

# CYBER CRIMINALITY GLOSSARY

**ISTITUTO  
COMPRESIVO  
CORROPOLI  
COLONNELLA  
CONTROGUERRA**

**COMPORAMENTI DEVIANTI E REATI ONLINE**

**SCUOLA SECONDARIA DI  
PRIMO GRADO DI  
COLONNELLA**

**MATERIA: ALTERNATIVA IRC  
(DOCENTE PROF.SSA PAOLA NATALI)**

**CLASSE 2A**

**ALUNNI :**

**ARIANNA GAGLIARDI**

**BESAR ISEINI**

**A.S. 2019/2020**

Integrazioni e pubblicazione A.S.2020-  
2021 a cura della prof.ssa Paola Natali.



In appendice il Codice Penale del cyberbullismo

# Introduzione

**Internet** ha trovato ampio spazio nella quotidianità di ognuno, modificando radicalmente i modi di comunicare e le peculiarità dell'interagire interpersonale.

La garanzia dell'anonimato e dell'assenza dei limiti spaziotemporali, tuttavia si rivelano essere gli aspetti più favorevoli all'estrinsecarsi dell'agire deviante.

Il cyberspazio si presta alla commissione di numerose fattispecie criminose, alcune tradizionali, altre del tutto nuove. Alla luce di tutto questo, il Parlamento italiano ha approvato il 18 maggio 2017 **La legge 71/2017, "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo"**, una legge a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo.

Questo glossario che si ispira a quello pubblicato dal Ministero della Giustizia, ha lo scopo di agevolarne la comprensione e la diffusione, anche attraverso esempi concreti, come strumento di conoscenza e prevenzione dei fenomeni di cybercrime e cyberbullismo tra gli studenti nella delicata fase adolescenziale.



## DEFINIZIONI

### ■ Cybercrime

Viene definito "cybercriminale" un soggetto che, spinto da motivazioni criminose, effettua, singolarmente o tramite una vera e propria associazione, attacchi informatici attraverso l'uso di Internet.

### ■ Cyberbullismo

Il cyberbullismo è una forma di bullismo condotto attraverso strumenti telematici, come ad esempio tramite internet. I giuristi distinguono di solito tra cyberbullying per sé ("ciberbullismo"), che avviene tra minorenni, e il cosiddetto cyberharassment ("cibermolestia") che avviene tra adulti o un adulto e un minorenne.

I ragazzi e le ragazze che fanno azioni di bullismo possono commettere reati. Secondo il codice penale italiano i comportamenti penalmente rilevanti in questi casi sono:

- **lesione personale**(art. 582),
- **ingiuria**(art. 594),
- **diffamazione**(art. 595),
- **violenza privata**(art. 610),
- **minaccia**(art. 612),
- **danneggiamento**(art. 635).

Nei casi più gravi, basta la denuncia ad un organo di polizia o all'autorità giudiziaria per attivare un procedimento penale (p.es. lesioni gravi, minaccia grave, molestie); negli altri casi, la denuncia deve contenere la richiesta che si proceda penalmente contro l'autore di reato (querela).

# INDICE

- A** 1. **AUTOLESIONISMO** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- B** 2. **BAITING**
- 3. **BANNARE** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- C** 4. **CANDY GIRL** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 5. **CATFISH** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 6. **CHOKING GAME** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 7. **CLICK-BAITING** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 8. **CLICKJACKING** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 9. **CRYPTOLOCKER RANSOMWARE** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 10. **CYBERBASHING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 11. **CYBERSQUATTING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 12. **CYBERSTALKING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- D** 13. **DENIGRATION** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- E** 14. **EXCLUSION** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 15. **EYEBALLING** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- F** 16. **FAKE** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 17. **FLAMING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- G** 18. **GROOMING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- H** 19. **HARASSMENT** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 20. **HAPPY SLAPPING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 21. **HIKIKOMORI** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 22. **HOAX** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- I** 23. **IMPERSONATION** (COMPORAMENTO CRIMINALE)

- K** 24. **KEYLOGGER** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 25. **KNOCKOUT GAME** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- M** 26. **MAILBOMBING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- N** 27. **NEKNOMINATE** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- O** 28. **OUTING AND TRICKERY** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- P** 29. **PHARMING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 30. **PHISHING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 31. **PRO ANA** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 32. **PRO MIA** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 33. **PUP** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- R** 34. **RICKROLLING** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 35. **ROMANCE SCAM** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- S** 36. **SCAM** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 37. **SEXTING** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 38. **SEXTORTION SCAMS** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 39. **SMISHING AND VISHING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 40. **SNIFFING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 41. **SPAMMING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 42. **SPEARPHISHING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 43. **SPIM** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 44. **SPOOFING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 45. **STREAPNOMINATION** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- T** 46. **TABNABBING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- 47. **THINSPIRATION** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 48. **TROLL** (COMPORAMENTO DEVIANTE)
- 49. **TYPOSQUATTING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- V** 50. **VIOLAZIONE DELL'ACCOUNT** (COMPORAMENTO CRIMINALE)
- W** 51. **WHALING** (COMPORAMENTO CRIMINALE)

**A**

# AUTOLESIONISMO



Da **autolesione**: *il produrre deliberatamente una minorazione, temporanea o permanente sul proprio corpo.*



Publicare su alcuni social network immagini e/o messaggi inneggianti a suicidi o atti autolesionistici.

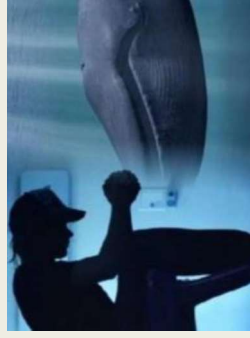


Tagliarsi, bruciarsi o colpirsi per distrarsi da una sofferenza emotiva che non si riesce a gestire e sopportare: è la molla che spinge molti ragazzi a farsi del male da soli. Un fenomeno in crescita, quello dell'auto-lesionismo, anche in Italia, dove almeno 1 adolescente su 7 vi ricorre, come nel resto del mondo. Secondo una ricerca dell'università del Queensland, che ha passato in rassegna una dozzina di studi condotti tra Usa, Canada e Gran Bretagna e pubblicata sulla rivista *Suicide*, a farsi male da solo è 1 adolescente su 5.

In un recente report dell'OMS si afferma che il suicidio e la morte accidentale da autolesionismo erano la terza causa di mortalità degli adolescenti nel 2015, con una stima di 67.000 morti. L'autolesionismo si verifica in gran parte tra gli adolescenti più grandi, e globalmente è la seconda causa di morte per le ragazze adolescenti di età maggiore. È una delle principali cause di morte di adolescenti in Europa e Sud-Est asiatico.

# INFORMIAMOCI

## L'autolesionismo e la Blue Whale



Nel 2017 la sfida di infliggersi pene corporali fino allo step finale di togliersi la vita in diretta streaming si era diffuso tra gli adolescenti. Il fenomeno che è nato e si è diffuso attraverso il web consiste in un percorso di 50 giorni che comincia con pratiche di autolesionismo e finisce con il suicidio del partecipante alla sfida, il tutto documentato attraverso un video o app di live streaming come Periscope o Facebook Live.

*Ho 14 anni e la mia vita è un casino. Fin dall'asilo e dalle elementari venivo esclusa e presa in giro, nessuno mai mi aveva permesso di stare in sua compagnia, ogni volta che chiedevo qualcosa la risposta era la stessa "no!"... mi hanno sempre fatta sentire sola, mi rifugiavo allora in quel solito angolino, da sola, ogni tanto piangevo... poi le elementari: vittima di bullismo (soprattutto verbale, ma più di una volta anche fisico)... mi chiamavano "cicciona, brutta, stupida, fai schifo" e con altri appellativi e offendevano anche la mia famiglia..*

« Il Blue whale e il rischio emulazione Fa leva sulla vulnerabilità dei giovani» Nunzia Ciardi, direttore della polizia postale: attenzione ai segni di malessere e autolesionismo, intervenire subito. In Russia questo gioco» ha causato già 150 suicidi

### **Ci può spiegare bene come funziona?**

«Le prime notizie che abbiamo ricevute dalla Russia evidenziavano modalità precise stabilite da questo "tutor" che impartiva veri e propri ordini ai seguaci».

### **Come venivano agganciati i ragazzi?**

«Con un hashtag su Facebook, una "chiave" che evidenziava l'argomento. Poi partivano le disposizioni: tagliati le braccia, svegliati alle 4 di mattina e gira per casa, guarda un film dell'orrore, infliggi un grande dolore, fatti una balena blu sul braccio. Era un crescendo per 50 giorni fino all'ordine finale: ucciditi».

(CORRIERE DELLA SERA DEL 23 maggio 2017)



LA LEGGE DICE:

## Autolesionismo

**È una condotta deviante.**

La condotta diviene criminale nei casi di:  
**art. 580 c.p. (istigazione al suicidio).**



**B**

# BAITING

L'azionare cani contro belve alla catena (traduzione letterale) .



Prendere di mira utenti (users), nello specifico principianti (new users), in ambienti virtuali di gruppo (es: chat, game, forum) facendoli diventare oggetto di discussioni aggressive attraverso insulti e minacce per errori commessi dovuti all'inesperienza.

Vedi anche: FLAMING

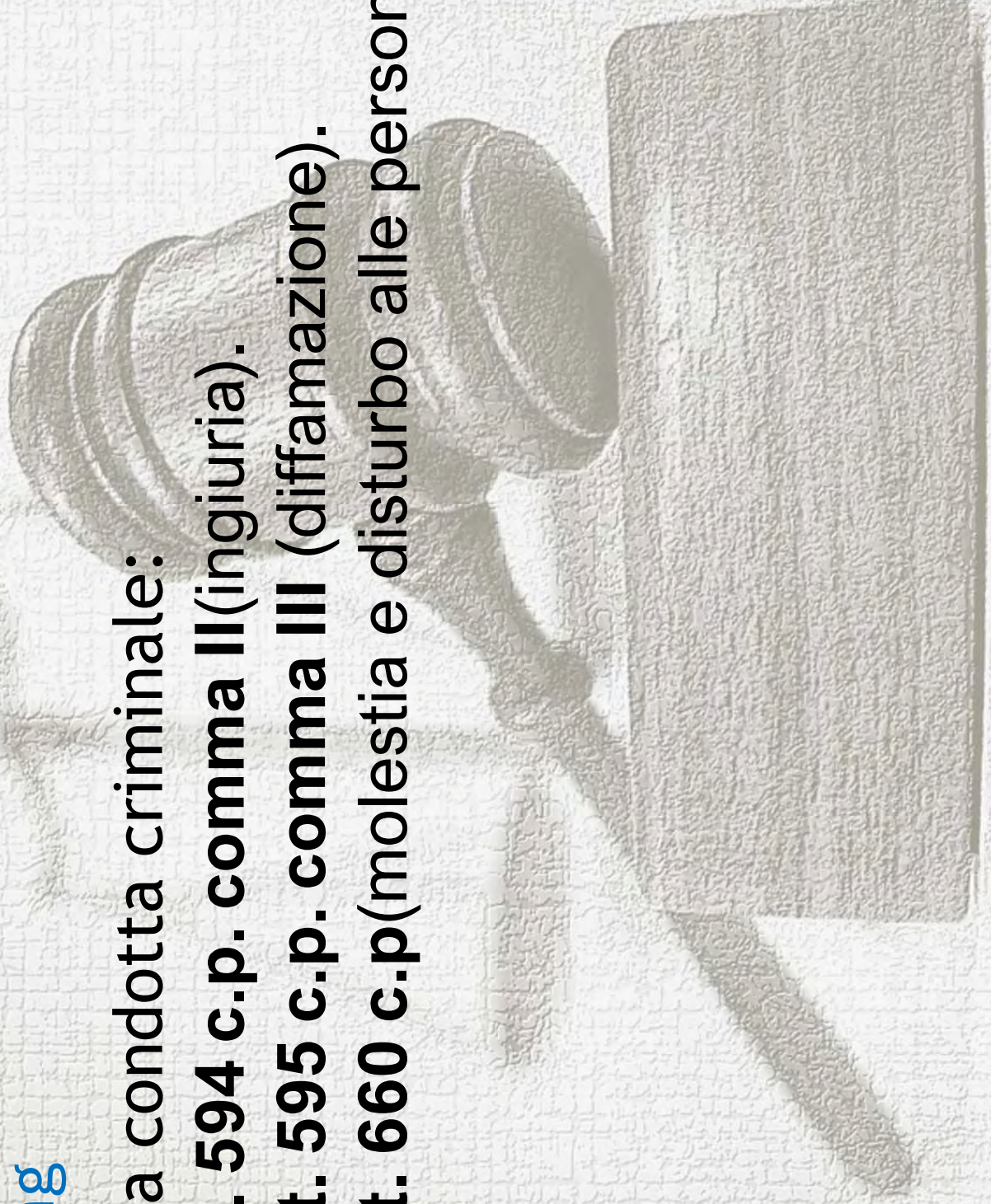


## LA LEGGE DICE:

### Baiting

E' una condotta criminale:

- **art. 594 c.p. comma I**(ingiuria).
- **art. 595 c.p. comma III** (diffamazione).
- **art. 660 c.p.**(molestia e disturbo alle persone).







# BANNARE



*Deriv. Ingl: To ban, bandire, proibire, interdire.*

Impedire a una persona di comunicare con altri utenti appartenenti alla stessa chat o ad un altro ambiente online protetto da password.



Vedi: **Exclusion**



# CANDY GIRL

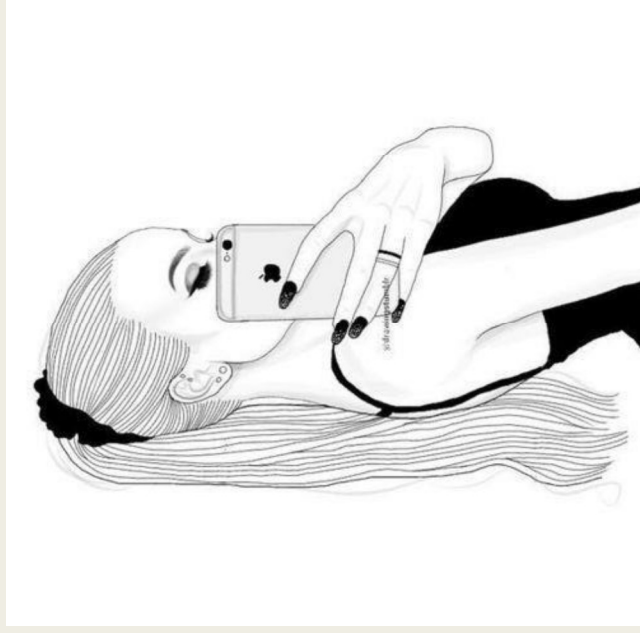


Ragazza candida.

Definizione:

Denudarsi davanti a una webcam per poi vendere le foto in cambio di ricariche telefoniche o regali di scarso valore economico.

Talvolta il fenomeno del Candy Girls è preceduto dal **Dancing Girl**. Queste ultime sono ragazze che si videoregistrano seminude mentre ballano in luoghi pubblici (ma non necessariamente), per postare poi il prodotto on line, al fine di ottenere la maggiore visibilità possibile



# Candy girls

Il fenomeno più eclatante che ha dato voce nazionale alla problematica delle candy girls è stato il caso del 2007 di una ragazza quindicenne di Udine.

Ha usato una net-postazione interna alla scuola per inviare foto personali che la ritraevano nuda in cambio di una ricarica cellulare di venticinque euro.

Attraverso accurate indagini della polizia postale si è scoperto che la stessa attività accomunava tredici minori friulani, tra i dodici e i quindici anni, i quali diffondevano foto sui cellulari o cercavano di adescare sconosciuti in chat contrattando ricariche telefoniche o poste pay, in cambio del proprio nudo.

**Non sono più i pedofili a cercare il minore nelle rete** ma quest'ultimo si 'immola' autonomamente attraverso il suo atteggiamento spregiudicato (Arnaldi, 2011). Un'indagine avviata nel 2010 da Save the Children - su un campione di quattrocentocinquanta tra adolescenti e pre-adolescenti - **rileva che un quarto degli intervistati scambia immagini o video sessuali e il quattordici per cento** – in prevalenza nel Nord Ovest d'Italia ed nel Lazio – **foto di nudo personale, con il fine di ricevere doni in cambio** (cfr. Ipsos, 2010).

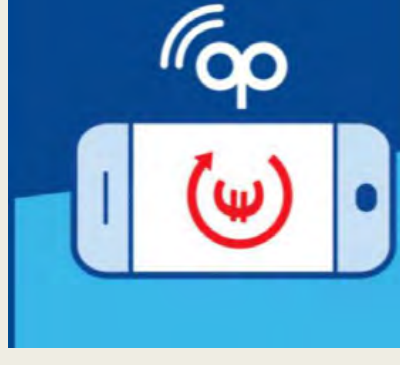
Ciò a cui le candy girls vanno incontro è abbastanza **preoccupante**.

Le foto, una volta condivise in rete, diventano di dominio pubblico e non è più possibile gestirle o recuperarle.

La conseguenza, **oltre un grave danno emotivo, è un'aggressione alla reputazione**.

L'immagine **personale verrà sminuita e ridicolizzata** e questo destabilizzerà maggiormente il soggetto in formazione, già costretto a confrontarsi con le proprie crisi esistenziali.

Per ultimo, ma non meno importante, è **la condivisione o detenzione di foto di questo genere che comporta pene legali, per via dei contenuti pedo-pornografici**. (Firincelli, 2010).



# LA LEGGE DICE:

## Candy Girl

**E' una condotta deviante per chi ne è l'autore.**

E' una condotta criminale nei casi di soggetto che interagisce con l'autore minorene di Candy Girl:

- **art. 600 bis c.p.** (sfruttamento della prostituzione minorile)
- **art. 600 ter c.p.** (pornografia minorile)
- **art. 600 quater c.p.** (detenzione di materiale pornografico)
- **art. 600 quater 1 c.p.** (pornografia virtuale)
- **art. 609 undicies c.p.** (adescamento di minorenni).



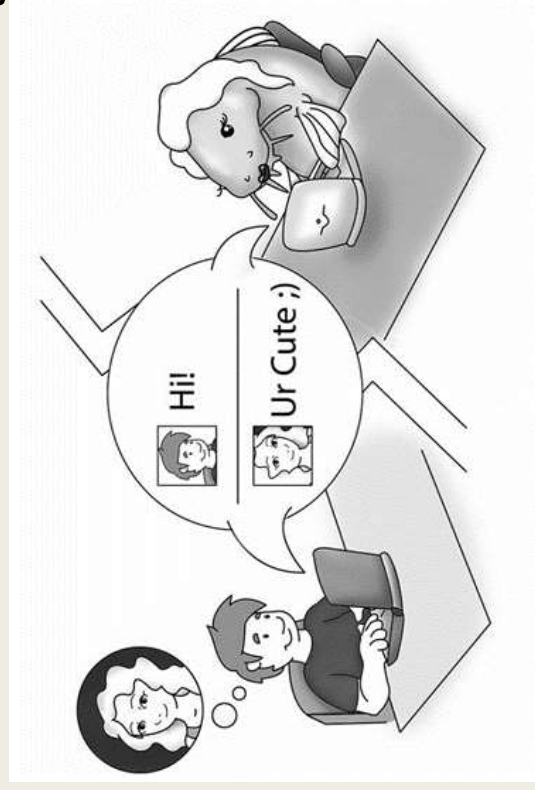
# CATFISH

Pesce gatto (trad. letterale).

utilizzato per indicare chi assume online un'identità falsa perché appartenente ad un altro utente

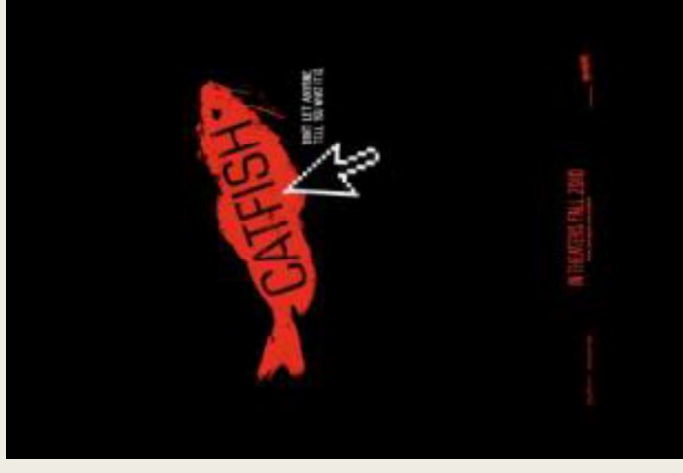


Il termine catfishing deriva dal fatto che i pescatori mettono i merluzzi pescati in vasche insieme a dei pesci gatto: quest'ultimi infastidiscono i merluzzi mordendo loro la coda e così all'arrivo sulla terraferma il pesce, che si è mantenuto attivo, risulta più fresco



# CATFISH

Sui social si moltiplicano anche gli account "fake", quelli falsi. Un fenomeno che assume una rilevanza particolare fra i teenager, che spesso usano falsi profili o identità rubate (il "catfishing") per denigrare altri utenti o per intrecciare relazioni online più accattivanti. Le persone sono spesso ingannate, maltrattate e sfruttate da persone che non sono chi dicono di essere. Ad esempio, pedofili e altri predatori faranno finta di essere giovani adolescenti per sviluppare una relazione con gli adolescenti. Incoraggiano i loro obiettivi a condividere informazioni intime che in seguito vengono utilizzate per attirarli in una riunione. Questi incontri sono estremamente pericolosi perché potrebbero provocare aggressioni o rapimenti.



Catfish, un film documentario americano del 2010. Protagonista del film è Nev, un ventiquattrenne fotografo di New York, che da una semplice richiesta di amicizia su facebook resta coinvolto in una cyber-storia d'amore. Peccato, però, che la ragazza non sia proprio chi dice di essere.

il 14 febbraio – davvero, eh. Sono almeno cinque anni che non festeggio *San Valentino* e non è che mi son svegliato il quattordicifebbraio con l'idea che "Hey, ora apro una chat online e trovo la ragazza della mia vita!". No, non era proprio quello.

La sera del quattordici, comunque, ho aperto un sito dove puoi chattare con persone a caso in giro per il mondo. Da qualche tempo hanno inserito una funzionalità che ti permette di chattare con gente che parla la tua stessa lingua. Dopo un paio di chat completamente casuali, di cui non ricordo il contenuto, mi imbatto in una che dice di essere una ragazza. Il suo esordio è una cosa del tipo "**Sii originale, non scrivere banalità.. come tutti, distinguiti!**". Ora, sia chiaro, io è una vita che sto su Internet e so bene che dietro una chat chiunque può dire d'esser qualcun altro.

Lei comunque diceva di essere Elena, di Roma, 19 anni. Abbiamo parlato per più di un'ora, forse due. **Per tutta la conversazione non ho potuto sapere e non sapevo se dall'altra parte, dietro un monitor di un computer da qualche parte in Italia ci fosse o meno una donna, né la sua età, dovevo fidarmi dell'istinto.** L'istinto mi faceva credere che fosse davvero una ragazza...

LA LEGGE DICE:

## Catfish

**E' una condotta criminale:**

**art. 494 c.p.** (sostituzione di persona)

**art. 615 ter c.p.** (accesso abusivo a un sistema informatico o telematico)

**art. 615 quater c.p.** (detenzione e diffusione abusiva di accesso a sistemi informatici o telematici)

**art. 616 c.p.** (violazione, sottrazione e soppressione di corrispondenza).

Nei casi di tentativi di phishing tramite invio di e-mail:

**640-ter c.p.** (frode informatica).



# Choking game



*Traduzione letterale: Gioco asfissiante.*

- Trattasi di gioco che consiste nell'indurre a una persona consenziente una sensazione di forte vertigine o nel soffocarla.
- Il comportamento trasgressivo è generalmente filmato e poi pubblicato in rete nei principali social network.

*Blue Whale, Fire Challenge e Choking Game* sono solo alcune delle folli sfide che dilagano sul web e trovano terreno fertile di coltura, a fini emulativi, tra i ragazzi di età compresa tra i 9 e i 17 anni, che subiscono pressanti manipolazioni psicologiche, al limite del sadismo, al fine di oltrepassare i propri limiti psico-fisici in uno spirito di costante competizione con sé stessi e con gli altri.



# Choking game

- L'unica regola del *Choking Game* da osservare consiste nell'auto-provocarsi uno svenimento ricorrendo all'iperventilazione, così da bloccare l'afflusso di sangue al cervello mediante compressione della carotide. Ciò che auspicano i giovani giocatori è di poter godere di uno stato di presunta estasi successiva alla perdita dei sensi, alimentando la tendenza tutta adolescenziale a sperimentare sensazioni adrenaliniche da condividere sulle piattaforme social in cerca di accettazione da parte del gruppo di appartenenza.
- Per i teenager, che sottovalutano le conseguenze mortali di tale pratica, suddetto gioco permette loro di "sballarsi" senza ingerire sostanze stupefacenti, mantenendo l'aurea dei "bravi ragazzi".

**LA LEGGE DICE:**

## **Choking game** reato

- art. 56 c.p. (delitto tentato)
- art. 582 c.p. (lesioni personali)
- art. 583 c.p. (circostanze aggravanti)
- art. 579 c.p. (omicidio del consenziente).



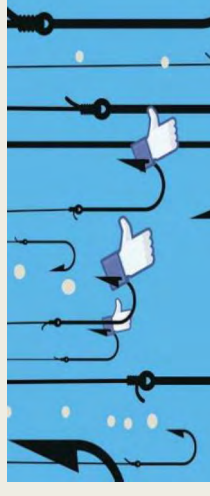
# Click – baiting



*Traduzione letterale:* Esche da click (click bait).

Contenuti e immagini postati sui social network, appositamente studiati per incuriosire e ottenere il maggiore numero di accessi e generare traffico. I link collegati contengono notizie di scarsa qualità e prive di informazioni rilevanti.

Condotta deviante determinata da interessi economici: generare traffico su uno specifico sito.



Generalmente il clickbait si avvale di titoli accattivanti e sensazionalisti che incitano l'utente a cliccare, facendo leva sull'aspetto emozionale di chi vi accede. Il suo obiettivo è quello di attirare chi apre questi link per incoraggiarli a condividerne il contenuto sui social network, aumentandone quindi in maniera esponenziale i proventi pubblicitari.



# LA LEGGE DICE:

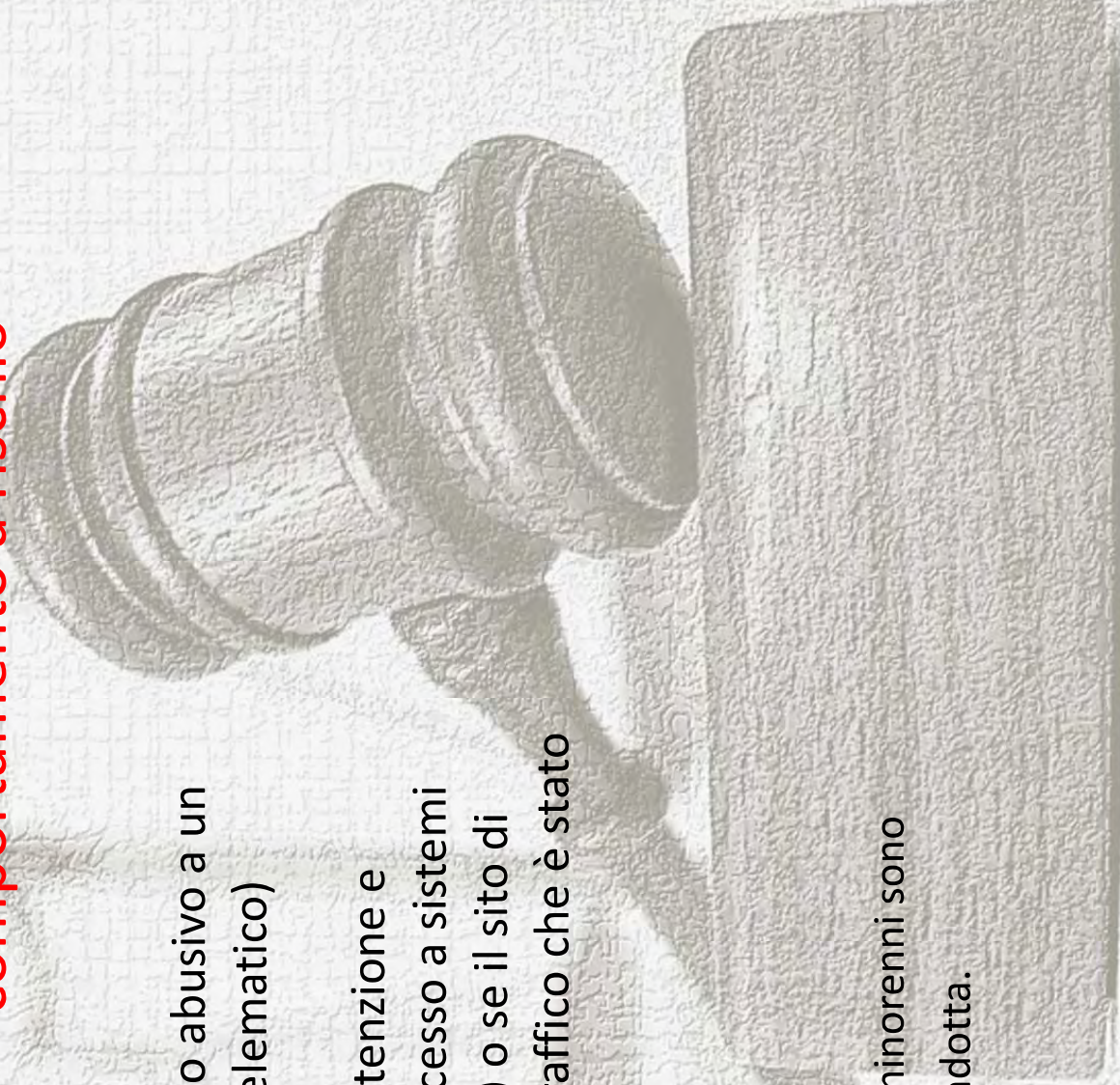
## Click – baiting comportamento a rischio

**art. 615 ter c.p.** (accesso abusivo a un sistema informatico o telematico)

**art. 615 quater c.p.** (detenzione e diffusione abusiva di accesso a sistemi informatici o telematici) o se il sito di destinazione lucra sul traffico che è stato generato)

**art. 640 c.p.** (truffa).

Si precisa che raramente i minorenni sono autori di questo tipo di condotta.



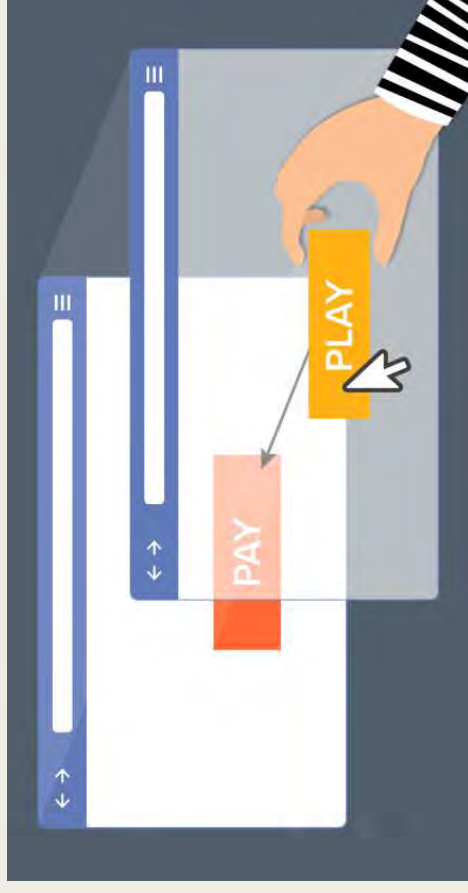
# Clickjacking e Tabnabbing



Rapimento del clic: Oltre al rapimento del clic, possono essere intercettati i tasti premuti, ad esempio quando si inserisce la password dell'email o del conto bancario. Entrambe queste possibilità vengono eseguite senza la cognizione dell'utente.



Trattasi di truffa online che prende di mira le schede aperte (TAB) nel browser sostituendone il contenuto con una pagina identica, creata appositamente per richiedere all'utente a inserire i propri dati personali che saranno poi copiati. È una forma più raffinata di Phishing.



## INFORMIAMOCI

su **Facebook** si sta verificando sempre più spesso un fenomeno abbastanza inquietante e segnalato da varie persone su forum e blog di settore. Chi possiede un account personale spesso si ritrova a **essere fan di pagine che non aveva mai visto prima** e a cui quindi non aveva concesso il proprio “mi piace” volontario. Sono pagine di varia natura che hanno in comune due cose: sono state aperte nel corso dell’ultimo mese e nei commenti ai post c’è **un stuolo di lamentele** di utenti ignari che se le sono ritrovate tra i like senza volerlo.



Il **clickjacking** è una tecnica informatica che sfrutta le vulnerabilità di Javascript per far compiere agli utenti delle azioni diverse da quelle dichiarate. Declinato in salsa Facebook, la pratica prende il nome di **likejacking**. Banalmente: sono su un sito in cui voglio vedere lo streaming di un video, clicco per sbaglio un banner pubblicitario o magari clicco su un punto vuoto dello sfondo e senza saperlo ho messo “mi piace” a una pagina Facebook.

Da questo punto di vista, l’unica soluzione è **stare attenti ai siti che frequentiamo** e soprattutto **valutare bene i link che sono condivisi dai nostri contatti** prima di cliccarci sopra: se per esempio siete su Facebook e una delle vostre amiche ha condiviso la pagina “Raffaella foto pazzesca....” o “Elisabetta come non l’avete mai vista”, è consigliabile non aprire proprio quel link.

**LA LEGGE DICE:**

## **Clickjacking e Tabnabbing**

comportamento a rischio

La condotta diviene criminale se il sito di destinazione lucra sul traffico che è stato generato:

**art. 640 c.p. (truffa).**

Raramente i minorenni sono autori di questo tipo di condotta.







# Cryptolocker ransomware



*Riscatto informatico di crittografia bloccata.*

Sistema di crittografia dati che si diffonde via email.

Il virus scaricato visualizza una finestra pop-up sul computer delle vittime che informa che i file sono stati crittografati e non sono quindi più leggibili. Il virus fornisce alla vittima un timeline per pagare: se il bonifico non è effettuato entro la data indicata, i file crittografati saranno per sempre inaccessibili.

In alcuni casi viene chiesto di effettuare un pagamento in bitcoin, la moneta virtuale non tracciabile, per sbloccare il computer, ma il pagamento non garantisce che i file siano resi fruibili.



# LA LEGGE DICE:

## Cryptolocker ransomware reato

condotta criminale:

**art. 615 ter c.p.** (accesso abusivo in un sistema informatico o telematico)

**art. 615 quater c.p.** (detenzione e diffusione abusiva di codici di accesso a sistemi informatici o telematici)

**art. 640 ter c.p.** (frode informatica)

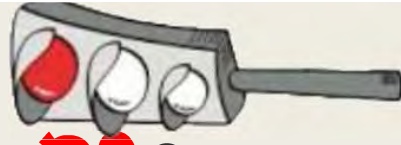
**art. 629 c.p.** (estorsione)

Nel caso di soggetto che diffonda, comunichi o consegni un programma informatico da lui stesso o da altri redatto, avente per scopo o per effetto il danneggiamento di un sistema informatico o telematico, dei dati o dei programmi in esso contenuti o a esso pertinenti, ovvero l'interruzione, totale o parziale, o l'alterazione del suo funzionamento:

**art. 615 quinquies c.p.** (diffusione di programmi diretti a danneggiare o interrompere un sistema informatico).



# Cyberbashing Happy slapping



*Traduzione letterale:*

Maltrattamento informatico.

*Traduzione letterale:* Schiaffeggiamento divertente.

Specifica tipologia di cyberbullismo che consiste nel videoregistrare un'aggressione fisica nella vita reale per poi pubblicarla online.

Trattasi della produzione di una registrazione video di un'aggressione fisica nella vita reale a danno di una vittima e relativa pubblicazione online a cui aderiscono altri utenti, che pur non avendo partecipato direttamente all'accaduto, esprimono commenti, insulti e altre affermazioni diffamanti e ingiuriose. I video vengono votati e consigliati come “preferiti” o “divertenti”.

Questo tipo di violenza sembra coinvolgere una fascia d'età che va dai 12 ai 16 anni. Sembra essere inoltre una violenza esercitata verso i pari o verso coloro che sono ritenuti più deboli.



## INFORMIAMOCI

Una forma evoluta di bullismo è il Cyberbashing o Happy Slapping, letteralmente “maltrattamento informatico” o “schiaffeggiamento divertente”, che prevede una violenza in rete esercitata su un individuo, di fronte ad un gruppo di persone il cui compito risulta essere quello di filmare un’aggressione fisica nella vita reale, con il proprio telefono e divulgarlo successivamente in rete.

Questo tipo di violenza sembra coinvolgere una fascia d’età che va dai 12 ai 16 anni. Sembra essere inoltre una violenza esercitata verso i pari o verso coloro che sono ritenuti più deboli.

Alla base di questo fenomeno sembra esserci la voglia di umiliare, attaccare e denigrare l’altro, per soddisfare il proprio bisogno di sentirsi più forti, sicuri e di valere qualcosa.

Diversi sono i canali social, contenenti questi video, che sono stati aperti e poi chiusi dalla polizia postale, più e più volte, a causa del grande impatto che hanno sulla vita delle vittime.

Un fenomeno violento grande portata, quindi, frequente in Italia, ma anche nel mondo, che preoccupa i ragazzi stessi. Perché di questo si sta parlando: di violenza tra persone. Una violenza verbale che ha la stessa portata di quella fisica.



## LA LEGGE DICE:

# Cyberbashing

Condotta deviante nei casi in cui le aggressioni sono preparate e, quindi, recitate.

Condotta criminale nei casi di vere aggressioni.

- art. 581 c.p. (percosse)
- art. 582 c.p. (lesioni personali)
- art. 583 c.p. (circostanze aggravanti)
- art. 595 c.p. comma III (diffamazione)
- art. 615 bis c.p. (interferenze illecite nella vita privata)
- Sotto il profilo civile:
- art. 10 codice civile, (abuso dell'immagine altrui)
- artt. 96 e 97, legge 22 aprile 1941, n. 633, l'esposizione, la riproduzione e la messa in commercio non consensuali del ritratto di una persona
- In tema di privacy:
- violazione degli articoli 161 e 167 del D.L 196 del 2003

# Cybersquatting o Typosquatting



*Traduzione letterale:*

occupazione abusiva di spazi virtuali.

Trattasi di atto illegale di pirateria informatica, che consiste nell'appropriarsi del nome di un dominio già esistente per poi rivenderlo ad un prezzo molto più alto



*Traduzione letterale:*

Occupazione abusiva di spazi virtuali tramite errore di battitura.

Trattasi di una forma illegale che consiste nel dirigere utenti che per sbaglio commettono un errore nella battitura dell'indirizzo URL, verso siti internet dal nome molto simile.

Spesso questa è una strategia utilizzata per diffondere malware.



# LA LEGGE DICE:

## Cybersquatting o Typosquatting **condotta criminale**

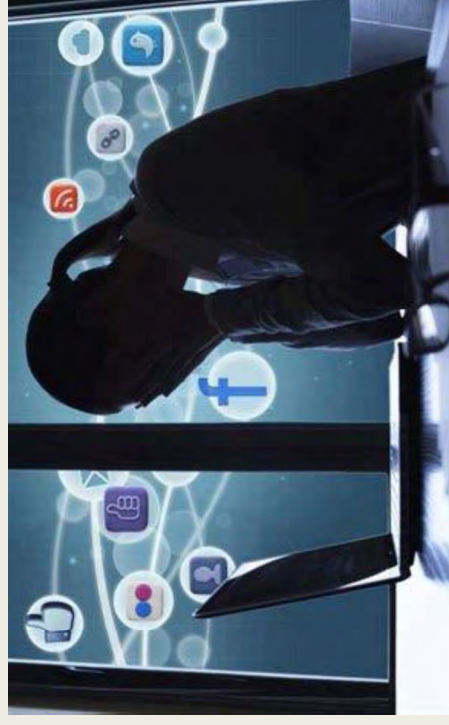
- art. 473 c.p. (contraffazione, alterazione o uso di segni distintivi, di opere dell'ingegno o di prodotti industriali)
  - art. 640 c.p. (truffa)
  - art. 7 c.c. (diritto al nome)
  - art. 2569 - 2574 c.c.
  - D.P.R. 795/1948
  - D.L. 480/1992
  - D.P.R. 595/1993
  - D.L. 189/1996 (normativa marchi e segni distintivi).
- 

# Cyberstalking



Traduzione letterale: Molestia informatica.

Comportamento in rete offensivo e molesto particolarmente insistente e intimidatorio tale da fare temere alla vittima per la propria sicurezza fisica.



## Quali sono i tipi di cyberstalker e come ci si può difendere?

In base alla tipologia di messaggi con cui si aggancia la vittima online possono essere distinti diversi tipi di stalker. Si può trattare di un **troll**, cioè di chi mira a provocare la vittima prescelta e ingaggia una sfida con se stesso per suscitare reazioni nella vittima prescelta. Il **twink** vuole solo infastidire. Per questo mira a creare situazioni di tensione che poi allenta e sminuisce dopo averle create. Il **cheese player** è quello che aggancia la vittima sfruttando i bug dei videogiochi e la invita a giocare in maniera seriale. Tra i cyberstalker può essere inserito anche lo **snert**, acronimo per “snot-nosed egoistical rude teenager”, cioè l’adolescente maleducato ed egoista. Infine c’è il **griever**, il guastafeste maleducato e offensivo che prova piacere nel causare problemi agli altri. Per evitare che messaggi indesiderati online si trasformino in vero e proprio cyberstalking, è fondamentale riconoscere le tecniche utilizzate per agganciare le vittime.



# INFORMIAMOCI

## Il caso di Mattia

Mattia un ragazzo era andato al parco per fare una partita di calcio. Poco prima dell'ultimo gol Mattia vede avanzare l'attaccante della squadra avversaria. Decide di contrastarlo con un fallo e lo atterra. I compagni recuperano la palla e segnano. L'attaccante della squadra gli si avvicina e gli sussurra qualcosa all'orecchio, poi si allontana. Il giorno dopo, Mattia trova un **messaggio nella chat di Watzapp**. Il mittente è il ragazzo della partita, e il testo è una **minaccia** con un chiaro riferimento alla partita di sabato..Un'ora dopo arrivano altri mail che contengono foto violente. L'oggetto è un raggelante: "Vuoi finire così?"

Mattia decide di lasciar perdere. Spera che il ragazzo prima o poi si stancherà. Ma non è così. Dopo un pò, Mattia ricomincia a ricevere **altri messaggi pieni di dettagli su cosa potrebbe succedergli se si facesse trovare in giro da solo**. Mattia inizia ad aver **paura** e comincia a non voler più uscire di casa da solo.

Dopo un mese i messaggi aumentano ulteriormente, ma Mattia preferisce non parlarne con nessuno per non fare la figura del codardo. Ma ora non esce praticamente più e le rare volte che si trova con gli amici passa tutto il tempo a guardarsi intorno, preoccupato.

Il suo migliore amico Francesco si preoccupa per lui ma lui dice che è tutto apposto.

**Mattia minimizza:** prima o poi quel ragazzo smetterà di minacciarmi. Forse.....

**Quando l'harassment diviene particolarmente insistente ed intimidatorio e la vittima comincia a temere per la propria sicurezza fisica, il comportamento offensivo assume la denominazione di **cyber-persecuzione**.**

**E' facile riscontrare il cyberstalking nell'ambito di relazioni fortemente conflittuali con i coetanei o nel caso di rapporti sentimentali interrotti.**

**In questo caso, il cyberbullo, oltre a minacciare la vittima di aggressioni fisiche può diffondere materiale riservato in suo possesso (fotografie sessualmente esplicite, videoclip intimi, manoscritti personali) nella rete.**

**LA LEGGE DICE:**

# Cyberstalking reato

**.art. 595 c.p. comma III**  
(diffamazione)

**.art. 580 c.p.** (istigazione al suicidio)

**.art. 610 c.p.** (violenza privata)

**.art. 612 c.p.** (minaccia)

**.art. 612 bis c.p.** (atti persecutori)

**.art. 660 c.p.** (molestia e disturbo  
alle persone)



D

# Denigration



*Traduzione letterale: Denigrazione*



- Attività offensiva intenzionale dell'aggressore che mira a danneggiare la reputazione e la rete amicale di un'altra persona, concretizzabile anche in una singola azione capace di generare, con il contributo attivo non necessariamente richiesto, degli altri utenti di internet (“reclutamento involontario”), effetti a cascata non prevedibili.



# Denigration

L'obiettivo del cyberbullo può essere quello di danneggiare la reputazione o le amicizie di un coetaneo, diffondendo on line pettegolezzi e/o altro materiale offensivo.

I cyberbulli possono, infatti, inviare o pubblicare su internet immagini (fotografie o videoclip) alterate della vittima, ad esempio, modificando il viso o il corpo dello studente target al fine di ridicolizzarlo, oppure rendendolo protagonista di scene sessualmente esplicite, attraverso l'uso di fotomontaggi.

In questi casi, i coetanei che ricevono i messaggi o visualizzano su internet le fotografie o i videoclip non sono, necessariamente, le vittime (come, invece, prevalentemente avviene nell'harassment e nel cyberstalking) ma **spettatori**, talvolta **passivi** del cyberbullismo (quando si limitano a guardare), più facilmente **attivi** (se scaricano – download – il materiale, lo segnalano ad altri amici, lo commentano e lo votano).

Dunque, a differenza di quanto avviene nel cyberstalking, l'attività offensiva ed intenzionale del cyberbullo può concretizzarsi in una sola azione (esempio: pubblicare una foto ritoccata del compagno di classe), capace di generare, con il contributo attivo, ma non necessariamente richiesto, degli altri utenti di internet ("reclutamento **involtario**", Pisano, 2008), effetti a cascata non prevedibili.

La denigration è la forma di cyberbullismo più comunemente utilizzata dagli studenti contro i loro docenti: numerosi sono, infatti, i videoclip, gravemente offensivi, presenti su internet, riportanti episodi della vita in classe. In alcuni casi le scene rappresentante sono evidentemente false e, dunque, ri-costruite ad hoc dallo studente, talvolta sono, purtroppo, vere.

**LA LEGGE DICE:**

# Denigration reato

- **art. 595 c.p. comma III** (diffamazione)
- **art. 615 bis c.p.** (interferenze illecite nella vita privata)
- **art. 528 c.p.** (pubblicazioni oscene) **depenalizzato dal d.lgs. n. 8/2016**
- **art. 600 ter c.p. comma III** (divulgazione materiale pedopornografico)
- Inoltre, sotto il profilo civile:
- **art. 10 codice civile** (abuso dell'immagine altrui)
- **artt. 96 e 97, legge 22 aprile 1941, n. 633**, l'esposizione, la riproduzione e la messa in commercio non consensuali del ritratto di una persona.
- Infine, in tema di privacy:
- **violazione degli articoli 161 e 167 del D.L 196 del 2003**