



**Scuola Superiore per Mediatori Linguistici Unicollege
Sede di Firenze**

Istituto ad Ordinamento Universitario D.M. 30/04/2018, G.U. n. 138 16/06/2018

**Corso di studi triennale in Mediazione Linguistica
(classe di laurea L-12)**

Con indirizzo Scienze criminologiche e Cybersecurity

TESI FINALE

**La nuova generazione digitale: come i minori utilizzano il
cyberspazio per commettere azioni illecite**

Candidata: Celeste Arinci

Matricola n° 668/FI

Relatrice: Prof.ssa Mariangela Biasiotti

Correlatrice: Prof.ssa Giulia Magnanego

A.A. 2024/2025

*A tutti coloro che, pur avendo un mondo dentro,
spesso non riescono a esprimersi:
che il silenzio non oscuri mai il valore delle loro storie,
perché anche senza voce hanno tanto da raccontare.*

ABSTRACT

Il cyberspazio rappresenta un luogo intangibile e carente di confini territoriali e temporali. Si tratta di un ambiente in cui tutti noi, persone reali e digitali, siamo immersi, anche senza rendercene conto, e di cui ancora non ci interessiamo abbastanza: al suo interno, proprio come nella realtà in cui viviamo, vengono commesse anche azioni illecite, la cui regolamentazione genera non poche controversie. L'elaborato ha lo scopo di approfondire questo tema e di esaminare un tipo di reato ormai molto diffuso in Rete, soprattutto tra i più piccoli, ossia il cyberbullismo. L'idea nasce dalla volontà di scoprire come le peculiarità dello spazio virtuale riescano a favorire la commissione di reati informatici da parte di bambini e adolescenti. Risulta, infatti, estremamente interessante prendere in esame il ruolo di vittima e autore che il minore può interpretare *online*, insieme a una serie di elementi psicologici che si nascondono dietro il suo comportamento, strettamente connessi all'ambiente in cui il suddetto comportamento è posto in essere, il contesto digitale.

RESUMEN

El ciberespacio representa un lugar intangible y que carece de fronteras territoriales y temporales. Se trata de un entorno en el que todos nosotros, personas reales y digitales, estamos sumidos, incluso sin darnos cuenta, y del que aún no nos interesamos lo suficiente: en ese contexto, al igual que en la realidad en la que vivimos, también se cometen acciones ilícitas, cuya regulación genera muchas controversias. El objetivo principal del trabajo es profundizar en este tema y examinar un tipo de delito ahora muy extendido en la red, especialmente entre los más pequeños, es decir, el acoso cibernético. La idea de este estudio surge de la voluntad de descubrir cómo las peculiaridades del espacio virtual consiguen favorecer la perpetración de delitos informáticos por parte de niños y adolescentes. Por ende, resulta extremadamente interesante explorar el papel de víctima y autor que el menor puede desempeñar en línea, junto con una serie de elementos psicológicos que se esconden detrás de su comportamiento. Estos últimos resultan estrechamente relacionados con el entorno en el que se produce, el contexto digital.

INDICE

INTRODUZIONE.....	5
CAPITOLO 1 – I NATIVI DIGITALI E IL CYBERSPAZIO: I MINORI COME UTENTI DEL WEB E AUTORI DI REATO <i>ONLINE</i>.....	9
1.1 – I nativi digitali come espressione del mondo tecnologico.....	9
1.2 – La nascita di Internet e la creazione del World Wide Web.....	11
1.3 – <i>Social media</i> : definizione e diffusione.....	13
1.4 – Il cyberspazio come realtà virtuale.....	17
1.4.1 – Regolazione del cyberspazio.....	19
1.5 – Reati informatici: rilevanza e fonti normative.....	20
1.5.1 – <i>Digital forensics</i> e prova digitale.....	23
1.6 – Il dato personale tra persona e identità digitale.....	25
1.6.1 – Il minore come soggetto digitale e autore di reato <i>online</i>	26
1.7 – Cyberbullismo: definizione ed elementi peculiari.....	27
1.7.1 – Legge a tutela dei minori in materia di cyberbullismo.....	30
CAPITOLO 2 – I MINORI COME AUTORI DI CONDOTTE RICONDUCIBILI AL CYBERBULLISMO: IL CASO DELLA <i>BABY GANG</i> DI SIENA.....	33
2.1 – Il caso della <i>baby gang</i> di Siena: protagonisti e dinamiche.....	33
2.2 – Il caso della <i>baby gang</i> di Siena come esempio di condotte riconducibili al cyberbullismo.....	36
CAPÍTULO 3 – LOS MENORES COMO AUTORES DE CONDUCTAS DE CIBERACOSO: EL CASO DE CARLA DÍAZ.....	43
3.1 – El uso de Internet en España: los datos clave.....	44
3.2 – Violencia en línea y ciberacoso.....	47
3.3 – El caso de Carla Díaz: protagonistas y dinámicas.....	48
3.3.1 – El perfil de Carla Díaz como víctima de ciberacoso.....	52
3.3.2 – El perfil de los menores autores de ciberacoso.....	53
3.4 – Regulación del ciberacoso en España.....	55
3.5 – Combatir el fenómeno: prevención y educación.....	57

CAPITOLO 4 – I MINORI COME AUTORI DI CONDOTTE RICONDUCIBILI AL CYBERBULLISMO: I DUE CASI A CONFRONTO.....	61
4.1 – <i>Baby gang</i> di Siena e Carla Díaz: i due casi a confronto.....	61
4.2 – Italia e Spagna: normative a confronto ed eventuali criticità.....	64
4.3 – Modalità di prevenzione del fenomeno.....	66
CONCLUSIONI.....	69
BIBLIOGRAFIA.....	71
SITOGRAFIA.....	73
RINGRAZIAMENTI.....	83

INTRODUZIONE

I bambini e gli adolescenti di oggi non possono fare a meno dei propri dispositivi digitali: *smartphone*, *computer* e *tablet*, infatti, sono diventati essenziali nella loro vita quotidiana, e il loro utilizzo occupa gran parte del tempo giornaliero a loro disposizione: basti pensare al fatto che tutti ormai sono rintracciabili su un qualsiasi *social network*, trattandosi di una serie di piattaforme che hanno progressivamente acquisito popolarità, grazie anche alle loro molteplici funzionalità, con lo specifico scopo di soddisfare le esigenze degli utenti. Questo dato può sembrare apparentemente banale, ma nasconde in realtà tutta un'altra dimensione di cui conosciamo ancora molto poco: con tale affermazione, ci riferiamo all'ambiente virtuale, al suo vero funzionamento e ai meccanismi psicologici che riesce a produrre e innescare nella mente delle persone fisiche che navigano nei meandri della Rete. Sono proprio i più piccoli ad essere i principali protagonisti di questa nuova realtà perché nati già inseriti nell'epoca delle grandi scoperte tecnologiche, dell'avvento di Internet e del World Wide Web. Alcuni pensano che parlarne sia scontato, che tutti sappiano cosa vogliano effettivamente dire queste parole, che sono così comuni da essere già entrate a far parte del nostro vocabolario e linguaggio di tutti i giorni. Tuttavia, non è proprio così.

Lo scopo di questo elaborato è dunque quello di approfondire il tema dello spazio virtuale, del cosiddetto "cyberspazio", con tutte le sue peculiarità e stranezze, caratteristiche che lo rendono difficile da gestire e regolamentare. Si tratta, infatti, di una dimensione di fatto intangibile, ma che è formata da persone che esistono nel mondo reale, le quali compiono azioni che, seppur effettuate *online*, hanno delle concrete ripercussioni sugli altri. Il cyberspazio costituisce un argomento estremamente affascinante, di cui ancora non ci interessiamo abbastanza e che, per questo, genera non poche controversie: il fatto che non rispetti i limiti territoriali dei singoli Paesi rappresenta un esempio a dimostrazione della sua meravigliosa complessità. Proprio perché si basa sull'interazione di persone esistenti nella realtà, al suo interno avvengono fenomeni talvolta simili a quelli che possono colpire il mondo reale, appunto: in Rete, sono sempre più frequenti atteggiamenti che possiamo definire come devianti, i quali sarebbero normalmente puniti dalla giurisdizione vigente nei vari Stati del globo. Questi comportamenti, chiamati comunemente reati, sono possibili anche *online*, e prendono il nome di *cybercrimes*, o reati informatici. È necessario comprendere le modalità d'individuazione di essi, di dimostrazione della loro commissione di fronte alla

giustizia e di presa di decisioni da parte di quest'ultima in merito, basandosi sulla legge che li disciplina.

Tuttavia, l'obiettivo non è solo quello di esaminare la dimensione virtuale, ma anche, e soprattutto, quello di analizzare l'impatto concreto che ha sulla vita degli utenti, focalizzandosi sul ruolo attivo e passivo che il minore può interpretare. Con che frequenza quest'ultimo si ritrova in situazioni sgradevoli sul Web, come vittima e, per di più, come autore? Perché ciò accade? Che caratteristiche dell'ambiente digitale condizionano maggiormente il comportamento degli utenti, in particolare bambini e adolescenti? Quali sono i meccanismi psicologici che di solito vengono innescati da questo tipo di contesto? Queste sono le domande a cui dobbiamo, e vogliamo, dare una risposta.

L'elaborato si articola quindi in quattro capitoli. Il primo è essenzialmente un *excursus* sui temi trattati, seguendo un approccio che va dal generale al particolare: s'inizia definendo cosa s'intende con l'espressione "nativi digitali", facendo una breve digressione sul significato e sulla nascita di Internet e del World Wide Web, per poi esaminare il ruolo dei *social media* in tutto ciò, facendo capire al lettore quali sono i più utilizzati e i preferiti dagli utenti, oltre a spiegare le ragioni del loro impiego. Ecco che s'introduce il tema del cyberspazio, che si comincia a delinearne le caratteristiche principali, fino ad arrivare a presentare i reati informatici e le norme che li riguardano. Viene poi analizzata la figura del minore in qualità di soggetto digitale, in particolare di autore di reato in Rete, con uno speciale approfondimento sul cyberbullismo, fenomeno purtroppo molto diffuso tra i più giovani: è qui che entrano in gioco le caratteristiche del cyberspazio, che, per vari motivi, facilitano la commissione di questo tipo di reati perpetrati mediante l'utilizzo di Internet e dei dispositivi digitali. Il secondo capitolo prende in esame un *case study*, che vede coinvolta una sorta di *baby gang* di ragazze minorenni provenienti da Siena, le quali sono state identificate come autrici di una serie di reati che possono essere facilmente riconducibili a condotte di cyberbullismo: si tratta di un caso studiato durante l'attività di tirocinio presso il Tribunale per i Minorenni di Firenze e considerato enormemente affascinante. Tramite questo, si riesce a mettere in pratica le nozioni riportate e apprese nel primo capitolo. Il terzo, invece, è in spagnolo e tratta di un caso analogo avvenuto nella penisola iberica: Carla Díaz ne è la protagonista, una ragazza di soli 14 anni che si è tolta la vita in quanto vittima di bullismo e cyberbullismo. Carla veniva presa in giro quotidianamente da alcune compagne di classe, anch'esse minorenni, e gli insulti e le offese continuavano a tormentarla pure al di fuori dell'ambiente scolastico, proprio sui *social*. Nel quarto e ultimo capitolo, i due casi trattati

vengono infine confrontati allo scopo d'individuare e portare alla luce delle somiglianze dal punto di vista delle caratteristiche del cyberspazio che hanno favorito la messa in atto di condotte di questo genere, innescando particolari dinamiche che hanno avuto ripercussioni psicologiche concrete sulla vita delle vittime. In aggiunta, vengono offerti al lettore degli spunti di riflessione in merito agli elementi che accomunano il contenuto delle leggi vigenti nei due Paesi presi in esame, che disciplinano proprio il cyberbullismo: il loro scopo principale è quello di rieducare i minori infrattori in modo che possano rientrare in società con maggiore consapevolezza rispetto ai propri comportamenti. Vengono poi tratte delle conclusioni e proposte delle soluzioni percorribili.

Una volta prefissati questi punti, non ci resta che immergerci nello scritto, che deve essere esaminato attraverso una lettura attiva e consapevole: solo così potremo essere in grado di comprendere a pieno e prevenire questi spiacevoli fenomeni.

CAPITOLO 1 – I NATIVI DIGITALI E IL CYBERSPAZIO: I MINORI COME UTENTI DEL WEB E AUTORI DI REATO *ONLINE*

Questo primo capitolo ha lo scopo di far entrare il lettore all'interno del tema dell'elaborato, tema che unisce la nuova generazione digitale, composta prevalentemente da minori, e lo spazio virtuale, inteso come un ambiente che, seppur intangibile e difficile da regolamentare, presenta utenti capaci di compiere azioni illecite. Tale capitolo segue la logica del ragionamento deduttivo, partendo dalla spiegazione di un argomento più generale per poi arrivare a quella di uno più specifico, che, in questo caso, è costituito dal reato informatico definito con il nome di cyberbullismo.

1.1 – I nativi digitali come espressione del mondo tecnologico

Stiamo sempre più assistendo a una realtà prettamente dominata dal progresso tecnologico, che per i nativi digitali rappresenta l'assoluta normalità in quanto soggetti completamente immersi in esso sin dalla tenera età. La definizione sociologica di tale espressione si riferisce ad adolescenti dell'epoca contemporanea che si servono, in maniera del tutto naturale e spontanea, dei *social network* come principale strumento di socialità. Se vogliamo invece analizzare il concetto da un punto di vista più antropologico, il nativo digitale è un soggetto che agisce in un ambiente sociale diverso, caratterizzato dalla presenza dei *social media* e responsabile della sua percezione del mondo¹.

È stato lo scrittore statunitense Marc Prensky a coniare il termine “*Digital Natives*” (Prensky 2001: 1), termine usato per descrivere un'intera generazione di persone che fanno della tecnologia il loro pane quotidiano, che sono nate e cresciute nel contesto dell'informazione digitale, dei dispositivi elettronici e della diffusione di Internet. In altre parole, si tratta di soggetti già inseriti nell'era del cambiamento informatico, che comunicano utilizzando *smartphone*, *tablet* e *computer*. Gli studenti di oggi sono nativi del linguaggio digitale: questo è ciò che li distingue dai “*Digital Immigrants*” (Prensky 2001: 2), ossia

¹ Nativi digitali in etnografiadigitale.it/wp-content/uploads/2011/05/NativiD.pdf (16.03.2025).

coloro che non sono nati nel mondo tecnologico, e che si sono quindi adattati a questo nuovo ambiente in un secondo momento².

Secondo una precisa classificazione a cura di Samantha Maggiolo (2023), è la Generazione Y, quella dei *Millennials*, costituita dai nati tra il 1981 e il 1996, che inizia gradualmente a farsi strada nel contesto tecnologico, seguita, senza alcun dubbio, dalla nota Generazione Z, formata da coloro che sono nati tra il 1997 e il 2012, detti *Centennials* perché venuti alla luce a cavallo tra due epoche. Si tratta effettivamente della prima generazione considerata nativa digitale, con accesso al Web sin dai primi anni di vita. Prevalgono poi i nati tra il 2013 e il 2025 escluso, i figli dei *Millennials*, che compongono una generazione completamente segnata dalla tecnologia, la Generazione Alpha. Ecco che, quindi, è inevitabile collocare i *Baby boomers*, nati tra il 1946 e il 1964, ossia nel periodo di grande sviluppo demografico e vasta crescita economica del dopoguerra, e la Generazione X, costituita da coloro che sono venuti al mondo tra il 1965 e il 1980, tra i cosiddetti immigrati digitali, che utilizzano la tecnologia senza saperla padroneggiare a pieno in quanto cresciuti prima dell'avvento dell'era digitale³.

È dunque altamente deducibile che i nativi digitali abbiano delle capacità innate che permettono loro di muoversi nello spazio virtuale in totale autonomia: per loro, è normale essere iscritti a piattaforme *social* e comunicare tramite messaggi vocali o di testo, è fisiologico soddisfare la propria curiosità attraverso la navigazione su Internet. A conferma di ciò, è stata presa in esame un'indagine condotta da Save the Children Italia, intitolata *Che genere di tecnologie? Ragazze e digitale tra opportunità e rischi* (2018)⁴. Tale indagine è formata da un'analisi quantitativa e una qualitativa. La prima include dati elaborati da ISTAT e IPSOS nel 2017, a livello internazionale e nazionale, in modo da approfondire lo stretto rapporto che unisce ragazzi, e in particolare ragazze, e nuove tecnologie.

In merito all'accesso e l'uso delle “nuove tecnologie” da parte di bambine e ragazze si evidenzia quanto queste accedano ad Internet in età precoce (così come i loro coetanei maschi): le bambine di 6-10 anni usano regolarmente Internet da casa nel 53% dei casi (i bambini della stessa fascia di età nel 54,4%); usano prevalentemente Internet “una o più volte a settimana” nel 27,8% dei casi e “tutti i giorni” nel 16,7% dei casi. Le percentuali

² Nativi digitali e immigrati digitali in vitolavecchia.altervista.org/chi-sono-e-differenza-tra-nativi-digitali-e-immigrati-digitali/ (16.03.2025).

³ Generazioni di oggi in www.geopop.it/generazioni-oggi-quali-e-quante-sono-spiegazione/ (16.03.2025).

⁴ *Che genere di tecnologie? Ragazze e digitale tra opportunità e rischi* in s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/che-genere-di-tecnologie-ragazze-e-digitale-tra-opportunita-e-rischi_1.pdf (06.04.2025).

aumentano con il crescere dell'età: le ragazze dagli 11 ai 14 anni usano Internet nell'88,7% dei casi, in particolare il 60,7% lo usa "tutti i giorni" e nella fascia d'età tra i 15 e i 17 anni lo usano nel 93,5% dei casi, di cui in particolare l'80,8% "tutti i giorni" (Save the Children Italia 2018: 5).

L'indagine qualitativa, invece, ha coinvolto 27 ragazze e 13 ragazzi di età compresa tra i 12 e i 14 anni, e ha permesso di esplorare tematiche che riguardano maggiormente il contesto nazionale: anche in Italia, l'ambiente digitale è diventato uno dei principali, se non il principale strumento di socializzazione dei giovani. Viene riportato che "lo *smartphone* è sicuramente lo strumento dominante", infatti "tutte le ragazze e i ragazzi intervistati nell'ambito dell'indagine qualitativa posseggono uno *smartphone* già dai 10-11 anni" (Save the Children Italia 2018: 12).

1.2 – La nascita di Internet e la creazione del World Wide Web

Per comprendere meglio a cosa ci riferiamo quando parliamo di Internet e Web, è necessario fare un passo indietro. A volte, diamo per scontato che tutti sappiano il significato di queste due parole, ad oggi molto usate nel linguaggio comune, ma è sempre meglio specificarlo in quanto utile per inquadrare l'argomento trattato da questo elaborato.

Internet costituisce una connessione tra reti informatiche di pubblico accesso, che permette il collegamento di dispositivi in tutto il pianeta, il che lo rende un importante mezzo di comunicazione a livello mondiale, offrendo agli utenti l'opportunità di comunicare e trasmettere informazioni anche a distanza di tempo e spazio. Le origini di Internet risalgono agli inizi degli anni Sessanta, quando il mondo è diviso in due grandi sfere d'influenza, quella occidentale capitalista capeggiata dagli Stati Uniti e quella orientale comunista guidata dall'Unione Sovietica: è il periodo della guerra fredda. Il Ministero della Difesa americano, timoroso di un sorpasso tecnologico da parte della rivale URSS, incarica l'ARPA, Advanced Research Projects Agency, di creare una rete di telecomunicazioni, al fine di assicurare, anche in caso di allarme nucleare, la trasmissione di informazioni tra le basi militari statunitensi. Ecco che nasce il predecessore di Internet, ossia ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network): ciò avviene nel 1969, in seguito al primo collegamento di due *computer* tra l'Università della California di Los Angeles (UCLA) e lo Stanford Research Institute. Nel 1983, ARPANET adotta ufficialmente gli *standard* tecnici essenziali che regolano la

comunicazione, usufruendo dei protocolli di trasmissione IP (Internet Protocol) e TCP (Transmission Control Protocol), su cui è ancora oggi basato il funzionamento della rete Internet. Nel 1989, ARPANET viene dismessa e Internet non è più solo un esperimento militare, ma si prepara ad una vera e propria rivoluzione, arrivata negli anni Novanta. Nello stesso anno, infatti, un informatico britannico chiamato Tim Berners-Lee dà inizio ad un progetto all'interno del CERN di Ginevra (Centro Europeo per la Ricerca Nucleare), con il fine di proporre un sistema innovativo di condivisione e gestione delle informazioni testuali e multimediali: si tratta della nascita del Web, un servizio che non è Internet, ma si serve di questa infrastruttura per funzionare, rivoluzionando la modalità di accesso ai dati disponibili in Rete. Grazie alla creazione di HTML (HyperText Markup Language), il principale linguaggio di formattazione dei documenti e progettazione delle pagine Web, HTTP (HyperText Transfer Protocol), il protocollo per la trasmissione di tali documenti, e URL (Uniform Resource Locator), il sistema che assegna indirizzi univoci alle risorse presenti sul Web, Tim Berners-Lee può finalmente annunciare l'avvento del World Wide Web, svelando pubblicamente il codice di realizzazione e visualizzazione dei siti al suo interno e trasformando, così facendo, la tecnologia in una risorsa libera e gratuita. Ad oggi, il Web, appunto, con la sua natura aperta e grazie alla rapidità con cui permette agli utenti di accedere a determinate informazioni, rappresenta una piattaforma universale per la comunicazione, passando da essere uno strumento esclusivamente accademico ad un servizio globale: attualmente, ci riferiamo alla quarta fase del Web (Web 4.0), dominato dall'intelligenza artificiale, una vera e propria macchina pensante che interagisce con l'uomo. Quest'ultimo costituisce l'evoluzione di quello che viene definito come il Web semantico, ossia il Web 3.0, in grado di connettere tra loro dati simili così da proporre agli utenti risultati personalizzati in base alle loro esigenze. Il Web 2.0, invece, è stato a suo tempo innovativo in quanto è riuscito per la prima volta a permettere ai soggetti d'interagire progressivamente con i contenuti pubblicati dai siti: li metteva in condizione di crearli e condividerli, diversamente dal Web 1.0, la versione più statica e meno interattiva della storia di tale servizio^{5,6}.

Tutto ciò per spiegare l'importanza di Internet e del Web nel mondo in cui viviamo, in qualità di principali innovatori del nostro modo di vivere e comunicare, di strumenti al centro della società digitale: basti pensare alle piattaforme di messaggistica che ci consentono di scambiarsi informazioni in tempo reale, o a quelle che ci offrono la possibilità di lavorare o

⁵ La storia di Internet in www.digital-coach.com/it/la-storia-di-internet/ (14.04.2025).

⁶ La nascita e la storia di Internet in www.eolo.it/blog/guide-tech/nascita-internet (14.04.2025).

prendere lezioni da remoto, o, ancora, quelle che ci permettono di fare acquisti comodamente da casa. Si tratta di due elementi di cui non possiamo fare a meno, soprattutto se facciamo riferimento alle nuove generazioni, che sono nate già inserite all'interno dell'era caratterizzata da tale fenomeno: è perciò essenziale capirne il corretto funzionamento per utilizzarli in modo giusto e responsabile.

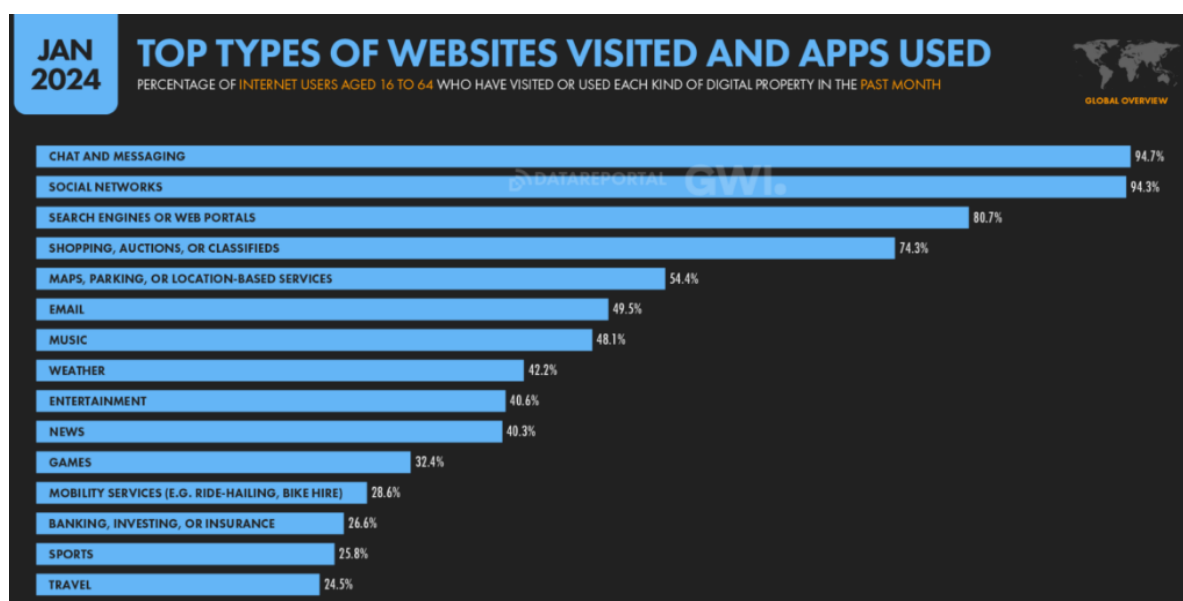
1.3 – *Social media*: definizione e diffusione

Dopo aver spiegato l'origine e le funzionalità di Internet e del Web, è necessario citare i *social media* come risorsa particolarmente sfruttata dalle nuove generazioni e principale strumento di socializzazione diffuso soprattutto fra i più giovani. Ci riferiamo a piattaforme virtuali che consentono di creare, pubblicare e condividere contenuti, che, a loro volta, sono prodotti dagli stessi utenti (Yu & Kak 2012)⁷. A differenza dei *media* tradizionali, come i giornali, i confini d'ingresso alla produzione di un testo sono essenzialmente assenti: i *social media* si distinguono proprio per la loro orizzontalità in merito alla pubblicazione di contenuti, in quanto basta possedere un *computer* o uno *smartphone*, oltre che una buona connessione ad Internet, ed il gioco è fatto, ossia si è in grado di condividere anche un proprio pensiero in libertà e autonomia (Ceron *et al.* 2014).

Tuttavia, non tutti i *social media* possono essere definiti anche *social network*: questi ultimi costituiscono un sottoinsieme dei primi e, per essere considerati tali, devono soddisfare tre condizioni fondamentali, ovvero possedere degli utenti specifici, fare in modo che questi siano fra loro connessi, e che questo collegamento sia interattivo. Inoltre, i *social network* sono caratterizzati da due importanti funzioni: creano relazioni, che possono essere già esistenti o totalmente nuove, e producono contenuti, di vario genere, come dati testuali, foto, audio, video e tanti altri (Ceron *et al.* 2014).

⁷ A Survey of Prediction Using Social Media in arxiv.org/pdf/1203.1647 (14.04.2025).

Fig. 1 – Tipi di siti Web più visitati e applicazioni più usate a livello globale

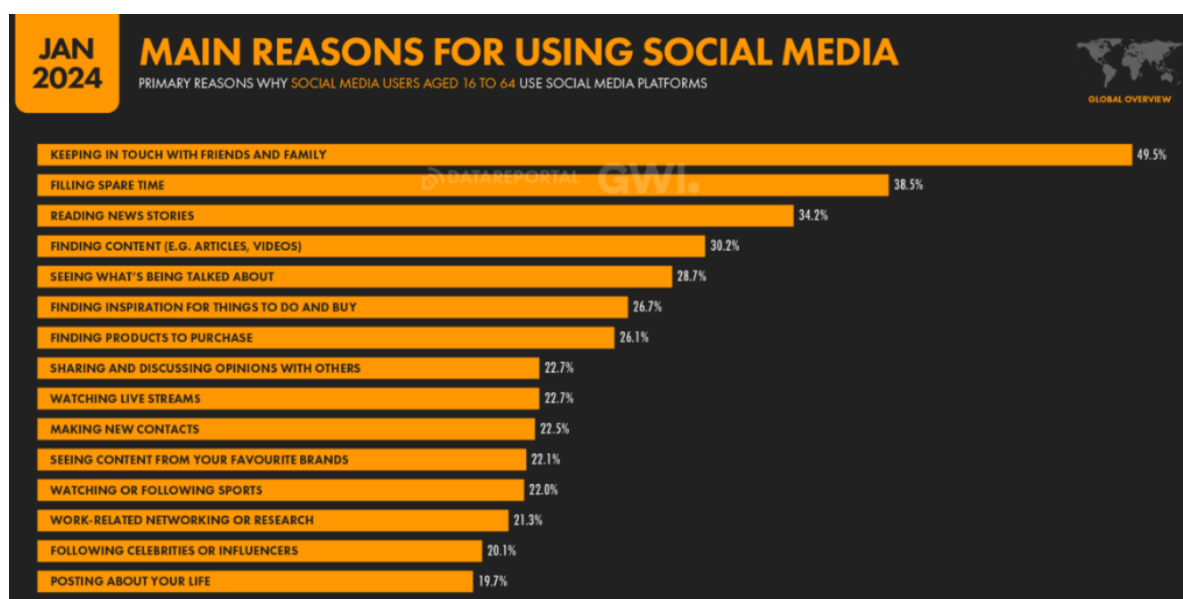


Fonte: GWI (Q3 2023)⁸.

Come suggerisce l'immagine, che prende in considerazione dati del 2023 relativi a utenti di Internet di età compresa tra i 16 e i 64 anni, i *social network* si posizionano al secondo posto nella classifica dei siti Web e delle applicazioni più utilizzati: infatti, il 94,3% degli intervistati afferma di aver visitato una di queste piattaforme nell'ultimo mese. Vista la cifra alquanto elevata, possiamo dunque constatare che si tratta di elementi che riscuotono una certa popolarità a livello mondiale, che fanno ormai parte della nostra quotidianità.

⁸ Digital 2024: Global Overview Report in datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report (15.04.2025).

Fig. 2 – Principali ragioni di utilizzo dei social media a livello globale

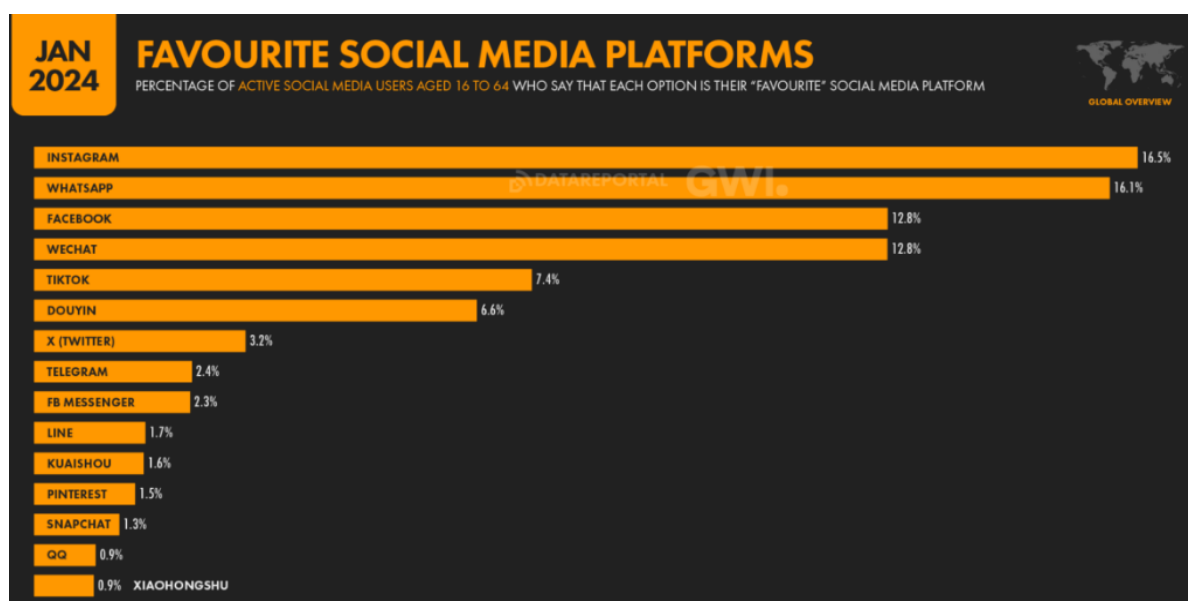


Fonte: GWI (Q3 2023)⁹.

Ecco i principali motivi per cui tali piattaforme vengono utilizzate, sempre da utenti di età compresa tra i 16 e i 64 anni. Rilevanti sono i primi dati, raccolti nel 2023, che vedono in vetta alla classifica il “restare in contatto con amici e familiari”: il 49,5% degli intervistati sostiene di servirsi dei *social* per questioni comunicative, per restare sempre aggiornati sulla vita dei propri amici e dei propri cari anche a distanza. Proseguendo con la classifica, troviamo il “tempo libero”, che, con il suo 38,5%, rappresenta una buona ragione per utilizzare tali piattaforme, che consentono agli utenti di svagarsi e divertirsi, soprattutto con contenuti multimediali. Subito sotto vi è la necessità di “leggere le notizie” (34,2%), d’informarsi su cosa accade intorno a noi: i *social*, infatti, se usati correttamente e dopo aver verificato l’attendibilità della fonte che riporta la notizia, possono essere utili anche per questo. Ultimo dato di particolare importanza è costituito dal bisogno, da parte del 30,2% degli intervistati, di “trovare materiale”, come articoli, video e tanto altro: tali piattaforme sono colme di contenuti da cui attingere per una grande varietà di scopi, come semplicemente quello di soddisfare la propria curiosità.

⁹ Digital 2024: Global Overview Report in datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report (15.04.2025).

Fig. 3 – Piattaforme social preferite a livello globale



Fonte: GWI (Q3 2023)¹⁰.

L'immagine qui riportata, sempre relativa a dati del 2023, raccolti tra gli utenti di età compresa tra i 16 e i 64 anni che sono attivi sui *social*, mostra le piattaforme privilegiate dagli intervistati, e di conseguenza maggiormente usate. Le prime 5 sono: Instagram, con il 16,5% di preferenza; WhatsApp (16,1%); Facebook e WeChat a pari merito, con il 12,8%; e TikTok (7,4%). Instagram è stato creato nel 2010 da due programmatori statunitensi, Kevin Systrom e Mike Krieger, con l'obiettivo di permettere alle persone, attraverso il proprio profilo, di pubblicare foto e video di diverso genere, accompagnati da una breve didascalia per agevolarne l'interpretazione. Ad oggi è molto di più, ossia ha molte più funzionalità, che soddisfano essenzialmente i bisogni degli utenti a cui si riferisce l'immagine sovrastante¹¹. Nel 2012, è stato acquistato da Facebook, *social* lanciato nel 2004 dall'informatico statunitense Mark Zuckerberg, in cui ogni utente possiede un profilo con foto, video, pensieri e dati personali, e scambia messaggi privati o pubblici con amici e sconosciuti¹². WeChat e WhatsApp, invece, sono le due principali applicazioni di messaggistica: il primo è particolarmente utilizzato in Cina, dove WhatsApp è stato bloccato¹³. Di origine cinese è anche TikTok, *social* nato nel 2016 e volto a consentire agli iscritti di pubblicare video

¹⁰ Digital 2024: Global Overview Report in datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report (15.04.2025).

¹¹ Instagram in neonmarketing.it/cose-instagram-come-funziona-e-a-cosa-serve/#cose-instagram-e-a-cosa-serve (17.04.2025).

¹² Facebook in www.multimediambusiness.it/cosa-e-facebook-storia-funzionamento-e-controversie/ (17.04.2025).

¹³ WeChat in www.informarea.it/wechat/ (17.04.2025).

creativi di breve durata e di vario genere: tramite *like* e commenti, gli utenti personalizzano la loro pagina, in modo da vedere contenuti che possono essere di loro gradimento¹⁴. Altre piattaforme citate, con funzioni simili e molto popolari, sono X (precedentemente noto come Twitter), Telegram e Snapchat.

È evidente che la loro presenza ed evoluzione stia plasmando il nostro comportamento e la nostra percezione della realtà: andando avanti con la lettura dell'elaborato sarà chiaro che non presentano solo punti di forza, bensì costituiscono un enorme pericolo se non vengono gestiti con occhio critico, a causa anche dei meccanismi psicologici che innescano, provocati dal contesto digitale e, più nello specifico, da quello che viene chiamato cyberspazio.

1.4 – Il cyberspazio come realtà virtuale

Sicuramente, ognuno di noi si sarà posto una serie di domande in merito alla presenza di uno spazio immateriale in cui esistiamo mentre, per mezzo dei nostri dispositivi digitali, navighiamo in Rete o, semplicemente, apriamo uno dei tanti profili che abbiamo sui *social*. In realtà, per rispondere al quesito riportato sopra, così complesso da suscitare ancora oggi perplessità e accesi dibattiti, è necessario che venga introdotto il tema di quello che gli addetti ai lavori chiamano cyberspazio.

Ci troviamo in un'epoca in cui si sente molto parlare del mondo digitale, ma un mondo che si rispetti ha bisogno di uno spazio in cui è possibile operare, ed ecco che entra in gioco il cyberspazio: ormai, il prefisso *cyber-*, che aggiunto prima di alcune parole rimanda al cyberspazio, inteso come spazio della Rete, ossia spazio digitale in cui possiamo navigare, è molto utilizzato ed è entrato a far parte del nostro vocabolario. Il termine “*cyberspace*” (Gibson 1984: 4) viene coniato da William Gibson nel suo romanzo intitolato *Neuromancer*: si tratta di uno dei più famosi volumi appartenenti alla corrente letteraria del Cyberpunk, che si caratterizza per i suoi avvincenti racconti che vedono come protagonista la fusione di realtà e cibernetica, la quale è produttrice di un mondo ambivalente chiamato, appunto, cyberspazio (Bandi 2021). È proprio dal sostantivo inglese *cybernetics*, in italiano cibernetica, che si ricava il prefissoide *cyber-*, parola che etimologicamente aveva il significato letterale di “timoniere, pilota di una nave”. Questo confisso viene poi associato, in un secondo momento,

¹⁴ TikTok in it.malavida.com/faq/che-cose-tiktok-e-come-funziona (17.04.2025).

a ciò che si riferisce alla realtà virtuale e all'uso della rete telematica¹⁵. Il cyberspazio, infatti, in quanto spazio, appunto, comprende al suo interno una serie di contesti in cui è inserita anche la dimensione che si riferisce al mondo di Internet e del Web (Bandi 2021). Possiamo dunque definirlo come “una realtà artificiale, ‘virtuale’, multidimensionale, generata, mantenuta e resa accessibile dal computer, attraverso una rete globale” (Benedikt 1993: 130), equivalente ad uno spazio che offre opportunità di movimento e interazione (Adams 1997).

Non solo il cyberspazio occupa una dimensione sempre più crescente nelle nostre vite, ma si declina in molti modi che danno origine a esperienze di diverso tipo, di cui la realtà virtuale rappresenta una tipologia peculiare. Diventa dunque fondamentale un'indagine circa i diversi modi in cui il concetto di cyberspazio si declina, per comprenderne la varietà di fenomeni che in esso accadono. Inoltre, se da una parte il “dove” va a mutare essenzialmente la natura del fenomeno ad essa correlato, dall'altra sembra fondamentale indagare dove questo stesso spazio si collochi e dove collochi i suoi utenti, per comprendere come entri in relazione con lo spazio fisico, andando a istituire non una mera “aggiunta”, ma una parte essenziale del nostro spazio quotidiano in grado di aumentare, animare, e *realizzare* contenuti e significati possibili (Bandi 2021: 11).

La citazione riportata qui sopra spiega in breve quella che è la peculiarità del cyberspazio, ovvero l'assenza di una specifica territorialità, sebbene ci ostiniamo a interrogarci su dove esso possa essere collocato e dove riesca a ospitare gli utenti che lo abitano. Queste sue caratteristiche fondamentali rappresentano concetti che generano, al giorno d'oggi, non poche controversie: le azioni che hanno luogo in un determinato spazio sono compiute da soggetti con un'effettiva corporeità, ma se questo stesso spazio è astratto e delocalizzato?

Dunque, quando parliamo di cyberspazio ci riferiamo sotto metafora alle funzioni che un determinato ambiente digitale assume. L'interfaccia con la quale l'utente interagisce è costellata di immagini, che rimandano metaforicamente a luoghi: pagine, bacheche, stanze, ambienti. All'interno del *cyberspace* l'utente può muoversi da uno spazio digitale ad un altro, da una finestra all'altra, come farebbe spostandosi nello spazio fisico. La domanda che si dovrebbe porre in relazione agli spazi digitali è allora dove propriamente si trova l'utente quando è connesso su un social network oppure quando gioca ad un *videogame* (Bandi 2021: 12).

¹⁵ Cyber- in accademiadellacrusca.it/it/consulenza/cyber/1417 (18.04.2025).

A tal proposito, Lévy (1997) s'interroga sul fenomeno del virtuale, che ha come elemento distintivo il fatto di non essere apparentemente localizzabile: ecco che viene introdotta la nozione di deterritorializzazione, che fa riferimento al luogo, e più in generale allo spazio, occupato da questo complesso fenomeno. In sintesi, quando un qualsiasi soggetto gioca o naviga in un ambiente digitale, si verifica una sorta di perdita di localizzazione: per questo motivo, invece di parlare di presenza fisica dell'utente, si utilizzano i concetti di immersione e immersività (Maldonado 1994), come se esso fosse capace d'immergersi, appunto, in una realtà apparentemente invisibile.

1.4.1 – Regolazione del cyberspazio

Secondo quanto detto in precedenza, se riteniamo che, nonostante le sue peculiarità, il cyberspazio sia uno spazio a tutti gli effetti, allora necessita anche di una regolamentazione, ossia di un insieme di norme volte a controllare e disciplinare i comportamenti che hanno luogo in tale contesto.

Nonostante risulti difficile individuare un corretto inquadramento della natura giuridica del cyberspazio, secondo i sostenitori dell'approccio giuspositivistico il diritto continua a disciplinare compiutamente le attività digitali di ogni cybernauta. Internet rinvia all'immagine di uno spazio virtuale, in cui la difficoltà risiede tanto nel definire le relazioni tra spazio reale e virtuale quanto nello stabilire come predisporre un diritto della Rete; esso, infatti, non può essere ancorato a uno spazio territoriale. Conseguentemente, occorre individuare linee di confine non più fisiche, ma inevitabilmente logiche (Maestri 2017: 8).

Con ciò, s'intende affermare che Internet, in qualità di interconnessione di reti informatiche, ignora i confini territoriali, che possiamo indicare come fisici, dei singoli Paesi e, più in generale, appartiene a una realtà di fatto intangibile: per questo, risulta estremamente difficile applicare leggi che in qualche modo vadano al di là del principio di deterritorializzazione tipico dello spazio virtuale.

Per quanto riguarda la regolazione di quest'ultimo, esistono due diverse correnti di pensiero: quella a favore della creazione di norme da applicare a tutti gli effetti al mondo digitale, e quella del *cyberlibertarianism*. La prima è sostenuta dai giuristi di diritto positivo, secondo cui, essendo la Rete un luogo concreto, e Internet un insieme strutturato di regole

tecniche, possono esistere determinate norme volte a dominare il *code*, ossia la totalità di protocolli informatici, *software*, *hardware*, algoritmi e codici che permettono alla Rete di assumere una certa struttura e di stabilire le linee guida di utilizzo delle tecnologie informatiche (Maestri 2017). Fra questi sostenitori vi è anche Cohen (2007), che afferma che è pensabile regolamentare il cyberspazio in quanto costituisce di per sé uno spazio reale dal momento che gli utenti che lo abitano vivono nella realtà: esso è quindi formato dalla coesione di potere normativo, rappresentato da leggi e norme che stabiliscono quali sono i comportamenti permessi, e progettazione tecnica, il *code* indispensabile per il funzionamento del virtuale e in continuo aggiornamento. Solamente il riconoscimento di questa specificità potrà produrre dei risultati in merito a un progetto di regolazione del cyberspazio basato su dati di fatto, su norme che funzionano nel concreto: in altre parole, non è sufficiente adottare le stesse regole che vengono messe in atto al di fuori dello spazio virtuale, ma è necessario che potere normativo e *code* vadano di pari passo per adottare politiche e linee guida centrate sul vero funzionamento di reti e piattaforme (Wu 1997). La seconda corrente, invece, rivendica la natura del cyberspazio in quanto spazio libero da qualsiasi tipo di regolazione, per di più se questa è statale: è proprio l'essenza dello spazio digitale a rendere impossibile il controllo del comportamento, in ragione dell'anonimità e della pluralità di giurisdizioni che lo connotano (Maestri 2017). Tuttavia, non si tratterebbe di uno spazio senza alcuna regola, bensì di un contesto differente in cui le norme vengono dettate dagli stessi utenti invece che dalle autorità, in tal caso delegittimate. In effetti, i soggetti accedono volontariamente a Internet, accettando così anche le leggi vigenti al suo interno (Johnson *et al.* 1996).

Alla luce di queste considerazioni, è di fondamentale importanza sottolineare che, allo scopo di disciplinare e porre sulla bilancia i limiti e le grandi opportunità che caratterizzano il cyberspazio, esiste di fatto una complessa sfida normativa da superare, che consiste nell'essere in grado di portare avanti un'assidua interazione tra regolazione statale o sovranazionale e struttura del *code* (Maestri 2017).

1.5 – Reati informatici: rilevanza e fonti normative

Nel cyberspazio, proprio come nella realtà, non tutti i comportamenti sono leciti. Come affermato in precedenza, si tratta di una speciale dimensione virtuale caratterizzata da elementi atipici, come la delocalizzazione. È per questo motivo che sono state introdotte, a livello nazionale e internazionale, delle nuove fattispecie di reato, in modo che venga punito

chi commette azioni illecite anche mediante l'utilizzo di uno strumento digitale, oppure con la particolare intenzione di colpire lo stesso apparato tecnologico. Al giorno d'oggi, infatti, non esistono solo i reati tradizionali, ma parliamo anche, e sempre più di frequente, di reati informatici (*cybercrimes*): questi rappresentano un fenomeno criminale contraddistinto dall'uso illegittimo della tecnologia informatica o telematica. Un sistema informatico è un complesso di apparecchi strutturati da una serie di programmi con il fine di acquisire ed elaborare automaticamente dati e informazioni. Un sistema telematico, invece, serve a collegare tra loro più elaboratori attraverso una rete informatica, così da permettere l'utilizzo decentrato di determinati contenuti. Quando facciamo riferimento a reati propriamente informatici, intendiamo quelli che non avrebbero ragione di esistere se non fossero collegati all'ambiente tecnologico, come l'accesso abusivo a sistema informatico o telematico, mentre, al contrario, i reati eventualmente informatici riguardano quei comportamenti illeciti che possono essere anche tradizionali, ma vengono commessi tramite il mezzo digitale, come la diffamazione o la pedopornografia. L'introduzione di questo tipo di reati è stata inevitabile vista la loro enorme diffusione, che ha portato ad una considerevole implementazione della legislazione che li disciplina¹⁶.

A livello nazionale, è stata approvata la legge n. 547 del 1993, intitolata *Modificazioni ed integrazioni alle norme del codice penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica*¹⁷: i reati introdotti da tale legge sono infatti dislocati in testi normativi differenti, tanto nel codice penale quanto in leggi speciali, oppure sempre all'interno del codice penale ma inseriti in titoli e capi preesistenti, ognuno designato alla protezione di uno specifico bene già individuato (Corona 2021).

Tali considerazioni evidenziano come, vista l'impossibilità di configurare un diritto penale dell'informatica come settore autonomo del nostro ordinamento sanzionatorio, non sia possibile individuare un unico bene giuridico alla cui tutela siano dirette le varie fattispecie criminosi considerate dalla Convenzione di Budapest; questa conclusione rende quindi condivisibile la scelta del Legislatore di dislocare gran parte dei crimini informatici in testi normativi diversi ed individuati a seconda del bene giuridico tutelato dalla fattispecie di volta in volta presa in considerazione per cui, ad esempio, l'articolo 491-bis c.p., volto alla protezione della cosiddetta fede pubblica, è stato correttamente collocato nel capo III del titolo VII del libro II del codice penale, poiché tale previsione

¹⁶ Reati informatici in www.camerapenalenovara.com/wp-content/uploads/2021/04/20170512ReatiInformatici.pdf (27.04.2025).

¹⁷ *Modificazioni ed integrazioni alle norme del codice penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica* in www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1993-12-23:547 (27.04.2025).

estende la tutela prevista in tema di fede pubblica anche al documento informatico (Corona 2021: 154).

Con l'introduzione di tale disciplina s'intende sottolineare che la tentata applicazione delle fattispecie delittuose appartenenti al codice penale ai comportamenti criminosi messi in atto tramite l'impiego dei *computer* e della rete informatica, oppure allo scopo di colpire sistemi informatici altrui, sembrava un'operazione essenzialmente infattibile e passibile di violazione dei principi fondamentali del diritto penale italiano, quello di tassatività e quello di legalità. Dunque, il penalista avrebbe avuto a disposizione strumenti inadeguati per prendere una decisione in merito alle sanzioni relative a tali condotte di *cybercrime*: ecco spiegata la ragione dell'intervento normativo del 1993 (Corona 2021).

Poco dopo questa riforma, con il diffondersi delle comunicazioni telematiche e del *personal computer* come elemento irrinunciabile per la realizzazione dell'attività lavorativa, si è registrato un aumento considerevole delle condotte compiute attraverso questo tipo di strumentazione, che raramente venivano assunte in un contesto territoriale circoscritto in quanto il soggetto che le portava a termine era capace di operare a distanza e in un lasso di tempo assai ristretto, andando ad aggredire una molteplicità di persone dislocate in Paesi differenti. Per tale motivo, è emersa, a livello internazionale, una più intensa necessità di reprimere questi comportamenti criminosi commessi per mezzo delle attrezzature informatiche. Il Consiglio d'Europa ha perciò approvato la Convenzione di Budapest, in data 23 novembre 2001¹⁸: essa rappresenta il primo accordo riguardante reati commessi tramite Internet o altre reti informatiche che ha valenza internazionale. Riconosce le condotte di criminalità informatica come minacce transnazionali e suggerisce agli Stati membri varie linee guida da prendere in considerazione in merito alla disciplina sanzionatoria del *cybercrime*, affinché possano regolamentare le problematiche penalistiche sorte a seguito dell'affermazione di Internet in maniera pressoché uniforme. L'obiettivo è proprio quello di gettare le basi per la tutela di vari beni giuridici offesi da tali comportamenti criminosi, nonché per l'introduzione di un livello minimo, sostanziale e comune di strategie di contrasto a questi illeciti, soprattutto in ragione del concetto di transnazionalità, elemento caratteristico del *cybercrime* e che comporta, quindi, la necessaria armonizzazione della normativa di contrasto presente nei diversi ordinamenti giuridici. La seguente Convenzione è stata

¹⁸ *Convention on Cybercrime* in rm.coe.int/1680081561 (27.04.2025).

ratificata dal Parlamento italiano con la legge n. 48, del 18 marzo 2008¹⁹, con la quale sono state apportate modifiche e inserite innovazioni di estrema rilevanza (Corona 2021).

Possiamo citare un'ultima legge che ha disciplinato le nuove misure per il contrasto ai fenomeni di criminalità informatica, ovvero la n. 12, del 15 febbraio 2012²⁰, che, tra le tante, ha introdotto “la confisca dei beni e degli strumenti informatici o telematici che risultino essere stati in tutto o in parte utilizzati per la commissione dei reati, introdotti con le leggi 547/1993 e 48/2008” (Corona 2021: 158).

A tal proposito, proprio perché è stata menzionata la natura delocalizzata e transnazionale del fenomeno del *cybercrime*, e si è a lungo dibattuto sulla difficoltà nell'identificare l'autorità giudiziaria territorialmente responsabile rispetto alla gestione di tali illeciti, si ricorda che il criterio di base adottato dallo Stato italiano è proprio il principio di territorialità: secondo l'articolo 6 c.p., infatti, un reato si considera commesso all'interno dello Stato italiano se l'azione od omissione che lo costituisce è avvenuta, in tutto o in parte, in questo territorio, ovvero si è qui verificato l'evento che è la conseguenza della condotta attiva od omissiva²¹. Inoltre, per i reati riguardanti prostituzione e pornografia minorile, o comunque contro la libertà sessuale, ai sensi dell'articolo 604 c.p., tali comportamenti criminosi sono punibili anche quando la condotta è commessa all'estero da un cittadino italiano, oppure a danno di un cittadino italiano o da uno straniero in concorso con un italiano²².

1.5.1 – *Digital forensics* e prova digitale

Arrivati a questo punto, viste le norme che disciplinano la criminalità informatica, è lecito chiedersi che tipo di prove sono necessarie per condannare tali reati, commessi attraverso l'attrezzatura elettronica. Qui entra in gioco la cosiddetta prova digitale, che in inglese è nota come *digital evidence*: quest'ultima è la rappresentazione di un fatto, una qualsiasi informazione con valore probatorio, appunto, che assume un formato digitale. Si tratta di un

¹⁹ 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 in www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2008-03-18:48!vig= (27.04.2025).

²⁰ Norme in materia di misure per il contrasto ai fenomeni di criminalità informatica in www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2012:12 (27.04.2025).

²¹ Reati commessi nel territorio dello Stato in www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale (27.04.2025).

²² Fatto commesso all'estero in www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale (27.04.2025).

elemento che presenta delle specifiche caratteristiche: primeggia la sua immaterialità come conseguenza della sua natura informatica, e da questa se ne ricavano altre due, ossia la sua capacità di essere replicata, di essere dunque facilmente trasferibile da un supporto all'altro e di trovarsi contemporaneamente nella memoria di più di una di tali apparecchiature, e la sua estrema fragilità e volatilità perché tendente a subire variazioni e modifiche, oppure a essere addirittura cancellata. Il concetto di ubiquità del dato digitale, cioè la possibilità di possederne molteplici copie nello stesso dispositivo, nonché di memorizzarlo e trasferirlo su altri supporti, si trova alla base della *digital forensics*²³. Si tratta della scienza forense incaricata di occuparsi del trattamento di dati informatici di qualsiasi tipo, con il fine d'individuare rilevanti prove digitali, utili all'attività investigativa. La *digital forensics* si articola poi in diversi ambiti, che però perseguono il medesimo obiettivo, ossia il recupero del maggior numero di prove possibili: possiamo citare, ad esempio, la *multimedia forensics*, la quale contiene al suo interno anche la *image forensics*, e che, in generale, si occupa di qualsiasi tipo di oggetto multimediale, come immagini, video e audio. Inoltre, l'attività relativa a questa scienza forense si suddivide in quattro fasi distinte e fondamentali: l'identificazione degli elementi e dell'ambiente d'indagine, e successivamente degli strumenti informatici essenziali; la raccolta dei documenti e l'acquisizione della copia forense affinché non vengano in alcun modo alterati; l'analisi tramite particolari *software*; il resoconto finale, contenente tutti i dettagli dell'analisi svolta sui dati, dai dispositivi alle metodologie utilizzate. Tutto ciò viene realizzato da uno o più esperti in materia, appositamente incaricati dal giudice, dal pubblico ministero, dalla polizia giudiziaria o dalle parti coinvolte²⁴. I principi giuridici della *digital forensics* sono stati delineati dalla Convenzione di Budapest in merito al *cybercrime*, ratificata dallo Stato italiano con la legge 48/2008, che ha regolamentato la prova digitale imponendo di seguire determinati aspetti: permettere la conservazione dei dati originali; evitarne la modifica nel corso delle operazioni di ricerca degli elementi probatori; garantire la conformità della copia con l'originale e la sua immutabilità al momento della duplicazione; dotare i documenti acquisiti di sigilli informatici, che ne garantiscano l'autenticità, l'integrità e la provenienza. In sede processuale, è indispensabile fornire la copia digitale dei contenuti informatici raccolti in qualità di fonte di prova²⁵.

²³ *Digital evidence come prova scientifica in* www.ictsecuritymagazine.com/articoli/il-concetto-di-digital-evidence-e-la-sua-classificazione-come-prova-scientifica/#_ftn9 (26.05.2025).

²⁴ *Digital forensics in* www.sergentelorusso.it/digital-forensics/ (26.05.2025).

²⁵ *Prova digitale all'interno del processo penale in* www.consigliolegale.com/2020/11/22/la-prova-digitale-nel-processo-penale/#_ftn2 (26.05.2025).

1.6 – Il dato personale tra persona e identità digitale

Iniziamo ora ad occuparci delle persone che dominano il Web, dei soggetti che lo costituiscono. Nel mondo digitale in cui tutti noi siamo immersi, “l’individuo diventa una miniera da cui estrarre le preziose informazioni che porta con sé” (Maestri 2017: 13): con quest’affermazione, s’intende far leva sul concetto di dato personale, che ogni individuo trascina, appunto, anche nell’ambiente digitale, esponendolo a una vasta concentrazione di procedure di trattamento. Così facendo, il soggetto, seppur vivendo nel mondo concreto, si trasforma sostanzialmente in un insieme di dati e informazioni da estrapolare per gli scopi più svariati, come banalmente quello commerciale.

Il dato personale non s’identifica più con il dato anagrafico: esso va inteso come qualsiasi informazione biografica che si riferisce ad un soggetto; rientrano in questa categoria tutte le informazioni che descrivono un elemento biologico, economico, sociale e finanziario della persona (Maestri 2017: 14).

Viene dunque dato inizio ad un processo di raccolta ed elaborazione dei dati risalenti ai diversi individui, che viene comunemente chiamato profilazione, la quale espone la loro vita alle molteplici ed accuratissime tecniche di controllo del Web, in modo da rendere visibile qualsiasi informazione a loro appartenente (Maestri 2017). È qui che nasce il bisogno essenziale di proteggere i diritti di una nuova entità, la persona digitale, la quale è immersa e si muove in uno spazio caratterizzato dall’assenza di limiti spaziali e temporali, e in cui chi dispone dei più sofisticati mezzi tecnologici è colui che detiene il potere (Lyon 2001). In sintesi, la persona digitale è rappresentata dal complesso di dati e informazioni inserite, e lasciate circolare, dallo stesso individuo in Rete: ogni sua azione e interazione con il mondo informatico viene tracciata e costituisce la personalità dell’individuo in tale contesto, la sua identità digitale (Sullivan 2011). Quest’ultima è formata da una serie di frammenti di memoria che permettono alla persona di crearsi una propria immagine virtuale, e denota un processo di validazione dell’utente all’interno del Web in base ai dati riferiti al suo accesso a diversi servizi informatici, come, ad esempio, alle piattaforme *social* (Maestri 2017).

Una volta definito il significato di persona ed identità digitale, è fondamentale ricordarsi che nel cyberspazio, un luogo “in cui le barriere sono abbattute e le regole sembrano non esistere, l’utente si sente partecipe di un grande gioco virtuale dove tutto gli è permesso: egli non deve preoccuparsi delle conseguenze sociali e giuridiche delle sue *azioni digitali*” (Maestri 2017: 14). Questo perché è l’utente stesso a scegliere chi vuole essere all’interno

dell'ambiente virtuale: s'innesci così un processo di affermazione di sé, dove la persona digitale non si distacca dalla corporeità del soggetto, ma esso viene plasmato dal punto di vista sociale e tecnologico, tanto che il contesto informatico potrebbe condurlo a compiere azioni moralmente degradanti o contro la legge (Maestri 2017).

1.6.1 – Il minore come soggetto digitale e autore di reato *online*

Se coloro che adesso sono minorenni vengono definiti nativi digitali, è perché trascorrono una grande quantità del loro tempo sul Web, soprattutto sui *social network*: tale considerazione li rende dei soggetti digitali a tutti gli effetti e, in quanto tali, potrebbero essere indotti dal cyberspazio, a causa della sua natura intangibile, a commettere dei veri e propri reati *online*. A questo punto, ci potremmo chiedere il motivo di tutto ciò, la ragione per la quale i minori siano propensi a compiere azioni illecite. La risposta è prevalentemente semplice: si tratta di un periodo, soprattutto se ci riferiamo alla prima età adolescenziale, in cui s'inizia a delineare la propria identità sociale, e i *media* offrono la possibilità di promuovere se stessi e presentarsi agli altri come si vuole, riuscendo a modellare il concetto di percezione. È anche per questo che i nativi digitali preferiscono la comunicazione digitale, appunto, rispetto a quella diretta, faccia a faccia (Riva 2019).

Essere digitali significa essere ciò che le nostre dita fanno trapelare di noi attraverso lo schermo. Abbiamo depositato il corpo, momentaneamente, dietro la tastiera. Ci siamo estesi al di là di noi stessi tramite il cursore. Tabula rasa: di noi possiamo fare e dire ciò che vogliamo (Pravettoni 2002: 46).

Inoltre, le modalità d'azione del nativo digitale vengono, in misura massiccia, condizionate dai nuovi *media*. In primo luogo, essi, grazie alla loro capacità di creare un'esperienza interattiva strutturata, riescono a modificare gli schemi cognitivi legati all'interpretazione delle diverse situazioni in cui il soggetto è immerso, portandolo ad agire intuitivamente ed impulsivamente, senza pensare: la presenza di tali schemi non solo induce l'individuo a simulare mentalmente le diverse opportunità d'azione del *medium*, ma ha anche un impatto significativo sulla sua percezione rispetto ai confini del corpo e dello spazio. Con questo si ha lo scopo di affermare che il nativo digitale si sente a tutti gli effetti presente nel mondo virtuale, come se fosse un *avatar*, inteso come estensione della propria corporeità che tenta di avvicinarsi il più possibile alla propria immagine ideale (Riva 2019). In secondo

luogo, sebbene il soggetto si percepisca reale all'interno di una qualsiasi piattaforma informatica, la mancanza di fisicità che caratterizza i *media* lo priva di un essenziale punto di riferimento per quanto riguarda il processo di apprendimento e comprensione delle emozioni, sia proprie che altrui, andando ad alimentare quello che viene chiamato analfabetismo emotivo: quest'ultimo è costituito dall'assenza di consapevolezza, e di conseguente controllo, dei propri sentimenti e dei comportamenti legati ad essi, nonché dalla mancata percezione del motivo associato al provare una determinata emozione, e dall'incapacità di empatizzare e relazionarsi con i sentimenti altrui, e quindi di comprendere e riconoscere i comportamenti da essi innescati (Goleman 1995). È per questa ragione, a causa di questo processo di depersonalizzazione dovuto alle emozioni disincarnate, che il nativo digitale fatica a uscire da una logica individualista e a stabilire relazioni profonde e durature. Infine, possiamo sostenere che chi è nato con una conoscenza della tecnologia già intrinseca tende ad avere un livello di concentrazione piuttosto basso, insieme a difficoltà nel rimanere attento e nel distinguere la qualità delle informazioni diffuse in Rete (Riva 2019).

È di fondamentale importanza ricordare che i minori di 14 anni che commettono un reato sono considerati incapaci d'intendere e di volere. Dunque, secondo il sistema giudiziario italiano, non sono penalmente perseguibili (articolo 97 c.p.)²⁶. Invece, secondo l'articolo 98 c.p., sono considerati imputabili coloro che, al momento della commissione del fatto, hanno un'età compresa tra i 14 e i 18 anni, se sono ritenuti in grado di capire la portata delle proprie azioni: la pena è però diminuita poiché, per questi minori, il sistema penale italiano si basa sostanzialmente su principi di rieducazione e recupero piuttosto che di punizione²⁷.

1.7 – Cyberbullismo: definizione ed elementi peculiari

Una volta inquadrati i principali elementi che si ha intenzione di evidenziare all'interno dell'elaborato, in generale il concetto fondamentale di cyberspazio e i conseguenti reati informatici, con particolare attenzione ai motivi per cui vengono commessi da minori, intesi come nativi e soggetti digitali, si entra nel vivo di quelle che sono le condotte criminose perpetrate sul Web soprattutto da minorenni. Il reato preso in esame è proprio il cyberbullismo, e parlano i dati. Secondo i risultati dello studio ESPAD®Italia, condotto nel 2024, oltre un milione di studenti tra i 15 e i 19 anni, pari a circa il 47% dei ragazzi

²⁶ Minore degli anni quattordici in www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale (02.06.2025).

²⁷ Minore degli anni diciotto in www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale (02.06.2025).

appartenenti a questa fascia d'età, ha subito episodi di cyberbullismo, e più di 800.000 (32%) hanno messo in atto condotte di questo tipo. Inoltre, un dato interessante è costituito dal fatto che quasi un quarto di essi, quindi il 23%, in pratica 600.000 ragazzi, ha rivelato di essere stato sia vittima che carnefice²⁸.

L'uso sempre più incalzante di Internet e dei *social media* contribuisce indubbiamente ad intensificare tale fenomeno. Il cyberbullismo è infatti la versione digitale del bullismo, il quale consiste nel rivolgere prepotenze fisiche e/o verbali, intenzionalmente e per un periodo di tempo prolungato, nei confronti di persone considerate maggiormente vulnerabili. Il cyberbullismo non è altro che una speciale forma di quest'ultimo, di prevaricazione e oppressione poste in essere da uno o più individui attraverso l'uso dello strumento elettronico. Esso può manifestarsi in diversi modi: insulti o minacce *online*, in particolare per mezzo degli amati *social network*; diffusione di informazioni private, come foto, video o dati personali; esclusione sociale e virtuale; impersonificazione, cioè la creazione di un profilo falso con lo scopo di denigrare e diffamare la vittima, così da rovinarle la reputazione. Le condotte citate sono le più famose e diffuse, sebbene non siano le uniche. Risulta inoltre necessario precisare che non rientra nel cyberbullismo solo il comportamento attivo, ma anche quello omissivo, chiamato passivo o indiretto, ossia il comportamento di chi assiste e non reagisce in difesa della vittima, oppure si limita a diffondere il contenuto denigratorio: è importante sottolinearlo poiché si tratta di una condotta che sembra innocua, ma non lo è, perché contribuisce ad alimentare un clima d'indifferenza generalizzata, facendo sì che tali comportamenti violenti vengano in qualche modo normalizzati e ignorati. Gli elementi che caratterizzano il fenomeno del cyberbullismo in quanto tipico dell'ambiente *cyber* sono: l'anonimato, anche se non sempre presente, che permette all'autore di non essere identificato; l'assenza di limiti spaziali e temporali, che espone la vittima ad aggressioni che possono avvenire in qualsiasi momento e ovunque, persino a casa propria; la diffusione inarrestabile e illimitata dei contenuti, che vengono condivisi senza controllo e rimangono in Rete; la disinibizione dovuta alla svalutazione dei rischi; la mancata supervisione da parte di genitori e insegnanti in merito a comportamenti posti in essere nel contesto virtuale²⁹.

²⁸ Cyberbullismo tra i giovani: un fenomeno in crescita che colpisce oltre un milione di adolescenti italiani. I dati ESPAD®Italia in www.cnr.it/it/nota-stampa/n-13283/cyberbullismo-tra-i-giovani-un-fenomeno-in-crescita-che-colpisce-oltre-un-milione-di-adolescenti-italiani-i-dati-espad-italia#:~:text=Oltre%20800.000%20studenti%20%2832%25%29%20hanno%20agito%20cyberbullismo%2C%20con,Le%20modalità%20di%20aggressione%20variano%20tra%20i%20generi (05.06.2025).

²⁹ Cyberbullismo in www.psicologaromamarconi.it/2019/09/09/cyberbullismo-cose/ (05.06.2025).

La vittima viene individuata attraverso la valutazione di determinate caratteristiche, che la fanno sembrare più debole. Queste possono essere: bassa autostima e alto livello d'insicurezza; tendenza ad isolarsi; differenze immediatamente riscontrabili riguardo l'aspetto fisico, l'etnia, una specifica disabilità o l'orientamento sessuale; utilizzo frequente e incontrollato di Internet e dei *social media*; uso disinibito dello strumento elettronico e alta probabilità di esporsi ai rischi della Rete; difficoltà nel tutelarsi e reagire ai soprusi; esperienze pregresse di bullismo; elevata sensibilità rispetto al giudizio altrui; mancato sostegno e controllo da parte di genitori e insegnanti. Inoltre, sebbene si tratti di comportamenti criminosi commessi *online*, questi hanno delle conseguenze concrete sulla vita della vittima, la quale, di solito, si sente svalutata, presenta una percezione di sé alterata, alimentata dalla sua bassa autostima, manifesta ansia sociale e tende a deprimersi e isolarsi: questi sintomi possono poi provocare problemi nel rendimento scolastico e nell'instaurare relazioni sociali, repentini cambiamenti d'umore e disturbi legati al sonno o all'alimentazione. Non è da sottovalutare, nei casi più gravi, la tendenza ad avere pensieri suicidari³⁰.

Molto interessante da analizzare è la figura del cyberbullo, un individuo di età normalmente compresa tra i 10 e i 16 anni che ha particolare dimestichezza con l'apparecchio digitale e lo utilizza per affermarsi, colmare le proprie insicurezze proiettandole sulla vittima e assumere un'identità sociale diversa da quella reale. Com'è stato precisato in precedenza, si trova nella fase di pieno sviluppo personale e affinamento delle competenze emotive: coperto dallo schermo può essere chi vuole e può avere anche il coraggio d'interpretare un ruolo che non gli appartiene, quello del prevaricatore. È per questo che di solito si cela dietro all'anonimato o a un profilo falso, ma non sempre: in generale, proprio perché le sue azioni criminosi avvengono nel cyberspazio, non ha piena consapevolezza di cosa sta succedendo intorno a lui, dei rischi che corre, della gravità dei suoi comportamenti e dell'impatto che essi hanno sulla vittima. Quest'ultima viene deumanizzata e, non percependola come tale in quanto invisibile al di là dello schermo, il cyberbullo tende a giustificare le proprie condotte e a disattivare il proprio controllo morale. Spesso tutto ciò è dovuto all'eccessiva connessione a Internet, ma anche al vissuto del cyberbullo stesso, il quale è prevalentemente un individuo

³⁰ La vittima di cyberbullismo in questure.poliziadistato.it/statics/26/guida-pratica-internet-e-i-minori---cosa-fare-quando-un-minore-e-vittima-di-reati-online.pdf?lang=it#:~:text=Importante%20è%20il%20contributo%20della%20Polizia%20postale%20che,della%20rete%20e%20promuove%20l'uso%20responsabile%20di%20Internet (05.06.2025).

fragile, carente d'affetto genitoriale: il fatto di essere esposto a un'immensa, e potenzialmente infinita, platea di persone lo fa sentire importante e invincibile³¹.

1.7.1 – Legge a tutela dei minori in materia di cyberbullismo

Vista la gravità e la diffusione sempre più opprimente di reati riconducibili a condotte di cyberbullismo, la legge n. 71 del 29 maggio 2017³² è volta a tutelare i minori tramite la prevenzione e il contrasto di questa piaga. In tale contesto, il ruolo della scuola risulta fondamentale, ed è previsto dalla norma che ogni istituto scolastico designi un docente in qualità di referente per la coordinazione di iniziative finalizzate a contrastare tale fenomeno in crescita. Inoltre, l'istituzione scolastica è tenuta a promuovere l'educazione all'utilizzo consapevole di Internet e degli apparecchi elettronici, nonché a incentivare l'ideazione di programmi di prevenzione del cyberbullismo. La suddetta legge ne chiarisce il significato, introducendo una definizione:

[...] 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 online 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 (legge 71/2017: articolo 1 comma 2).

In aggiunta, è stata estesa al cyberbullismo la procedura di ammonimento prevista in materia di *stalking* (articolo 612 bis c.p.). In caso di condotte d'ingiuria (articolo 594 c.p.), diffamazione (articolo 595 c.p.), minaccia (articolo 612 c.p.) e trattamento illecito di dati personali (articolo 167 del codice in materia di protezione dei dati personali), commessi mediante Internet da minori ultraquattordicenni nei confronti di altro minorenne, fino a quando non è proposta querela o non è presentata denuncia è applicabile la procedura di ammonimento da parte del Questore. A tal fine, quest'ultimo convoca il minore, insieme ad almeno un genitore o a un'altra persona esercente la responsabilità genitoriale, e lo ammonisce se ritenuto responsabile; gli effetti dell'ammonimento cessano al compimento della maggiore età. Si tratta di un provvedimento che rappresenta un richiamo formale e che

³¹ La figura del cyberbullo in www.studiocataldi.it/articoli/33485-chi-e-il-cyberbullo.asp (06.06.2025).

³² Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni del bullismo e del cyberbullismo in www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2017:71 (06.06.2025).

viene attivato su richiesta della vittima, oppure dei suoi genitori. Ma non è finita qui: la persona offesa che abbia compiuto almeno 14 anni, insieme ai genitori o agli esercenti la responsabilità sul minore, può inoltrare al titolare del trattamento o al gestore del sito Internet, oppure del *social network*, un'istanza per l'oscuramento, la rimozione o il blocco di qualsiasi suo dato personale diffuso in Rete. Se non si provvede entro i successivi due giorni, l'interessato può rivolgersi al Garante per la protezione dei dati personali, che interviene direttamente entro 48 ore dal ricevimento della richiesta.

Ora che è stato presentato il minore come soggetto digitale e autore di reato in Rete, e che sono stati approfonditi i temi del cyberbullismo, con i suoi tratti distintivi anche dovuti all'ambiente in cui si verifica, e della sua regolamentazione in Italia, possiamo passare ad analizzare un caso concreto: esso coinvolge tutte le parti menzionate nel capitolo corrente, ossia minori, spazio virtuale e reati riconducibili a condotte di bullismo mediante l'utilizzo del mezzo elettronico.

CAPITOLO 2 – I MINORI COME AUTORI DI CONDOTTE RICONDUCIBILI AL CYBERBULLISMO: IL CASO DELLA *BABY GANG* DI SIENA

Allo scopo di dare credibilità a ciò che è stato spiegato precedentemente, questo secondo capitolo è dedicato al racconto di un caso concreto, che si è avuto modo di approfondire durante lo svolgimento di un periodo di tirocinio presso il Tribunale per i Minorenni di Firenze: per motivi di *privacy*, e anche perché non rilevante ai fini dell'indagine, non saranno divulgate informazioni specifiche sulle imputate, e neppure sulle persone offese. L'obiettivo è proprio quello di far riflettere il lettore sull'avvenimento di alcune spiacevoli vicende, in modo da fargli rendere conto che stiamo parlando di storie reali, le quali coinvolgono persone, e più in particolare minori, che non sono solo astratti utenti del Web. Si procederà descrivendo il caso in questione in maniera molto dettagliata, per poi passare ad analizzarlo sulla base di quanto riportato nel primo capitolo, facendo attenzione a spiegare quali modelli psicologici si celano dietro ad alcuni comportamenti posti in essere dalle minori coinvolte, tipici del reato di cyberbullismo e connessi alla totale disinibizione data dal contesto virtuale.

2.1 – Il caso della *baby gang* di Siena: protagonisti e dinamiche

Il caso che è stato preso in esame è ritenuto estremamente interessante in quanto contenente una serie di condotte riconducibili ai reati di bullismo e cyberbullismo, le cui imputate, tutte ragazzine che all'epoca dei fatti erano minorenni, di età compresa tra i 14 e i 15 anni, sono molteplici, tanto da definirsi una vera e propria *baby gang*: i fatti si sono svolti tra il 2021 e il 2022 a Siena³³. Le minori sono state rinviate a giudizio a seguito della conclusione delle indagini preliminari perché considerate responsabili di numerosi reati volti ad incutere paura e umiliare le loro vittime, anch'esse minorenni, grazie alla reputazione guadagnata mediante l'ostentazione sulle piattaforme virtuali dell'azione violenta e sopraffattoria che compivano in maniera reiterata, come la pubblicazione di aggressioni e pestaggi, nonché di diffamazioni e offese anche razziste, e all'esaltazione data dall'agire in gruppo.

³³ *Baby gang* di Siena in www.poliziadistato.it/articolo/siena-baby-gang-al-femminile-indagate-10-minorenni (07.06.2025).

L'episodio iniziale che è stato raccontato dalla persona offesa maggiormente presa di mira dalle imputate al momento della querela consisteva in un'aggressione fisica e verbale legata ad atteggiamenti di bullismo, che esponeva la vittima a un continuo stato di ansia e agitazione causato dalla paura di essere perseguitata. La suddetta aggressione è stata anche filmata da alcune videocamere di sorveglianza, dal momento che è avvenuta in un sottopassaggio: le ragazze in questione l'hanno circondata, per poi tenderle un vero e proprio agguato, spalleggiate da una quindicina di altri minori che assistevano, e forse riprendevano, senza intervenire. Durante tale episodio, la persona offesa non è stata "solo" derisa, ma è stata anche graffiata, le sono stati tirati i capelli ed è poi stata spinta a terra, riportando piccole lesioni. Indagando a fondo sulla vicenda, si è in seguito scoperto che la vittima aveva già provveduto a bloccare i profili *social* delle imputate, in quanto si sentiva costantemente sotto attacco perché continuamente minacciata attraverso le piattaforme virtuali, come Instagram. Le minori la deridevano per il suo aspetto fisico derivante dalle sue origini sudamericane: la chiamavano "scimmia", le dicevano "torna all zoo", le auguravano di morire come tutti i "suoi coetanei" negli incendi della giungla amazzonica, insieme alla condivisione di immagini con il chiaro intento di ledere la dignità della ragazza offesa (gli *screenshot* delle conversazioni sono stati acquisiti dalla vittima e mostrati alle autorità competenti). Inoltre, le imputate organizzavano delle reali aggressioni, anche fuori dall'ambiente scolastico, concordate con la tacita approvazione di numerosi altri soggetti: tali sopraffazioni venivano filmate tramite l'utilizzo di appositi dispositivi digitali. I video della completa umiliazione della persona offesa venivano poi pubblicati e condivisi *online*, creando nella vittima sensazioni di estrema preoccupazione e angoscia. In aggiunta, le responsabili avevano formato un gruppo sull'applicazione di messaggistica WhatsApp dedicato alla *baby gang*, e avente lo scopo di condividere con gli altri partecipanti, e conseguentemente di commentare, vari video dove le ragazze aggredivano fisicamente altre coetanee, tra cui quella menzionata precedentemente. Il gruppo serviva ad accordarsi sulle uscite della *gang*, parola intesa con una connotazione relativa al mondo della malvivenza, a rendere gli agguati di pubblico dominio, ovviamente senza il consenso delle persone coinvolte, e a prendere nuovamente in giro la vittima del momento. Gli episodi di carattere persecutorio, infatti, non avvenivano "solo" dal vivo, ma continuavano anche sulle piattaforme *social* più usate dai nativi digitali, come WhatsApp e Instagram: su di esse circolavano i filmati delle aggressioni e diverse notizie su quelle in programma. Risulta importante aggiungere che, tratta in inganno, la vittima menzionata sopra aveva anche reso nota la *password* del suo profilo Instagram ad alcune delle imputate, le quali utilizzavano lo stesso per darle fastidio e minacciarla. Non

contente, sempre sul medesimo *social*, hanno poi organizzato delle dirette, ossia dei video in tempo reale in cui si ha anche la possibilità d'interagire con degli eventuali spettatori, in cui intimidivano e insultavano la persona offesa perché aveva denunciato i fatti: a queste dirette partecipavano dei loro coetanei, i quali si limitavano a osservare senza intervenire. Le aggressioni verbali avevano luogo pure in lingua albanese, in modo da infastidire e confondere la vittima, che spesso non capiva cosa le stessero dicendo.

Purtroppo, i reati sono poi continuati, colpendo altre vittime, sempre ragazze minorenni all'epoca dei fatti. In particolare, una delle imputate, con il fine di punire una coetanea per essere uscita dal famoso gruppo WhatsApp in cui circolavano i filmati delle aggressioni, ha violato il sistema informatico di Google Foto, ossia un'applicazione che permette all'utente di conservare in un apposito spazio i propri video e le proprie foto, appunto, appartenente alla ragazza e ha sottratto da esso alcuni documenti che ritraevano la medesima in biancheria intima; la responsabile ha poi creato su Instagram un profilo falsamente riconducibile alla vittima, di cui dunque si attribuiva le generalità, dove rendeva pubbliche e inviava ad altri utenti le dette fotografie con lo scopo di offenderne l'onore e il decoro. Sempre la stessa imputata, insieme a una delle sue compagne, si è resa autrice di ulteriori reati che andavano a colpire un'altra persona, la quale era perennemente pervasa da un sentimento di angoscia, dovuto alle continue offese e aggressioni perpetrate delle due, che, oltre ad aver organizzato una sistematica umiliazione verbale in strada nei confronti della medesima, la minacciavano reiteratamente sui *social*, dove la deridevano mediante la condivisione di diversi video in cui veniva picchiata, e le incutevano timore dicendole che l'avrebbero aggredita se l'avessero rivista o se non avesse fatto ciò che volevano. Ma non è finita qui: un'altra ragazza si è macchiata di due reati molto gravi. In altre parole, tramite il suo profilo Instagram, ha più volte minacciato di aggredire una sua coetanea non appena avesse messo piede fuori casa e ha spesso diffuso, durante le conversazioni che portava avanti su WhatsApp con le altre ragazze appartenenti alla *baby gang*, numerose immagini pedopornografiche.

Durante lo studio di tale caso, si è avuto modo di accedere personalmente al fascicolo contenente tutti i passaggi relativi alle indagini preliminari, svolte allo scopo di verificare i fatti e decidere se procedere con l'azione penale. Si è infatti parlato di imputate proprio perché le ragazze, a conclusione di tali indagini, sono state rinviate a giudizio, richiesto dal pubblico ministero competente. Gli accertamenti sui fatti sono appunto serviti a constatare che le giovani si sono effettivamente macchiate di diversi reati contenuti nel codice penale del nostro Paese, che verranno spiegati in seguito. Risulta importante specificare che, dopo

che la polizia giudiziaria ha proceduto con la perquisizione delle ragazze, e con il conseguente sequestro dei loro dispositivi digitali, come banalmente i loro cellulari, sono state condotte delle apposite operazioni sugli stessi da parte di un consulente tecnico informatico nominato dal pubblico ministero: si tratta di una figura essenziale in casi di reati che coinvolgono il cyberspazio e l'utilizzo di materiale elettronico, incaricata di estrarre una copia forense dei documenti rinvenuti e di svolgere una relazione finale in cui si spiegano nel dettaglio le operazioni compiute³⁴. In questo caso, le prove digitali sono consistenti, come l'acquisizione di intere conversazioni avvenute sul gruppo WhatsApp della *baby gang*. Una volta conclusi gli accertamenti, il materiale informatico sottoposto a sequestro viene poi riconsegnato al suo proprietario. Sempre allo scopo di verificare i fatti e i loro responsabili, sono stati condotti dal pubblico ministero anche degli interrogatori nei confronti di alcune presunte colpevoli, sulle cui dichiarazioni sono stati redatti dei verbali: in particolare, è emerso il comportamento di una di loro, considerata la *leader* del gruppo, che mostrava un chiaro atteggiamento sfacciato e provocatorio, incline a compiere atti violenti. Il caso è ancora in corso: il 29 maggio 2025 ha avuto luogo, presso il Tribunale per i Minorenni di Firenze, l'udienza preliminare, che ha visto le imputate, tutte presenti, ottenere la possibilità d'intraprendere un percorso di messa alla prova, una specifica misura prevista dal diritto minorile e volta alla rieducazione del soggetto³⁵. La prossima udienza è prevista per il mese di ottobre, in cui il giudice valuterà la riuscita o meno del programma³⁶.

2.2 – Il caso della *baby gang* di Siena come esempio di condotte riconducibili al cyberbullismo

Dopo aver accuratamente raccontato i fatti, è fondamentale che vengano spiegati, in modo tale da far capire al lettore il motivo per il quale è stato preso in esame proprio questo caso, considerato estremamente interessante per la serie di condotte che sono state portate avanti dalle minori, soprattutto mediante l'utilizzo del cyberspazio e, più in generale, dei dispositivi digitali. In primo luogo, si provvederà ad indicare le norme che sono state violate da tali comportamenti, per poi passare ad analizzare, sulla base dell'approfondimento condotto nel

³⁴ Consulente informatico forense in www.novaeraforensics.it/consulente-informatico-forense/ (08.06.2025).

³⁵ Misura di messa alla prova in www.laleggepertutti.it/294288_la-messa-alla-prova-per-minorenni (08.06.2025).

³⁶ “Baby gang al femminile a Siena, chiesta la messa alla prova per otto minorenni” in www.ilcampodisiena.it/baby-gang-al-femminile-a-siena-chiesta-la-messa-alla-prova-per-otto-minorenni/ (08.06.2025).

primo capitolo, i meccanismi psicologici che si sono attivati nelle menti delle responsabili, con l'influenza delle caratteristiche del mondo virtuale, che, senza dubbio, hanno contribuito a svincolare l'atteggiamento avuto su Internet dalle leggi vigenti all'interno della società reale.

Le imputate sono accusate di una serie di gravi reati: lesione personale (articolo 582 c.p.), con la particolare circostanza aggravante data dall'articolo 585 c.p., fattispecie che rientra nel reato di bullismo; minaccia (articolo 612 c.p.); atti persecutori (articolo 612 bis c.p.), comunemente noti come *stalking*; crimini d'odio (articolo 604 bis c.p.), ossia la propaganda di idee fondate sulla superiorità o sull'odio razziale o etnico, oppure la commissione di atti discriminatori per ragioni razziali, etniche, nazionali o religiose, insieme alla circostanza aggravante prevista dall'articolo 604 ter c.p.; sostituzione di persona (articolo 494 c.p.), tramite accesso abusivo a sistema informatico (articolo 615 ter c.p.) e trattamento illecito di dati personali (articolo 167 del codice in materia di protezione dei dati personali); diffusione illecita di immagini o video sessualmente espliciti (articolo 612 ter c.p.), reato conosciuto anche con il nome di *revenge porn*, insieme alla pornografia minorile (articolo 600 ter c.p.)^{37,38}. Tutti questi comportamenti, ad eccezione del primo, che, come specificato, rientra in una condotta riconducibile al bullismo, sono legati all'utilizzo di mezzi elettronici e piattaforme *social* di vario genere.

³⁷ Codice penale in www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale (10.06.2025).

³⁸ Codice in materia di protezione dei dati personali in www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legislativo:2003-06-30:196%21vig (10.06.2025).

Fig. 4-5 – Fattispecie che rientrano nel reato di cyberbullismo

Reato	Descrizione	Normativa di riferimento
Diffamazione	Pubblicazione di contenuti offensivi e lesivi della reputazione di una persona attraverso mezzi di comunicazione digitale (social media, chat, ecc.).	Art. 595 Codice Penale
Minaccia	Inviare messaggi minacciosi, intimidendo la vittima attraverso l'uso di mezzi elettronici.	Art. 612 Codice Penale
Ingiuria	Insulti diretti a una persona attraverso mezzi digitali, che ledono l'onore o il decoro della stessa.	Art. 594 Codice Penale (abrogato ma rilevante in contesti civili)
Stalking	Comportamenti persecutori reiterati, che possono includere minacce, molestie o altre forme di intimidazione, realizzati tramite mezzi digitali.	Art. 612-bis Codice Penale
Sostituzione di persona	Creazione di profili falsi o furto di identità online per danneggiare la reputazione di una persona o per trarne vantaggio.	Art. 494 Codice Penale
Crimini d'odio	Viene punito chiunque promuova idee basate sulla superiorità o sull'odio razziale o etnico, nonché chi commetta o istighi atti di discriminazione o violenza per motivi razziali, etnici, nazionali o religiosi.	Art. 604-bis Codice Penale
Molestie	Atti che turbano la tranquillità di una persona, effettuati tramite comunicazioni elettroniche indesiderate.	Art. 660 Codice Penale

Accesso abusivo a sistema informatico	Accesso non autorizzato a sistemi informatici (intesi anche come profili social), spesso per ottenere informazioni private o per danneggiare la vittima.	Art. 615-ter Codice Penale
Trattamento illecito di dati personali	Raccolta, diffusione o utilizzo di dati personali senza il consenso della persona coinvolta, violando la privacy.	Art. 167 Codice della Privacy (D.Lgs. 196/2003)
Revenge porn	Diffusione non consensuale di immagini o video intimi per vendetta o per danneggiare la vittima. Se i contenuti rappresentano un minore i reati sono di pedopornografia.	Art. 612-ter Codice Penale
Istigazione al suicidio	Incitamento a commettere atti autolesivi o suicidio, spesso attraverso mezzi digitali.	Art. 580 Codice Penale
Estorsione	Richiesta di denaro o altre forme di vantaggio in cambio di non divulgare informazioni imbarazzanti o dannose ottenute online.	Art. 629 Codice Penale
Sextortion	Ricatto sessuale online, in cui la vittima viene minacciata con la diffusione di contenuti intimi.	Art. 629 Codice Penale

Fonte: (Polizia Postale di Cremona 2024: 37-38)³⁹.

Come riportato nella tabella sovrastante, molte condotte poste in essere tramite il mezzo digitale possono rientrare a far parte del cyberbullismo, proprio come nel caso di queste ragazze: esse, infatti, hanno iniziato a intimidire le loro vittime con atteggiamenti tipici del bullismo, che sono poi sfociati in vere e proprie aggressioni fisiche e verbali, continuate in maniera automatica pure sul Web, attraverso offese, anche per motivi razziali, minacce e comportamenti persecutori reiterati, oltre alla diffusione non consensuale di contenuti a sfondo sessuale. Inoltre, ci troviamo di fronte ad un altro fenomeno che rappresenta una specifica condotta legata al cyberbullismo, ossia il cosiddetto *cyberbashing* o *happy*

³⁹ Reati che rientrano nel cyberbullismo in questure.poliziadistato.it/statics/26/guida-pratica-internet-e-i-minori---cosa-fare-quando-un-minore-e-vittima-di-reati-online.pdf?lang=it#:~:text=Importante%20è%20il%20contributo%20della%20Polizia%20postale%20che,della%20rete%20e%20promuove%20l'uso%20responsabile%20di%20Internet (10.06.2025).

*slapping*⁴⁰: esso consiste essenzialmente nel videoregistrare un'aggressione fisica avvenuta nella vita reale per poi diffonderla in Rete. Si tratta di un fenomeno ormai comune tra i giovani, che rende coloro che assistono, e che quindi non partecipano attivamente all'accaduto, degli autentici produttori di materiale denigratorio: gli spettatori passivi si sentono parte di una collettività e vedono l'aggressione come se fosse uno spettacolo d'intrattenimento, dando così alla violenza una connotazione ludica. Internet si trasforma dunque in un mezzo per diffondere contenuti violenti senza provare rimorso o empatia nei confronti della vittima e per appagare, anche solo per un momento, il proprio istinto aggressivo: chi compie azioni di *cyberbashing* si nasconde dietro uno schermo in modo da sentirsi potente, ma allo stesso tempo invisibile e protetto dalla Rete. Proprio perché viene diffuso nello spazio virtuale, la portata dell'attacco risulta enorme, così come l'umiliazione della vittima: maggiore è il pubblico, maggiore è anche il livello di mortificazione della persona offesa, che si sente in gabbia. Quando l'aggressione inizia a circolare *online*, è tutta una questione di visualizzazioni e commenti: l'esaltazione degli spettatori è alle stelle, i quali, non riuscendo a vedere la reazione della vittima, che viene completamente deumanizzata, agiscono come se non fosse colpa loro, non riuscendo ad autopercepirsi come i responsabili dell'accaduto, nonché a individuare le conseguenze del loro comportamento. Di solito, si parla di persone che cercano di affermare la propria identità collettiva, di farsi notare al fine di entrare a far parte di un gruppo di coetanei e ottenere popolarità. Il rischio è, però, quello di promuovere l'indifferenza verso determinati atteggiamenti e la normalizzazione della violenza, come se fosse solamente un mezzo per provare emozioni forti, che sono ormai scomparse a causa della totale assuefazione data da Internet⁴¹.

Per quanto riguarda l'analisi del caso, è importante riconoscere l'evoluzione dei fatti, vedere come i comportamenti delle giovani, da aggressioni verbali, fisiche e psicologiche tipiche del bullismo, sono sfociati in una serie di condotte che hanno comportato l'impiego dei mezzi e delle piattaforme digitali: quando facciamo riferimento a casi come questo, è molto comune che avvenga il passaggio dal reale al virtuale, forse per accrescere la propria fama anche *online*, oppure perché ci si sente all'interno di una bolla in cui non subiamo le conseguenze delle nostre azioni. Il Web è il luogo in cui la linea tra legalità e illegalità si assottiglia: l'intangibilità e l'immaterialità del cyberspazio fanno sembrare le azioni ivi

⁴⁰ *Cyberbashing* in www.giustizia.it/giustizia/it/mg_2_5_12_1.page?contentId=GLM1144131# (14.06.2025).

⁴¹ Spettatori passivi in www.sullorlodellapsicologia.it/spettatori-nel-cyberbullismo-il-loro-ruolo-nella-prevenzione/ (14.06.2025).

compiute impersonali e non arrecanti danni evidenti⁴². Ad ogni modo, si parla di ragazze che vedevano la violenza come un mezzo per affermarsi, a discapito delle povere vittime, le quali si trovavano in uno stato costante di angoscia e preoccupazione. Le giovani definivano l'immagine che avevano di sé attraverso la reputazione che riuscivano a ottenere tra i componenti del loro gruppo dei pari⁴³, una forma di aggregazione tipica dell'età adolescenziale. Quest'ultima costituisce un periodo di vita particolare, caratterizzato non solo dalla maturazione fisiologica, ma anche, e soprattutto, da quella psicologica e relazionale: è infatti l'età in cui l'individuo inizia a sviluppare la propria identità sociale e personale, nonché a delineare la propria intelligenza emotiva, ossia la capacità che ha di connettersi con le proprie emozioni e quelle altrui⁴⁴. In questo modo, si riesce anche a capire il motivo dell'appellativo *baby gang*, usato dalle responsabili per farsi riconoscere dai propri coetanei come componenti di un gruppo affermato e spietato: tale nome le faceva infatti godere di una certa importanza, così da accrescere la propria autostima e soddisfare i propri bisogni di attenzione e socialità. Una volta detto ciò, è fondamentale ricordare al lettore che si tratta di un caso in cui bullismo e cyberbullismo s'intrecciano, caratterizzati da condotte che hanno avuto essenzialmente il medesimo fine, cioè quello di recare danno alle vittime, considerate persone più deboli. Probabilmente, il campo di gioco si è progressivamente spostato su Internet perché più facile e conveniente per le ragazze coinvolte: il loro costante bisogno di autocelebrazione, tipico delle generazioni digitali, veniva maggiormente appagato in quanto, in Rete, avevano a disposizione una platea molto più ampia di spettatori, i quali potevano interagire a loro volta, e riuscivano a perseguitare le loro "prede" senza neanche muoversi dalla loro cameretta. Le loro azioni *online* venivano particolarmente condizionate dalle caratteristiche del mondo virtuale, come la perdita delle componenti spazio-tempo e di quella *face-to-face*: tutto ciò le portava ad avere un comportamento totalmente disinibito e imprudente, dato anche dall'utilizzo massiccio degli strumenti elettronici. In altre parole, l'interazione mediata dallo schermo dei loro dispositivi digitali e la perdita di fisicità caratteristica dello spazio virtuale hanno accentuato la superficialità relazionale e l'insufficiente capacità empatica delle ragazze: ecco che questo ha fatto sì che non comprendessero appieno la gravità delle loro azioni e agissero mosse da una certa

⁴² Passaggio da bullismo a cyberbullismo in www.mediasocialweb.it/News-117/Quando-il-bullismo-diventa-Cyber (15.06.2025).

⁴³ Gruppo dei pari in sviluppo-personale.com/il-gruppo-dei-pari/#:~:text=Nell'ambito%20della%20psicologia%20sociale%20il%20gruppo%20dei%20pari,principe%20è%20vedere%20di%20quali%20uomini%20si%20circonda (15.06.2025).

⁴⁴ Età adolescenziale in studiolegalelavorospoltore.it/psicologia/otros/adolescenza-eta-compresa-tra/ (15.06.2025).

impulsività, data dalla sottovalutazione della situazione in cui si trovavano. Le responsabili, non vedendo la reazione delle vittime di fronte alle continue umiliazioni, non riuscivano ad autopercepirsi come tali e, di conseguenza, non capivano nemmeno i rischi che correavano in caso venissero scoperte⁴⁵. A causa della loro scarsa intelligenza emotiva, le imputate deumanizzavano le vittime e le vedevano solamente come mezzo su cui proiettare le proprie insicurezze, o su cui sfogare le proprie frustrazioni dovute a un sentimento d'intolleranza verso la noia, ovviamente accresciuto dal contesto digitale. Inoltre, possiamo aggiungere che, siccome si è trattato di tante persone coinvolte, le ragazze tendevano ad attribuirsi la colpa a vicenda, non facendosi carico delle proprie responsabilità e distorcendo i fatti, forse per convenienza, oppure perché non del tutto consapevoli delle proprie azioni.

Ecco che siamo giunti alla fine di questo secondo capitolo, in cui è stato analizzato il caso della *baby gang* di Siena, facendo particolare attenzione a spiegare la ragione per la quale viene definito un esempio di condotte riconducibili al cyberbullismo, oltre a far capire al lettore quali meccanismi psicologici sono stati attivati dalle naturali caratteristiche del cyberspazio, come intangibilità, immaterialità, apertura e interattività, che hanno, senza dubbio, agevolato il compimento di determinate azioni. Risulta fondamentale sottolineare che si tratta di minori, gli individui più vulnerabili anche all'interno del contesto virtuale, i quali devono essere tutelati in modo da evitare che diventino sia vittime che autori di reato *online*.

⁴⁵ Bulli digitali in www.adolescienza.it/bullismo-e-cyberbullismo/chi-sono-i-cyberbulli-e-come-si-diventa-bulli-digitali/ (16.06.2025).

CAPÍTULO 3 – LOS MENORES COMO AUTORES DE CONDUCTAS DE CIBERACOSO: EL CASO DE CARLA DÍAZ

A lo largo de este tercer capítulo se desglosarán los temas del papel crucial de Internet y de los hábitos de los menores desde la perspectiva española: en particular, se proporcionarán datos sobre el uso de las nuevas herramientas informáticas por parte de los nativos digitales y las principales razones de su empleo, para luego adentrarnos en el mundo de la violencia en la red. En definitiva, nos planteamos demostrar que este último fenómeno, debido a su aumento, está teniendo un impacto muy significativo en el contexto virtual y que, en consecuencia, representa un auténtico riesgo para los más jóvenes. A continuación, siguiendo el andamiaje de los capítulos redactados en italiano, se profundizarán las condiciones previas que favorecen el caldo de cultivo ideal para un delito cada vez más sufrido y perpetrado por menores –el ciberacoso–, para que el lector tenga claro de qué se trata y en qué proporción afecta a los más pequeños. Además, se describirá un caso español especialmente interesante al respecto, que ve como protagonista a una niña de 14 años que, lamentablemente, tras ser víctima de repetidos episodios de acoso y ciberacoso, se quitó la vida en 2013, lanzándose al mar desde un acantilado. El objetivo principal es analizar los perfiles de las distintas figuras que toman parte en este proceso –el de la persona ofendida y, sobre todo, el de los autores del delito– a fin de comprender las causas de este fenómeno tan dramático, vinculadas en gran medida al uso de Internet y de las plataformas digitales. Una vez identificada la correlación entre el delito de ciberacoso y los mecanismos psicológicos desencadenados por las naturales características del ciberespacio, como la intangibilidad y la enorme apertura interactiva, se presentará una serie de leyes consideradas de especial importancia al respecto, que contribuyen a contener, aunque en pequeñas cantidades, el fenómeno. Por último, se brindará una reflexión sobre las modalidades de prevención que pueden ser adoptadas por centros escolares, familia y autoridades competentes, figuras que deben colaborar si quieren obtener resultados esperanzadores en la lucha contra el ciberacoso entre menores.

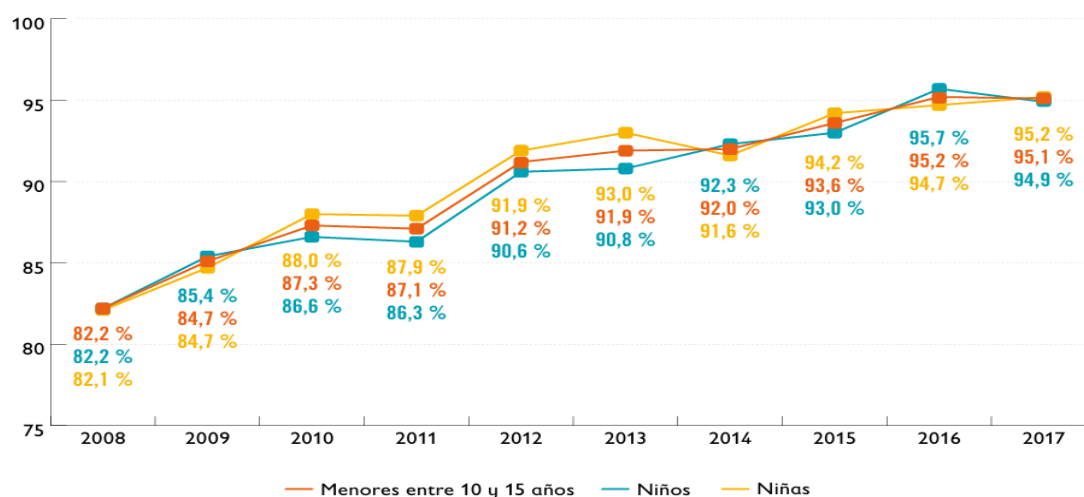
Cabe destacar que el objetivo principal de este tercer capítulo es ofrecerle al lector la posibilidad de comparar toda la información proporcionada con los datos facilitados anteriormente. España e Italia son dos países muy cercanos y con una cultura muy a menudo considerada similar, pero ¿qué es lo que los une más? El espacio virtual, que carece de fronteras territoriales.

3.1 – El uso de Internet en España: los datos clave

En España, al igual que en el mundo, en las últimas décadas el uso de Internet y de las nuevas herramientas digitales se ha convertido en una actividad difundida e imprescindible en la vida de todos, independientemente de factores como la edad, el empleo o las condiciones económico-sociales. En particular, en el grupo de edad de los niños y adolescentes, tanto es así que se ha encontrado una definición para hacer referencia a los menores que tienen una predisposición natural para la tecnología, puesto que nacieron en una época en la que la innovación digital ya estaba presente y se destacaba por su enorme relevancia: por supuesto, se está hablando de los *nativos digitales*.

Según el Ministerio del Interior español, en un informe sobre la cibercriminalidad del país publicado en 2017⁴⁶, el empleo de Internet por parte de niñas, niños y adolescentes de entre 10 y 15 años ha crecido de manera constante desde 2008. En particular, el siguiente gráfico muestra claramente que el uso de Internet por parte de este específico grupo de edad –dividido entre niños y niñas– experimentó un crecimiento bastante regular desde 2008 hasta 2017, con un repunte notable registrado entre 2011 y 2012.

Fig. 6 – El uso de Internet por parte de menores de entre 10 y 15 años de edad



Fuente: (Save the Children España 2019: 46)⁴⁷.

⁴⁶ Estudio sobre la cibercriminalidad en España en www.interior.gob.es/opencms/pdf/prensa/balances-e-informes/2017/Estudio-Cibercriminalidad-2017.pdf (20.06.2025).

⁴⁷ Violencia viral. Análisis de la violencia contra la infancia y la adolescencia en el entorno digital en www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/informe_violencia_viral_1.pdf (20.06.2025).

Datos más recientes (2023), que forman parte del *Informe Juventud en España 2024: entre la emergencia y la resiliencia*⁴⁸, presentado por la ministra española de Juventud e Infancia Sira Rego, hacen hincapié en que Internet representa un elemento clave en la vida de los jóvenes, en particular de los que pertenecen al grupo de edad de entre 15 y 19 años, ya que son las personas que pasan la mayor cantidad de tiempo conectadas: un 69% llega a transcurrir en Internet cuatro horas o más al día.

Fig. 7 – El uso de Internet con respecto a sexo, edad y actividad

	Varón	Mujer	15 a 19 años	20 a 24 años	25 a 29 años	Total 15 a 29 años
Usar Internet como apoyo a mis estudios	80 %	81 %	94 %	83 %	64 %	80 %
Usar Internet por cuestiones de trabajo	60 %	61 %	41 %	62 %	78 %	60 %
Leer/ ver noticias en periódicos o <i>blogs</i> en Internet	84 %	80 %	74 %	84 %	87 %	82 %
Escuchar, ver o descargar música, podcast, series o películas	97 %	96 %	96 %	96 %	96 %	96 %
Consultar contenidos o seguir a <i>influencers</i> en redes sociales como YouTube, Instagram, X, Tik Tok ...	93 %	95 %	96 %	95 %	92 %	94 %
Jugar a videojuegos	83 %	53 %	76 %	70 %	59 %	68 %
Conversar con amigos/as	98 %	97 %	98 %	97 %	97 %	98 %
Conversar con familiares	97 %	97 %	97 %	97 %	97 %	97 %
Utilizar redes sociales para relacionarte con otras personas	91 %	93 %	93 %	92 %	90 %	92 %
Utilizar <i>apps</i> o visitar páginas para “ligar”	30 %	19 %	22 %	26 %	27 %	25 %
Utilizar <i>apps</i> o visitar páginas con contenido porno	58 %	21 %	35 %	43 %	40 %	40 %
Participar en juegos de apuestas <i>online</i> , ya sea de deportes o de juegos de azar	24 %	11 %	14 %	20 %	19 %	18 %

Fuente: EJ 2023⁴⁹.

⁴⁸ Informe Juventud en España 2024: entre la emergencia y la resiliencia en www.injuve.es/sites/default/files/EJ190/02_INFORME-JUVENTUD-2024_RESUMEN.pdf (20.06.2025).

⁴⁹ Imagen brindada por el Informe Juventud en España 2024: entre la emergencia y la resiliencia en www.injuve.es/sites/default/files/EJ190/02_INFORME-JUVENTUD-2024_RESUMEN.pdf (20.06.2025).

En la imagen anterior aparecen interesantes puntos de reflexión: los datos que quedan grabados en nuestra mente son quizás los que nos esperábamos basándonos en nuestras propias experiencias: en efecto, los principales objetivos vinculados a la navegación en línea son comunicarse con amigos y familiares, y consultar contenidos publicados en las diferentes redes sociales. Va sin decir que estas últimas se caracterizan por ser herramientas que permiten que los jóvenes construyan su propia identidad digital y socialicen con sus compañeros. Baste con pensar en WhatsApp, famosa aplicación de mensajería instantánea que se encuentra entre las más utilizadas (88%), seguida por Instagram (82%), TikTok (54%) y YouTube (47%). Asimismo, otras actividades populares en la red son jugar a los videojuegos, leer, consultar noticias y buscar información útil para el estudio.

En cuanto a preferencias del público español, las redes sociales se diferencian entre sí por sus características, que son funcionales a los intereses de los usuarios. Por esta razón, resulta fascinante realizar un análisis sobre los tipos de redes sociales privilegiadas por los diferentes grupos de edad. En este sentido, según datos de 2023, la Generación Z –los nacidos entre 1997 y 2012, los más inmersos en la era digital– prefiere aplicaciones como Instagram, que cuenta con un 95,5% de usuarios españoles de entre 18 y 24 años, WhatsApp, TikTok y X (antes Twitter): en general, está interesada en contenidos más interactivos y de tendencia, que cambian y evolucionan rápidamente. Por lo que se refiere a los *Millennials* –nacidos entre 1981 y 1996–, ya que tuvieron que adaptarse al desarrollo tecnológico, las plataformas favoritas son YouTube y LinkedIn, aplicación que ofrece oportunidades laborales y que registra un 79% de usuarios españoles con una edad comprendida entre 22 y 44 años. De todos modos, Instagram continúa siendo exitoso. Sin embargo, no se puede decir lo mismo para la Generación X, que incluye a los nacidos entre 1965 y 1980, y los *Baby boomers*, generación más adulta que tardó en integrarse en la época de la digitalización: estas dos favorecen sobre todo Facebook, con los *Baby boomers* que representan un 42% de sus usuarios en España. Dicha aplicación les permite chatear con amigos y familiares, mantenerse al día e intercambiar recuerdos. YouTube, con un porcentaje de 26% usuarios españoles de entre 46 y 65 años, representa otra plataforma particularmente popular⁵⁰.

⁵⁰ Redes sociales más utilizadas por edades en aletreo.com/redes-sociales-mas-utilizadas-por-edades/ (20.06.2025).

3.2 – Violencia en línea y ciberacoso

Aunque es cierto que el fenómeno de la digitalización resulta extremadamente útil por varias razones, como poder comunicarse con los demás prescindiendo de las fronteras espaciales y temporales, también representa la causa de numerosos problemas que, en las últimas décadas, han venido aflorando precisamente con la aparición de la dimensión virtual, el llamado *ciberespacio*. Uno de los muchos temas críticos relacionados con este proceso es el aumento significativo de la delincuencia, un tipo de criminalidad que aprovecha las vulnerabilidades del entorno digital y la ingenuidad de sus habitantes, es decir, los usuarios de la red. En este sentido, los jóvenes desempeñan un papel protagónico en este contexto y, por eso, experimentan, a menudo en primera persona, esta forma de delincuencia: según el propio informe sobre la juventud española presentado en 2024, las personas que forman parte de esta categoría consumen o viven más situaciones de peligro y violencia en línea, concretamente un 47%, que en la calle, un 9%.

Cabe destacar que la violencia en el ciberespacio puede ocultarse en diversas conductas delictivas que, aun resultando más difíciles de identificar que las tradicionales, deben recibir una sanción adecuada. En este caso, nos referimos al fenómeno del ciberacoso, lamentablemente aún demasiado extendido entre los más jóvenes: se trata de una variante del acoso tradicional, que suele ocurrir en los principales entornos de socialización –como el escolar– y que puede manifestarse en forma de intimidación o humillación repetidas a través de la transmisión electrónica de mensajes, imágenes, vídeos denigrantes o intimidatorios, y también de publicaciones o comentarios amenazadores en las redes sociales. Todo esto, a pesar de ocurrir en un mundo virtual, causa problemas psicológicos concretos, como ansiedad, depresión, exclusión social, baja autoestima, que pueden incluso poner en peligro las vidas de las víctimas (Sandua 2024).

En este sentido, en 2019 Save the Children España llevó a cabo una encuesta *online* en la que participaron casi 400 jóvenes de entre 18 y 20 años, residentes en España, con el fin de comprobar si durante la infancia y la adolescencia se vieron afectados por algún tipo de violencia en red⁵¹. Los datos recogidos nos invitan a reflexionar sobre el hecho de que Internet puede exponernos a comportamientos desviados. De hecho, según el análisis:

⁵¹ *Violencia viral. Análisis de la violencia contra la infancia y la adolescencia en el entorno digital* en www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/informe_violencia_viral_1.pdf (20.06.2025).

El 75,1% de las personas encuestadas ha sufrido alguna vez algún tipo de violencia *online* durante su infancia y al menos un 47% ha sufrido más de un tipo de violencia. Esto significa que la mayoría de personas se han visto afectadas por la violencia cibernética (Save the Children España 2019: 55).

El estudio también considera las conductas de acoso cibernético, afirmando que un 39,65% de los participantes fue víctima de ciberacoso en su infancia, y un 27,43% más de una vez. Los datos que afloran del informe resultan abrumadores: se suele experimentar ciberacoso por primera vez entre los 8 y los 9 años, elemento que no tenemos que subestimar con vistas a una educación destinada a la prevención de dicho fenómeno. Además, resulta interesante señalar que la persona ciberacosadora, en un 45,8% de los casos, era un amigo o amiga de la víctima o, de todas formas, formaba parte del entorno del centro escolar: va sin decir que estas dinámicas apuntan a que los compañeros de las personas afectadas son quienes suelen perpetrar estas conductas delictivas.

Como se podía imaginar, el ciberacoso constituyó una forma de violencia generalizada incluso durante el período de crisis sanitaria provocada por la COVID-19: en efecto, debido al confinamiento y al cierre de los centros escolares, los niños y adolescentes españoles no podían interactuar en vivo con sus compañeros, sino únicamente a través de Internet y de sus dispositivos digitales. Todo eso ocasionó cierta disminución del acoso escolar y un aumento significativo del ciberacoso. De hecho, un estudio publicado por la Comisión Europea en 2020 señaló que, en España, según un 50% de las personas de entre 10 y 18 años que ya habían sido víctimas de acoso cibernético, este fenómeno no dejó de crecer durante la pandemia. Además, según un informe realizado por la Fundación Anar y Mutua Madrileña, que examinó datos recogidos entre 2020 y 2021, una cuarta parte del alumnado español declaró conocer a alguien que podría haber sido víctima de ciberacoso⁵².

3.3 – El caso de Carla Díaz: protagonistas y dinámicas

Puesto que hemos introducido el tema del ciberacoso, es importante dejar claro a los lectores que no se trata solamente de datos, sino de una conducta criminal llevada a cabo por

⁵² Ciberacoso durante la pandemia en www.educaweb.com/noticia/2021/11/03/ciberacoso-escolar-se-dispara-pandemia-claves-prevenirlo-20725/ (21.06.2025).

parte de personas reales, y que afecta a personas reales. Por esta razón, este párrafo está consagrado a analizar una historia que conmocionó a España, la historia de Carla Díaz.

Carla solo tenía 14 años cuando, precisamente el 11 de abril de 2013, se quitó la vida a causa de episodios de acoso y ciberacoso, que comenzaron en el colegio religioso Santo Ángel de la Guarda, situado en Gijón, ciudad ubicada en Asturias. Ese día, harta de ser víctima de continuos comentarios humillantes y denigrantes por parte de sus compañeras de clase, también menores, cruzó todo el paseo marítimo que se encuentra en la Providencia, una zona residencial de Gijón, y saltó al vacío, arrojándose al mar⁵³. Su madre la describe como una niña que desde hacía tiempo había perdido la luz que iluminaba sus ojos, que siempre estaba triste, pero que nunca –o casi– les había explicado a sus familiares la razón de su malestar. En realidad, todos, dentro de la escuela, sabían lo que sufría diariamente, aunque nadie había advertido a la madre de la grave situación en la que se encontraba su hija, alimentando un clima de total indiferencia hacia una niña de 14 años que estaba abrumada por pensamientos negativos –tan negativos que la llevaron a tomar la decisión de quitarse la vida–⁵⁴. Carla comenzó a tener problemas relacionales con sus compañeros de clase a finales de 2012, principalmente con algunas alumnas que se burlaban de ella por tener un pequeño defecto de estrabismo y porque, según algunos chismes que habían circulado en el colegio, había tenido una relación con otra chica. Es más, los episodios de violencia verbal, física y psicológica aumentaron a principios de 2013, ante la indiferencia general: eran varias las chicas que, durante los momentos del recreo, la insultaban y humillaban públicamente y con frecuencia, incluso incitando a otras alumnas a que hicieran lo mismo. La llamaban “virola”, que quiere decir “bizca”, y le inventaron la rima “Topacio, un ojo aquí y otro para el espacio”; igualmente, otro apodo, por supuesto despectivo, que le daban era “bollera”, o sea “lesbiana”⁵⁵. Las ofensas no se limitaban a perseguirla exclusivamente en el entorno escolar, sino que proliferaban también en las redes sociales, como Facebook, donde las mismas chicas publicaban y compartían contenidos denigrantes, como imágenes y mensajes que subrayaban el hecho de que sus compañeras consideraban inútil su existencia debido a su defecto físico o a sus preferencias sexuales. Sin duda alguna, el acoso cibernético tuvo un papel crucial en la historia, no haciendo sino empeorar el estado psicológico de la joven, que siempre recibía

⁵³ La historia de Carla Díaz en www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

⁵⁴ Entrevista a la madre de Carla Díaz en www.youtube.com/watch?v=A_RnCS_IXcc (27.06.2025).

⁵⁵ Apodos despectivos usados por los acosadores de Carla Díaz en www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

mensajes ofensivos en las plataformas famosas en aquel entonces, especialmente en Ask.fm, muy utilizada entre los adolescentes y cuyos usuarios podían dejar comentarios o plantear preguntas de forma totalmente anónima. Durante meses, Carla sufrió tanto episodios de acoso como de ciberacoso: se sentía constantemente bajo ataque y estaba aterrorizada de que la situación pudiera empeorar, por eso le pedía a su madre que le permitiera cambiar de colegio, con la excusa de su bajo rendimiento escolar y de que echaba de menos a su hermana mayor, Andrea, que se había mudado de casa. Sin embargo, a ella sí que le contó lo que estaba ocurriendo, al menos parcialmente: en este sentido, surgieron diferentes conversaciones en Facebook, en las que la muchacha le confesaba que se sentía aislada y atormentada. En esos momentos, la hermana le preguntaba a Carla si alguien la defendía, y ella respondía con un solo nombre, el de su mejor –y quizás única– amiga, Cristina: ella conocía bien el estado de ánimo de la joven, tanto que antes de suicidarse le contó en WhatsApp que estaba muy deprimida y que había escrito unas cartas para dejárselas a su madre, a su hermana, y a la misma Cristina, dándole finalmente la clave de su móvil para que pudieran leerlas. Solo en un segundo momento, cuando, aquel día de abril de 2013, la madre de Carla, Montserrat Magnien, empezó a ponerse nerviosa porque su hija no había llegado a casa, Cristina le dijo llorando que su mejor amiga no había ido a clase esa mañana y que tenía pensamientos suicidas⁵⁶.

Esta es la historia de una niña que salió de casa y nunca volvió, que se tiró de un acantilado porque pensaba no tener otra opción. La escuela, el día del suicidio de la cría, ni siquiera había advertido a su madre de que Carla nunca había llegado a clase, además de nunca haber activado un protocolo para defender a las víctimas de acoso y ciberacoso como ella. Sin embargo, el colegio no recibió sanciones de ningún tipo por su conducta de omisión, a pesar de que Montserrat hizo todo lo posible para obtener una pena adecuada para los que permanecieron en silencio, incluyendo también a los profesores: en este sentido, Montserrat se convirtió en un icono en la lucha contra el acoso y el ciberacoso, concediendo entrevistas y participando en eventos públicos para que Carla fuera la última víctima de este terrible fenómeno⁵⁷. Inicialmente, en marzo de 2014, el caso había sido archivado⁵⁸, pero luego,

⁵⁶ La historia de Carla Díaz en www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

⁵⁷ La lucha de la madre de Carla Díaz en elpais.com/sociedad/2014/09/27/actualidad/1411839254_086464.html (27.06.2025).

⁵⁸ Sobreseimiento del caso de Carla Díaz en dosmanzanas.com/2014/03/archivan-sin-diligencia-probatoria-alguna-el-suicidio-de-una-adolescente-bisexual-que-sufrio-acoso-escolar.html (27.06.2025).

gracias a testimonios y mensajes encontrados en las redes sociales, se llegó a la condena de dos de las jóvenes responsables de las violencias: fueron obligadas a cumplir cuatro meses de tareas socioeducativas e invitadas a reflexionar sobre sus acciones con mayor conciencia^{59,60}. Ellas eran repetidoras y tenían más de 14 años, por eso pudieron ser condenadas por un delito contra la integridad moral de Carla, mientras que una tercera niña quedó impune legalmente, ya que tenía 13 años. La actitud de las dos jóvenes siempre fue descarada e insolente, incluso frente al fiscal de menores, tanto que una declaró mascando chicle: se trata de niñas con padres separados, como los de su víctima, que parecían no preocuparse por los comportamientos de sus respectivas hijas. Asimismo, una de las acosadoras, ante la pregunta del fiscal de la razón de sus conductas, afirmó que se aburría y quería meterse con alguien de la clase; ella también confesó unos graves episodios, como los repetidos encierros en el baño del colegio. Lo que sabemos es que una de ellas, después de la muerte de Carla, se fue de Asturias con su madre para asistir a una nueva escuela, donde, como asegura el informe de la fiscalía, siguió con sus estudios, sin secuelas evidentes. Por otro lado, la situación de la otra niña, la líder del grupo, se presentaba como más compleja, principalmente debido a problemas familiares: en la época de los acontecimientos, pasaba por un periodo de rebeldía y bajo rendimiento escolar, aparte de tener una escasa autoestima y poca capacidad de controlar sus emociones⁶¹. No solamente fue culpa de la conducta agresiva de estas adolescentes, sino también de la indiferencia de quienes observaban y se reían sin defender a la víctima. La violencia perseguía a Carla también fuera del entorno escolar y sin límites temporales, exactamente en las redes sociales, donde, por ejemplo, una vez un niño la felicitó por su cumpleaños llamándola “bollera”, o donde otro subió un fotomontaje que mostraba una mascota virtual, conocida como Pou⁶², con los ojos bizcos; no faltaban los insultos y las amenazas, que obviamente afectaron profundamente a Carla.

⁵⁹ Reapertura del caso de Carla Díaz en elpais.com/sociedad/2014/09/27/actualidad/1411839254_086464.html (27.06.2025).

⁶⁰ Tareas socioeducativas para las menores acosadoras en www.rtpa.es/noticias-asturias/Las-jovenes-que-acosaron-a-la-menor-que-se-suicido-haran-tareas-socioeducativas_111419943100.html (27.06.2025).

⁶¹ La actitud de las dos niñas acosadoras en www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

⁶² Juego de Pou en www.minijuegos.com/juego/pou-online (27.06.2025).

3.3.1 – El perfil de Carla Díaz como víctima de ciberacoso

Después de contar detalladamente la historia de Carla, sería particularmente interesante investigar el papel que lamentablemente tuvo en los eventos descritos, es decir, el de la víctima. En este caso, se pueden encontrar numerosos aspectos típicos del perfil de los que sufren violencia en línea y, más específicamente, ciberacoso.

En primer lugar, se trataba de una persona que ya había tenido experiencias de acoso, sobre todo en el entorno escolar, elemento que la expuso a un alto riesgo de ser objeto de burlas e insultos también en las redes sociales. A este primer punto se añadieron los principales motivos de las humillaciones, o sea su ligero defecto físico, el estrabismo, y su orientación sexual, ya que se suponía que era bisexual: ya que los compañeros de Carla los consideraban aspectos de los cuales avergonzarse, su “inusual” aspecto exterior y sus preferencias sexuales la hacían parecer más débil que los demás y, en consecuencia, un objetivo fácil de golpear. Además, se podría pensar que usaba Internet de manera completamente desinhibida, sin supervisión y control no solo por parte de sus padres, sino también de sus profesores: de hecho, la madre se enteró de las continuas violencias que su hija sufría en línea solamente después de su fallecimiento, mientras que los profesores estaban al tanto de los episodios de acoso que se producían reiteradamente en la escuela, pero no advirtieron a nadie, ni activaron ningún protocolo para defender a la joven. Precisamente porque difundidos en red, los repetidos comentarios y mensajes denigrantes, cuya única finalidad era burlarse públicamente de Carla, tenían un alcance enorme y eran difíciles de detener: la seguían a todas partes, incluso en casa, el lugar donde se suponía que estaba a salvo. La presión psicológica provocada por todo esto, invisible a los adultos, la llevó a percibir grandes, y significativos, cambios en su estado de ánimo; los efectos eran reales: siempre se sentía triste, devaluada, insegura, tendía a aislarse y deprimirse, creyendo que se trataba de una pesadilla sin salida. Por supuesto, el juicio de los compañeros influyó mucho en su autoestima, tanto que quería cambiar de colegio, tenía un bajo rendimiento escolar y manifestaba una forma de ansiedad que no le permitía establecer relaciones sociales. Carla llegó a un punto en el que el sufrimiento se había vuelto insoportable e inmanejable, hasta que hizo su último gesto extremo, el de quitarse la vida y poner fin a todos esos pensamientos negativos que la atormentaban⁶³.

⁶³ Carla Díaz como víctima de acoso y ciberacoso en www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (28.06.2025).

En resumen, los pasos en los que hay que poner los focos, y que son típicos de eventos de este tipo, son: ridiculización por la apariencia física y ataques a la identidad personal; exclusión social; uso incontrolado de Internet y falta de supervisión por parte de padres y profesores⁶⁴. Es fundamental entender estos conceptos para que Carla siga viviendo en nuestra memoria, para que nuestra mente no olvide las violencias que tuvo que sufrir la pobre chica, con el fin de prevenir estos desagradables episodios y evitar estos trágicos desenlaces.

3.3.2 – El perfil de los menores autores de ciberacoso

En el caso analizado anteriormente presenta una sola víctima, Carla, pero, por otro lado, cuenta con la participación de más autores, es decir los diversos compañeros de clase, principalmente tres niñas: en efecto, este específico comportamiento delictivo necesita el dualismo víctima-agresor para ser llevado a cabo, precisamente porque no existe el uno sin el otro. Dicho de otra manera, el perpetrador requiere la presencia de la víctima para poder desatar su frustración, por esta razón la víctima desempeña un papel crucial y funcional en la afirmación de la persona acosadora; adicionalmente, sus acciones se condicionan mutuamente en una relación causa-efecto (Piñuel *et al.* 2007). Por ende, es de fundamental importancia, también para los fines de este trabajo, profundizar en los rasgos distintivos de los autores del delito, que en este caso son todos menores, los que están más acostumbrados a manejar los instrumentos digitales.

Es esencial reiterar que Carla y sus compañeros se encontraban en un período de pleno descubrimiento personal y perfeccionamiento de las habilidades emocionales: las primeras fases de la adolescencia. Se trata de una etapa de la vida extremadamente delicada, en la que todavía no se tienen claros muchos puntos y se experimenta una cantidad masiva de nuevas situaciones⁶⁵. Detrás de la pantalla, los niños que publicaban mensajes anónimos en Ask.fm insultando y humillando a la pobre Carla podían fingir ser quienes quisieran y modificar a su gusto su identidad, sin tener que preocuparse por las consecuencias de sus acciones. Asimismo, el uso incontrolado de Internet y la falta de supervisión parental –junto con el hecho de estar expuestos a un público potencialmente infinito de personas, sin límites espaciales ni temporales– hacían que los ciberacosadores se sintieran poderosos e

⁶⁴ Aspectos típicos del ciberacoso en latam.kaspersky.com/resource-center/preemptive-safety/cyberbullying-effects (28.06.2025).

⁶⁵ Adolescencia y descubrimiento personal en tusapuntessonitos.com/adolescencia-identidad-personal-un-viaje-de-autodescubrimiento/ (28.06.2025).

invencibles, logrando, al menos por unos segundos, llenar sus inseguridades⁶⁶. También es cierto que la violencia verbal, física y psicológica contra la víctima comenzó en vivo, precisamente en el entorno escolar, en forma de graves episodios de acoso, que luego desembocaron en el mundo virtual. En este caso no se pudo hablar de anonimato, sin embargo, en general, llevando a cabo sus conductas criminales precisamente en el ciberespacio, a menudo los ciberacosadores no tienen un conocimiento completo de lo que está sucediendo a su alrededor, de los riesgos que corren, de la gravedad de sus comportamientos y del impacto que tienen sobre la víctima. Los agresores la deshumanizan y, al no percibirla como tal puesto que no la ven más allá de la pantalla, tienden a justificar sus acciones y a desactivar su control moral⁶⁷. A menudo, todo esto se debe a la experiencia de vida de dichas personas, como la de las dos niñas que fueron condenadas por un delito contra la integridad moral de Carla: se trataba de dos chicas muy frágiles de carácter, que intentaban ser líderes para ocultar sus problemas personales y que ni siquiera se daban cuenta de la magnitud de sus acciones. No simpatizaban con la víctima, pero eso no significa que no fueran humanas, niñas que tenían una fuerte necesidad de cariño por parte de sus padres y que proyectaban sus inseguridades hacia el blanco más fácil de golpear. Mostraban total indiferencia hacia los eventos, pero sin muchos esfuerzos se podían detectar su baja autoestima y sus problemas relacionales, que las llevaban a tener un bajo rendimiento escolar en la época de los hechos: solo querían recibir la atención de los otros compañeros, que a menudo se dejaban influenciar⁶⁸.

Cabe destacar que uno de los principales responsables del trágico fallecimiento de la joven de 14 años fue la pasividad de la institución escolar, que nunca se movilizó para evitar la ocurrencia de cualquier forma de violencia, y de los compañeros de clase, que se limitaron a observar y reírse de las continuas ofensas sufridas por Carla. Estos últimos, en el contexto del ciberespacio, se conocen como espectadores pasivos y, aunque no participan personalmente en las prevaricaciones, tienen un papel crucial en la historia, porque alimentan la viralización de los contenidos denigrantes y una cultura caracterizada por la normalización de dichas acciones: tal vez lo hacen porque se sienten satisfechos, porque lo ven como una broma, o

⁶⁶ Desinhibición en línea en www.infocop.es/factores-de-riesgo-y-proteccion-y-consecuencias-de-la-victimizacion-por-ciberacoso/ (28.06.2025).

⁶⁷ Entrevista a María José Díaz-Aguado, experta en convivencia escolar, en elpais.com/educacion/2024-12-15/maria-jose-diaz-aguado-catedratica-de-psicologia-evolutiva-el-ciberacoso-aumentando-la-desconexion-moral-y-la-sensacion-de-impunidad.html (28.06.2025).

⁶⁸ El perfil psicológico del acosador cibernético en cyberprotegidos.info/psicologia-del-atacante/perfil-acosador-cibernetico-psicologia-ciberacoso-su-impacto-societal/ (28.06.2025).

porque están tan acostumbrados a ver este tipo de violencia que ya no les provoca ningún efecto⁶⁹.

En conclusión, se debe subrayar que, al explicar los mecanismos psicológicos que se desencadenan en la mente de los menores ciberacosadores –en este caso los compañeros de Carla– no se quiere de ninguna manera justificar su comportamiento. Es importante entender de qué proceden estas conductas criminales para que podamos movernos por adelantado, abordar el problema desde su raíz y luego erradicarlo mucho antes de que llegue a su apogeo.

3.4 – Regulación del ciberacoso en España

Antes de abordar el tema de la regulación del ciberacoso, es indispensable hablar de la responsabilidad penal del menor: en España existe una ley, la Ley Orgánica 5/2000⁷⁰, que se ocupa precisamente de esta materia. Dicha ley afirma que los menores de 14 años son inimputables y que, en caso de delito, se les aplican las normas sobre su protección previstas en el Código Civil:

Cuando el autor de los hechos mencionados en los artículos anteriores sea menor de catorce años, no se le exigirá responsabilidad con arreglo a la presente Ley, sino que se le aplicará lo dispuesto en las normas sobre protección de menores previstas en el Código Civil y demás disposiciones vigentes (artículo 3 de la Ley Orgánica 5/2000).

Igualmente, los infractores menores de 18 años no pueden ser juzgados según las medidas generales del Código Penal. En otras palabras, se establece un marco específico para aquellos que tienen entre 14 y 18 años, centrándose en su reintegración y educación más allá del mero castigo:

La presente Ley Orgánica tiene ciertamente la naturaleza de disposición sancionadora, pues desarrolla la exigencia de una verdadera responsabilidad jurídica a los menores infractores, aunque referida específicamente a la comisión de hechos tipificados como delitos o faltas por el Código Penal y las restantes leyes penales especiales. Al pretender ser la reacción jurídica dirigida al menor infractor una intervención de naturaleza educativa, aunque desde luego de especial intensidad, rechazando expresamente otras finalidades esenciales del Derecho penal de adultos, [...] se pretende impedir todo aquello

⁶⁹ Espectadores pasivos en ciberpsicologia.es/ciberacoso-psicologia/ (29.06.2025).

⁷⁰ Ley Orgánica 5/2000, de 12 de enero, reguladora de la responsabilidad penal de los menores en www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2000-641&p=20250103&tn=1#a3 (01.07.2025).

que pudiera tener un efecto contraproducente para el menor (motivo 7 de la Ley Orgánica 5/2000).

En cuanto al ciberacoso, el artículo 172 ter del Código Penal español⁷¹ sanciona cualquier forma de acoso repetido, incluyendo el que se realiza a través de herramientas electrónicas. En particular:

El que, sin consentimiento de su titular, utilice la imagen de una persona para realizar anuncios o abrir perfiles falsos en redes sociales, páginas de contacto o cualquier medio de difusión pública, ocasionándole a la misma situación de acoso, hostigamiento o humillación, será castigado con pena de prisión de tres meses a un año o multa de seis a doce meses (artículo 172 ter del Código Penal español, apartado 5: 2015).

Resulta imprescindible decir que, tras la aplicación de la *Ley Orgánica 1/1996 de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil*⁷², que regula los derechos de los menores en el territorio español, y tras los acontecimientos de 2013, han venido poniéndose en marcha una serie de reformas que tratan de la defensa del menor, en particular la *Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia*⁷³ y la *Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia*⁷⁴, junto con, unos años más tarde, la *Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia*⁷⁵. En particular, esta última reconoce que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una protección integral en materia de violencia de todo tipo, como la realizada a través de las tecnologías de la información y la comunicación, incluyendo el tema del ciberacoso, con el fin de abordarlo y erradicarlo:

En cualquier caso, se entenderá por violencia el maltrato físico, psicológico o emocional, los castigos físicos, humillantes o denigrantes, el descuido o trato negligente, las amenazas, injurias y calumnias, la explotación, incluyendo la violencia sexual, la

⁷¹ Artículo 172 ter del Código Penal español en www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-25444#a172ter (01.07.2025).

⁷² *Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil* en www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-1069&p=20210605&tn=1 (02.07.2025).

⁷³ *Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia* en www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-8222 (02.07.2025).

⁷⁴ *Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia* en www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-8470 (02.07.2025).

⁷⁵ *Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia* en www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-9347 (02.07.2025).

corrupción, la pornografía infantil, la prostitución, el acoso escolar, el acoso sexual, el ciberacoso (Ley Orgánica 8/2021, artículo 1, apartado 2).

Además, dicha ley establece la obligación de una acción coordinada por parte de los padres, las instituciones educativas y las autoridades competentes para garantizar a los menores un apoyo total y promover la concienciación sobre los temas mencionados anteriormente.

Por último, es imperativo citar la *Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales*⁷⁶, que se ocupa de fomentar un entorno digital más seguro para todos, especialmente para los menores, cuyos datos personales tienen que ser tratados de forma legítima y de conformidad con su derecho a la privacidad. Igualmente, establece que el tratamiento de datos relativos a un menor solo es posible con el consentimiento expreso del titular, si ya ha cumplido los 14 años de edad; de lo contrario, solamente por medio de la autorización de los padres o, en cualquier caso, de los titulares de la patria potestad del mismo menor.

El análisis aportado apunta a señalar a los lectores que, a lo largo de los años, en España se han modificado, reforzado o añadido medidas con el objetivo específico de combatir la violencia procedente de Internet y de las plataformas digitales, para garantizar a los niños el cumplimiento de sus derechos y promover la sensibilización y la formación a través de la colaboración entre varias entidades. Gracias a la detección precoz del comportamiento que debe sancionarse y a la aplicación de las normas existentes de manera correcta y exhaustiva, se puede aspirar a la reeducación del menor infractor, con el fin de favorecer un clima más pacífico tanto en el mundo real como en el virtual. De todos modos, se exige la implementación de protocolos concretos de prevención e intervención en casos de violencia dentro del entorno digital, como en casos de acoso cibernético.

3.5 – Combatir el fenómeno: prevención y educación

Como demostrado en la sección anterior, es cierto que en España existe una legislación destinada a castigar tanto los episodios como a los responsables de ciberacoso o, más en general, de violencia en el entorno digital, pero aún queda mucho por hacer. Con estas

⁷⁶ *Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales* en www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673 (02.07.2025).

palabras se pretende afirmar que sigue siendo difícil –justamente debido a las posibilidades ofrecidas por el ciberespacio, como el anonimato– identificar quién comete el delito y también su alcance, que, a causa de la extrema interactividad y apertura del mundo digital, puede conseguir niveles muy altos e involucrar a una cantidad potencialmente infinita de usuarios. Por estas razones, es fundamental que las autoridades competentes colaboren con las familias y los centros educativos para identificar a los niños considerados más vulnerables a caer en la trampa del entorno tecnológico –en otras palabras, los más expuestos a ser víctimas o autores de delitos en línea–. De esta manera, será más fácil prevenir este tipo de fenómeno, que se manifiesta a partir de las debilidades de ambos sujetos, autor y ofendido.

En primer lugar, los menores deberían sentirse seguros, tanto en casa como en la escuela, desde la infancia: sus padres tienen la tarea de enseñarles valores como el respeto y la comprensión de los demás, para que, cuando sean mayores, puedan empatizar con amigos y compañeros, mientras que los profesores son encargados de ampliar su bagaje cultural, así como de empujarlos a comportarse de manera disciplinada y educada. Se trata de un paso fundamental, que no puede faltar en la vida de los niños y que debe ser acompañado por una generosa cantidad de cariño: dicho de otra forma, es esencial que, en su fase principal de desarrollo, los niños se sientan comprendidos, apreciados y amados por quienes les rodean. Todos los menores deberían tener figuras de referencia presentes y en las que puedan confiar en momentos difíciles y, sobre todo, a las que puedan contar su vida sin miedo de ser juzgados, incluso los aspectos más difíciles de confesar: es así cómo se construye un entorno más seguro para las nuevas generaciones. En definitiva, resulta imperativo subrayar que los comportamientos desviados que pueden ser perpetrados en línea nacen de pensamientos que los niños ya han desarrollado en su vida cotidiana como consecuencia de inseguridades de todo tipo, como la falta de afecto por parte de uno de sus padres⁷⁷.

En segundo lugar, con respecto al contexto digital, es importante evitar que los niños siempre permanezcan conectados a Internet, lo que suele desincentivarlos de tener aficiones o una vida social activa: la interacción cara a cara es esencial para que puedan percibir las reacciones y las actitudes de las personas con las que están hablando. Solo así se puede desarrollar una sólida inteligencia emocional, logrando empatizar con los demás⁷⁸.

⁷⁷ El papel de los padres en situaciones de ciberacoso en www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/el-papel-de-los-padres-frente-al-ciberacoso/ (03.07.2025).

⁷⁸ Estrategias para prevenir el ciberacoso en www.cisinformatica.cat/es/como-prevenir-el-ciberacoso/ (03.07.2025).

Además, es igualmente fundamental que la escuela enseñe a los menores cómo comportarse también en el mundo virtual, promoviendo protocolos que impliquen a profesionales del sector, capaces de explicar riesgos y peligros de Internet y de los medios electrónicos: se trata de la llamada educación digital, imprescindible para que los menores sean más conscientes de sus acciones en la red. Asimismo, los profesores deben estar al tanto de lo que ocurre en sus clases: es importante que reporten incidentes de acoso para que sean detenidos antes de que se conviertan en humillaciones *online*. En este sentido, resulta útil la creación de protocolos escolares que contengan medidas de lucha y prevención de eventos relacionados con el acoso escolar y el ciberacoso⁷⁹.

Por último, las autoridades también desempeñan un papel protagónico en la promoción de la prevención del ciberacoso: su tarea es colaborar con padres y profesores y, en particular, detectar y hacerse cargo de los casos en los que no hay supervisión por parte de estas personas, para que los niños puedan recibir una ayuda adecuada a sus necesidades. Es importante que actúen con prontitud ante las denuncias de la escuela, de la familia o directamente de la persona ofendida, prestando atención a proteger los derechos de los menores en Internet. Igualmente, es su deber investigar y castigar a los responsables según la ley, que apunta a reeducar al sujeto con el objetivo de reinsertarlo en la sociedad⁸⁰.

Ya nos adentramos en las conclusiones del capítulo, que ha cumplido con las expectativas iniciales. Los temas se han sucedido de manera fluida, siguiendo una lógica de razonamiento que va de lo general a lo particular, con especial atención al caso concreto y al análisis de sus personajes, o sea los compañeros de clase, sobre todo las niñas –que, protegidas por una pantalla, no comprendieron plenamente la gravedad de los mensajes ofensivos que compartieron en línea– y la víctima, que lamentablemente no soportó la presión psicológica provocada por la continua humillación pública sufrida, llegando a quitarse la vida.

Gracias a esta reflexión sobre un país que, aunque similar en muchos aspectos, presenta una legislación diferente a la italiana, se puede desprender que el espacio virtual es igual para todos y tiene las mismas características, prescindiendo del país en el que surja: se trata de un

⁷⁹ El papel de la escuela en situaciones de ciberacoso en www.familiaysalud.es/salud-y-escuela/educacion-primaria/temas-psicoeducativos/ciberacoso-escolar-como-prevenirlo-y-como#:~:text=La%20mejor%20prevención%20para%20los%20riesgos%20asociados%20a,transmitir%20la%20importancia%20de%20cuidar%20su%20identidad%20digital (03.07.2025).

⁸⁰ El rol de la policía en situaciones de ciberacoso en dudasytextos.com/militar/prevencion/prevencion-del-ciberacoso-y-la-labor-policial/ (03.07.2025).

entorno intangible que carece de límites espaciales y temporales, y las acciones realizadas en su interior pueden afectar a un número potencialmente infinito de usuarios, pertenecientes a cualquier país conectado a Internet⁸¹. El caso de Carla ha añadido ese valor agregado para explicar que los mecanismos psicológicos desencadenados por los aspectos que caracterizan el ciberespacio son esencialmente los mismos tanto en Italia como en España, sobre todo en lo que se refiere a los menores delincuentes. Además, ha sido interesante ver cómo reacciona España ante el fenómeno, con una serie de leyes que presentan diferencias y similitudes con las italianas. Sin embargo, es importante reiterar que por sí solas no son suficientes: aquí entra en juego el párrafo final, donde se enumeran las posibles formas de prevención que deben adoptarse en casos como el de la niña de 14 años.

Una vez ofrecida al lector la posibilidad de forjar su propia idea sobre los aspectos que unen o separan a España e Italia, es el momento de pasar a la parte final del trabajo, donde se establecerá una comparación entre los dos países, analizando sobre todo la figura del menor como autor de delitos en línea. Asimismo, se hará hincapié en las medidas adoptadas o que deben tomarse en materia de lucha contra el fenómeno.

⁸¹ Ciberespacio en nuevaescuelamexicana.org/ciberespacio/ (04.07.2025).

CAPITOLO 4 – I MINORI COME AUTORI DI CONDOTTE RICONDUCIBILI AL CYBERBULLISMO: I DUE CASI A CONFRONTO

Questo quarto e ultimo capitolo ha lo scopo di confrontare i due casi analizzati nel corso dell'elaborato, in modo da dimostrare che l'intangibilità e l'apparente invisibilità del cyberspazio svolgono, in realtà, un ruolo ben preciso nel favorire il compimento, naturalmente in Rete, di azioni illecite, o comunque devianti, da parte di persone dotate di una propria identità digitale, in questo caso minori: lo spazio virtuale, in quanto carente di confini spaziali e temporali, è un luogo astratto che presenta le medesime caratteristiche indipendentemente dal Paese in cui ci troviamo. In particolare, sono state prese in analisi due situazioni, una avvenuta in Italia e l'altra in Spagna, ma il risultato rimane lo stesso: grazie alla comparazione che verrà proposta in questo capitolo, capiremo che, sebbene si tratti di due casi diversi, il reato di cyberbullismo è stato commesso seguendo in entrambi dei meccanismi molto simili, ovviamente con lo zampino del contesto in cui ha avuto luogo, ossia quello virtuale. In seguito, si procederà con una riflessione sulle normative vigenti nei due Paesi, facendo scoprire al lettore quali elementi le accomunano, per poi segnalare le possibili sfide a cui i due ordinamenti dovranno far fronte. Proprio alla luce di queste criticità, il paragrafo conclusivo è dedicato a esplorare il tema della prevenzione del fenomeno, che coinvolge figure a stretto contatto con il minore, come la sua famiglia e l'istituto scolastico che frequenta, le quali sono chiamate a collaborare al fine di combattere la crescente piaga del cyberbullismo.

4.1 – *Baby gang* di Siena e Carla Díaz: i due casi a confronto

Dopo aver analizzato i due casi riguardanti condotte di cyberbullismo, quello italiano della *baby gang* di Siena e quello spagnolo che ha visto come vittima Carla Díaz, è importante fare una riflessione sui molteplici punti che li accomunano: tale confronto servirà a chiarire ancora una volta il motivo per il quale sono stati presi in esame proprio questi due esempi, nonché a condurre il lettore verso la dimostrazione conclusiva a cui è volto l'elaborato, secondo cui i naturali aspetti caratteristici del cyberspazio, che sono gli stessi a prescindere dal Paese in cui ci troviamo, facilitano la commissione di azioni illecite *online*, in particolare

da parte dei minori, coloro che appartengono alla generazione digitale e che trascorrono gran parte della loro giornata su Internet.

Innanzitutto, risulta fondamentale precisare che si tratta di due casi di grande rilevanza per la gravità dei reati commessi, tra cui spicca la combinazione di atteggiamenti riconducibili sia al bullismo che al cyberbullismo: gli autori di reato hanno preso di mira le loro vittime per i motivi più svariati, come il loro aspetto fisico o semplicemente perché considerate più deboli e, di conseguenza, delle facili “prede”. Si partiva quindi dall’ambiente scolastico, luogo tipico di posta in essere di determinate condotte per quanto riguarda questo tipo di reati, con aggressioni e umiliazioni pubbliche in modo da impressionare il proprio gruppo dei pari, per poi sfociare in condotte offensive anche sui *social*, con il fine di condividere tali contenuti e accrescere la propria popolarità anche al di fuori della propria cerchia di coetanei. In entrambi i casi, possiamo rilevare che lo spazio informatico è stato sfruttato dai minori come mezzo di reiterazione di alcuni comportamenti violenti già avuti dal vivo: tale continuità è data dalla convenienza del contesto virtuale. In altre parole, era essenzialmente più semplice e conveniente, appunto, accanirsi contro le vittime senza la componente del *vis-à-vis*, che rendeva gli aggressori più esposti e vulnerabili a loro volta. Grazie alla tattica del proteggersi dietro a uno schermo, oltre al fatto di poter agire comodamente dalla loro cameretta, gli autori delle umiliazioni non si sentivano neanche responsabili delle proprie condotte, che andavano a colpire concretamente le stesse vittime, le quali non erano più persone, ma oggetti d’intrattenimento e di appagamento di certi istinti e mancanze. La loro reazione, proprio perché invisibile agli occhi degli aggressori, veniva completamente ignorata, impedendo così che potessero provare rimorso riguardo i propri errori.

Ricordiamo che si tratta di minori che, proprio perché nati già inseriti nel contesto virtuale, hanno difficoltà a instaurare delle connessioni autentiche con gli altri: in entrambi i casi, parliamo di persone alle prese con la prima età adolescenziale, periodo principale di scoperta e creazione della propria identità sociale. Con la progressiva digitalizzazione dei processi relazionali, insieme alla perdita della fisicità data dal cyberspazio, questi ragazzi hanno sviluppato una scarsa capacità empatica, che non permette loro di comprendere totalmente le proprie emozioni e quelle altrui. Anche per questo il loro comportamento su Internet è più esplicito: non percepiscono la gravità delle proprie azioni, sottovalutano i rischi, sia di essere scoperti che sanzionati, e, come risultato, non riescono a vedersi come infrattori.

In aggiunta, un'altra caratteristica che rende il cyberspazio un luogo pericoloso è la sua completa apertura: questo significa che permette a utenti provenienti da tutto il mondo d'interagire tra loro, e a qualsiasi potenziale contenuto di diventare virale in pochi secondi. In entrambi i casi analizzati, la condivisione di continui messaggi denigratori è arrivata a generare un grande sentimento d'indifferenza verso la violenza e di normalizzazione dell'odio in Rete. Anche la presenza del pubblico silenzioso, infatti, rappresenta un elemento di estrema rilevanza: gli spettatori passivi, ossia coloro che non interagiscono né con il cyberbullo né con la vittima, ma si limitano ad assistere senza intervenire, non fanno altro che alimentare questa cultura di odio e indifferenza generalizzata in quanto condividono sui *social* i contenuti offensivi con il solo fine di accrescere il numero di persone coinvolte, sebbene non direttamente nella commissione del reato. Così facendo, si evita di pensare a un'ipotetica denuncia nei confronti dei responsabili. Si tratta di un concetto da non sottovalutare perché legato alla visione della vittima depersonalizzata e considerata un fenomeno da baraccone, e non un essere umano da rispettare.

In conclusione, sicuramente non passa inosservato l'impatto che questi atteggiamenti hanno avuto sulle persone offese, costituito essenzialmente dagli stessi elementi: ansia; angoscia costante; isolamento sociale; difficoltà ad aprirsi e confidarsi con gli altri. Nel primo caso, una delle vittime è fortunatamente riuscita a denunciare, mentre, nel secondo, Carla, ad un certo punto, non ha più sopportato tutta quella sofferenza che aveva dentro, arrivando, purtroppo, a compiere un gesto estremo, quello di togliersi la vita. In entrambe le circostanze, le azioni illecite sono state principalmente perpetrate da ragazze minorenni, a discapito di altre minori di sesso femminile: sarebbe interessante condurre una piccola indagine allo scopo di scoprire con quale incidenza tali reati colpiscono adolescenti donne.

Fig. 8 – Incidenza del cyberbullismo tra gli adolescenti europei (2018-2022)

Incidenza del Cyberbullismo	Maschi	Femmine
Vittime	15%	16%
Autori	14%	9%

Fonte: Rapporto OMS 2024⁸².

⁸² *Rapporto 2024 OMS - Cyberbullismo tra gli Adolescenti in Europa* (estratto a cura del Corecom del Veneto) in doc989.consiglioveneto.it/corecom/resources/Rapporto_2024_OMS.pdf (04.07.2025).

Nel 2024, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha pubblicato uno studio sull'analisi della violenza e del bullismo tra pari, rendendo consultabili dei dati che prendono in esame adolescenti di 11, 13 e 15 anni appartenenti a un totale di 44 Paesi e regioni in Europa (tra cui Italia e Spagna), Asia centrale e Canada⁸³. Per l'occasione, è stato anche approfondito il fenomeno del cyberbullismo, andando a indagare sulla sua incidenza nella vita di queste persone in un periodo di tempo abbastanza prolungato, che va dal 2018 fino al 2022: i dati emersi sono quelli che possiamo osservare nella tabella sovrastante. Il 16% degli adolescenti che hanno partecipato al sondaggio ha dichiarato di essere stato vittima, almeno una o due volte, di condotte riconducibili al cyberbullismo, e le femmine, con il 16%, sono le più colpite, rispetto al 15% maschile. Dall'altro lato, il 12% di essi ha dichiarato di esserne stato responsabile: in questo caso, i ragazzi (14%) sono in maggioranza rispetto alle ragazze (9%). In realtà, si tratta di cifre piuttosto equilibrate, che non registrano quindi una differenza sostanziale tra maschi e femmine: di solito, i primi sono più inclini ad avere comportamenti aggressivi diretti, mentre le adolescenti donne hanno spesso atteggiamenti meno espliciti, ma non è detto, e il caso della *baby gang* di Siena ne è la prova.

4.2 – Italia e Spagna: normative a confronto ed eventuali criticità

Visto che in entrambi i casi sono state analizzate condotte riconducibili al cyberbullismo, considerato da Italia e Spagna un reato informatico a tutti gli effetti, risulta possibile fornire al lettore alcuni interessanti spunti di riflessione volti a confrontare le regolazioni vigenti nei due Paesi in materia di tale fenomeno.

Innanzitutto, occorre specificare che, prima di arrivare a un'ipotetica condanna, devono essere svolte delle opportune indagini allo scopo di verificare fatti e responsabili. Come già affermato nel capitolo introduttivo, quando ci troviamo di fronte a reati di questo genere, che quindi coinvolgono l'utilizzo del mezzo elettronico e che vengono commessi all'interno del cyberspazio, si necessita la raccolta di materiale informatico, utile a confermare o smentire la dinamica degli eventi. Questo materiale costituisce la prova digitale, essenziale in un potenziale processo relativo a un *cybercrime*: in entrambi i casi, si tratta di conversazioni avute sulle piattaforme *social*, oppure di insulti, offese, immagini e video condivisi su Internet. Dopo essere state acquisite, tali prove sono poi passate nelle mani di esperti del

⁸³ A focus on adolescent peer violence and bullying in Europe, central Asia and Canada in iris.who.int/bitstream/handle/10665/376323/9789289060929-eng.pdf?sequence=2&isAllowed=y (04.07.2025).

settore e considerate di notevole importanza per l'accertamento dei fatti: grazie a queste, che sono difficili da occultare proprio perché memorizzate dalla Rete, le indagini si sono concluse con l'individuazione di diverse imputate, tutte ragazze minorenni, sottoposte poi a un processo.

Risulta fondamentale sottolineare che, per quanto riguarda il caso italiano, alle responsabili è stata data la possibilità d'intraprendere il percorso di messa alla prova, mentre alle due ragazze spagnole, considerate autrici di un reato contro l'integrità morale della vittima, è stato concesso di svolgere attività socio-educative di vario genere per quattro mesi: come possiamo notare, in entrambi i casi, sebbene il primo sia ancora in corso, le punizioni assegnate incentivano le minori a riflettere sulle proprie azioni così da trarne degli insegnamenti di vita ed essere reinserite in società con una consapevolezza diversa rispetto alle due vicende. È proprio questo lo scopo delle norme vigenti nei due Paesi: la rieducazione dei soggetti coinvolti, in modo da evitare che, in futuro, ricadano negli stessi errori. L'importanza di quest'obiettivo viene amplificata dal fatto che si tratta di minorenni, persone con ampio margine di miglioramento in questo senso. A tal proposito, Italia e Spagna presentano leggi simili in materia di perseguibilità penale: coloro che hanno un'età inferiore ai 14 anni non sono considerati perseguibili penalmente, mentre dai 14 ai 18 anni l'imputabilità viene valutata caso per caso.

Anche per quanto riguarda la tutela del minore di fronte a reati di violenza digitale, come il cyberbullismo, le norme vigenti nei due Paesi sono piuttosto affini: viene indicato il comportamento da punire con un'apposita descrizione, e poi vengono delineati i diritti del minore in Rete in relazione alla protezione dei propri dati personali. Inoltre, tali leggi ribadiscono l'importanza della costante supervisione da parte dei genitori o degli esercenti la responsabilità genitoriale.

Tuttavia, bisogna anche essere capaci d'individuare e segnalare quelle che sono le criticità delle diverse leggi. Infatti, per quanto riguarda la descrizione del comportamento da punire, è fondamentale che tutte le fattispecie che ne fanno parte, considerate rilevanti dal punto di vista penale, vengano menzionate in maniera specifica e puntuale, in modo da evitare qualsiasi tipo di ambiguità. In caso contrario, si rischia che la norma preveda uno spettro troppo ampio e generale di condotte punibili, e che venga quindi mal interpretata. Dal desiderio di eliminare tale pericolo, nasce il principio di tassatività, principio cardine di

entrambi gli ordinamenti giuridici, quello italiano⁸⁴ e quello spagnolo⁸⁵. Riguardo la protezione dei dati personali, invece, le sfide sono molteplici: l'identificazione dei responsabili, che spesso si celano dietro all'anonimato o a un profilo falso; la rimozione tempestiva dei contenuti denigratori; l'applicazione uniforme delle normative per soggetti e piattaforme digitali attivi in giurisdizioni differenti, proprio perché il cyberspazio è carente di confini territoriali; la crescente evoluzione del fenomeno, che prevede forme di aggressione informatica sempre più innovative, in contrasto con le leggi attualmente esistenti⁸⁶.

4.3 – Modalità di prevenzione del fenomeno

Sebbene sia l'ordinamento italiano che quello spagnolo prevedano leggi volte a contrastare il fenomeno del cyberbullismo, la strada da percorrere per combatterlo è ancora molto lunga, anche alla luce delle criticità emerse nel paragrafo precedente. Questa sezione è infatti dedicata ad approfondire il tema della prevenzione in materia di violenza *online*, soprattutto quando si tratta di minori vittime e autori di reato.

Abbiamo più volte sottolineato come i comportamenti di bullismo e *cyberbullismo* vengano spesso attuati da adolescenti; ciò rileva ai fini dell'attribuzione della responsabilità poiché se il comportamento è attuato da persona maggiorenne, sarà la stessa a rispondere del proprio atteggiamento, sia civilmente che penalmente, mentre nel caso in cui l'autore delle condotte non abbia ancora raggiunto la maggiore età, dal punto di vista civilistico la responsabilità è in capo ai genitori e alla scuola (De Franco *et al.* 2017: 71).

Grazie alla citazione riportata sopra, e proiettando la nostra attenzione sul reato di cyberbullismo, riusciamo a capire che, per far sì che i giovani si muovano e operino in un ambiente virtuale sicuro, è necessario che essi dispongano di un'adeguata educazione digitale, promossa non solo dagli istituti scolastici che frequentano, ma anche dalla propria famiglia, più in particolare dai propri genitori. Infatti, la responsabilità civile delle azioni sbagliate compiute dal minore ricade proprio su di loro. La scuola, il luogo in cui i nativi

⁸⁴ Principio di tassatività in dikegiuridica.it/il-principio-di-tassativita/ (05.07.2025).

⁸⁵ Principio di tassatività in Spagna (*principio de taxatividad*) in dpej.rae.es/lema/principio-de-taxatividad#:~:text=Principio%20juridico%20que%20exige%20al%20legislador%20que%20las.de%20modo%20preciso%20y%20estricto%20las%20conductas%20delictivas (05.07.2025).

⁸⁶ Criticità della normativa sul cyberbullismo in www.studiolegalenappi.it/sulle-criticita-legate-allefficacia-della-normativa-sul-cyberbullismo/#:~:text=Per%20affrontare%20in%20modo%20efficace%20le%20criticit%C3%A0%20legate.la%20necessit%C3%A0%20di%20un%E2%80%99azione%20congiunta%20per%20contrastarlo%20efficacemente (05.07.2025).

digitali trascorrono gran parte del loro tempo, dovrebbe presentarsi come uno spazio che permette loro di esprimersi liberamente: è compito dell'istituzione scolastica indirizzarli verso comportamenti consapevoli in Rete, insegnando loro il significato di valori come il rispetto delle regole e la convivenza pacifica con gli altri. In aggiunta, dovrebbe promuovere protocolli che tutelano i minori in caso di episodi di bullismo e cyberbullismo, anche grazie alla creazione di sportelli di ascolto e consulenza psicologica volti a supportare le vittime e rieducare i responsabili. A svolgere un ruolo fondamentale nella prevenzione del fenomeno non è solo la scuola, ma anche la famiglia del minore. I genitori dovrebbero essere in grado di dialogare apertamente con i propri figli, soprattutto se si tratta di situazioni di estremo disagio. In aggiunta, è essenziale la loro supervisione al momento della navigazione su Internet e sui *social*, in modo da evitare dinamiche spiacevoli come vere e proprie aggressioni informatiche. Campagne di sensibilizzazione sul tema potrebbero aiutare la famiglia a far percepire al minore il proprio affetto⁸⁷. Questo vale sia per chi è vittima, che per chi è responsabile di condotte di violenza digitale: una delle cause che hanno portato le ragazze protagoniste dei due casi analizzati in precedenza ad avere comportamenti provocatori è stata proprio la mancanza di controllo e sostegno genitoriale, oltre che scolastico.

Inoltre, risulta essenziale precisare che le piattaforme *social* maggiormente utilizzate dai giovani, come Instagram e TikTok, presentano varie funzionalità volte a contrastare il fenomeno del cyberbullismo: è utile conoscerle e saperle utilizzare qualora si verificassero spiacevoli episodi. Questi strumenti sono: il blocco di utenti aventi comportamenti offensivi o molesti; la segnalazione di contenuti inappropriati; la limitazione di messaggi e commenti indesiderati; la protezione del proprio profilo attraverso *password* sicure, nonché la possibilità di renderlo privato. È comunque importante prestare attenzione e imparare a riconoscere coloro che si nascondono dietro a nomi falsi o, addirittura, all'anonimato: sebbene le funzionalità delle attuali applicazioni siano avanzate, proteggere la propria *privacy* rappresenta una parte cruciale per potersi muovere con sicurezza nello spazio virtuale. Tuttavia, se sentiamo di trovarci in una situazione di violazione dei nostri diritti, ciò che dobbiamo fare è essenzialmente conservare la documentazione che potrebbe diventare fonte di prova e denunciare l'accaduto alle autorità competenti⁸⁸.

⁸⁷ Strumenti di prevenzione del cyberbullismo in www.diritto.it/cyberbullismo-capire-fenomeno-contrastare-prevenire/#block-046bb88a-973b-4e2e-8e9f-1838bf9c7dbf (06.07.2025).

⁸⁸ Modalità di difesa dal cyberbullismo in blog.saverioriotto.it/blog/363/sicurezza-informatica/cyberbullismo-come-difendersi-e-combatterlo#:~:text=Scopri%20come%20proteggerti%20dal%20cyberbullismo%3A%20strategie%20pratiche%2C%20strumenti.%C3%A8%20una%20delle%20piaghe%20pi%C3%B9%20diffuse%20dell%27era%20digitale (06.07.2025).

Grazie a questo capitolo, al lettore è stata offerta la possibilità di confrontare i due casi analizzati nel corso dell'elaborato, sia dal punto di vista delle dinamiche psicologiche che hanno colpito autori, o meglio autrici, e vittime, che da quello delle normative esistenti nei due Paesi coinvolti, ossia Italia e Spagna. L'obiettivo era precisare che le due vicende, seppur avvenute in due luoghi distinti, in realtà sono più simili di quanto sembrino, proprio perché accomunate dal fatto che il reato di cyberbullismo è stato commesso all'interno dello spazio virtuale, carente di confini spaziali e temporali. È proprio per ridurre al minimo la probabilità che questo accada che il capitolo si conclude con un approfondimento sulla prevenzione del fenomeno.

CONCLUSIONI

Il seguente elaborato aveva l'obiettivo di approfondire il tema dello spazio virtuale, luogo di fatto invisibile in cui siamo immersi quando navighiamo in Rete o consultiamo i nostri profili *social*, ma non solo. Infatti, lo scopo della presente tesi era anche costituito dalla volontà di offrire un contributo alla realizzazione di un'analisi del comportamento minorile all'interno dello spazio sopracitato, soprattutto in situazioni che prevedono il compimento di azioni illecite attraverso l'utilizzo del mezzo elettronico. L'intento era quello di mostrare al lettore come le caratteristiche del cyberspazio riescano a favorire la commissione di reati informatici da parte di soggetti digitali minorenni, persone che appartengono a generazioni che non si sono dovute adattare alla nuova era tecnologica perché nate già al suo interno. Dunque, per rispondere in maniera esaustiva ai quesiti proposti nell'introduzione del suddetto elaborato, è stato preso in esame un reato particolarmente diffuso in Rete e solitamente perpetrato e subito da minori, il cyberbullismo: sono stati presentati e attentamente analizzati due casi analoghi in merito, uno italiano e l'altro spagnolo, in modo tale da ribadire l'importanza del ruolo del cyberspazio in vicende come queste.

Risulta ormai chiaro che i minori, in quanto soggetti che trascorrono gran parte del loro tempo su Internet, si ritrovano frequentemente in situazioni sgradevoli sul Web, sia in qualità di vittime che di autori di condotte illecite. Questo avviene a causa di una grande quantità di fattori, tra i quali primeggia il fatto di mantenersi costantemente attivi sui *social* senza alcun tipo di supervisione da parte di un adulto. È proprio lo spazio virtuale che fornisce all'utente una comunicazione interattiva con gli altri, indipendentemente da dove essi siano nel mondo. A causa delle sue principali caratteristiche, tale luogo riesce a innescare nella mente di bambini e adolescenti, coloro che hanno appena iniziato a sviluppare un proprio senso critico, oltre che una propria intelligenza emotiva, dei meccanismi psicologici che li discostano dalla realtà: comprendiamo meglio questo concetto se lo esaminiamo attraverso la descrizione di casi concreti, ed ecco svelato il motivo della presentazione di un reato specifico, il cyberbullismo. Nel corso della tesi, è stato spiegato che molte azioni poste in essere dagli utenti sono condizionate dall'ambiente in cui esse avvengono. Abbiamo dunque capito che la perdita degli elementi spaziali e temporali tipica del cyberspazio provoca dei massicci mutamenti in ambito relazionale, come la mancata consapevolezza delle proprie emozioni e l'incapacità di connettersi con quelle altrui, in particolare se si tratta di minori, i quali, come già specificato in precedenza, sono in procinto di attraversare un'età complessa, di grande

maturazione personale. L'immaterialità dello spazio virtuale è anche la causa del loro comportamento disinibito in Rete, che può essere considerato deviante in quanto comporta una serie di attività psicologiche che consentono loro di liberarsi dalle proprie responsabilità digitali, come la ridotta tendenza a percepirsi come infrattori e la deumanizzazione della vittima, con conseguente sottovalutazione del danno arrecato e dei rischi di subire qualsiasi tipo di conseguenza.

Per quanto riguarda gli specifici casi di cyberbullismo, grazie agli esempi presentati abbiamo visto come il bullo della situazione, caratterizzato da un profilo psicologico ben delineato, riesca, nel contesto virtuale, ad assumere e fare proprio questo atteggiamento di totale disimpegno morale. Invece, per la vittima, anch'essa con il proprio *background*, le umiliazioni risultano amplificate dalla completa apertura dell'ambiente digitale, in cui un qualsiasi contenuto può raggiungere un numero potenzialmente infinito di utenti. Sia dal caso italiano che da quello spagnolo, traspare l'esigenza di frenare il fenomeno del cyberbullismo, ancora troppo diffuso fra i più giovani: per questa ragione, sono stati poi illustrati i contenuti delle norme vigenti nei due Paesi in merito, affini perché entrambi volte non solo a contrastare questo tipo di reato, ma anche a riabilitare i minori responsabili preferendo programmi educativi alla mera punizione.

In definitiva, sono state proposte delle soluzioni percorribili al fine di combattere tale piaga e promuovere uno spazio digitale più sicuro per tutti. Per raggiungere tale obiettivo è necessaria la collaborazione di famiglia, scuola e autorità competenti. I genitori dovrebbero supportare il/la proprio/a figlio/a e costruire con lui/lei un rapporto basato sulla fiducia reciproca, ritagliando spazio per il dialogo senza giudizi, mentre il compito dell'istituto scolastico frequentato dal minore è quello di permettergli di sviluppare un'adeguata cultura digitale e d'insegnargli il significato di concetti come il rispetto degli altri e la convivenza pacifica *online*. Ovviamente, tutto ciò dovrebbe essere contornato da una buona supervisione delle attività dei giovani al momento della navigazione in Rete, e una potenziale limitazione del loro uso delle piattaforme virtuali. In aggiunta, è giusto ribadire l'importanza di denunciare se ci troviamo di fronte a fatti rilevanti riguardanti condotte di cyberbullismo: ecco che poi entrano in gioco le autorità competenti, che si mobilitano tramite l'attuazione di determinate pratiche finalizzate a proteggere le vittime e sanzionare i responsabili.

BIBLIOGRAFIA

- Adams P. C. (1997), *Cyberspace and virtual places*, in “Geographical Review”, 87(2): 155-171.
- Bandi F. (2021), *Cyberspazio e realtà virtuale. L’esperienza della spazialità negli ambienti digitali*, in “Aesthetica Preprint”, 117: 9-23.
- Benedikt M. (ed.) (1993), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Franco Muzzio Editore, Padova.
- Ceron A., Curini L., Iacus S. M. (2014), *Social Media e Sentiment Analysis. L’evoluzione dei fenomeni sociali attraverso la Rete*, Springer, Milano.
- Cohen J. E. (2007), *Cyberspace As/And Space*, in “Columbia Law Review”, 107: 210-256.
- Corona F., Iaselli M. (a cura di) (2021), *Manuale di diritto di Internet. Le principali ed innovative tematiche dell’informatica giuridica: l’ambito civile, penale, amministrativo e le tecnologie emergenti*, EPC Editore, Roma.
- De Franco V., Gasparre A. (2017), *Prevenzione e contrasto del cyberbullismo. Una prima lettura*, Key Editore, Milano.
- Gibson W. (1984), *Neuromancer*, Ace Books, New York.
- Goleman D. (1995), *Emotional Intelligence. Why it can matter more than IQ*, Bantam Books, New York.
- Johnson D. R., Post D. (1996), *Law and Borders. The Rise of Law in Cyberspace*, in “Stanford Law Review”, 48: 1367-1402.
- Lévy P. (1997), *Il virtuale. La rivoluzione digitale e l’umano*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Lyon D. (2001), *Surveillance society. Monitoring everyday life*, Open University Press, Buckingham & Philadelphia.
- Maestri E. (2017), *Il minore come persona digitale. Regole, tutele e privacy dei minori sul Web*, in “Annali online della Didattica e della Formazione Docente”, 9: 7-25.

- Maldonado T. (1994), *Reale e virtuale*, Feltrinelli Editore, Milano.
- Piñuel I., Oñate A. (2007), *Mobbing escolar. Violencia y acoso psicológico contra los niños*, CEAC, Barcelona.
- Pravettoni G. (2002), *web psychology*, Guerini e Associati, Milano.
- Prensky M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants Part I*, in “On the Horizon”, 9(5): 1-6.
- Riva G. (2019), *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna.
- Sandua D. (2024), *El impacto psicológico de las redes sociales en los jóvenes*, Autoeditado.
- Sullivan C. (2011), *Digital Identity. An Emergent Legal Concept*, University of Adelaide Press, Adelaide.
- Wu T. S. (1997), *Cyberspace sovereignty? – Internet and the International System*, in “Harvard Journal Law & Technology”, 10(3): 648-665.

SITOGRAFIA

A focus on adolescent peer violence and bullying in Europe, central Asia and Canada in <http://iris.who.int/bitstream/handle/10665/376323/9789289060929-eng.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (04.07.2025).

A Survey of Prediction Using Social Media in <https://arxiv.org/pdf/1203.1647> (14.04.2025).

Adolescencia y descubrimiento personal en <http://tusapuntessonitos.com/adolescencia-identidad-personal-un-viaje-de-autodescubrimiento/> (28.06.2025).

Apodos despectivos usados por los acosadores de Carla Díaz en http://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

Artículo 172 ter del Código Penal español en <http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-25444#a172ter> (01.07.2025).

Aspectos típicos del ciberacoso en <http://latam.kaspersky.com/resource-center/preemptive-safety/cyberbullying-effects> (28.06.2025).

“Baby gang al femminile a Siena, chiesta la messa alla prova per otto minorenni” in <https://www.ilcampodisiena.it/baby-gang-al-femminile-a-siena-chiesta-la-messa-alla-prova-per-otto-minorenni/> (08.06.2025).

Baby gang di Siena in <https://www.poliziadistato.it/articolo/siena-baby-gang-al-femminile-indagate-10-minorenni> (07.06.2025).

Bulli digitali in <https://www.adolescienza.it/bullismo-e-cyberbullismo/chi-sono-i-cyberbulli-e-come-si-diventa-bulli-digitali/> (16.06.2025).

Carla Díaz como víctima de acoso y ciberacoso en <https://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territori>

(28.06.2025).

Ciberacoso durante la pandemia en <http://www.educaweb.com/noticia/2021/11/03/ciberacoso-escolar-se-dispara-pandemia-claves-prevenirlo-20725/> (21.06.2025).

Codice in materia di protezione dei dati personali in [http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legislativo:2003-06-30;196%21vig=\(10.06.2025\).](http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legislativo:2003-06-30;196%21vig=(10.06.2025).)

Consulente informatico forense in
<https://www.novaeraforensics.it/consulente-informatico-forense/> (08.06.2025).

Criticità della normativa sul cyberbullismo in <https://www.studiolegalenappi.it/sulle-criticita-legate-allefficacia-della-normativa-sul-cyberbullismo/#:~:text=Per%20affrontare%20in%20modo%20efficace%20le%20criticit%C3%A0%20legate,la%20necessit%C3%A0%20di%20un%E2%80%99azione%20congiunta%20per%20contrastarlo%20efficacemente> (05.07.2025).

Cyberbashing in
http://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_2_5_12_1.page?contentId=GLM1144131#
 (14.06.2025).

Cyberbullismo in <http://www.psicologaromamarconi.it/2019/09/09/cyberbullismo-cose/>
(05.06.2025).

Cyberbullismo tra i giovani: un fenomeno in crescita che colpisce oltre un milione di adolescenti italiani. I dati ESPAD®Italia in <http://www.cnr.it/it/nota-stampa/n-13283/cyberbullismo-tra-i-giovani-un-fenomeno-in-crescita-a-che-colpisce-oltre-un-milione-di-adolescenti-italiani-i-dati-espad-italia#:~:text=Oltre%20800.000%20studenti%20%2832%25%29%20hanno%20agito%20cyberbullismo%2C%20con,Le%20modalità%20di%20aggressione%20variano%20tra%20i%20generi> (05.06.2025).

Desinhibición en línea en <http://www.infocop.es/factores-de-riesgo-y-proteccion-y-consecuencias-de-la-victimizacion-por-ciberacoso/> (28.06.2025).

Digital 2024: Global Overview Report in <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report> (15.04.2025).

Digital evidence come prova scientifica in http://www.ictsecuritymagazine.com/articoli/il-concetto-di-digital-evidence-e-la-sua-classificazione-come-prova-scientifica/#_ftn9 (26.05.2025).

Digital forensics in <http://www.sergentelorusso.it/digital-forensics/> (26.05.2025).

Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni del bullismo e del cyberbullismo in <http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2017;71> (06.06.2025).

El papel de la escuela en situaciones de ciberacoso en <http://www.familiaysalud.es/salud-y-escuela/educacion-primaria/temas-psicoeducativos/ciberacoso-escolar-como-prevenirlo-y-como#:~:text=La%20mejor%20prevención%20para%20los%20riesgos%20asociados%20a,transmitir%20la%20importancia%20de%20cuidar%20su%20identidad%20digital> (03.07.2025).

El papel de los padres en situaciones de ciberacoso en <http://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/el-papel-de-los-padres-frente-al-ciberacoso/> (03.07.2025).

El perfil psicológico del acosador cibernético en <http://cyberprotegidos.info/psicologia-del-atacante/perfil-acosador-cibernetico-psicologia-ciberacoso-su-impacto-sociedad/> (28.06.2025).

El rol de la policía en situaciones de ciberacoso en <http://dudasytextos.com/militar/prevencion/prevencion-del-ciberacoso-y-la-labor-policial/> (03.07.2025).

Entrevista a la madre de Carla Díaz en http://www.youtube.com/watch?v=A_RnCS_IXcc (27.06.2025).

Entrevista a María José Díaz-Aguado, experta en convivencia escolar, en <http://elpais.com/educacion/2024-12-15/maria-jose-diaz-aguado-catedratica-de-psicologia-evolutiva-el-ciberacoso-aumenta-la-desconexion-moral-y-la-sensacion-de-impunidad.html> (28.06.2025).

Espectadores pasivos en <http://ciberpsicologia.es/ciberacoso-psicologia/> (29.06.2025).

Estrategias para prevenir el ciberacoso en <http://www.cisinformatica.cat/es/como-prevenir-el-ciberacoso/> (03.07.2025).

Estudio sobre la cibercriminalidad en España en <http://www.interior.gob.es/opencms/pdf/prensa/balances-e-informes/2017/Estudio-Cibercriminalidad-2017.pdf> (20.06.2025).

Età adolescenziale in <https://studiolegalelavorospoltore.it/psicologia/otros/adolescenza-eta-compresa-tra/> (15.06.2025).

Facebook in <https://www.multimediabusiness.it/cosa-e-facebook-storia-funzionamento-e-controversie/> (17.04.2025).

Fatto commesso all'estero in <http://www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale> (27.04.2025).

Generazioni di oggi in <http://www.geopop.it/generazioni-oggi-quali-e-quante-sono-spiegazione/> (16.03.2025).

Gruppo dei pari in <http://sviluppo-personale.com/il-gruppo-dei-pari/#:~:text=Nell'ambito%20della%20psicologia%20sociale%20il%20gruppo%20dei%20pari,principe%20è%20vedere%20di%20quali%20uomini%20si%20circonda> (15.06.2025).

Informe Juventud en España 2024: entre la emergencia y la resiliencia en http://www.injuve.es/sites/default/files/EJ190/02_INFORME-JUVENTUD-2024_RESUMEN.pdf (20.06.2025).

Instagram in <https://neonmarketing.it/cose-instagram-come-funziona-e-a-cosa-serve/#cose-instagram-e-a-cosa-serve> (17.04.2025).

Juego de Pou en <http://www.minijuegos.com/juego/pou-online> (27.06.2025).

La actitud de las dos niñas acosadoras en http://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

La figura del cyberbullo in <http://www.studiocataldi.it/articoli/33485-chi-e-il-cyberbullo.asp> (06.06.2025).

La historia de Carla Díaz en http://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/territorios/negro/territorio-negro-acoso-muerte-nina-carla-diaz_20150126553e3fb50cf2a0530b726501.html (27.06.2025).

La lucha de la madre de Carla Díaz en http://elpais.com/sociedad/2014/09/27/actualidad/1411839254_086464.html (27.06.2025).

La nascita e la storia di Internet in <https://www.eolo.it/blog/guide-tech/nascita-internet> (14.04.2025).

La storia di Internet in <https://www.digital-coach.com/it/la-storia-di-internet/> (14.04.2025).

La vittima di cyberbullismo in <http://questure.poliziadistato.it/statics/26/guida-pratica-internet-e-i-minori---cosa-fare-quando-un-minore-e-vittima-di-reati-online.pdf?lang=it#:~:text=Importante%20è%20il%20contributo%20della%20Polizia%20postale%20che,della%20rete%20e%20promuove%20l'uso%20responsabile%20di%20Internet> (05.06.2025).

Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil en <http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-1069&p=20210605&tn=1> (02.07.2025).

Ley Orgánica 5/2000, de 12 de enero, reguladora de la responsabilidad penal de los menores en <http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2000-641&p=20250103&tn=1#a3> (01.07.2025).

Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia en http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-8222 (02.07.2025).

Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia en <http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-8470> (02.07.2025).

Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales en <http://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673> (02.07.2025).

Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia en http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-9347 (02.07.2025).

Minore degli anni diciotto in <http://www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale> (02.06.2025).

Minore degli anni quattordici in <http://www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale> (02.06.2025).

Misura di messa alla prova in http://www.laleggepertutti.it/294288_la-messa-alla-prova-per-minorenni (08.06.2025).

Modalità di difesa dal cyberbullismo in <http://blog.saverioriotto.it/blog/363/sicurezza-informatica/cyberbullismo-come-difendersi-e-combatterlo#:~:text=Scopri%20come%20proteggerti%20dal%20cyberbullismo%3A%20strategie%20pratiche%2C%20strumenti,%C3%A8%20una%20delle%20piaghe%20pi%C3%B9%20diffuse%20dell%27era%20digitale> (06.07.2025).

Modificazioni ed integrazioni alle norme del codice penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica in
<http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1993-12-23;547> (27.04.2025).

Nativi digitali in <https://etnografiadigitale.it/wp-content/uploads/2011/05/NativiD.pdf> (16.03.2025).

Nativi digitali e immigrati digitali in <https://vitolavecchia.altervista.org/chi-sono-e-differenza-tra-nativi-digitali-e-immigrati-digitali/> (16.03.2025).

Norme in materia di misure per il contrasto ai fenomeni di criminalità informatica in
<http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2012;12> (27.04.2025).

Passaggio da bullismo a cyberbullismo in <https://www.mediasocialweb.it/News-117/Quando-il-bullismo-diventa-Cyber> (15.06.2025).

Principio di tassatività in <http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2012;12> (05.07.2025).

Principio di tassatività in Spagna (*principio de taxatividad*) in <http://dpej.rae.es/lema/principio-de-taxatividad#:~:text=Principio%20juridico%20que%20exige%20al%20legislador%20que%20las,de%20modo%20preciso%20y%20estricto%20las%20conductas%20delictivas> (05.07.2025).

Prova digitale all'interno del processo penale in http://www.consigliolegale.com/2020/11/22/la-prova-digitale-nel-processo-penale/#_ftn2 (26.05.2025).

Rapporto 2024 OMS - Cyberbullismo tra gli Adolescenti in Europa (estratto a cura del Corecom del Veneto) in https://doc989.consiglioveneto.it/corecom/resources/Rapporto_2024_OMS.pdf (04.07.2025).

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 in
<http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2008-03-18;48!vig=> (27.04.2025).

Reapertura del caso de Carla Díaz en http://elpais.com/sociedad/2014/09/27/actualidad/1411839254_086464.html (27.06.2025).

Reati che rientrano nel cyberbullismo in <http://questure.poliziadistato.it/statics/26/guida-pratica-internet-e-i-minori---cosa-fare-quando-un-minore-e-vittima-di-reati-online.pdf?lang=it#:~:text=Importante%20è%20il%20contributo%20della%20Polizia%20postale%20che,della%20rete%20e%20promuove%20l'uso%20responsabile%20di%20Internet> (10.06.2025).

Reati commessi nel territorio dello Stato in <http://www.gazzettaufficiale.it/dettaglio/codici/codicePenale> (27.04.2025).

Reati informatici in <http://www.camerapenalenovara.com/wp-content/uploads/2021/04/20170512ReatiInformatici.pdf> (27.04.2025).

Redes sociales más utilizadas por edades en <http://aletreo.com/redes-sociales-mas-utilizadas-por-edades/> (20.06.2025).

Sobreseimiento del caso de Carla Díaz en <https://dosmanzanas.com/2014/03/archivan-sin-diligencia-probatoria-alguna-el-suicidio-de-una-adolescente-bisexual-que-sufrio-acoso-escolar.html> (27.06.2025).

Spettatori passivi in <https://www.sullorlodellapsicologia.it/spettatori-nel-cyberbullismo-il-loro-ruolo-nella-prevenzione/> (14.06.2025).

Strumenti di prevenzione del cyberbullismo in <http://www.diritto.it/cyberbullismo-capire-fenomeno-contrastare-prevenire/#block-046bb88a-973b-4e2e-8e9f-1838bf9c7dbf> (06.07.2025).

Tareas socioeducativas para las menores acosadoras en http://www.rtpa.es/noticias-asturias:Las-jovenes-que-acosaron-a-la-menor-que-se-suicido-haran-tareas-socioeducativas_111419943100.html (27.06.2025).

TikTok in <https://it.malavida.com/faq/che-cose-tiktok-e-come-funziona> (17.04.2025).

Violencia viral. Análisis de la violencia contra la infancia y la adolescencia en el entorno digital en

http://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/informe_violencia_viral_1.pdf

(20.06.2025).

WeChat in <https://www.informarea.it/wechat/> (17.04.2025).

RINGRAZIAMENTI

Eccomi arrivata alla fine della stesura di un lavoro che simboleggia la fine di un importante capitolo della mia vita. Sono giorni che rimando questa parte perché non sono mai stata brava ad aprirmi con gli altri, ma mi sembra doveroso ringraziare coloro che in questo anno particolarmente intenso, e non solo, mi hanno accolta e appoggiata.

Innanzitutto, desidero ringraziare la Professoressa Mariangela Biasiotti, per la costante disponibilità e i consigli offerti, che hanno reso possibile la realizzazione di questo lavoro, e la Professoressa Giulia Magnanego, per avermi accompagnata in questi tre anni ed essere stata per me una grande fonte d'ispirazione: la sua competenza, disciplina e dedizione rappresentano un modello al quale ambisco.

Ringrazio la mia famiglia per avermi sempre sostenuta e incoraggiata a percorrere la strada che ritenevo giusta, senza mai mettere in dubbio le mie scelte riguardo chi voglio essere e cosa fare della mia vita, anche se ora mi servirebbe un aiutino perché proprio non lo so.

Poi, ci terrei a ringraziare le mie amiche, quelle di sempre, per avermi supportata senza giudizi e aver riso anche alle mie battute più squallide. A loro si aggiunge la paperotta Guya, che è stata un incontro inaspettato quasi a fine corsa: da quella chiacchierata ad aspettare la sita non abbiamo più smesso di parlare e confidarci.

Come potrei non menzionare Sara e Viola, le quali, in questi tre anni passati insieme, non sono state delle semplici compagne di università: con voi, ho condiviso momenti che porterò sempre nel cuore, dai più seri, che in realtà sono davvero pochi, ai più scherzosi. Nel cassetto della mia scrivania conservo ancora il foglio con cui, al primo anno, vi ho spiegato le avvincenti stagioni di Very e Sasy. Tra risate napoletane e racconti sulle nostre vite, le mura di Unicollege, e le statue a cui Sara fa le riverenze, si ricorderanno sicuramente di noi. A parte tutto, sembra ieri che ci siamo parlate per la prima volta, totalmente a caso, o forse perché eravamo le uniche a non scomparire durante le lezioni di spagnolo, e invece oggi siamo qua a decidere del nostro futuro. Scusate, non vi voglio mettere ansia, è solo il mio modo per dirvi che vi voglio bene.

Infine, un particolare ringraziamento va a Giorgia, che è entrata nella mia vita in un momento di estrema confusione, ma che, proprio da quel momento, ogni giorno mi fa sentire

capita, amata, apprezzata, e soprattutto fortunata ad avere una persona come lei al mio fianco. La ringrazio con l'auspicio di riuscire a essere per lei ciò che lei è per me: un punto di riferimento, un posto sicuro in cui trovare sempre riparo.

So di essere una persona piuttosto riservata e, a tratti, di poche parole, ma, nel mio piccolo, spero di avervi dimostrato il mio affetto: il mio desiderio è che possiate essere fieri di me, come io lo sono di me stessa, almeno per una volta.