per reati di estorsione a sfondo sessuale sul web sono aumentate di oltre il 500% tanto che il reato ha assunto negli anni i connotati di un fenomeno criminale di interesse sociale”.

I dati diffusi dalla Polizia di Stato⁷³ relativi all’anno 2017 offrono indicazioni chiare sull’andamento del fenomeno:

⁷² www.poliziadistato.it/articolo/155ab635d323aaf525038740/ (ultima consultazione: 21 luglio 2018)

⁷³ www.poliziadistato.it/statics/23/dati-sex.pdf (ultima consultazione: 21 luglio 2018)

Casi trattati dalla Polizia Postale e delle Comunicazioni

Anno	Numero di casi
2013	225
2014	1190
2015	1288
2016	1324
2017	1041
TOTALE	5068

Si conferma che il fenomeno colpisce prevalentemente soggetti di sesso maschile, infatti dei 1.041 casi trattati nel 2017, 955 riguardano uomini e 86 donne.

2.5.8 Considerazioni finali

Da tutte le problematiche descritte appare evidente quanto sia facile e diffuso subire “il male” nella Rete. Sembrerebbe ovvio che i minori non debbano essere esposti e lasciati soli a utilizzare strumenti tecnologici senza un approccio guidato. Se sono lasciati a navigare abbandonati a se stessi, è forte il rischio che possano vivere esperienze spiacevoli e subire gravi danni.

L'impreparazione dei giovani che popolano la Rete, dovuta a una fisiologica inesperienza e incoscienza, rappresenta il punto focale su cui è necessario lavorare. Nondimeno la disinformazione dei genitori che, ignari dei pericoli, si sono limitati a sostituire la “bambinaia elettronica” rappresentata dalla televisione con un “*web sitter*” richiede interventi formativi a largo spettro a tutela di tutti gli internauti, giovani e adulti, e delle loro famiglie.

2.6 Non solo minori. L'uso di internet per adulti: brevi cenni sui rischi

Oltre a bambini e adolescenti, è importante sottolineare come anche gli adulti possano correre seri rischi derivanti da un uso scorretto della rete Internet se non adeguatamente educati. Sarà dimostrato come una corretta informazione può diventare un'efficace forma di prevenzione.

È Interessante a tal fine esaminare gli esiti del rapporto Clusit 2018 sulla sicurezza ICT,⁷⁴ frutto del lavoro di un pool di esperti informatici. Il CLUSIT – Associazione Italiana per la Sicurezza Informatica ha sede presso il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano e mira a "promuovere e diffondere nel nostro paese la cultura e la consapevolezza della sicurezza informatica in tutti i suoi aspetti" e di "promuovere iniziative per la formazione e la sensibilizzazione".⁷⁵ Il rapporto mostra come "nell'anno 2017 il cybercrime è andato fuori controllo".⁷⁶ Come precisato dagli autori del report, si è tenuto conto di 6.865 attacchi noti di particolare gravità per il notevole impatto sulle vittime.

In sintesi:

- gli attacchi informatici sono aumentati del 240% rispetto al 2011, anno in cui è stato realizzato il primo rapporto Clusit, e del 7% rispetto al 2016, il fenomeno è dunque in continua ascesa
- gli attacchi informatici, con l'intento di sottrarre informazioni, denaro o entrambi, sono la prima causa di attacchi gravi a livello mondiale in quanto rappresentano il 76% degli attacchi totali, un aumento del 14% rispetto al 2016

⁷⁴ <https://clusit.it/rapporto-clusit/> (ultima consultazione: 28 giugno 2018)

⁷⁵ <https://clusit.it/chi-siamo/> (ultima consultazione: 28 giugno 2018)

⁷⁶ *Rapporto CLUSIT 2018 sulla sicurezza ICT in Italia*, prefazione del presidente Gabriele Faggioli, pag. 5.

- una crescita del 24% nel 2017 anche nell'*information warfare*⁷⁷ rispetto al 2016
- il *cyber espionage*⁷⁸ è in crescita del 46% rispetto al 2016

Dallo stesso rapporto emerge un dato che forse più di tutti rende l'idea della gravità del problema: i costi generati dalle attività di cybercrime sono quadruplicati e hanno raggiunto una cifra complessiva di 500 miliardi di dollari rispetto ai 100 miliardi del 2011.

⁷⁷ La guerra dell'informazione è una metodologia di approccio al conflitto armato, imperniato sulla gestione e l'uso dell'informazione in ogni sua forma e a qualunque livello con lo scopo di assicurarsi il decisivo vantaggio militare specialmente in un contesto militare combinato e integrato. https://it.wikipedia.org/wiki/Information_warfare (ultima consultazione: 28 giugno 2018)

⁷⁸ Spionaggio con finalità geopolitiche o di tipo industriale, tra cui rientra il furto di proprietà intellettuale

Distribuzione degli attacchi per tipologia

ATTACCHI PER TIPOLOGIA	2014	2015	2016	2017	VARIAZIONE 2017 SU 2016	TREND 2017
Cybercrime	526	684	751	857	+14,11%	↑
Hacktivism	236	209	161	161	-50,93%	↓
Espionage/Sabotage	69	96	88	129	+46,59%	↑
Information Warfare	42	23	50	62	+24,00%	↑
TOTALE	873	1012	1050	1127	+7,33%	↗

Ai fini argomentativi della presente dissertazione, è importante porre l'attenzione su un'altra tabella contenuta nello stesso rapporto Clusit 2018.

Distribuzione delle tecniche di attacco

TECNICHE DI ATTACCO PER TIPOLOGIA	2014	2015	2016	2017	VARIAZIONE 2017 SU 2016	TREND 2017
SQL Injection	110	184	35	7	-80,00%	↓
Unknown	199	232	338	277	-18,05%	↓
DDoS	81	101	115	38	-66,96%	↓
Known Vulnerabilities/ Misconfigurations	195	184	136	127	-6,62%	↘
Malware	127	106	229	446	+94,76%	↑
Account Cracking	86	91	46	52	+13,04%	↗
Phishing/Social Engineering	4	6	76	102	+34,21%	↑
Multiple Techniques/ APT	60	104	59	63	+6,78%	↗
0-day	8	3	13	12	-	↘
Phone Hacking	3	1	3	3	-	→

È interessante notare come nell'anno 2017 siano aumentati gli attacchi che sfruttano non tanto le "falle" dei sistemi, ma le debolezze riconducibili all'operatore. Emerge infatti un grande incremento legato allo sfruttamento di *malware*, tecniche legate al *phishing* e al *social engineering*, oltre alle violazioni forzate dirette sugli account degli utenti.

Se da un lato lo sviluppo della tecnologia ha "obbligato" le aziende produttrici di software a risolvere i bug dei loro prodotti per garantire ai clienti una sicurezza sempre maggiore ed efficiente, dall'altro non è avvenuta un contestuale aggiornamento della preparazione degli operatori. Strumenti tecnologicamente sofisticatissimi sono quindi affidati quotidianamente a utenti con competenze inadeguate. È quindi proprio l'utente l'anello debole del binomio uomo-macchina.

2.7 Uno, nessuno e centomila

2.7.1 Concetto di identità

Considerato che nella tabella "Distribuzione delle tecniche di attacco" sono stati citati è necessario approfondire la problematica concentrandosi sull'anello debole e capire come è facile per ognuno fingersi diverso da quello che è.

Come già anticipato, i rischi relativi all'utilizzo della Rete non riguardano solo i minori, che ne subiscono alcune tipologie, ma anche gli adulti, genitori o meno, che negli ultimi anni si sono ritrovati catapultati in una nuova realtà "virtuale". In questo paragrafo lo strumento informatico fungerà da congiunzione intergenerazionale tra gli immigrati digitali e i nativi digitali al fine di prevenire, o quantomeno limitare, il male nascosto nelle insidie della Rete.

In primo luogo, è importante distinguere tra identità digitale e identità virtuale.

L'identità virtuale è l'espressione e l'immagine di sé condivisa sulla Rete, priva di riferimenti alla propria vita reale, simile all'avatar di un videogioco. Chiunque può creare una rappresentazione di sé falsa o somigliante alla realtà, tuttavia mancando un collegamento diretto con la quotidianità, prevale l'elemento ludico e non sono ravvisabili fonti di rischio.

L'identità digitale invece riflette la propria vita nella Rete. Tale identità è presumibilmente sovrapponibile all'immagine autentica dell'utente. L'identità digitale dovrebbe quindi rappresentare un collegamento diretto tra mondo reale e mondo virtuale. L'utilizzo del condizionale purtroppo è d'obbligo in quanto, osservando i profili social, è chiaro che non sempre vi è corrispondenza tra l'immagine che l'utente vuole offrire di sé e la realtà e ciò, a lungo termine, ha effetti devastanti sul piano sociale. In questa epoca digitale, non soltanto è cambiata la percezione della realtà ma anche dei suoi protagonisti: l'uomo e la sua identità.

Sui *social network*, invece, vince il desiderio di offrire di sé immagini diverse dal reale presentando dati anagrafici alterati e delineando, mediante la condivisione di foto, commenti e documenti, personalità diverse, spesso corrispondenti a una pluralità di profili distinti. Siamo nell'epoca in cui essere "uno, nessuno e centomila" è possibile, è bello e ognuno decide come apparire agli altri, senza dover preoccuparsi di quanto distante sia la realtà. Per dirla con le parole del sociologo Zygmunt Bauman l'identità al giorno d'oggi è "diventata liquida".⁷⁹

⁷⁹ Bauman, Z., *Vita liquida*, Laterza, Roma-Bari 2006

L'identità virtuale è in continua espansione, *“come il luogo utopico di uno spazio sociale dove età, genere ed etnie risulterebbero infinitamente riscrivibili, consentendo al soggetto di sperimentare forme postmoderne d'identità fluida e multipla.”*⁸⁰ Ciò spiega l'uso indiscriminato di innumerevoli nickname spesso utilizzati dallo stesso utente nel tentativo di restare anonimo.

L'identità digitale in Italia è definita dallo SPID (Sistema Pubblico di Identità Digitale) e consente l'accesso ai servizi online della Pubblica Amministrazione. È descritto come: *“La rappresentazione informatica della corrispondenza biunivoca tra un utente e i suoi attributi identificativi, verificata attraverso l'insieme dei dati raccolti e registrati in forma digitale”*.⁸¹

Garantire quindi il riconoscimento autentico tra utenti riveste un'importanza capitale e consente di prevenire gli effetti spiacevoli e incontrollabili del *“furto di identità”*, un reato comunissimo nella Rete dall'articolo 494 del codice penale relativo alla sostituzione di persona.

2.7.2. Social Engineering

Il *social engineering* o ingegneria sociale sta diventando una tecnica di attacco informatico sempre più utilizzata in quanto punta alla *“vulnerabilità”* dell'utilizzatore rispetto a quella macchina. Il soggetto ignoto cerca di carpire e raccogliere informazioni utili per *“forzare”* il sistema. Dissimulando i propri fini, individua l'operatore da attaccare per conquistarne la fiducia e ottenere gli elementi che, una volta rielaborati, gli consentano di accedere al sistema. Tali tecniche sono basate su un approccio multidisciplinare imperniato sull'aspetto

⁸⁰ www.treccani.it/enciclopedia/identita-virtuale_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29 (ultima consultazione: 3 luglio 2018)

⁸¹ <http://www.ipsoa.it/come-fare-per/schede/come-richiedere-lo-spid> (ultima consultazione: 3 luglio 2018)

psicologico della vittima. I cybercriminali architettano situazioni ad hoc per suscitare ansia e panico nelle proprie vittime. In alcuni casi, per esempio, l'attaccante finge di essere un dipendente di un ente governativo e accusa l'ignara vittima di aver commesso attività illecite, come la visione di siti pornografici, puntando sulla vergogna e la paura di essere scoperti. In altri casi, l'hacker offre il suo aiuto in una situazione di bisogno, per esempio presentandosi come un addetto di help desk che fornisce assistenza software e hardware. Il messaggio di minaccia o di assistenza arriva al destinatario attraverso un'innocente email contenente un malware che l'ignara vittima inconsapevolmente installa sul proprio computer. Il gioco è fatto: l'hacker si è creato la sua porta di accesso.

Questa è soltanto una delle tecniche adottate ed è presentata a titolo esemplificativo per sottolineare nuovamente l'importanza di una conoscenza tecnologico-informatica che consenta di utilizzare gli strumenti con competenza.

2.7.3 Phishing

Il *phishing*, largamente utilizzato nell'ambito dei reati finanziari, segue un pattern analogo. In questo caso i cybercriminali cercano, con tecniche ben strutturate, di carpire informazioni personali relative a conti bancari, codici di carte di credito o di accessi a profili personali per poter sottrarre denaro. Le richieste sono costruite in modo tale da sembrare provenire dai propri istituti di credito o da altri enti che potrebbero aver diritto a richiedere determinate informazioni.

Il *vishing* è la versione telefonica del *phishing*. Un operatore chiede informazioni sensibili fingendosi un addetto di call center.

2.8 Altri rischi

Esistono numerose altre modalità informatiche di intrusione e interferenza nella propria vita privata e professionale.

Degni di menzione, i *trojan*, ovvero programmi costruiti per superare le barriere di difesa della vittima accedendo dall'esterno ai dati salvati sul suo computer, analogamente a quanto accadde con il cavallo di Troia. I *cryptolocker* è una di forma *ransomware*⁸² che negli ultimi anni ha colpito milioni di utenti in tutto il mondo causando danni enormi. Nella fattispecie, è un virus che infetta il computer della vittima cui giunge in allegato a una mail, apparentemente proveniente da enti come banche o altre autorità. Una volta aperto, è in grado di criptare l'intero hard disk rendendolo inutilizzabile. Compare soltanto un messaggio in cui è richiesto alla vittima il pagamento di un riscatto per decriptare il sistema. Anche in questo caso si punta sull'ignoranza del destinatario. Nel mondo reale, probabilmente, tutto ciò non sarebbe possibile. La diffidenza verso gli sconosciuti e la consapevolezza del pericolo impedirebbero di rivelare a uno sconosciuto i propri dati sensibili, senza verificare la sua identità. Purtroppo, se nel mondo reale "usi questa premura" ciò non capita davanti al computer, dove le difese si abbassano in quanto non vi è una concreta percezione di pericolo e può capitare di incontrare uno sconosciuto che "non (ti) ricambia la cortesia" e ti ruba i codici personali.

⁸² Un tipo di malware che limita l'accesso del dispositivo che infetta, richiedendo un riscatto (*ransom* in Inglese) da pagare per rimuovere la limitazione. <https://it.wikipedia.org/wiki/Ransomware> (ultima consultazione: 31 luglio 2018)

2.9 Web. Deep Web. Dark Web

I rischi, per ragazzi e adulti, connessi all'uso della rete Internet trattati in questo studio sono riferiti soltanto alla navigazione web e alla gestione della posta elettronica, ma la rete Internet è molto di più. Per dare un'idea della sua vastità, è possibile paragonare Internet alla punta di un iceberg, esposta alla luce del sole, il *Deep Web* invece raccoglie tutti i contenuti della Rete non indicizzati e quindi sommersi. In termini numerici, circa il World Wide Web rappresenta soltanto il 4%, la restante parte è appartiene al Deep Web. Un sottoinsieme della parte sommersa è definito *Dark Web*. I due termini sono spesso usati come sinonimi ma è necessario operare un distinguo.

Il Deep Web raccoglie pagine non indicizzate dai normali motori di ricerca, tra cui ricerche accademiche, dati segreti di grandi aziende e report governativi, è dunque un contenitore di informazioni segrete ma lecite. Il Dark Web invece raccoglie dati illegali e l'accesso necessita l'utilizzo di determinati software poiché è situato su "reti sovrapposte a Internet chiamate genericamente *darknet*"⁸³ ⁸⁴ di cui la più famosa è TOR⁸⁵ ovvero un sistema di anonimizzazione che consente di nascondere l'indirizzo IP della connessione. È bene ricordare che tramite Tor è possibile navigare anche all'interno del Web. Nella parte "oscura" della Rete i pericoli sono molto più frequenti, infatti diventa spesso il luogo privilegiato per acquistare armi, droghe, malware, numeri di carte di credito rubate a ignare vittime, codici di accesso a siti o account e visitare siti pedo-pornografici. Negli ultimi anni il terrorismo ha fatto grande ricorso all'utilizzo di questa parte di web sommersa per attività di propaganda.

⁸³ Tale termine è stato coniato negli anni Settanta per designare resi isolate da ARPANET, in grado di ricevere dati da altre reti ma che comprendevano indirizzi non visualizzabili dall'esterno. www.wikipedia.org/wiki/Darknet (ultima consultazione: 21 luglio 2018)

⁸⁴ Fonte www.wikipedia.org/wiki/Web_sommerso (ultima consultazione: 21 luglio 2018)

⁸⁵ The Onion Router

2.10 I provvedimenti dello Stato italiano

È doveroso concludere illustrando nei dettagli quali provvedimenti lo Stato italiano abbia implementato per tutelare le sue istituzioni e i suoi cittadini in materia di reati informatici. Tra le Forze dell'ordine la Polizia Postale e delle Comunicazioni è la specialità all'interno della Polizia di Stato che si occupa della prevenzione e della repressione del crimine informatico. Le sue competenze sono state recentemente modificate con il Decreto del Ministro degli Interni del 15 agosto 2017.

L'organizzazione della Polizia Postale e delle Comunicazioni prevede un Servizio Centrale che coordina 20 Compartimenti regionali e 80 Sezioni Provinciali. Al livello centrale il Servizio gestisce le attività di prevenzione e contrasto mediante alcune Divisioni che prendono il nome di CNCPO, Centro Nazionale contrasto alla Pedo-pornografia online con compiti specifici per abusi sessuali sui minori e di CNAIPC, Centro Nazionale Anticrimine Informatico per la protezione delle Infrastrutture Critiche, che si occupa della prevenzione e della repressione dei crimini informatici, di matrice comune, organizzata o terroristica, che particolare riferimento alle tutela delle infrastrutture informatizzate di natura critica e di rilevanza nazionale.⁸⁶

Per quanto concerne la pedofilia, i dati dell'anno 2017 sono i seguenti:

- 55 arresti e 600 denunce
- 437 casi di adescamento di minori online con 19 arresti e 158 denunciati
- 28.784 siti monitorati di cui 2077 inseriti nella blacklist, con blocco dell'accesso

⁸⁶ <https://www.commissariatodips.it/profilo/cnaipic.html> (ultima consultazione: 29 giugno 2018)

Per quanto concerne i reati contro la persona, si segnala un trend in crescita rispetto all'anno 2016. Le indagini condotte hanno avuto i seguenti risultati:

- 8 arresti
- 917 denunce

Per le attività di competenza del CNAIPC, i risultati raggiunti mostrano un dato quintuplicato, rispetto all'anno 2016, rispetto agli alert delle infrastrutture critiche nazionali, che hanno raggiunto la cifra di 31.524. Il costante monitoraggio effettuato ha gestito:

- 1.032 attacchi informatici nei confronti di servizi istituzionali o strutture critiche di interesse nazionale
- 83 richieste di cooperazione nell'ambito del circuito "High Tech Crime Emergency"

Le attività investigative hanno permesso di avviare 72 indagini risultate in:

- 2 arresti
- 34 denunce

Per il contrasto al *financial cybercrime* la specialità ha permesso di bloccare alla fonte la cifra di € 20.839.576 su € 22.839.576 e di recuperarne €862.000 oltre a:

- 61 arrestati
- 127 denunciati

Per quanto concerne i casi legati alla diffusione di malware, con particolare riferimento a *criptolocker* e a truffe basate sulla tecnica del "man in the

middle".⁸⁷

Un'altra area di intervento particolarmente delicata e importante, che ha conosciuto uno sviluppo significativo negli ultimi anni per i recenti fatti di cronaca che hanno interessato tutto il mondo, riguarda il cyberterrorismo. Per questa attività, di investigazione e di intelligence, sono stati monitorati oltre 17.000 spazi web.

L'attività di repressione è affiancata da una sistematica programmazione di interventi di prevenzione per consentire di aumentare la cultura in questo ambito specifico. Gli interventi in tal senso sono stati realizzati mediante l'organizzazione di numerosi incontri di sensibilizzazione e l'attivazione di campagne a livello nazionale tra cui si citano:

1. **"Una vita da social"**, campagna itinerante giunta nel 2017 alla 5^a edizione, che ha avvicinato gli operatori della specialità a:

- 1.300.000 studenti
- 147.000 genitori
- 82.500 insegnanti
- 10.750 istituti scolastici
- 190 città italiane

La stessa specialità ha inoltre attivato alcuni profili istituzionali nei diversi social network e offre, attraverso i suoi operatori, assistenza online alla cittadinanza.

⁸⁷ Tecnica utilizzata in ambito informatico in cui l'attaccante diventa un "intermediario invisibile" (*man in the middle*), ovvero si frappone nella comunicazione tra due potenziali vittime alterandone lo scambio di informazioni. Le vittime ritengono di comunicare direttamente tra loro, ma in realtà il cybercriminale ne intercetta i messaggi, li manipola e invia comunicazioni a entrambi i destinatari per i propri fini illeciti. Tale tecnica è spesso utilizzata per le truffe finanziarie. Per esempio, nel caso di una transazione commerciale tra un fornitore e un cliente, il *man in the middle* intercetta la richiesta di pagamento del fornitore e la inoltra al cliente alterando i dati bancari in modo da incassare il pagamento, all'insaputa di entrambi.

2. Progetti educativi organizzati dai singoli Compartimenti, con l'autorizzazione del Servizio Centrale, tramite cui sono stati raggiunti:

- 250.000 studenti
- 2.500 istituti scolastici

È stata inoltre creata dalla Polizia di Stato un'app denominata "YOUPOL", liberamente scaricabile per sistemi Android e IOS, dove è possibile effettuare segnalazioni e chiedere aiuto in casi di cyberbullismo e spaccio di droghe. L'applicazione sfruttando la funzione di geolocalizzazione è in grado di individuare la posizione del richiedente e di trasmetterla in modo automatico alla Sala Operativa più vicina, tramite chiamata o messaggio, eventualmente corredato di immagini.

In seguito dell'entrata in vigore della legge n. 71 del 2017, che ha previsto la nomina di un docente referente per il cyberbullismo in ogni istituzione scolastica, la Polizia Postale e delle Comunicazione è stata chiamata a formare tali docenti.

L'impegno che le Autorità e la specialità della Polizia di Stato hanno messo in campo per formare, informare, sensibilizzare e prevenire è massiccio e costante. Sono sicuramente necessari interventi mirati specifici per ogni contesto, famiglia, scuola, uffici, ecc. Risulta vitale offrire a ogni utente della Rete le competenze e le conoscenze necessarie per garantire una navigazione corretta e priva di pericoli.

CAPITOLO 3

Nasce l'idea di una nuova patente

È mia profonda convinzione che la criminologia debba adottare un approccio scientifico olistico per analizzare da un lato la criminalità nelle sue molteplici espressioni e dall'altro il comportamento degli autori di reati anche alla luce dell'ambiente sociale cui appartengono.

Il presente studio ha offerto quindi un breve excursus diacronico sulle ripercussioni sociali che la diffusione della televisione e, in un secondo momento, della rete Internet ha avuto sulla percezione della violenza, ampliando la riflessione anche a livello filosofico, sociologico e politico.

L'esperienza diretta a contatto con il crimine, la violenza e i suoi effetti, e con le decine di migliaia di studenti, insegnanti e genitori ai quali ho parlato negli ultimi quindici anni negli incontri di sensibilizzazione ed educazione su cyberbullismo e cybercrime è stata fonte di ispirazione per elaborare una proposta concreta di educazione sulla sicurezza informatica. L'analisi storica degli effetti che le nuove tecnologie hanno avuto sui comportamenti e sulla percezione della violenza è stata integrata dagli esiti di ricerche e studi scientifici interpretati e confrontati anche alla luce di riflessioni empiriche emerse dalla quotidianità professionale.

L'argomento primigenio è il concetto di male e delle sue espressioni analizzato nel suo aspetto criminologico e criminalistico. Negli ultimi decenni lo sviluppo e la diffusione delle nuove tecnologie nel campo delle

telecomunicazioni hanno sicuramente avuto un impatto significativo sulla percezione del male e della violenza e, nel caso della deriva degenerativa della rete Internet, sono diventate spesso veicolo di perpetrazione del male.

Il cambiamento dei rapporti intergenerazionali all'interno dei nuclei famigliari e la scarsa alfabetizzazione informatica degli adulti hanno esasperato la sperequazione di competenze "tra chi sa e non sa di computer, il compagno dei nostri figli"⁸⁸ allargando ulteriormente il divario digitale e compromettendo una collaborazione solidale e virtuosa.

Il fulcro di questo progetto è la necessità di diffondere una maggiore consapevolezza e competenza informatica per aumentare il livello di sicurezza per la società. È importante riflettere sui rischi ai quali, spesso inconsapevolmente, gli adulti espongono i propri figli delegando a televisione, videogiochi e Internet, il compito di riempire un vuoto informativo, comunicativo e persino relazionale e affettivo. Se la televisione si è dimostrata una "cattiva maestra", la rete Internet è sempre più spesso una "pessima professoressa" soprattutto quando bambini e adolescenti, ma anche adulti non hanno gli strumenti corretti per discernere le informazioni e finiscono per considerarla come unica fonte di verità rivelata.

Emerge dunque, ora più che mai, l'urgenza di aiutare tutti, bambini e adulti, a imparare a riconoscere eventuali segnali di pericolo da cui diffidare per poter utilizzare gli strumenti tecnologici più avanzati nel modo migliore sfruttandone le innumerevoli potenzialità per uno sviluppo più armonioso ed eufonico della società. Nelle parole di Popper, "il punto centrale nel processo educativo non

⁸⁸ Gerard Levin, presidente della Time Warner citato da Ennio Carretto, *Corriere della sera*, 11 gennaio 2000, pag. 5, In primo piano

consiste solo nell'insegnare i fatti, ma nell'insegnare quanto sia importante l'eliminazione della violenza".⁸⁹

3.1 La Patente Intern@utica

"E in che cosa consiste fundamentalmente un modo civilizzato di comportarsi? Consiste nel ridurre la violenza. È questa la funzione principale della civilizzazione ed è questo lo scopo dei nostri tentativi di migliorare il livello di civiltà delle nostre società." (K. Popper)

Per guidare in sicurezza un'automobile non è necessario soltanto conoscere elementi di ingegneria meccanica, ma è sufficiente essere consapevoli delle regole che ne disciplinano l'utilizzo nel rispetto e nella salvaguardia di se stessi e degli altri. Non occorre che il mezzo che sia auto-limitato nel suo utilizzo, ma un'educazione corretta e appropriata che possa prevenire spiacevoli inconvenienti. La cultura deve essere la guida per consentire alla razionalità di porre freno a impulsi che altrimenti potrebbero degenerare.

Popper aveva ipotizzato di dotare creare una sorta di patente per gli operatori della televisione al fine di metterli a conoscenza del ruolo che ricoprono come educatori di massa e di responsabilizzarli verso i destinatari, con particolare riferimento ai bambini. Come accade per una normale patente di guida, la violazione delle regole concordate e stabilite può portarne alla sospensione e/o alla revoca.

Analogamente, considerando Internet come una versione evoluta di televisione, l'idea è elaborare una patente Intern@utica che possa rendere la navigazione più attenta e consapevole.

⁸⁹ Popper, *op. cit.*

3.2. Presentazione del progetto formativo

Il piano formativo è articolato in fasi propedeutiche. La progressione alla fase successiva richiede il raggiungimento di tutti i requisiti previsti dalla fase precedente. Il progetto può essere realizzato in scuole, uffici e istituzioni pubbliche e in qualsiasi ambiente che raccolga un gruppo omogeneo di destinatari.

Il percorso è suddiviso in diversi cicli che prevedono un'introduzione teorica generale su: funzionamento della Rete, modalità di accesso, risorse e rischi. Particolare risalto sarà dato ad aspetti come la "mediazione penale"⁹⁰ e il sentimento di empatia per evidenziare come determinate azioni intese solo come "virtuali" abbiano effetti "reali", spesso molto spiacevoli. I dibattiti di approfondimento a diretto confronto con i partecipanti saranno seguiti da un primo test per verificare l'apprendimento.

La seconda parte ha una vocazione più pratica e prevede esercitazioni di navigazione su Internet. Le sessioni di navigazione comprendono due step: navigazione "protetta" e navigazione "libera". Sarà creato un ambiente Internet

⁹⁰ "Questo tipo di mediazione, che comprende programmi di mediazione tra vittime e autori di reato, va al di là della negoziazione e della conciliazione. In mediazione penale, dove l'asimmetria delle parti costituisce un fattore specifico, lo scopo è quello di far avvicinare ciò che di regola è considerato inavvicinabile, ossia la vittima e il reo, e di accogliere ciò che non trova accoglienza nella nostra società, ossia la sofferenza e il disordine." Catalfamo, C., "Giustizia riparativa: la mediazione "della sofferenza e del disordine", 8 giugno 2018 <https://www.diritto.it/giustizia-riparativa-la-mediazione-della-sofferenza-del-disordine/>

ad hoc funzionale all'esercitazione didattica, una sorta di Internet "finto" corredate dalle tipiche insidie della rete (tentativi di phishing, adescamenti via chat/videogiochi, ecc.) . Il gruppo, a sua insaputa, sarà coinvolto in una serie di esercizi e prove di difficoltà crescente da affrontare. Superato questa sorta di test di autovalutazione sul "percorso" svolto, gli utenti potranno accedere alla rete Internet autentica e svolgeranno una serie di task concordati. Se sarà confermata l'acquisizione delle competenze ritenute necessarie per la tutela propria e altri, gli utenti conseguiranno la patente "Intern@utica".

I materiali utilizzati per le esercitazioni possono essere reperiti in Rete da fonti riconosciute o creati ad hoc purché congruenti con gli scopi da raggiungere.

Ogni sessione teorica e pratica, ovviamente, sarà ideata tenendo conto dell'età dei destinatari e avrà un approccio progressivo.

3.2.1 LIVELLO 1 - Primi passi per bambini fino ai 13 anni

Come è noto, l'età degli internauti si è abbassata notevolmente negli ultimi anni. Sebbene i regolamenti dei più comuni social network come Facebook, Instagram, Snapchat, ecc. indichino come età minima 13 anni, ma sia innegabile che tale indicazione sia spesso disattesa, è molto importante non trascurare questa parte di utenza che non è autorizzata ad adoperare alcuni servizi online, proprio a salvaguardia di una fascia di età che è indubbiamente più indifesa e sprovvista.

La fase di formazione dei bambini dovrà quindi essere svolta in parallelo, ma separatamente, con i genitori in modo da trarre i migliori benefici derivanti da un approccio sinergico, ridurre il divario digitale che spesso genera

incomunicabilità intergenerazionale e ricreare una relazione solidale.

L'ambiente di elezione per l'attuazione del progetto è sicuramente la scuola, come spazio di apprendimento già riconosciuto dai bambini costruito a loro misura. Il linguaggio sarà adattato e adeguato all'età dei partecipanti.

Gli argomenti trattati nella fase teorica saranno i seguenti:

- navigazione: concetti basilari
- servizi offerti dalla Rete e limiti di utilizzo (siti, social network, chat e video giochi)
- conseguenze negative di una navigazione scorretta e breve cenno ai reati connessi
- pedofilia e adescamento
- bullismo e cyberbullismo
- linee guida per una corretta navigazione

Parallelamente, i genitori saranno sensibilizzati su argomenti analoghi con maggiore dovizia di particolari e dettagli tecnici. In particolare, saranno informati sulla responsabilità penale e sociale rispetto alle azioni compiute su Internet dai loro figli.

Nella fase finale, saranno somministrati test per verificare l'acquisizione dei concetti presentati.

3.2.2 LIVELLO 2 - Ragazzi dai 13 ai 17 anni

In questa fascia di età emergono una serie di problematiche che attengono allo sviluppo della persona, della sfera sessuale e ai rapporti interpersonali. Rispetto agli argomenti del livello 1, sarà necessario offrire un approfondimento

aggiungendo i seguenti temi:

- effetti penali delle proprie azioni (dai 14 anni si può essere giudicati dal Tribunale per Minorenni)
- tecniche di riconoscimento dei siti sicuri e analisi delle più comuni “trappole” utilizzate per adescare vittime sia per la pedofilia sia per il reperimento di dati personali
- utilizzo dei social network e dei principali strumenti di comunicazione e/o messaggistica
- utilizzo e condivisione di immagini e video, di sé e degli altri, con particolare riferimento al fatto che “la Rete non dimentica” e, anzi, funge da cassa di risonanza e successiva analisi degli effetti che ne scaturiscono
- descrizione dettagliata dei reati che si possono commettere e che si possono subire con indicazione degli elementi utili per segnalarli e delle modalità di tutela
- approfondimento dei fenomeni virali di imitazione
- *fake news*
- virus: come riconoscerli
- cenni sulla sicurezza per i pagamenti online
- cenni sulla navigazione anonima

Anche in questo caso, considerata l’età dei partecipanti, è auspicabile coinvolgere anche i genitori che devono conoscere gli ambienti virtuali che i figli frequentano per disciplinarne consapevolmente l’uso.

3.2.3 Adulti utilizzatori a livello personale

Nel caso di “immigrati digitali” adulti, il corso prevede l’approfondimento degli argomenti riservati ai genitori, nonché le valutazioni relative agli adolescenti e l’aggiunta di specifici esempi dei rischi che una navigazione intesa solo come virtuale può avere sulla loro vita reale:

- navigazione: concetti basilari
- pedofilia
- regole per una corretta navigazione
- effetti penali e civili delle azioni su Internet
- sicurezza dei siti e riconoscimento delle più comuni “trappole” utilizzate per fini sessuali e per carpire dati personali o finanziari
- utilizzo dei social network e dei principali strumenti di comunicazione online
- utilizzo di immagini e video propri e altrui con analisi degli effetti
- reati comuni specifici o commessi con l’ausilio di strumenti informatici con indicazioni di autotutela
- fenomeni virali presenti in Rete
- *fake news*
- *sextorsion*
- virus
- sicurezza nei pagamenti
- cenni sulla navigazione anonima
- cenni di *social engineering*

3.2.4 Adulti utilizzatori a livello professionale

Per gli utilizzatori della Rete in ambienti professionali, il corso avrà argomenti simili a quanto indicato per gli adulti in genere che saranno tuttavia trattati con maggiore brevità. L'intento è personalizzare il percorso formativo in base alle esigenze specifiche dell'azienda e/o delle aziende in cui è organizzato il corso:

- *phishing*
- social engineering
- *sextorsion*
- virus e *malware*
- utilizzo dei sistemi aziendali

3.3 Test valutativo e test autovalutativo

Le due tipologie di test saranno elaborate in base agli argomenti trattati. Il primo avrà domande generiche, a risposta multipla, focalizzate sulle definizioni corrette degli argomenti trattati, il secondo sarà basato su una serie di task da svolgere in navigazione libera.

3.4 Simulazione della navigazione

Per quanto riguarda la parte pratica, sarebbe auspicabile utilizzare esempi reali in ambienti protetti, ovvero su computer non esposti o realmente connessi alla Rete, in attesa di creare server sicuri ad accesso controllato. Tale idea richiede tuttavia un investimento iniziale maggiore e l'impiego di personale specializzato.

In ogni caso la simulazione della navigazione prevede l'utilizzo di strumenti



fittizi ad hoc, identici a quelli presenti online. Sarà quindi richiesto di effettuare una serie di task a seconda del livello di difficoltà. Tra questi a titolo esemplificativo:

- caselle e-mail, in cui ricevere o inviare messaggi di diverso tipo, come descritte nei vari paragrafi
- profili social per “contattare” e “adescare” i partecipanti;
- creazione di notizie false e siti con contenuti errati per la consultazione e lo studio
- invio di virus e trojan
- qualsiasi altra idea che possa servire allo scopo

CONCLUSIONI

Il presente studio ha introdotto il tema del male e dell'eccessiva violenza presente nei dispositivi tecnologici che invadono sempre più la vita individuale. In termini criminalistici sono state indicate alcune tecniche utilizzate per commettere azioni nocive, in termini criminologici sono stati evidenziati gli effetti che possono ripercuotersi sulla società e sullo sviluppo dei suoi membri.

La quotidianità professionale mi mette in contatto costante con le problematiche connesse a un uso poco consapevole della rete Internet, pertanto, forte anche della mia esperienza di (in)formatore a contatto con bambini, ragazzi e adulti, ho sentito l'urgente necessità di ideare un progetto educativo concreto.

Lo Stato, con le sue istituzioni, ha realizzato numerosi progetti e iniziative di sensibilizzazione, prevenzione e repressione con lo scopo di arginare alcuni rischi legati alla navigazione Internet, ma è importante portare la conoscenza e la competenza nel cuore delle famiglie per evitare gli "effetti indesiderati" del male.

È dunque fondamentale sviluppare in ogni internauta la percezione del rischio, lo stimolo che attiva i meccanismi decisionali. I percorsi formativi devono quindi essere modulati secondo l'età dei partecipanti e l'ambito professionale in cui operano e devono mirare ad aumentare il senso di consapevolezza e di empatia.

Per quanto riguarda il rischio informatico, la percezione delle persone a riguardo è ancora troppa scarsa e ciò porta ad accrescere l'esposizione diretta al pericolo. Quindi da un lato vi è la difficoltà ad avvertire il rischio e dall'altra la

sensazione di non avere necessità di proteggersi, soprattutto se la protezione implica di accettare alcune limitazioni d'uso di uno strumento informatico che, troppo spesso erroneamente, si ritiene di saper padroneggiare. Come il neopatentato mal sopporta (perché non percepisce adeguatamente il pericolo) le limitazioni a lui imposte a ragione della sua scarsa esperienza, così l'internauta ha difficoltà ad accettare alcuni vincoli che possono tutelarlo, come per esempio il divieto di inserire una *pen drive* personale in un computer pubblico o aziendale, di accedere alla propria casella posta elettronica o a determinati servizi del web.

Un altro dato che influisce negativamente sulla scarsa percezione del rischio informatico deriva dal fatto che non sembra avere effetti nocivi immediati sulla salute. Eppure, come illustrato nei capitoli precedenti, i danni che ne derivano possono essere devastanti sul piano psicofisico delle vittime (es. divulgazione di particolari dati personali o informazioni economico-finanziarie).

L'ignoranza porta le vittime a ritenere "miopicamente" che sia l'hacker a essere molto abile, e non riflettono sul fatto che è stata anche la loro negligenza a consentire la perpetrazione di un danno o un reato (per esempio condividendo file o non dotandosi di adeguati strumenti di protezione). Paradossalmente, all'autore del reato informatico sono riconosciute qualità positive di superiorità tecnica e pertanto spesso non suscitano i sentimenti di condanna riservati, di solito, agli autori di altri reati. Urge dunque la creazione di una patente per tutti gli utenti della Rete che li guidi nella navigazione, insegnando a riconoscere i rischi ed evitare i pericoli.⁹¹

In conclusione, Internet è una comunità di individui, pertanto la soluzione può

⁹¹ Fonte: tesi di Gabriele Lo Conte intitolata "Il rischio informatico: valutazione impatto e percezione" per il 10° Corso Universitario Professionale "SECURITY & SAFETY MANAGEMENT" presso la Scuola Internazionale Etica & Sicurezza, L'Aquila, 2015.

soltanto scaturire dalla volontà e dall'impegno di ciascuno che si propagherà come "un battito d'ali di farfalla".⁹²

L'idea di una "patente" nasce proprio con questo intento, mettere in condizione tutti gli utenti di salvaguardare se stessi e gli altri. In questi ultimi anni la distanza tra le generazioni sono diventate voragini spesso incolmabili e abbiamo assistito a uno sviluppo fulmineo degli strumenti informatici e i cui effetti hanno condotto a una massiccia esposizione a numerosi fattori di rischio per la scarsa o la mancanza di percezione che si aveva di essi. È giunto il momento di cercare strumenti che possano ridurre tale divario e riavvicinare i genitori ai figli per prepararli a diventare adulti.

Il presente studio non ha la pretesa di offrire una proposta risolutiva al problema. Come la patente di guida non riduce gli incidenti stradali, la patente **intern@utica** non potrà porre fine al male che circola in Rete, ma può diventare uno strumento fondamentale per informare sui segnali di pericolo, incrementare il livello di percezione e promuovere un rispetto più rigoroso delle regole per sé e per gli altri. Come la patente di guida non impone le strade da percorrere, la patente Intern@utica non intende pilotare la navigazione, ma consentire a ciascuno di conseguire le competenze necessarie per poter scegliere il proprio percorso con consapevolezza.

Concludo con una frase di Primo Levi del 1983 in risposta a una lettera ricevuta da una bambina⁹³ che gli chiedeva conto della violenza dell'Olocausto. L'accusa più grande che lo scrittore rivolge ai tedeschi riguarda soprattutto

⁹² "In matematica e fisica l'**effetto farfalla** è una locuzione che racchiude in sé la nozione maggiormente tecnica di *dipendenza sensibile alle condizioni iniziali*, presente nella teoria del caos. L'idea è che piccole variazioni nelle condizioni iniziali producano grandi variazioni nel comportamento a lungo termine di un sistema. (https://it.wikipedia.org/wiki/Effetto_farfalla)

⁹³ Monica Perosino



“l’ignoranza volontaria”⁹⁴. È proprio a questa ignoranza informatica volontaria che l’introduzione di una patente intern@utica vuole tentare di ovviare.

⁹⁴ <http://www.lastampa.it/2015/01/23/cultura/gli-avevo-chiesto-come-potevano-essere-cos-cattivi-yujG71cq0e9HIC0SBwQMGP/pagina.html> (ultima consultazione: 16 agosto 2018)

Bibliografia

- Artese, E., (a cura di), *Dopo la cattiva maestra TV il migliore amico e il PC?*, Armando, Roma 1996
- Bauman, Z., *Vita liquida*, Laterza, Roma-Bari 2006
- Bosetti, G., *Dal villaggio all'asilo d'infanzia (globale)*, in Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012
- Condry, J., *Ladra di tempo, serva infedele*, in Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012
- De Leo, G., Termini, M., *Gli effetti della violenza televisiva sulla socializzazione dei minori: quando ne sapremo abbastanza per incominciare a fare qualcosa*, in Artese, E., *Dopo la "Cattiva" Maestra TV il migliore amico è il PC*, Armando Editore, Roma 1996
- Fedele, E., *Cyberbullismo. Analisi e metodi di risoluzione di un fenomeno*, 2017
<http://www.istituto-meme.it/pdf/tesi/SST-2017/Fedele-2017.pdf>
- Frison, R., *L'Enigma del male familiare, Master 2eme niveau, Sciences crimonologiques, Université Européene Jean Monnet*, 2008
- Kant, I., *Critica della ragion pratica*, Laterza, Bari 1993
- Locke, J., *Saggio sull'intelletto umano*, Bompiani, Milano 2009
- Maffettone, S., *Etica, comunicazione, mass media*, pubblicato in una prima versione su "Reset" e ora in *Etica Pubblica*, Il Saggiatore, Miano 2001, citato in Bosetti, G., *Dal villaggio all'asilo d'infanzia (globale)*, in Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012
- Mensi, M., FAlletta, P., *Il diritto del web: casi e materiali*, CEDAM, Padova 2018
- Montessori, M., *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle Case dei Bambini*, Bretschneider, Roma 1909
- Pasolini, P., "Studio sulla rivoluzione antropologica in Italia", in *Corriere della Sera*, 10 giugno 1974
- Popper, K., *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia 2012
- Statera, G., *Società e comunicazioni di massa*, Palumbo, Roma 1980
- Varriale, A., *Senior Consultant di Newton Management Innovation*, "Il Sole 24



ore”, 20 giugno 2017

<http://www.ilsole24ore.com/art/management/2017-06-06/l-importanza-saper-ascoltare-perche-sentire-non-basta-083654.shtml?uuid=AEKf6OZB>

Twenge, J., M., *iGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy and completely unprepared for adulthood*: and what that means for the rest of us*, Atria Books, New York 2017

Sitografia

- <https://www.pirelli.com/global/it-it/life/chi-sono-i-nativi-digitali>
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/666-nativi-digitali-e-immigrati-digitali-1.html>
- <http://www.istituto-meme.it/pdf/tesi/SST-2017/Fedele-2017.pdf>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Effetto_farfalla
- <http://www.ilsole24ore.com/art/management/2017-06-06/l-importanza-saper-ascoltare-perche-sentire-non-basta-083654.shtml?uuid=AEKf6OZB>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Pier_Paolo_Pasolini
- <http://www.sapere.it/sapere/strumenti/studiafacile/psicologia-pedagogia/Psicologia/La-psicologia-evolutiva/La-nascita-della-psicologia-evolutiva.html>
- <http://www.medicitalia.it/minforma/psicologia/1609-devianza-giovanile-condotta-morale-ruolo-cognizione-ed.html>
- www.ansa.it/amp/sito/notizie/politica/2018/07/11/la-relazione-annuale-dellagcom-la-diretta_4b82b5ca-59f4-4e0c-87-7c-0bbd9d0eb543.html
- <http://newsroom.ucla.edu/releases/Third-UCLA-Television-Report-Shows-1253>
- <http://www.sapere.it/sapere/dizionari/neologismi/comunicazione/homo-videns.html>
- <http://www.sapere.it/sapere/strumenti/studiafacile/psicologia-pedagogia/Psicologia/La-psicologia-evolutiva/La-nascita-della-psicologia-evolutiva.html>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Massimo_Cacciari
- <https://www.wired.it/internet/web/2016/04/29/vera-storia->

[internet/?refresh_ce=](#)

- <https://it.wikipedia.org/wiki/Bifr%C7%ABst>
- <http://www.fog.it/corsoinformatica/reati.htm>
- <http://www.istituto-meme.it/pdf/tesi/SST-2017/Fedele-2017.pdf>
- <http://www.adolescienza.it/>
- <http://magazine.familyhealth.it/2018/03/21/figli-si-fanno-male-lautolesionismo-adolescienza-un-problema-nascosto/>
- www.commissariatodips.it/blue-whale.html
- <https://www.mimulus.it/fomo-fear-of-missing-out/>
- <http://www.adolescienza.it/osservatorio/nella-rete-della-rete-report-annuale-osservatorio-nazionale-adolescienza-2017/>
- <https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/06/11/umberto-eco-contro-i-social-hanno-dato-diritto-di-parola-a-legioni-di-imbecilli/1766817/>
- <http://rivistedigitali.erickson.it/counseling/archivio/vol-9-n-1/article/hikikomori-sindrome-culturale-internalizzante-o-ritiro-volontario/>
- <http://www.hikikomoriitalia.it>
- <https://www.avvenire.it/agora/pagine/hikikomori-nulla-oltre-il-pc>
- <https://www.ilfattoquotidiano.it/2018/05/17/hikikomori-i-giovani-che-non-escono-mai-la-loro-unica-forma-di-relazione-e-la-rete-100mila-casi-stimati-il-disagio-aumenta/4358234/>
- <https://it.businessinsider.com/hikikomori-boom-italia-ecco-chi-sono-i-100mila-giovani-italiani-che-si-autorecludono-in-casa/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z
- https://www.huffingtonpost.it/2017/09/27/hanno-tra-i-13-e-i-19-anni-sono-meno-ribelli-piu-tolleranti-meno-felici-gli-iperconnessi-della-i-gen-apatnici-e-impreparati-al-futuro_a_23217522/
- https://www.agi.it/lifestyle/ragazzi_usa_infelici_iphone_igen-

[2042334/news/2017-08-13/](#)

- https://www.agi.it/innovazione/smartphone_guida_documentario-2178389/news/2017-09-22/
- <https://www.corrierecomunicazioni.it/over-the-top-/sul-web-fin-da-piccol-per-gli-under-13-tanti-rischi-e-poche-difese/>
- www.poliziadistato.it/articolo/155ab635d323aaf525038740/
- www.poliziadistato.it/statics/23/dati-sex.pdf
- <https://clusit.it/rapporto-clusit/>
- <https://clusit.it/chi-siamo/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Information_warfare
- www.treccani.it/enciclopedia/identita-virtuale_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29
- <http://www.ipsoa.it/come-fare-per/schede/come-richiedere-lo-spid>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Ransomware>
- www.wikipedia.org/wiki/Darknet
- www.wikipedia.org/wiki/Web_sommerso
- <https://www.diritto.it/giustizia-riparativa-la-mediazione-della-sofferenza-del-disordine/>
- <https://www.commissariatodips.it/profilo/cnaipic.html>
- <http://www.lastampa.it/2015/01/23/cultura/gli-avevo-chiesto-come-potevano-essere-cos-cattivi-yujG71cq0e9HIC0SBwQMGP/pagina.html>
- http://tesi.cab.unipd.it/56785/1/Li_Xiangzu_2017.pdf
- <http://tesi.eprints.luiss.it/14861/1/marini-laura-tesi-2015.pdf>
- http://www.fedoa.unina.it/10760/1/mottola_annalisa_28.pdf
- <http://www.canzoniweb.com/fabri-fibra-pamplona-testo-video/>
- <https://www.lacomunicazione.it/voce/violenza-nei-media/>

- <http://adolescienza.blogautore.espresso.repubblica.it/2017/03/06/commenti-denigratori-e-odio-in-rete-sono-le-nuove-forme-di-violenza-o-lo-spaccato-della-quotidianita/>
- <http://adolescienza.blogautore.espresso.repubblica.it/2016/06/01/quanta-violenza-sotto-questo-cielo/>
- <http://www.adolescienza.it/osservatorio/nella-rete-della-rete-report-annuale-osservatorio-nazionale-adolescenza-2017/>
- <http://www.adolescienza.it/social-web-tecnologia/autolesionismo-nei-social-e-nelle-chat-di-gruppo-linfluenza-del-digitale/>
- <https://www.crudele.it/papers/Internet-Minori-Valori.pdf>
- <https://ilsaltodirodi.com/2015/02/25/la-rete-ci-rende-stupidi-e-cattivi/>
- <http://www.lastampa.it/2017/04/23/tecnologia/idee/internet-non-verra-liberata-da-troll-odio-violenza-e-fake-news-oJsss2lVsrXY0SE9fC5xDL/pagina.html>
- <https://www.quotidiano.net/blog/fasano/violenza-sul-web-internet-non-e-un-mondo-a-parte-85.1916>
- <http://www.scelgonews.it/giovani-violenti-internet-criminale-emergenza-sociale/>
- <http://www.alessandro-ricci.it/psicologia-delleducazione/>
- <http://www.igorvitale.org/2015/03/25/statistiche-sulla-delinquenza-giovanile-criminalita-minorile-immigrazione-e-crimine-organizzato/>
- <http://vettorato.unisal.it/contenuti/LA%20DEVIANZA%20GIOVANILE%20IN%20ITALIA%20NEGLI%20ULTIMI%2020%20ANNI.pdf>
- http://www.psicopedagogie.it/disagio_devianza_%20tecnologia_adolescenza.html
- www.psychomedia.it/pm-thesis/rugnone/word/Cap.%203.doc
- <http://www.osservatorioict.piemonte.it/it/images/phocadownload/prodotti>

[enti/14%20mariella%20berra.pdf](#)

- <https://www.studiolegalecarpoca.com/devianza-minorile-social-networks/>
- <https://www.counselingitalia.it/articoli/2082-le-origini-della-violenza-giovanile>
- <https://www.informatica-libera.net/content/karl-popper-tv-e-violenza-intervista-la-tv-%C3%A8-una-maestra-cattiva-e-violenta-proposta-una-tv>
- <http://www.scuolaetecnologia.it/2017/03/06/sara-belloni/videocracy-cattiva-maestra-televisione-ad-un-uso-didattico-dei-video-scuola/>
- https://www4.ti.ch/fileadmin/DECS/DS/Rivista_scuola_ticinese/ST_n.200/ST_200_Fazioli_Biaggio_cattiva_maestra_telematice.pdf
- <https://www.avvenire.it/attualita/pagine/deriva-incivile-dovuta-alla-tv-cattiva-maestra>
- <http://www.carminicaputo.com/2016/11/12/cattiva-maestra-internet/>
- <http://www.ilgiornale.it/news/ora-cattiva-maestra-diventata-rete.html>
- <https://www.theguardian.com/technology/2018/mar/05/facebook-men-children-sexual-images>
- http://www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/internet_social/2018/03/05/fb-chiede-se-e-ok-adesce-minori_54d7eec4-75bd-4343-89c7-ff6d38862990.html
- <http://27esimaora.corriere.it/articolo/rete-e-violenza-ha-senso-che-la-politica-ne-faccia-una-questione-personale/>
- <http://adolescienza.blogautore.espresso.repubblica.it/2016/09/16/violenza-in-rete-cosa-succede-quando-si-e-vittima-della-gogna-mediatica/>
- <http://www.adolescienza.it/osservatorio/sessualita-tra-sexting-e-relazioni-online-gli-adolescenti-alle-prese-con-il-sesso/>
- <http://www.adolescienza.it/osservatorio/%3C/a%3E>
- <http://www.adolescienza.it/comunicati-stampa/social-love-lamore-estivo-e->

[online-ma-la-vendetta-e-porno/](#)

- <http://smargiassi-michele.blogautore.repubblica.it/2017/09/22/mondzain-immagini-violente-censura-iconoclastia-tisseron/>
- http://www.nuoviocchiperimedia.it/effetti_psicosociali_tv_minori/
- <http://www.azzurro.it/it/informazioni-e-consigli/consigli/bambini-e-media/ma-se-mio-figlio-vede-scene-violente-o-traumatiche>
- http://www.marionegri.it/mn/it/docs/servizi/26_Bambini_e_TV.pdf
- <https://www.raiplay.it/video/2018/02/Minori-violenti-di-chi-232-la-colpa-Del-2622018-bdbe9528-bd8c-4ef2-96ba-5c14c10c4d2d.html>
- <https://www.pianetamamma.it/il-bambino/sviluppo-e-crescita/scene-violente-in-tv-che-effetto-hanno-sui-bambini.html>
- http://www.repubblica.it/salute/ricerca/2013/11/29/news/la_violenza_al_cinema_segna_sempre_pi_i_ragazzi-72274673/
- https://www.loescher.it/Risorse/DAN/Public/O_D4047/D4047/Le_basi_della_lettura_consapevole_Narrativa_Saggistica_e_Epica/saggio/html/saggio/testi07.html
- http://www.bibliomanie.it/violenza_televisiva_bambini_monda.htm
- <http://www.mentesana.it/la-salute-mentale-othermenu-12/152-gli-effetti-negativi-della-tv-sui-bambini.html>
- <http://www.techeconomy.it/2016/12/30/bambini-internet-consigli-la-sicurezza/>
- <http://www.primopianomolise.it/attualita/63240/gioco-si-duro-gli-adolescenti-la-violenza-gratuita/>
- http://www.adnkronos.com/fatti/cronaca/2015/07/05/quando-violenzarito-crescita-gang-delle-cattive-ragazze_aFhogD4NGv4J1PgMh5LWHO.html
- <http://www.linkiesta.it/it/article/2014/03/07/un-discorso-su-web-violenza-e-responsabilita/20029/>



- <http://notizie.tiscali.it/feeds/Quando-la-violenza-e-un-rito-in-crescita-le-gang-delle-cattive-ragazze/>
- http://www.icdionigi.it/files/RMIC8BH00Q/Intercultura/internet_e_consigli-1.pdf



Fonti

Gerard Levin, presidente della Time Warner citato da Ennio Carretto, *Corriere della sera*, 11 gennaio 2000

Gabriele Lo Conte, tesi intitolata *Il rischio informatico: valutazione impatto e percezione*, per il 10° Corso Universitario Professionale "SECURITY & SAFETY MANAGEMENT" presso la Scuola Internazionale Etica & Sicurezza, L'Aquila, 2015

Dott.ssa Maura Manca, presidente dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza
Rapporto CLUSIT 2018 sulla sicurezza ICT in Italia, prefazione del presidente Gabriele Faggioli



Ringraziamenti

Ringrazio in particolare il mio Dirigente Dr. Salvatore La Barbera che mi ha sostenuto in questo nuovo percorso formativo che mi aiuterà ad acquisire nuove competenze. La sua stima e fiducia sono da stimolo per affrontare sfide professionali sempre nuove.

Un ringraziamento speciale a Gabriele Lo Conte e Marco Domizi, amici prima che colleghi, con i quali mi sono sempre confrontato e con cui condivido molte idee.

Un profondo e sentito grazie a mia moglie Eliane, vera fonte di luce che brillando illumina il mio percorso di vita.

Un grazie di cuore a mia figlia Sara a cui dedico ogni mio sforzo per essere sempre un uomo migliore e dal cui sorriso dipende ogni mio gesto.

Infine ringrazio mia mamma Emilia per esserci sempre.