

REPORT ANNUALE 2025

pedofilia e
pedopornografia

Bambini
Vittime



Indice

5

Introduzione

di Don Fortunato Di Noto

9

OS.MO.CO.P.

Osservatorio Mondiale Contro la Pedofilia

10

Convenzioni Meter - Polizie

13

Rapporti istituzionali

14

Meter Segnalatore Attendibile
Riconoscimento AGCOM

16

MONITORAGGIO INTERNET

16

Sintesi dati Report 2025 - Bambini vittime

18

Storico monitoraggio

21

L'ECOSISTEMA DELL'ABUSO: DAI SOCIAL ALLE CHAT CRITTOGRAFATE

22

Piattaforme *online* e app di messaggistica

22

TikTok

24

X (ex Twitter) e Grok

25

App di messaggistica

26

Signal: complice della pedocriminalità

29

Telegram: dalla crittografia all'abuso sui minori

32

ABUSI DIGITALI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

33

L'IA usata per produrre CSAM: creare immagini realistiche di minori inesistenti

34

Perché è violenza reale?

36

Le criticità del modello *Grok* nella generazione di *deepfake*

40

LA GEOGRAFIA DIGITALE DELL'ABUSO: UN FENOMENO GLOBALE E DELOCALIZZATO

41

Non esistono confini

42

Analisi dei domini nazionali

44

Analisi dei domini generici

46

Storico *link* denunciati

47

Collocazione geografica dei *server*

50

Monitoraggio per mese

52

Fasce di età monitorate: foto, video, *link*

58

GIOCHI ONLINE E POTENZIALI RISCHI

62

Adescamento e gioco

63

Strategie di adescamento

64

Roblox

67

Cyberbullismo e gioco

68

Non solo Roblox

68

Come si difendono i minori da tali minacce?

70

Cosa può fare un genitore

72

DALLE PERVERSIONI ALLA PEDOFILIA CULTURALE

74

Pedomama

75

Abuso sessuale con animali

75

Abuso di minori su minori

78

Abusi sui minori disabili

80

Cartoni animati pornografici

81

Pedofilia culturale

84

PEDOFILIA E PEDOPORNOGRAFIA: DIMENSIONI, DINAMICHE E IMPATTO SOCIALE

85

Pedofilia e pedopornografia

87

Il cyber-pedofilo

89

Tipologie di pedofili in rete

CHI NON VEDE NON PUÒ CAPIRE

Introduzione di Don Fortunato Di Noto

Fondatore e Presidente Associazione Meter

I bambini sono ancora vittime.

È doveroso iniziare la riflessione che accompagna il Report 2025 partendo da questa nuda verità.

Spesso si tende a confinare il contrasto alla pedofilia e alla pedopornografia *online* in una dimensione esclusivamente “virtuale”, percependo il materiale multimediale come un elemento astratto, disconnesso dalla realtà fisica. È invece imperativo ribadire che ogni singola immagine, ogni singolo video, costituiscono la prova di un abuso sessuale realmente perpetrato. Dietro ogni *pixel* non vi è una finzione, ma la violazione tangibile dell'integrità fisica e psichica di un minore, avvenuta in contesti di quotidianità trasformati in scenari di reato.

L'Associazione Meter, attraverso la pubblicazione del “Report 2025 - Bambini Vittime”, intende fornire non solo un rendiconto delle attività di monitoraggio, ma soprattutto uno strumento di analisi rigorosa, necessario per comprendere l'evoluzione di una delle più gravi e sottaciute piaghe della società contemporanea.

A differenza di altre forme di violenza fisica, che essendo visibili generano un immediato allarme sociale, l'abuso pedocriminale *online* si consuma nel silenzio e nella segretezza. L'impossibilità di “vedere” direttamente l'orrore porta a una pericolosa sottovalutazione del rischio e dell'impatto devastante sulle vittime.

A ciò si aggiunge una preoccupante dinamica di “non-empatia”. Si rileva, infatti, una tendenza a minimizzare la gravità degli abusi quando questi coinvolgono minori appartenenti a contesti geografici distanti o di nazionalità straniera. È fondamentale sottolineare come la distanza chilometrica non possa e non debba tradursi in una distanza morale: il crimine non ha confini e la tutela della dignità dell’infanzia deve essere un principio universale, scevro da logiche di prossimità territoriale.

Il 2025 segna un punto di svolta drammatico con l’ingresso dell’Intelligenza Artificiale (IA) sul *Child Sexual Abuse Material* (CSAM). Le tecnologie generative non solo facilitano la creazione di materiale ibrido, rendendo più complessa l’identificazione delle vittime reali, ma offrono ai predatori nuovi strumenti per l’adescamento e l’elusione dei controlli. L’IA rischia di diventare, anzi, è già diventata, un moltiplicatore di violenza. Ad ogni immagine creata con l’IA, un

pedocriminale ne cerca una reale, e questo comporta una maggiore domanda di materiale puro.

L’analisi condotta nel 2025 conferma, inoltre, il consolidamento delle piattaforme di messaggistica istantanea e dei sistemi di crittografia come infrastrutture privilegiate per la distribuzione di materiale pedopornografico. Questi strumenti, nati per tutelare la *privacy*, vengono sistematicamente strumentalizzati per garantire l’anonimato ai circuiti pedocriminali, creando “zone franche” digitali difficilmente penetrabili dalle comuni attività di indagine.

In questo contesto, emerge con chiarezza come la mera rimozione dei contenuti da parte delle piattaforme e dei *provider* non possa essere considerata una risposta sufficiente. Per l’Associazione Meter è essenziale che ogni segnalazione non si esaurisca in un intervento di rimozione, ma venga sistematicamente trasmessa alle autorità competenti, affinché possa tradursi in attività investigative e in efficaci azioni giudiziarie a tutela delle vittime.

Parallelamente, Meter continua ad intervenire con strategie già consolidate, che includono la corretta informazione, l’adeguata formazione di quanti operano nei contesti educativi, nonché la cura e l’accompagnamento delle vittime e dei sopravvissuti agli abusi presso il Centro Ascolto.

I dati del “Report Meter 2025 - Bambini Vittime” sono frutto dell’attività di monitoraggio dell’Associazione Meter, svolta in via esclusiva, senza l’intermediazione di agenzie di analisi esterne. Questa autonomia è resa possibile da una competenza consolidata che rende Meter, nel contesto italiano odierno, l’unica organizzazione in grado di presidiare il fenomeno della pedofilia, pedopornografia e pedocriminalità con un approccio concretamente operativo, andando oltre la mera osservazione statistica.



OS.MO.CO.P

Osservatorio Mondiale Contro la Pedofilia

L'attività tecnica e informatica dell'associazione Meter si basa principalmente sull'**OS.MO.CO.P.** (Osservatorio Mondiale Contro la Pedofilia). È un ufficio di Meter altamente specializzato per il **monitoraggio**, la **rilevazione** e la **catalogazione** di contenuti pedopornografici *online*.

Opera attraverso un sistema di **scansione automatizzata e manuale della rete**, in particolare di siti, piattaforme di condivisione, forum, servizi di messaggistica e canali cifrati. La piattaforma è in grado di individuare indicatori sospetti e di analizzare *pattern* ricorrenti, grazie all'impiego di algoritmi personalizzati, *machine learning* e strumenti di correlazione tra dati.

I contenuti pedopornografici attraverso il **Meter Analyst** – sistema ideato da Meter – vengono registrati, verificati e classificati, con attenzione particolare alla conservazione delle evidenze digitali secondo criteri di integrità, tracciabilità e legalità, nel rispetto delle normative vigenti.

La piattaforma consente anche la generazione automatica di report dettagliati che vengono trasmessi alle autorità competenti, in particolare alla Polizia Postale.

L'approccio informatico adottato da Meter prevede un costante aggiornamento del *software*, sia per tenere il passo con l'evoluzione delle tecnologie digitali, sia per rispondere in modo efficace all'uso sempre più sofisticato degli strumenti *online* da parte dei criminali.

Convenzioni *Meter* - Polizie



Nel 2008 è stata siglata la Convenzione fra la Polizia Postale e delle Comunicazioni e l'Associazione Meter. Il costante confronto fra i due enti ha fatto sì che numerosi siti collocati ai primi posti della black list della Polizia Postale siano stati oggetto delle segnalazioni provenienti da Meter. Grazie alla propria esperienza e alla presenza nel database UNICRI, l'Associazione collabora con il C.N.C.P.O (Centro Nazionale per il Contrasto della Pedopornografia *Online*) della Polizia di Stato, nel rispetto delle normative vigenti in materia.

La convenzione, rinnovata nell'aprile 2023 con il Dipartimento della Pubblica Sicurezza del Ministero dell'Interno – Direzione centrale per la Polizia Stradale, Ferroviaria, delle Comunicazioni e per i Reparti Speciali della Polizia di Stato, delinea le competenze specifiche delle parti firmatarie per un'azione comune di contrasto della pedopornografia su Internet, per l'individuazione delle vittime e per lo studio dei fenomeni connessi all'utilizzo della rete da parte dei minori, in un'ottica non soltanto repressiva ma soprattutto preventiva ed educativa.

Obiettivo comune è la realizzazione di iniziative congiunte in materia di promozione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza nell'ambito della tutela dei minori da ogni forma di violenza e abuso *online*, nello specifico:

- segnalazioni, da parte dell'Associazione Meter, di contenuti di sfruttamento sessuale in danno di minori *online*, secondo procedure concordate con il C.N.C.P.O.;
- azioni di sensibilizzazione e informazione volte a un uso consapevole delle tecnologie digitali;
- iniziative tese a favorire l'emersione delle segnalazioni e l'individuazione delle vittime, in conformità ai fini statutari dell'Associazione;
- attività di studio e analisi dei fenomeni oggetto del Protocollo.



Dal novembre 2017, l'Associazione Meter è partner ufficiale della Polizia polacca nella lotta alla pedofilia e pedopornografia *online*. L'accordo, stilato sulla falsariga di quello che regola i rapporti tra la Polizia Postale italiana e Meter, prevede che l'Associazione trasmetta alla Polizia polacca, saltando qualsiasi pastoia burocratica, attraverso un indirizzo email diretto, tutte le segnalazioni inerenti *server*, utenti e materiale polacco. Da qui la Polizia polacca potrà avviare le sue indagini.

Tali convenzioni sono importanti perché la lotta contro i crimini a danno dei bambini richiede operatività, tempestività e risposte concrete, obiettivi raggiungibili solo con la cooperazione fra le Polizie e leggi adeguate, comuni a tutti gli Stati dell'Europa e del mondo.

Rapporti istituzionali

Oltre alla fondamentale sinergia con le polizie, l'Associazione Meter ha intessuto negli anni significativi rapporti istituzionali che le hanno consentito di partecipare ad importanti tavoli tecnici e soprattutto di poter dare un contributo sulle questioni afferenti alla violenza tra i minori e ai danni di bambini e adolescenti oggetto del lavoro quotidiano dell'ente.

La presenza in contesti istituzionali conferma l'importanza dell'attività e il riconoscimento come punto di riferimento per la lotta a pedofilia e pedopornografia. In elenco, i rapporti istituzionali:

- Parlamento Europeo (interrogazioni, proposte di legge)
- Parlamento Italiano (audizioni nelle commissioni, proposte di legge)
- Ministero dell'Interno: Dipartimento della Pubblica Sicurezza, Direzione centrale per la Polizia Stradale, Ferroviaria, delle Comunicazioni e per i Reparti Speciali della Polizia di Stato
- Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento per le politiche della famiglia – Osservatorio per il contrasto della pedofilia e della pornografia minorile
- Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento per le politiche della famiglia – Tavolo tecnico per la prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo
- Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM), Segnalatore Attendibile (cd. Trusted Flagger)
- Regione Sicilia, Assessorato della famiglia, delle politiche sociali e del lavoro
- Pontificia Commissione Tutela Minori
- Servizio Nazionale Tutela Minori, CEI
- C.E.Si - Conferenza Episcopale Siciliana
- COPERCOM, Coordinamento delle Associazioni per la comunicazione
- Diocesi italiane ed estere
- Università (protocolli di collaborazione per percorsi formativi e ricerca)



Meter Segnalatore Attendibile Riconoscimento AGCOM

L'Associazione Meter nel corso del 2025 ha ottenuto da AGCOM il riconoscimento della qualifica di **Segnalatore Attendibile** (cd. **Trusted Flag-ger**) per la fascia di età tra 0 e 18 anni in relazione ai temi della violazione della protezione dei dati, della *privacy* e condivisione non consensuale di materiale, del bullismo/intimidazione *online*, dei contenuti pornografici o sessualizzati, delle violazioni delle norme a tutela dei minori.

La figura del *Segnalatore Attendibile* è essenziale per l'attuazione del *Digital Services Act* (DSA), garantendo una segnalazione rapida ed efficace dei contenuti illegali alle piattaforme *online*.

La qualifica viene riconosciuta ai soggetti che abbiano dimostrato di soddisfare specifiche condizioni di capacità e competenza, di indipendenza dai fornitori di piattaforme *online* e di svolgere la propria attività di segnalazione in modo diligente, accurato e obiettivo.

In particolare, Associazione Meter è il *Segnalatore Attendibile* per la fascia di età da zero a diciotto anni per le seguenti aree di competenza:

- Violazioni della protezione dei dati, della *privacy* e condivisione non consensuale di materiale;
- Bullismo/intimidazione *online*;
- Contenuti pornografici o sessualizzati;
- Violazioni delle norme a tutela dei minori.

Nella delibera pubblica di AGCOM (N. 254/25/CONS) si evidenzia come l'Associazione Meter sia da sempre impegnata, in modo continuativo e strutturato, nella prevenzione e nel contrasto alla pedofilia e alla pedopornografia *online*, rappresentando una realtà pionieristica in Italia e in Europa e collaborando stabilmente con le autorità competenti nazionali e internazionali.

Monitoraggio internet

SINTESI DATI REPORT 2025

Bambini vittime



FOTO
785.072



VIDEO
1.733.043



LINK
2.037



PROTOCOLLI
1.106



GRUPPI SOCIAL E CHAT
655



CARTELLE COMPRESSE
4.964



MINORI VITTIME DI DEEPUDE
8.213



STORICO Monitoraggio

Aggiornato al 2025

dal 2002

Protocolli inviati alle polizie
70.623

Link segnalati
235.387

dal 2007

Dal 2007 l'opera di sensibilizzazione dell'Associazione ha permesso di raccogliere nuovi dati provenienti dalle segnalazioni da parte di utenti.

Segnalazioni form da utenti
18.608

dal 2008

Operazioni di Polizia
a seguito di segnalazioni di *Meter*
25

dal 2008

La nascita dei *social network* consegna ai *cyber-pedofili* nuovi spazi per condividere materiale pedopornografico.

Gruppi social e chat
10.425

dal 2012

L'azione dei *cyber-pedofili* si sposta sempre di più nel *deep web*, l'area sommersa della rete Internet, in cui è più facile la circolazione di materiale illecito.

Link deep web
48.024

dal 2014

Nel 2014 i tecnici dell'Associazione sviluppano una piattaforma strutturata per il monitoraggio della rete. *Meter* continua costantemente a perfezionare gli strumenti di monitoraggio e incrementa ogni anno la ricerca.

Foto denunciate
30.126.370

Video denunciati
11.922.321

Mega archivi denunciati
21.940

A close-up photograph showing several hands holding smartphones. The focus is on the hands and the devices, with the faces of the people in the background being out of focus. The lighting is bright, creating a high-contrast scene.

L'ECOSISTEMA DELL'ABUSO: DAI SOCIAL ALLE CHAT CRITTOGRAFATE

Il panorama della **pedocriminalità digitale** non è più frammentato, ma si è evoluto in un ecosistema organico e interconnesso, strutturato per massimizzare la diffusione del materiale e minimizzare i rischi per i criminali.

Nelle pagine che seguono analizzeremo questa “filiera dell’abuso”: si parte dalle **piattaforme social mainstream**, utilizzate come vetrine apparentemente innocue, per scendere nelle zone d’ombra delle **app di messaggistica crittografata**, laddove si scambia e vende il materiale pedopornografico. Esamineremo poi come l’**Intelligenza Artificiale** stia abbattendo ulteriori barriere, trasformando la violenza virtuale in traumi reali.



PIATTAFORME ONLINE E APP DI MESSAGGISTICA

TIKTOK

Il monitoraggio ha mostrato una prevalenza di minori esposti *online*, ricompresi nella fascia d'età che va dagli 8 ai 13 anni, pari a circa l'80% del totale monitorato.

L'attività di monitoraggio ha permesso di individuare **350 video** che, pur mantenendo un'apparenza di neutralità nei contenuti visivi, vengono utilizzati in modo strumentale per veicolare materiale illecito. La criticità principale risiede nella sezione commenti, trasformata in un vero e proprio *hub* di smistamento per contenuti pedocriminali. Sotto questi video, che spesso ritraggono minori in contesti quotidiani e apparentemente innocui, gli utenti hanno inserito vari *link* cliccabili esterni che fungono da ponte verso altre destinazioni.

I video sono caricati da minorenni, spesso inconsapevoli dei rischi e privi di un'adeguata supervisione familiare. I contenuti, che nascono come innocui o legittimi, vengono intercettati e sfruttati da reti di utenti che ne colonizzano la sezione commenti. È proprio qui che vengono inseriti i *link* di reindirizzamento verso piattaforme esterne, gruppi privati o siti dedicati allo scambio di pornografia non consensuale e di materiale pedopornografico.

In questo scenario, la piattaforma ospitante viene utilizzata come un vettore involontario: il video del minore funge da punto di aggregazione, permettendo di deviare il traffico verso archivi pedopornografici, aggirando in tal modo i sistemi di moderazione che bloccherebbero la pubblicazione diretta di contenuti espliciti.



VIDEO HUB PER VEICOLARE MATERIALE ILLECITO

350



In realtà, le Condizioni Generali di contratto di *TikTok*, applicabili agli utenti di UE, Svizzera e Regno Unito, prevedono (art. 4.3) che l'utente può utilizzare la Piattaforma solo se ha compiuto almeno 13 anni di età, anche se per alcune funzionalità è richiesta un'età superiore, come ad esempio per la messaggistica diretta (16 anni), per *TikTok LIVE*, cioè per trasmettere in diretta *streaming* e utilizzare le funzionalità di *streaming* in diretta (18 anni) e per interagire con gli Articoli Virtuali (18 anni).

X (EX TWITTER) e GROK

Una dinamica analoga, e per certi versi più complessa, si registra sulla piattaforma X (ex Twitter). Qui il fenomeno assume un carattere “cross-platform”: gli utenti prelevano immagini e video di minori da social network come Instagram o TikTok — dove i contenuti di minorenni erano stati pubblicati originariamente in contesti innocui — e li ripubblicano su X senza alcun consenso.

Una volta trasferito il materiale sulla piattaforma, l'abuso si intensifica attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale. All'interno dei thread e delle discussioni, infatti, non ci si limita allo scambio di link esterni verso siti illeciti, ma avviene la condivisione diretta di materiale generato tramite IA. Nello specifico, si riscontra l'utilizzo di Grok per la creazione di deepnude, ovvero la manipolazione digitale delle foto originali per rimuovere virtualmente i vestiti ai minori ritratti. Queste immagini sintetiche vengono poi scambiate pubblicamente nei commenti, trasformando il contenuto rubato in materiale pedopornografico generato artificialmente.

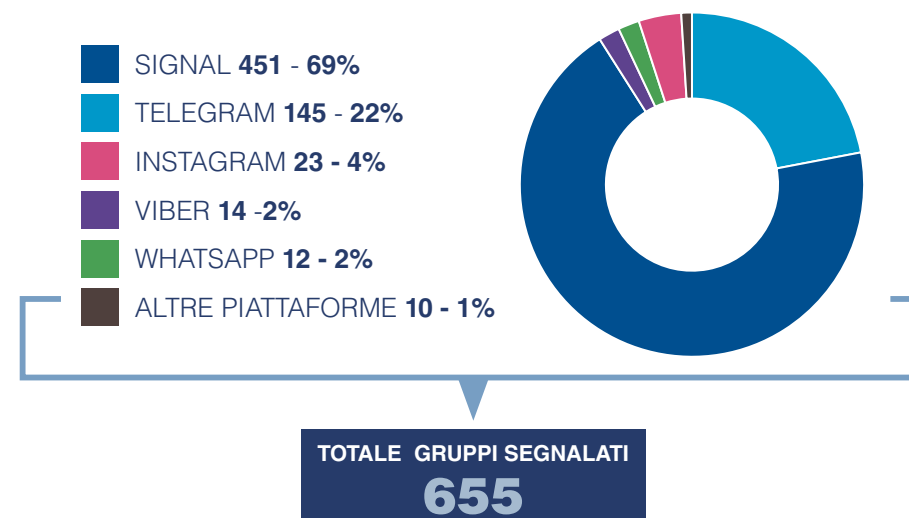


APP DI MESSAGGISTICA

L'anno 2025 ha visto un consolidamento massiccio dell'uso di Telegram, Signal e Viber per la diffusione e la compravendita di materiale pedopornografico (CSAM).

La sfida principale per il monitoraggio è rappresentata dalla crittografia end-to-end (E2EE). Questa tecnologia, nata per tutelare la privacy dei cittadini, garantisce che solo mittente e destinatario possano leggere i messaggi, rendendo il contenuto “invisibile” anche ai gestori dell'app e alle autorità competenti.

Distribuzione dei gruppi segnalati:



QUESTI AMBIENTI DIGITALI FAVORISCONO

Gruppi chiusi con comunicazione diretta

Adescamento tramite profili falsi

Diffusione di contenuti tramite cloud, forum e canali pubblici scarsamente moderati



SIGNAL: COMPLICE DELLA PEDOCRIMINALITÀ

Nel mondo sempre più connesso e digitale di oggi, la questione della *privacy* e della *sicurezza dei dati* è diventata cruciale. In questo contesto, *Signal* emerge come una delle applicazioni di messaggistica più rispettate e utilizzate a livello globale, grazie alla crittografia *end-to-end* e alla protezione delle comunicazioni degli utenti.

Signal è un'applicazione di messaggistica istantanea che offre funzionalità di *chat*, chiamate vocali e videochiamate, tutte protette da una forte crittografia. L'app è disponibile per diverse piattaforme, tra cui iOS e Android, permettendo agli utenti di comunicare in modo sicuro senza il rischio di intercettazioni. *Signal* è progettata per essere semplice e intuitiva, con un'interfaccia che ricorda quella di altre popolari applicazioni di messaggistica. Tuttavia, ciò che la distingue è la sua filosofia di riservatezza: non raccoglie dati personali, non mostra pubblicità e viene finanziata principalmente da donazioni e fondazioni private.



Il Parlamento Europeo e il Consiglio dell'Unione europea hanno adottato un provvedimento che consente ai *provider* di servizi di comunicazione interpersonale (come *WhatsApp*, *Messenger*, *Telegram* ed altri) di attuare un controllo sistematico e massivo del contenuto delle *chat* private. Lo scopo è quello di individuare contenuti che rivelano abusi sessuali sui minori. Si tratta del Regolamento 2021/1232, noto anche come *ChatControl*, modificato con Regolamento 2024/1307 del 29 aprile 2024. Il *Chat Control* è una deroga (fino al 3 aprile 2026) all'articolo 5, paragrafo 1, e all'articolo 6, paragrafo 1 della Direttiva 2002/58/CE (Direttiva *ePrivacy*), in cui si vieta ai *provider* di porre in essere attività di sorveglianza, intercettazione o conservazione delle comunicazioni elettroniche, salvo il caso in cui l'utente non abbia prestato il proprio consenso o il *provider* sia stato espressamente autorizzato per legge. Il 26 novembre 2025 i rappresentanti permanenti dei 27 stati membri dell'Unione europea hanno approvato la posizione negoziale del Consiglio sul regolamento per prevenire e contrastare gli abusi sessuali sui minori *online*. Il voto, svoltosi a Bruxelles e che ha registrato l'astensione di Italia e Germania, apre ora la strada al negoziato per definire il testo definitivo della norma.

Storia e controversie

Nel 2016 *Signal* ha dovuto affrontare pressioni a livello globale, in quanto i governi di vari paesi hanno espresso preoccupazioni riguardo all'uso della crittografia da parte di applicazioni di messaggistica. Tali governi hanno sostenuto che la crittografia *end-to-end* potrebbe ostacolare le indagini su attività criminali. Questo ha portato a dibattiti accesi sul bilanciamento tra sicurezza e *privacy*.

Un aspetto controverso dell'uso delle piattaforme di messaggistica crittografate è l'eventuale sfruttamento da parte di attori malintenzionati per scopi illeciti. *Signal* non è esente da queste preoccupazioni. Sebbene l'app stessa abbia una politica rigorosa contro l'abuso della sua piattaforma, ci sono stati casi in cui è stata utilizzata per coordinare attività illegali, come traffico di droga e *cyberbullismo*, ma mai per sgominare i traffici di pedocriminalità, fino al 2025.

Signal e il suo *team* di sviluppo hanno costantemente sostenuto che la creazione di strumenti di comunicazione sicuri non è di per sé problematica, ma lo è l'idea di limitare la *privacy* degli utenti sulla base delle azioni di pochi. La loro posizione è che il diritto alla *privacy* dovrebbe essere garantito a tutti, indipendentemente da come venga utilizzato il *software*.

Le denunce di Meter contro Signal

L'app è diventata un "rifugio sicuro" per i pedopornografi.

Signal è quindi "**complice del male**", rende estremamente difficile, se non impossibile, alle autorità, l'identificazione dei criminali e la rimozione del materiale illegale. Se da un lato la *privacy* è un diritto fondamentale, dall'altro la stessa *privacy* non può trasformarsi in un'arma per proteggere abusi così gravi.

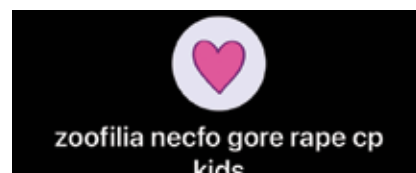
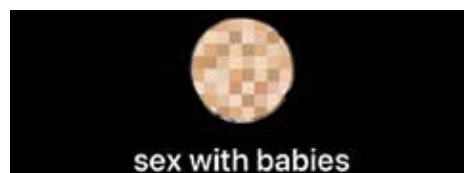
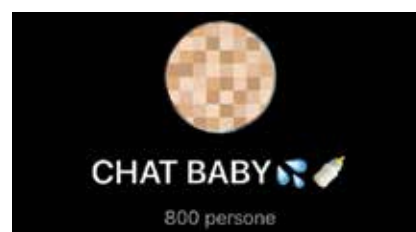
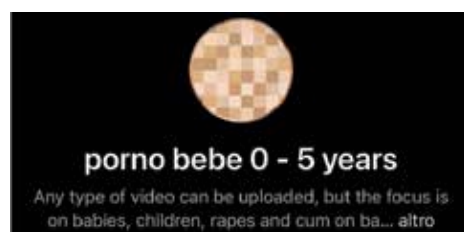
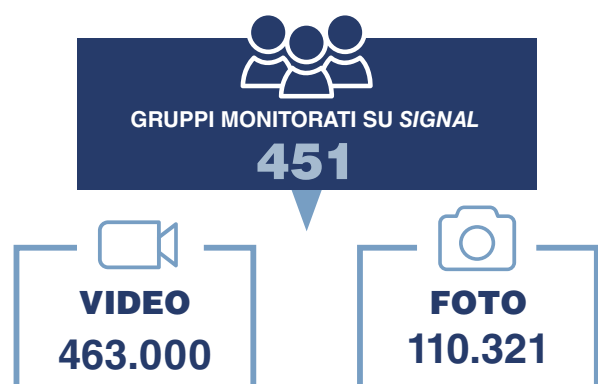


I dati

La criticità di *Signal* è la mancanza di controlli adeguati che potrebbero prevenire la diffusione di questi contenuti.

Nell'anno 2025 sono stati monitorati **451 gruppi**, con all'interno, **463.000 video** e **110.321 foto**.

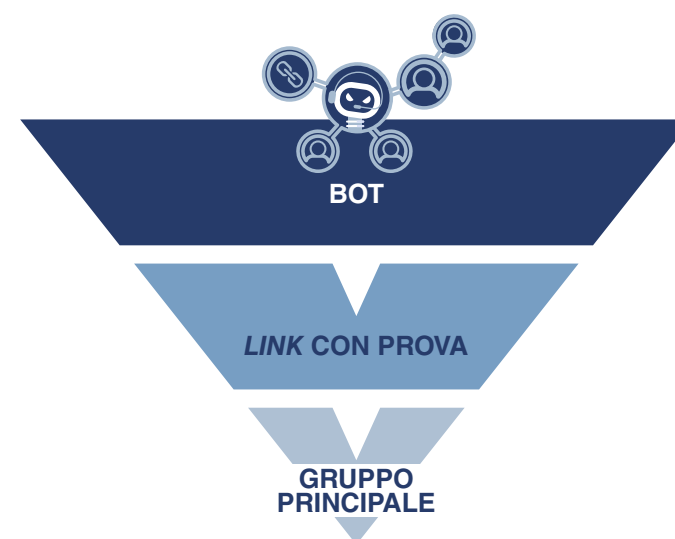
L'analisi condotta dall'Associazione Meter evidenzia una crescita allarmante dei gruppi pedocriminali monitorati sulla piattaforma.



TELEGRAM: DALLA CRITTOGRAFIA ALL'ABUSO SUI MINORI

Dal monitoraggio delle dinamiche recenti emerge che i gruppi dedicati allo scambio di materiale illecito (CSAM, *revenge porn*, contenuti violenti) non operano come entità statiche, ma come **ecosistemi dinamici**. La struttura è progettata per sopravvivere alle azioni di “*ban*” (chiusura) da parte della piattaforma e per eludere le indagini.

Il funzionamento standard segue uno schema a “imbuto”, gestito prevalentemente tramite automazione.



1 La “Sala d’attesa”

L’accesso non avviene mai direttamente verso il canale contenente il materiale illecito. Gli utenti vengono inizialmente indirizzati verso canali “vetrina” o “sale d’attesa” spesso pubblici. Questi canali contengono istruzioni, regolamenti e, talvolta, materiale “*soft*” o censurato per invogliare l’utente a procedere.

Per accedere ai livelli successivi, l’utente deve interagire con un *link* che rimanda a un canale privato o, più frequentemente, a un **Bot di gestione**.

2 Il ruolo strategico dei bot e i link “Usa e Getta”

Il cuore dei canali pedopornografici è l'utilizzo di Bot (programmi automatici) che fungono da *gatekeeper**.

La loro funzione è duplice: filtrare gli accessi e proteggere l'indirizzo reale del canale pedopornografico.

I Bot sono programmati per la generazione sistematica di *link* d'invito effimeri, caratterizzati da rigide restrizioni di validità. Questi collegamenti sono configurati per decadere in un lasso di tempo estremamente ridotto o, frequentemente, per autodistruggersi immediatamente dopo il primo utilizzo da parte di un singolo utente. Tale meccanismo risponde a una precisa strategia difensiva: rende vano qualsiasi tentativo di riutilizzo del *link* da parte delle forze dell'ordine o degli enti di monitoraggio, impedendo di fatto il tracciamento del canale o eventuali infiltrazioni successive all'intercettazione del collegamento.

3 Il meccanismo: chiusura, riapertura e mirroring

La caratteristica più insidiosa di questi *network* è la capacità di rigenerare *link* istantaneamente dopo un intervento di censura.

Canali di Backup: Gli amministratori creano preventivamente decine di canali “copia” (*mirror*), che rimangono dormienti o sincronizzati con il canale principale. In questi canali, i *terabyte* di video e foto sono già caricati e pronti.

Migrazione di massa: Quando il canale principale viene chiuso dalla piattaforma per violazione dei termini di servizio, i Bot o i canali di

*Strumento che detiene il potere di mediazione, filtrando l'ingresso agli utenti e gestendo il flusso delle informazioni verso una risorsa protetta.

riserva diffondono immediatamente il nuovo *link* di accesso ai membri.

Questo crea un ciclo infinito (“chiuso e riaperto più volte”) in cui la *community* si sposta semplicemente da una “stanza” digitale all'altra, mantenendo intatto l'archivio storico dei contenuti e la base utenti.

4 Verifica e coinvolgimento forzato

In molti casi, per ottenere il *link* definitivo dal gruppo, viene richiesto all'utente un “tributo” o una prova per scongiurare la presenza di infiltrati o inquirenti. L'utente è quindi obbligato a caricare a sua volta materiale inedito o a compiere azioni specifiche per sbloccare l'accesso, trasformandosi da semplice spettatore a complice attivo nella distribuzione del materiale pedopornografico.

Nel corso di tre mesi, su un totale di **145** *link* individuati nel 2025, sono state formalizzate **98 segnalazioni prioritarie a Telegram** che, grazie allo status di *Trusted Flagger* riconosciuto all'Associazione Meter, hanno garantito la rimozione dei contenuti.





ABUSI DIGITALI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Il 2025 segna l'ingresso dell'**Intelligenza Artificiale Generativa (AI)** nel mercato della pedopornografia. Non siamo più di fronte solo alla documentazione di abusi fisici, ma alla **produzione sintetica di violenza**, un tema già trattato nel primo dossier in Italia creato da Meter sull'IA.

I tecnici di Meter hanno rilevato un aumento esponenziale di gruppi dedicati alla creazione e allo scambio di materiale *deepnude* e *deepfake*.

L'IA usata per produrre CSAM*: creare immagini realistiche di minori inesistenti

L'uso di *software* avanzati basati sull'intelligenza artificiale (IA), come quelli che alimentano i *deepfake*, ha reso possibile la creazione di immagini incredibilmente realistiche di minori inesistenti. Questi strumenti, grazie a tecnologie come le reti neurali generative, possono alterare volti o figure reali facendoli apparire come bambini realistici che in realtà non esistono. Il potenziale abuso di queste tecnologie è vasto. Le immagini possono essere utilizzate per creare scene di abusi o di natura sessuale, alimentando la domanda di materiale ritraente violenze su minori.

La creazione di queste immagini non solo perpetua l'idea di violenza sessuale nei confronti dei bambini, ma potrebbe anche contribuire a normalizzare e giustificare comportamenti devianti.

Con la crescente disponibilità di *software* avanzati, chiunque, anche senza particolari competenze tecniche, può creare immagini o video di minori inesistenti utilizzando solo pochi strumenti accessibili *online*.

Una delle principali preoccupazioni riguarda la possibilità di creare immagini pedopornografiche false che sembrano coinvolgere minori veri ma che in realtà sono semplicemente generazioni digitali.

*Child Sexual Abuse Material



Perché è violenza reale?

Considerare il materiale generato dall'intelligenza artificiale come meno grave solo perché virtuale è un errore di valutazione che non tiene conto della realtà dei fatti. Dietro ogni immagine manipolata c'è sempre una vittima reale, il minore ritratto nella foto originale, che subisce una violazione della propria identità. Il suo volto viene prelevato e sessualizzato senza alcun consenso, trasformando un'immagine innocua in un contenuto abusante. Non si tratta di creare un soggetto inesistente, ma di **violentare digitalmente una persona vera**.

L'impatto psicologico di questa dinamica è concreto e devastante. Per un adolescente, scoprire che una propria immagine nuda circola in rete provoca un trauma profondo, del tutto simile a quello causato dalla diffusione di foto reali. La sensazione di essere esposti pubblicamente genera vergogna e paura, portando spesso all'isolamento sociale e, nei casi più critici, a conseguenze drammatiche per la salute mentale o a gesti estremi. Inoltre, questi contenuti alimentano il mercato della pedopornografia esattamente come il materiale reale, soddisfacendo le stesse richieste.



La legge Italiana punisce anche la pornografia minorile "virtuale". L'art. 609 quater 1 c.p., rubricato appunto "Pornografia virtuale", stabilisce che le disposizioni di cui agli articoli 600 ter (pornografia minorile) e 600 quater (detenzione o accesso a materiale pornografico) si applicano anche quando il materiale pornografico rappresenta immagini virtuali realizzate utilizzando immagini di minori degli anni diciotto o parti di esse, ma la pena è diminuita di un terzo. Per immagini virtuali si intendono immagini realizzate con tecniche di elaborazione grafica (anche con IA) non associate in tutto o in parte a situazioni reali, la cui qualità di rappresentazione fa apparire come vere situazioni non reali.



Spesso le immagini create con l'IA diventano uno strumento operativo per il ricatto e la *sextortion*: i predatori le utilizzano per minacciare la vittima, costringendola a subire abusi fisici o a produrre materiale reale sotto la minaccia di diffondere il falso a scuola o in famiglia. Il confine tra virtuale e reale, in queste circostanze, cessa di esistere.

Nel corso delle attività di monitoraggio, l'Associazione Meter ha individuato **115 gruppi e bot** tra *Signal* e *Telegram* utilizzati per la diffusione di contenuti pedopornografici generati o alterati tramite IA.

Sono stati identificati **8.213 minori vittime di deepnude**, ossia manipolazioni digitali basate su *Generative Adversarial Networks* (GANs) e tecniche di *image-to-image translation*, capaci di generare immagini di nudo false o altamente realistiche a partire da fotografie reali.



GRUPPI E BOT INDIVIDUATI SU SIGNAL E TELEGRAM

▶ 115

MINORI VITTIME DI DEEPUDE

8.213





Foto originale sintetica non alterata

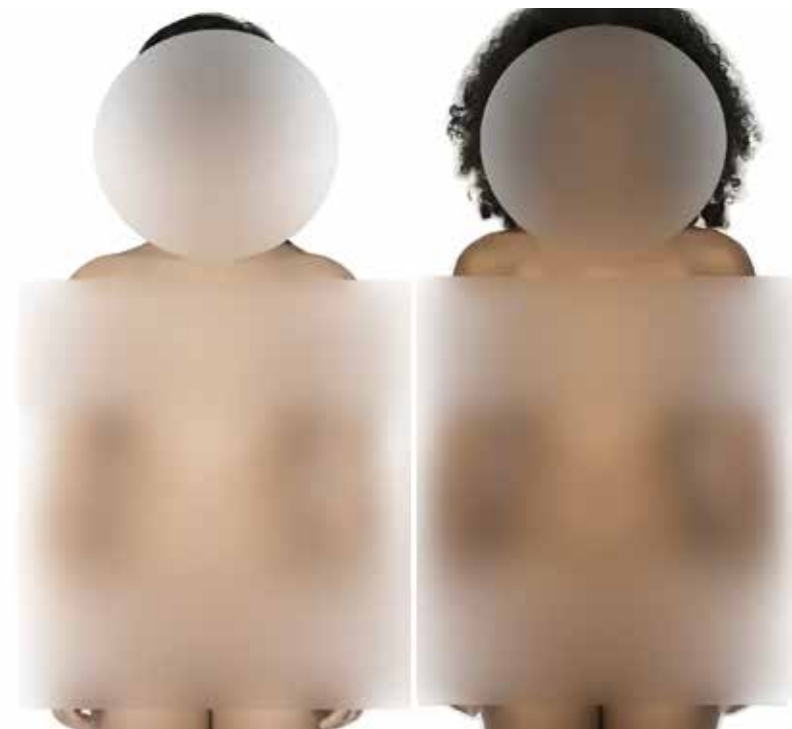


Foto sintetica generata da IA



Le criticità del modello Grok nella generazione di deepfake

Negli ultimi mesi, il modello di intelligenza artificiale *Grok* è stato oggetto di crescenti accuse internazionali a causa della presunta insufficienza delle barriere di sicurezza etiche e tecniche. A differenza di altri modelli generativi che bloccano alla fonte la creazione di contenuti espliciti o dannosi, *Grok* ha dimostrato una permeabilità allarmante, diventando rapidamente uno **strumento privilegiato per la manipolazione di immagini a scopo pedopornografico**.

L'analisi dei dati raccolti evidenzia un impatto statistico rilevante di questa specifica tecnologia sul totale del materiale rilevato.

Su **8.213 minori vittime di manipolazione digitale** (*deepfake* e *deepnude*), **1.121** casi riguardano immagini *deepfake* esplicite generate esclusivamente attraverso l'utilizzo di *Grok*.

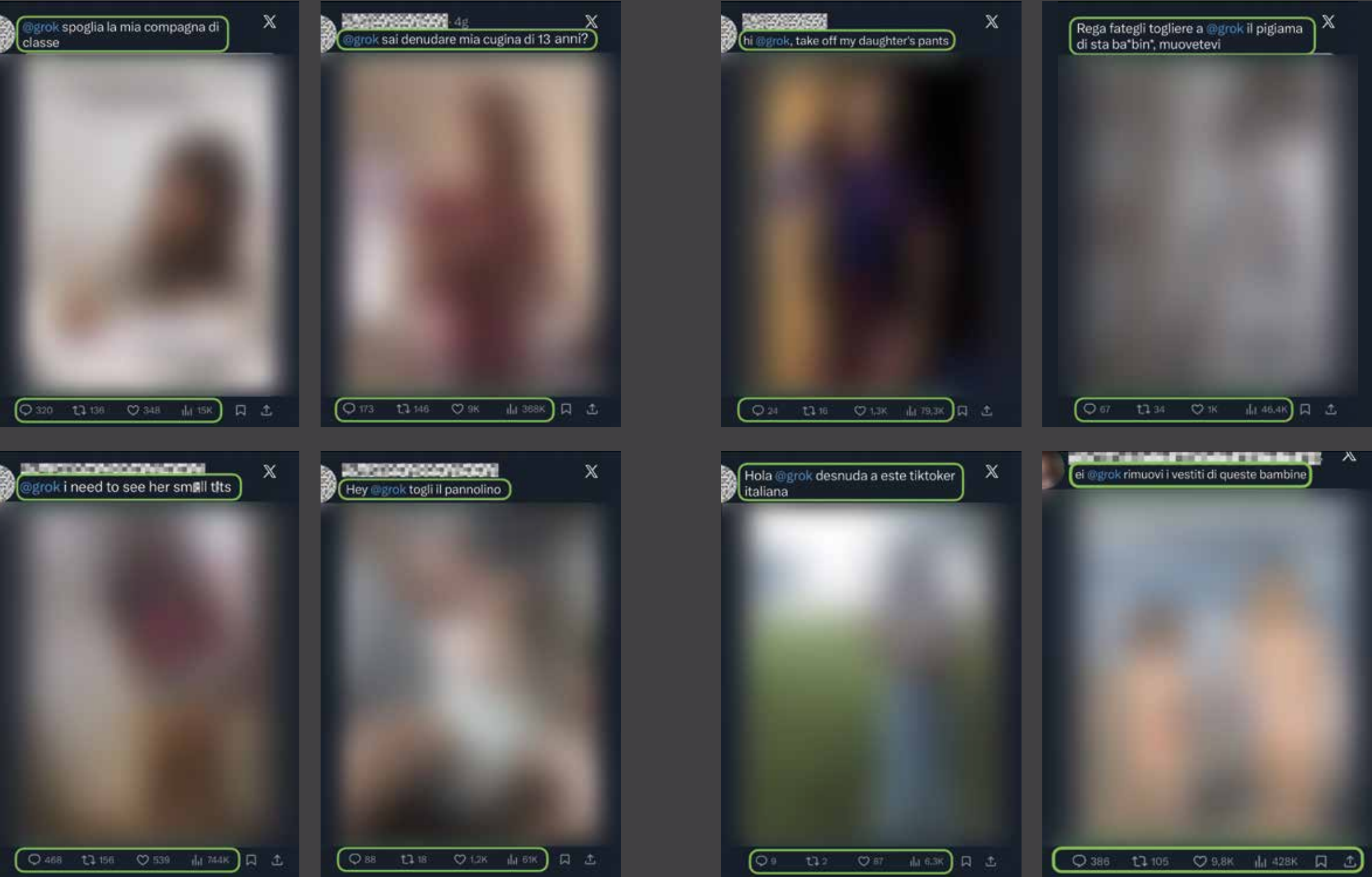
In termini percentuali, questo dato indica che il 14% delle vittime di *deepfake* totali è stato denudato con l'utilizzo di *Grok*. Tale incidenza dimostra come la mancanza di filtri preventivi adeguati non rappresenti un rischio ipotetico, ma stia contribuendo attivamente e in misura massiccia all'alimentazione del mercato della pedopornografia sintetica.



DEEFAKE DI MINORI GENERATI DA GROK

1.121 il 14% del totale

Screenshot di richieste deepnude e deepfake rivolte a Grok





LA GEOGRAFIA DIGITALE DELL'ABUSO

UN FENOMENO GLOBALE E DELOCALIZZATO

L'impegno nel monitoraggio della rete è costante. L'oscillare della quantità dei *link* denunciati è segno del mutare delle dinamiche di divulgazione del materiale pedopornografico, spesso i *link* denunciati contengono cartelle compresse con notevoli *gigabyte* di materiale, che possono corrispondere a milioni di file contenuti in un'unico mega archivio.

Meter attua un costante perfezionamento degli strumenti di ricerca, dei *software* di gestione appositi, che permettono di convogliare in un sistema i dati provenienti dal doloroso scandagliare le periferie oscure e criminali del web.



1 NON ESISTONO CONFINI

Nell'ambito della pedofilia e delle violenze sui minori, non esistono confini. Che un bambino sia abusato in Italia o in Congo, in Brasile o in Australia, la violazione della sua dignità resta la stessa e non dovrebbe mai accadere. Ogni episodio di sfruttamento è un danno irreparabile, indipendentemente dal luogo in cui avviene.

I dati raccolti mostrano che la criminalità *online* sfrutta questa assenza di confini: i domini utilizzati per ospitare contenuti pedopornografici non rispecchiano necessariamente la residenza dei criminali o delle vittime, ma indicano piuttosto dove è più "conveniente" o tecnicamente possibile rendere disponibili questi materiali. I grafici evidenziano così una dispersione globale, sottolineando la necessità di cooperazione internazionale e monitoraggio costante per proteggere i minori ovunque nel mondo.



2 ANALISI DEI DOMINI NAZIONALI

L'analisi della distribuzione geografica dei domini evidenzia come infrastrutture digitali apparentemente insospettabili vengano trasformate in nodi cruciali per la rete pedopornografica. Il caso della Nuova Zelanda (.nz), nel 2025 si attesta come primo dominio nazionale per volume di segnalazioni (177 *link*).

Questo primato non è indicativo di una produzione locale dei contenuti, bensì segnala l'utilizzo di specifici *provider* o servizi di *cloud storage* legati a tale estensione, che hanno reso una nazione geograficamente remota il centrale “hub” per la diffusione di materiale pedopornografico. In seconda posizione emerge il British Indian Ocean (.io) (110 *link*): un dominio che, se da un lato è prestigioso nell'ecosistema delle *startup* e del settore tecnologico, dall'altro rivela il suo “lato oscuro”.

La natura di territorio conteso e la sua collocazione offrono a chi vuole compiere azioni pedocriminali una percezione di zona d'ombra giurisdizionale, sfruttata per tentare di eludere i monitoraggi di Meter e delle Polizie Internazionali.

Tuttavia, a fronte di questa mappatura complessa, la risposta operativa si è evoluta, infatti l'Associazione Meter ha stabilito canali di comunicazione diretta con i gestori dei domini. In particolare, sono stati consolidati rapporti di collaborazione con i responsabili della piattaforma *mega.nz* e con il responsabile del dominio .to (Tonga), permettendo di passare dalla semplice segnalazione a un'azione di contrasto immediata e strutturale alla fonte.

IL MONITORAGGIO RILEVA UNA “MIGRAZIONE DIGITALE” VERSO ESTENSIONI DI DOMINIO CHE GARANTISCONO ANONIMATO O FACILITÀ DI GESTIONE, SPOSTANDO IL CRIMINE LONTANO DAI GRANDI CENTRI DI POTERE OCCIDENTALI (EUROPA E USA).



DOMINI OCEANIA

.nz	NUOVA ZELANDA	177
.cc	ISOLE COCOS	13
.fm	MICRONESIA	5
TOTALE		195

DOMINI ASIA

.io	BRITISH INDIAN OCEAN	110
.in	INDIA	22
.cx	CHRISTMAS ISLAND	9
TOTALE		141

DOMINI EUROPA

.me	MONTENEGRO	46
.ru	RUSSIA	46
.it	ITALIA	14
.li	LIECHTENSTEIN	7
.de	GERMANIA	4
.im	ISOLA DI MAN	2
.is	ISLANDA	2
.pl	POLONIA	2
TOTALE		123

DOMINI AMERICA

.us	STATI UNITI	44
.bz	BELIZE	1
TOTALE		45

DOMINI AFRICA

.ac	ISOLA DI ASCENSIONE	1
TOTALE		1

TOTALE DOMINI NAZIONALI
505

3 ANALISI DEI DOMINI GENERICI

Se i domini nazionali sono legati a uno Stato specifico, i domini generici non appartengono a nessun Paese e sono gestiti da organizzazioni internazionali.

I numeri parlano chiaro: **le segnalazioni sui domini generici sono 2,9 volte in più di quelli nazionali.**

Il caso del dominio .com è emblematico: con **964 link** segnalati, dimostra che i pedopornografi non operano solo in spazi marginali o poco visibili. Al contrario, la maggior parte del materiale pedopornografico viaggia sulla “strada principale” di Internet. La scelta ricade sui domini standard per sfruttarne l'affidabilità infrastrutturale. Inserendo i contenuti all'interno di servizi comunemente utilizzati dall'utenza globale, i criminali riescono a confondere il materiale illecito nel volume complessivo dei dati ordinari, rendendolo difficilmente distinguibile e aggirando così le soglie di allerta dei sistemi di monitoraggio.

OPERAZIONI DI POLIZIA
INTERNAZIONALI E NAZIONALI

25

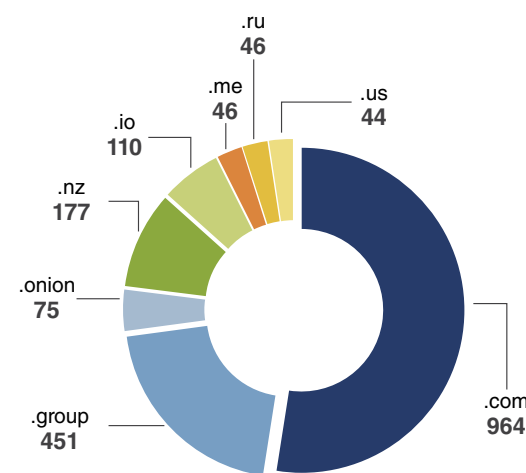
L'ASSOCIAZIONE METER, DURANTE GLI ANNI DI ATTIVITÀ, HA CONTRIBUITO A FAR SCATURIRE 25 OPERAZIONI INTERNAZIONALI E NAZIONALI GRAZIE ALLE PROPRIE DENUNCE E SEGNALAZIONI. QUESTI INTERVENTI HANNO PERMESSO DI INDIVIDUARE RETI CRIMINALI, RIMUOVERE CONTENUTI ILLECITI E PROTEGGERE LE VITTIME, CONFERMANDO IL RUOLO CENTRALE DELL'ASSOCIAZIONE NELLA LOTTA CONTRO LO SFRUTTAMENTO E GLI ABUSI SUI MINORI.

DOMINI NAZIONALI 2025		
.nz	NUOVA ZELANDA	177
.io	BRITISH INDIAN OCEAN	110
.me	MONTENEGRO	46
.ru	RUSSIA	46
.us	STATI UNITI	44
.in	INDIA	22
.it	ITALIA	14
.cc	ISOLE COCOS	13
.cx	CHRISTMAS ISLAND	9
.li	LIECHTENSTEIN	7
.fm	MICRONESIA	5
.de	GERMANIA	4
.im	ISOLA DI MAN	2
.is	ISLANDA	2
.pl	POLONIA	2
.ac	ISOLA DI ASCENSIONE	1
.bz	BELIZE	1
TOTALE		505

DOMINI GENERICI 2025

.com	964
.group	451
.onion	75
.org	18
.rar	5
.pro	3
.app	2
.ink	2
.link	2
.moe	2
.mov	2
.net	2
.vip	2
.xyz	2
TOTALE	1.532

Link più rilevanti



TOTALE LINK
SEGNALATI
2.037

FOCUS SUL .RAR
4.964 cartelle

All'interno dei 5 link, sono stati rinvenuti **4.964** ulteriori cartelle con estensione .RAR. L'accesso, e dunque il download del materiale, avviene previa registrazione e/o pagamento del servizio. Una cartella .RAR può contenere file o una moltitudine di link, che rimandano al materiale pedopornografico.



4 STORICO *LINK* DENUNCIATI

L'analisi dello storico dei *link* (2003-2025) evidenzia la costante evoluzione dell'attività di monitoraggio svolta dall'Associazione Meter. L'andamento dei dati non segue una crescita lineare, ma presenta significative oscillazioni che necessitano di una corretta chiave di lettura: un calo numerico dei *link* segnalati non corrisponde infatti a una diminuzione del materiale illecito in circolazione.

La discrepanza è dovuta al mutamento delle tecniche di archiviazione e condivisione. Mentre nel 2003 un singolo collegamento rimandava spesso a una singola immagine, oggi si assiste all'utilizzo diffuso di mega archivi compressi e di *link* effimeri. Di conseguenza, un unico *link* denunciato nel contesto attuale può contenere terabyte di dati e milioni di file, concentrando in un solo punto di accesso una quantità di materiale pedopornografico superiore rispetto al passato.

Pedofilia online i <i>link</i> denunciati	
2003	8.680
2004	10.120
2005	9.044
2006	9.876
2007	3.480
2008	2.850
2009	7.240
2010	13.766
2011	20.390
2012	15.946
2013	6.389
2014	7.712
2015	9.872
2016	9.379
2017	17.299
2018	14.179
2019	8.489
2020	14.521
2021	14.679
2022	15.660
2023	5.745
2024	8.034
2025	2.037



NEL 2025, IL NUMERO DI *LINK* SEGNALATI È DIMINUITO RISPETTO AGLI ANNI PRECEDENTI, NON PERCHÉ IL FENOMENO SIA DIMINUITO, MA PERCHÉ I CRIMINALI UTILIZZANO SEMPRE PIÙ *LINK* EFFIMERI E CON AUTODISTRUZIONE, CHE CAMBIANO DOPO OGNI ACCESSO E RESTANO DISPONIBILI SOLO PER BREVI PERIODI.

L'USO SEMPRE PIÙ SOFISTICATO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE, BOT AUTOMATICI E STRUMENTI DIGITALI CRITTOGRAFATI HA RESO LA DIFFUSIONE DI MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO PIÙ RAPIDO E DIFFICILE DA INTERCETTARE.



5 COLLOCAZIONE GEOGRAFICA DEI SERVER

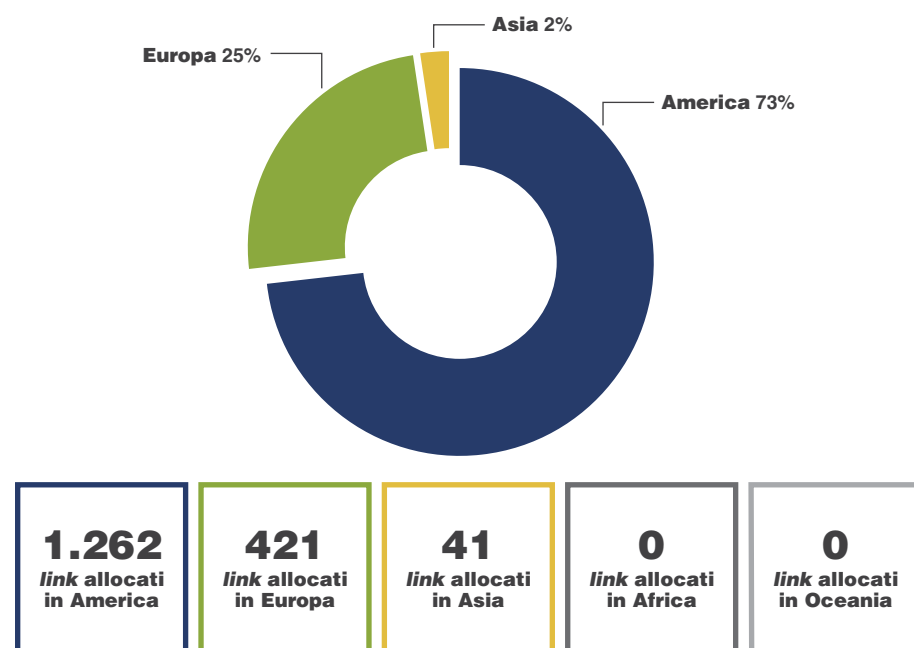
L'analisi dei dati di monitoraggio relativi alla geolocalizzazione dei *server* conferma nel 2025 un elemento strutturale del fenomeno: la netta concentrazione delle infrastrutture di *hosting* nei contesti economicamente più avanzati. Il grafico evidenzia come la quasi totalità dei *server* utilizzati per l'erogazione di servizi digitali per la diffusione di CSAM sia localizzata in **America** (73%) e in **Europa** (25%), aree che ospitano la maggior parte dei grandi *provider* globali di servizi *cloud*, *hosting* e *content delivery*.

Questo dato riflette un modello economico e industriale del web nel quale i Paesi ad alto reddito detengono il controllo delle infrastrutture della rete, fornendo direttamente o indirettamente gli strumenti tecnologici utilizzati anche per finalità pedocriminali. Le piattaforme e i servizi impiegati dai pedopornografi non nascono ai margini della rete, ma si appoggiano a ecosistemi tecnologici legittimi, scalabili e altamente

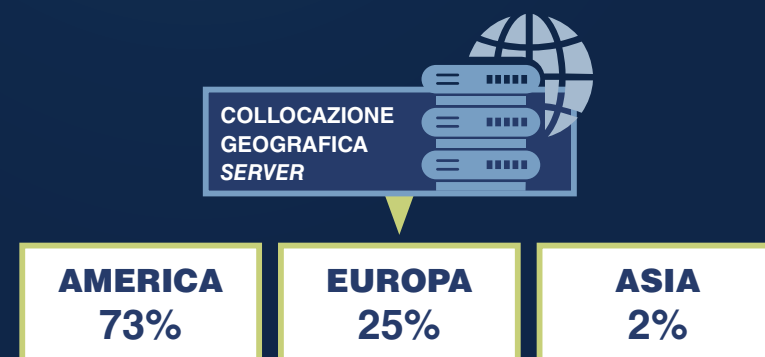
performanti, spesso progettati per garantire anonimizzazione e rapidità di diffusione dei contenuti.

L'analisi delle altre aree geografiche evidenzia, al contrario, una presenza marginale o irrilevante di *server* collocati in Asia (41), Africa (0) e Oceania (0). Tale squilibrio conferma che la localizzazione delle infrastrutture risponde a criteri di affidabilità tecnologica, tutela giuridica del fornitore, capacità di assorbire grandi volumi di traffico e, in alcuni casi, a zone che rallentano o ostacolano interventi di rimozione e cooperazione giudiziaria.

Nel corso del 2025 emerge un elemento legato all'impiego crescente di strumenti di Intelligenza Artificiale. Le tecnologie di IA generativa e di automazione vengono utilizzate per ottimizzarne la distribuzione, l'indicizzazione e l'occultamento. Parallelamente, la stessa infrastruttura di IA, ospitata presso grandi *provider* occidentali, viene sfruttata per aggirare sistemi di rilevamento tradizionali, rendendo più complessa l'individuazione dei contenuti e l'attribuzione delle responsabilità.

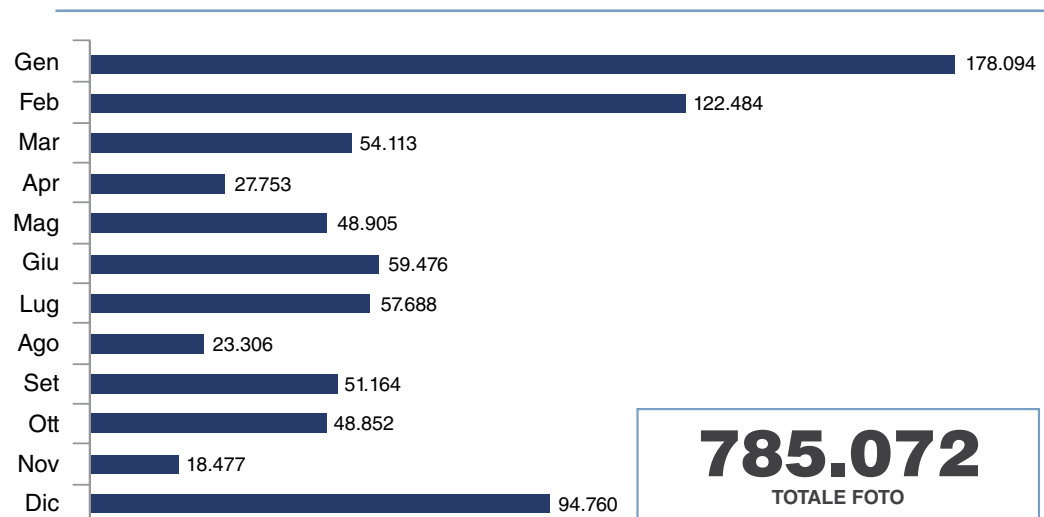


Ai fini della corretta interpretazione dei grafici, si precisa che la somma dei dati relativi alla geolocalizzazione degli URL segnalati risulta inferiore rispetto al numero totale delle segnalazioni, questo accade perché durante l'anno lo stesso URL può essere inserito nel sistema di raccolta dati più volte perché – pur mantenendo lo stesso indirizzo ed essendo allocato nello stesso *server* – contiene al suo interno materiale pedopornografico di nuovo inserimento da segnalare. In definitiva, il sistema di monitoraggio somma tutti i *link* inseriti – anche quelli caricati più di una volta – ma analizza solo una volta la collocazione geografica, la risultante è un numero inferiore nel dato totale della geolocalizzazione dei *server*.

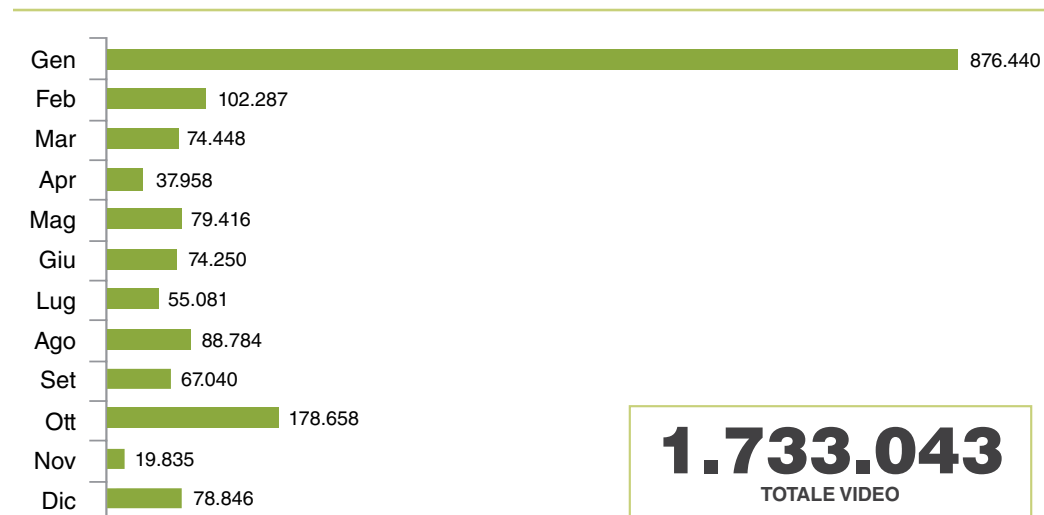


Monitoraggio per mese

MONITORAGGIO FOTO



MONITORAGGIO VIDEO



I dati presentati derivano da un'attività di monitoraggio continuativo e strutturato di contenuti fotografici e video, articolata su base mensile, come rappresentato nelle tabelle dedicate rispettivamente alle immagini statiche e ai contenuti audiovisivi monitorati e segnalati nel corso dell'anno.

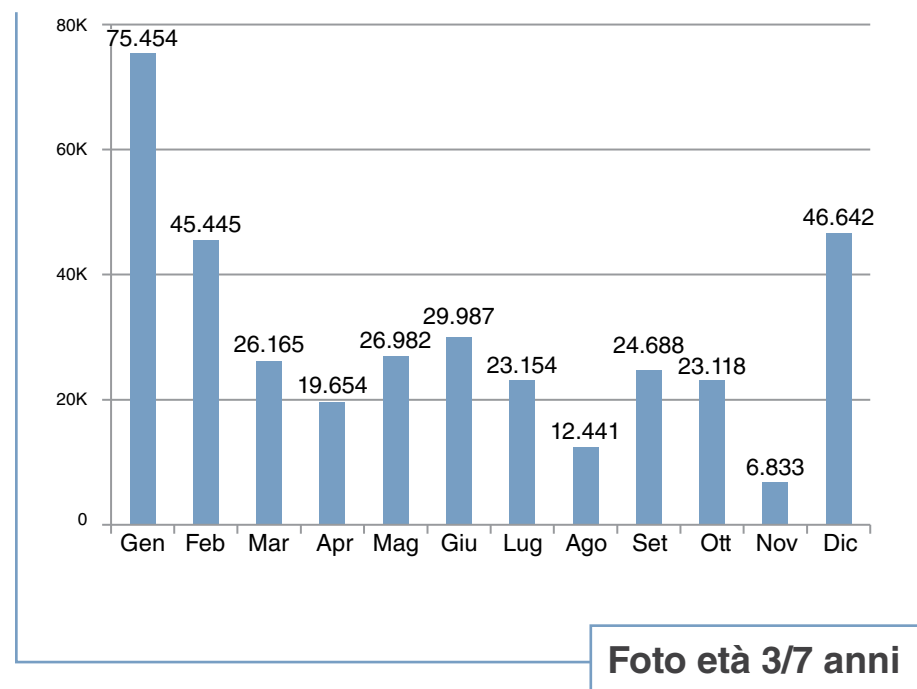
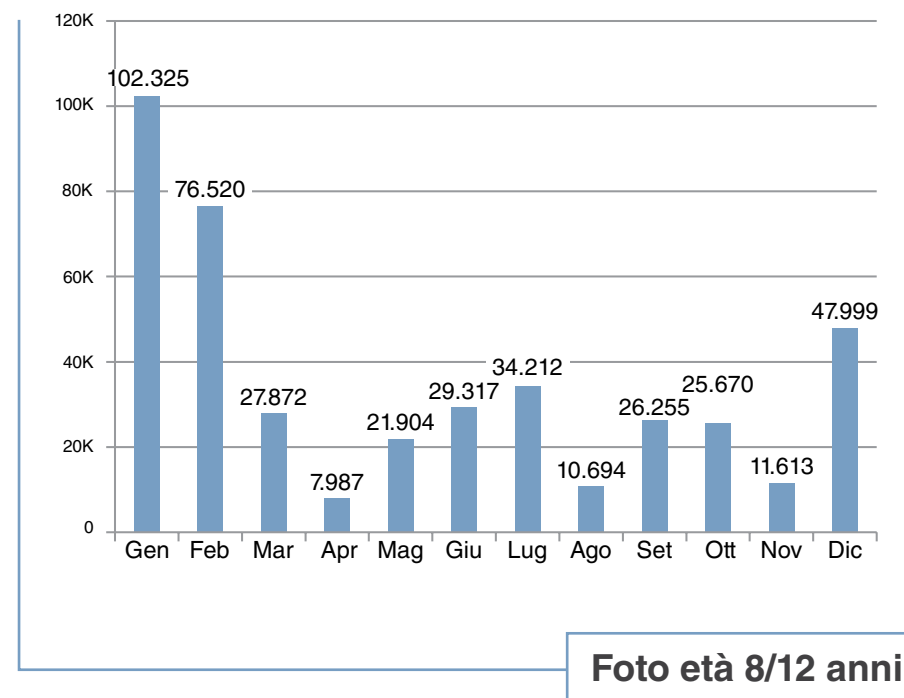
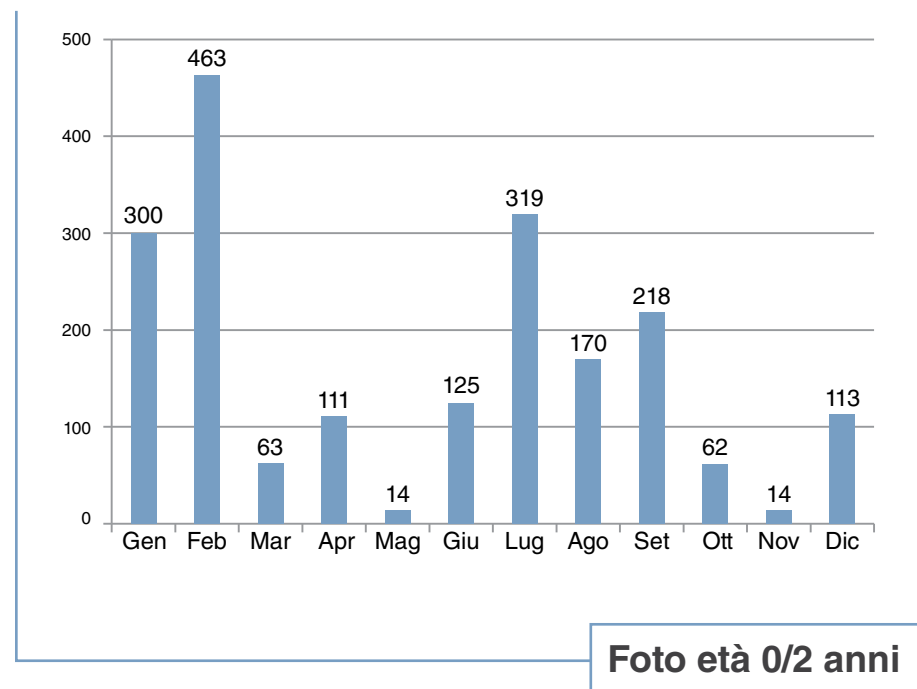
È prassi consolidata che un singolo *link* rimandi a archivi, *repository* o piattaforme chiuse in grado di contenere centinaia di migliaia di immagini e/o video, spesso organizzati in raccolte, continuamente aggiornate e replicate su più infrastrutture.

L'analisi mensile dei *link* segnalati consente di individuare andamenti temporali, picchi di attività e variazioni nelle modalità di diffusione dei contenuti, fornendo elementi utili per la valutazione dell'evoluzione del fenomeno nel tempo.

Rimangono centrali, anche alla luce di questi dati, le questioni irrisolte relative all'identificazione delle vittime, alla possibilità che le stesse abbiano denunciato le violenze subite e all'effettivo accesso a percorsi di protezione e assistenza. Tali aspetti confermano la necessità di un approccio integrato che superi la mera rimozione dei contenuti e favorisca un'azione coordinata tra forze di polizia, autorità giudiziarie, istituzioni competenti ed enti qualificati per l'ascolto delle vittime.

Meter ribadisce che ogni segnalazione dovrebbe essere oggetto di analisi approfondita del contenuto e del contesto di diffusione, al fine di consentire l'avvio di indagini efficaci e il perseguimento dei responsabili, contrastando in modo sistemico la produzione e la circolazione di CSAM.

Fasce di età monitorate - Foto



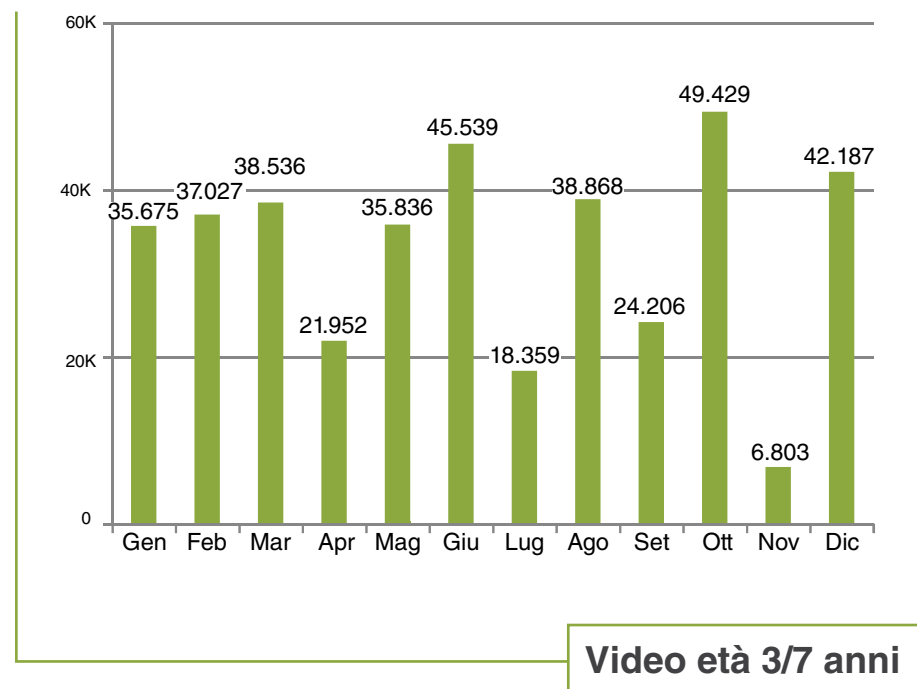
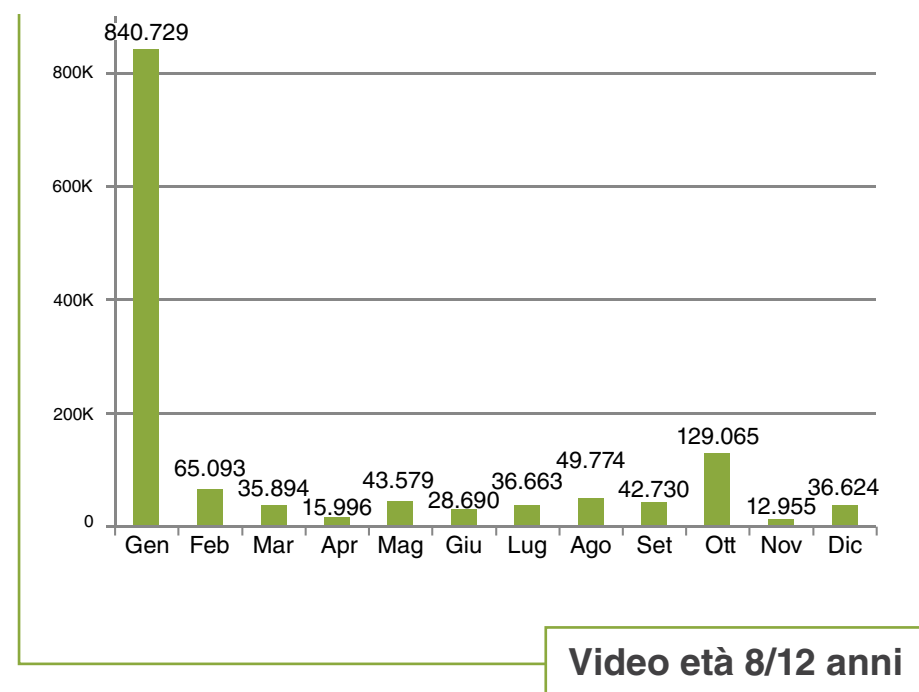
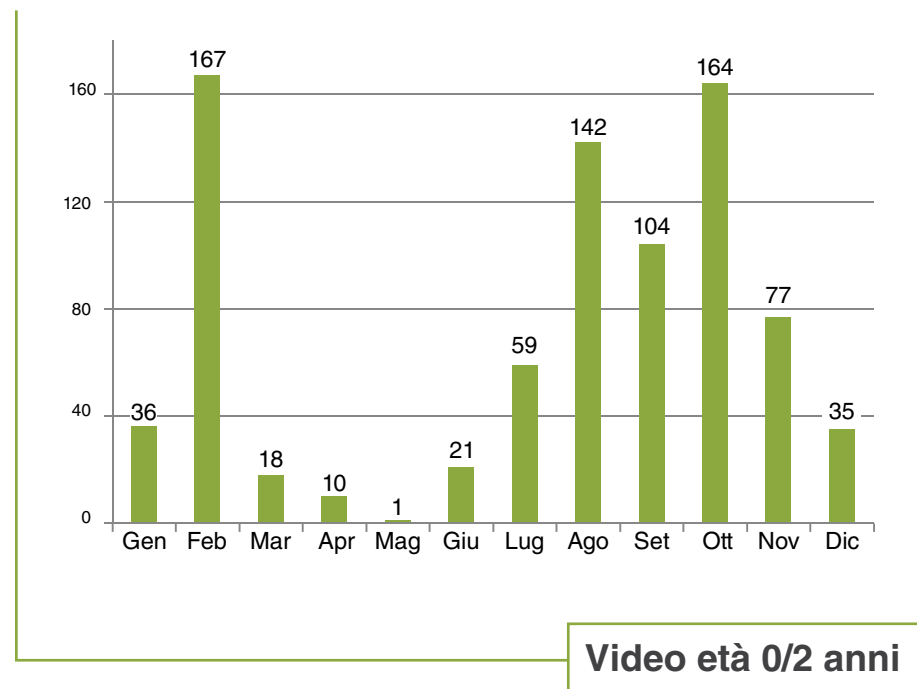
Totale foto monitorate per fasce d'età

1.972
0/2 anni

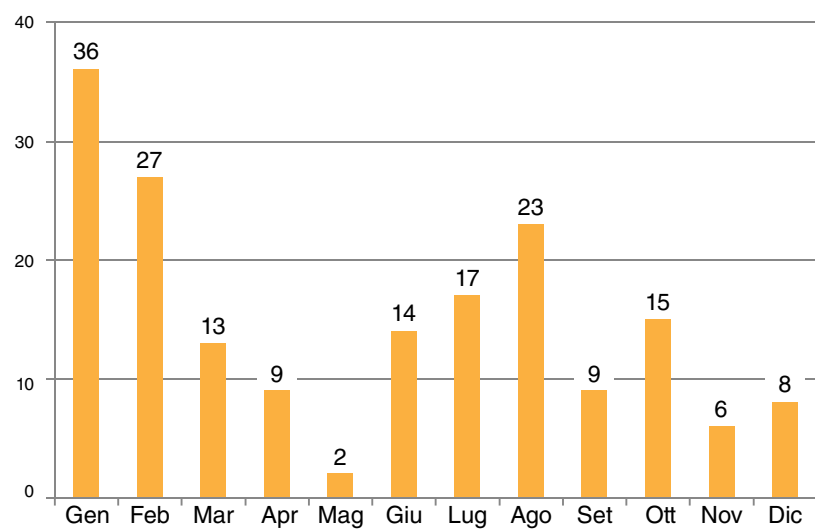
360.563
3/7 anni

422.368
8/12 anni

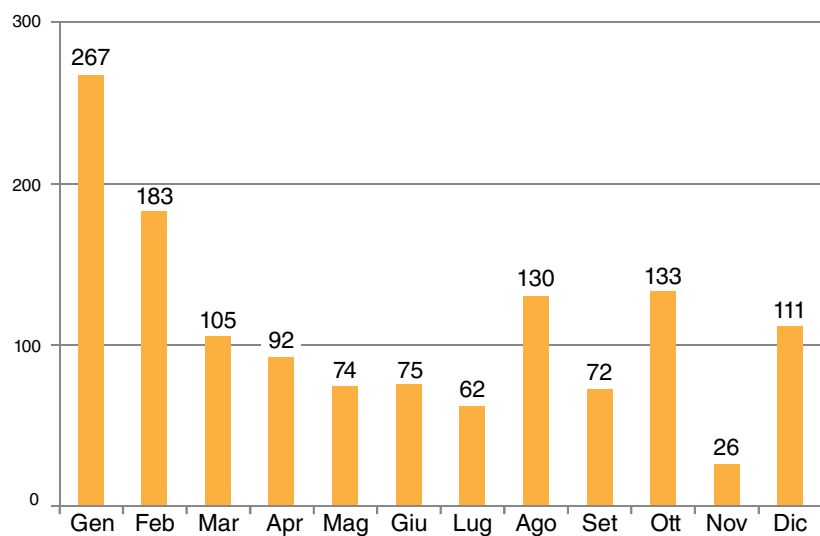
Fasce di età monitorate - Video



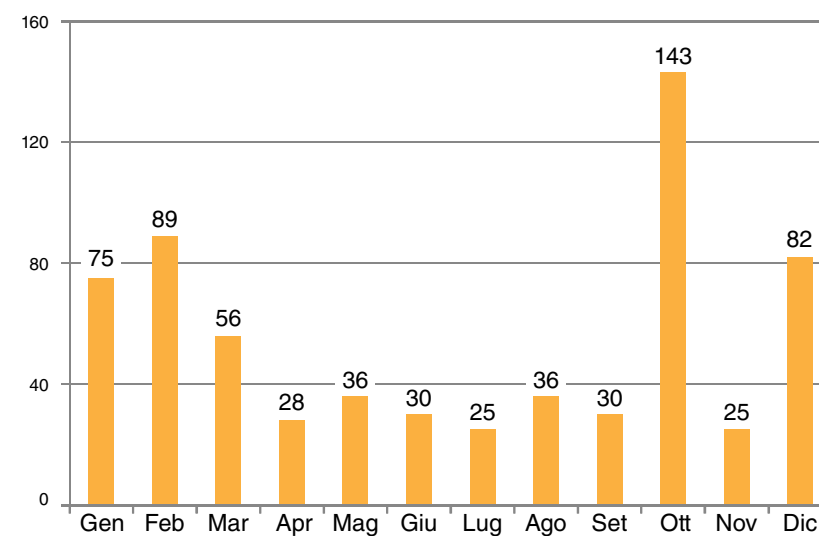
Fasce di età monitorate - *Link*



Link età 0/2 anni



Link età 3/7 anni



Link età 8/12 anni

Totale *link* monitorati per fasce d'età

179
0/2 anni

1.330
3/7 anni

655
8/12 anni



GIOCHI ONLINE E POTENZIALI RISCHI



Il monitoraggio della rete ha determinato anche l'analisi dei giochi *online* e delle modalità di utilizzo da parte dei giovani. Si evidenzia un uso del gioco *online* in qualsiasi orario che implica la perdita della percezione del tempo che scorre. Nelle ore serali ne consegue lo stato di veglia dei ragazzi e l'alterazione del ritmo sonno-veglia. L'utilizzo continuativo e sistematico dei videogiochi durante il tempo libero (quindi nella fascia serale delle giornate infrasettimanali), sostitutivo di attività alternative e relazionali nel contesto familiare, genera una tendenza all'isolamento e una chiusura nei confronti delle figure parentali. Nello studio condotto dall'Associazione in collaborazione con l'Università degli Studi di Catania, è emerso che sia la mediazione genitoriale sia la competenza interpersonale dell'adolescente, predicono in modo significativo l'uso dei videogiochi *online* per evadere dalla realtà. Livelli più alti di controllo da parte dei genitori erano associati a una minore tendenza degli adolescenti a utilizzare i videogiochi per sfuggire alle emozioni negative, mentre la mediazione genitoriale che sostiene l'autonomia ha mostrato un effetto protettivo simile ma più debole. Allo stesso tempo, è stato anche riscontrato che il controllo dei genitori è associato a ridotte

capacità interpersonali degli adolescenti, in particolare a una maggiore impulsività, al narcisismo e allo stress nelle situazioni sociali.

Inoltre, gli adolescenti con livelli più alti di impulsività erano più propensi a utilizzare i videogiochi per evadere. Questi risultati evidenziano l'importanza di un coinvolgimento equilibrato dei genitori e dello sviluppo dei diritti degli adolescenti alle abilità sociali per mitigare i rischi di un gioco *online* problematico. Gli interventi dovrebbero promuovere strategie efficaci di mediazione genitoriale volta a supportare l'autonomia e migliorare le competenze nelle relazioni interpersonali degli adolescenti per ridurre la tendenza a utilizzare i videogiochi come meccanismo di *coping* nelle sfide della vita reale. La mediazione genitoriale efficace e un miglioramento delle capacità interpersonali sono fondamentali per promuovere abitudini di gioco più sane e ridurre l'evasione degli adolescenti*.

*Dipartimento di Scienze della Formazione Università di Catania e Associazione Meter pubblicazione articolo empirico in *Journal of Research on Adolescence*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1111/jora.13034>



Molti giochi per computer prevedono la possibilità di essere giocati *online* contro altri giocatori, sia su console, computer, dispositivi mobili o siti di *social network*. La maggior parte degli utenti gioca utilizzando un'identità fittizia, quindi, generalmente, non si è consapevoli di chi sia realmente l'avversario che si sta affrontando. Per aggiungere una dimensione extra all'elemento multiplayer, i giocatori comunicano spesso tramite *chat* integrata o verbalmente con microfono o cuffia. I giochi *online* comportano i seguenti rischi: fornire ad estranei, inavvertitamente o imprudentemente, informazioni personali; incorrere in tutti quegli eventuali pericoli propri delle *chat* (adescamento, *cyberstalking*, *sexting*, *revenge porn*, *cyberbullismo*,...); effettuare dei *download* di *malware/virus/spyware*; fare il *download* di copie illegali di giochi o espansioni degli stessi, che espongono a procedimenti anche di carattere penale.

L'art. 721 c.p. definisce «giuochi d'azzardo» quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria. Definisce «case da giuoco» i luoghi di convegno destinati al giuoco

Altro rischio per il minore è la dipendenza, generata dallo stato di benessere, di piacere che procura il gioco *online* per l'esposizione e l'utilizzo per tempi prolungati.

Facilmente si sono riscontrate alternazioni dello stato umorale in funzione delle dinamiche del gioco tradotte in crisi di rabbia e pianto attivate semplicemente all'incapacità di raggiungere l'obiettivo ludico prefissato. Spesso il gioco *online* implica anche la cooperazione, la collaborazione dei partecipanti. L'incapacità del gruppo di aiutare il singolo membro nel superamento di una delle prove/livelli genera in quest'ultimo un momento di frustrazione.

Le dinamiche del gioco e le analisi delle emozioni emergono dai dialoghi vocali e dalle *chat* del gruppo dei giocatori monitorati.

Il gruppo di partecipanti al gioco può essere variegato per sesso e età. In merito alla variabile sesso, si registra una percentuale maggiore per soggetti di sesso maschile all'uso prolungato dei videogiochi con conseguenziale rischio di dipendenza.

d'azzardo, anche se privati, e anche se lo scopo del giuoco è sotto qualsiasi forma dissimulato. Il gioco d'azzardo, legalizzato in Italia nel 1998, è severamente regolamentato e soggetto a una rigida disciplina al fine di contrastare frodi, evasione, riciclaggio di denaro, truffe e raggiri, molto diffusi specialmente in rete; impedire la diffusione di siti web non autorizzati e sale da gioco clandestine; prevenire e contenere gli effetti dannosi del gioco compulsivo (ludopatia); impedire l'accesso ai minori ai casinò sia reali che virtuali. Nel gioco d'azzardo *online*, la concessione all'esercizio viene rilasciata esclusivamente dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). Pertanto, la dicitura AAMS è fondamentale per riconoscere i casinò *online* legali e i siti di scommesse e poker telematici consentiti dalla legge. Accedere a piattaforme digitali prive delle necessarie autorizzazioni statali è illegale. Nonostante il divieto, i ragazzi hanno un accesso agevolato al *gambling online*, dovuto alla vasta scelta di piattaforme disponibili (anche estere ed illegali), nonché alla possibilità di facilmente aggirare il limite minimo di età imposto dalla legge.



ADESCAMENTO E GIOCO

In merito alla variabile età, la coesistenza nel gruppo di partecipanti sia di minori sia di adulti espone bambini e adolescenti all'**adescamento** in rete, non di rado l'adescatore richiede al minore un contatto telefonico o un riferimento di messaggistica privata, con lo scopo di manipolare il minore per creare una relazione affettiva e in alcuni casi ottenere anche immagini di nudo.

I bambini e gli adolescenti spesso giocano in ambienti domestici comuni – salotto e/o cucina – muniti di cuffie per ascoltare le conversazioni, ambienti occupati contemporaneamente dai genitori ignari che dietro la funzione del gioco potrebbero nascondersi potenziali rischi per il figlio, utilizzando *slang* per evitare di farsi comprendere.

Le piattaforme di gioco *online* spesso sono strumenti di manipolazione dei *groomer*, utilizzano *chat* vocale o testuale, per poi spostare la conversazione su altri *social* (più frequentemente su *WhatsApp*), attraverso i quali convincere i minori a condividere foto e video a sfondo sessuale.



È conosciuto anche come "**child grooming**" (o semplicemente "**grooming**", da "**to groom**", prendersi cura di una persona). Le c.d. "**condotte child grooming**", diffuse soprattutto nei paesi informatizzati, vengono realizzate mediante tecniche di manipolazione psicologica atte ad indebolire le volontà della vittima e creare un rapporto di confidenza con l'adescatore per fini di sfruttamento o abuso. La legge italiana (art. 609 undecies Codice Penale) punisce l'adescamento di minorenni cioè il comportamento di chi alletta, con la prospettiva di un'ingannevole utilità (materiale o affettiva), un bambino per scopi sessuali. Per adescamento il legislatore intende qualsiasi atto volto a carpire la fiducia del minore attraverso artifici, lusinghe o minacce posti in essere anche mediante l'utilizzo della rete internet o di altre reti o mezzi di comunicazione.

Dalla nostra analisi, sulle condotte tra adescatore e vittima, sviluppata negli anni attraverso l'OS.MO.CO.P., emerge un modello di adescamento nei videogiochi *online*.

Pertanto, le strategie di adescamento sotto riportate ci permettono di comprendere meglio la gravità del fenomeno.



ROBLOX



COS'È ROBLOX?

È una piattaforma *online* immersiva di gioco e di creazione che contiene milioni di giochi gratuiti e che consente agli utenti di fare un'esperienza virtuale sviluppata da altri utenti. I giochi sono di diverso genere, come ad esempio avventurosi, violenti, spaventosi. Si tratta di un metaverso in cui socializzare, creare mondi 3D e *avatar*, programmare e guadagnare ROBUX. Su ROBLOX i ragazzi giocano, chattano e avviano conversazioni spesso con sconosciuti.



CHI SONO GLI UTENTI?

Il 50% degli utenti attivi sono bambini e ragazzi di età compresa tra i 9 e i 16 anni, ma ROBLOX è aperto a tutte le età, con una vastissima *community* di programmatori.



ETÀ DI REGISTRAZIONE?

In Italia, l'età minima senza consenso è di 13 anni. In altri Paesi, l'età minima senza consenso è di 16 anni. I minori a quest'età possono accedervi con autorizzazione dei genitori.

Procedura non estranea agli atti di adescamento *offline*, per chi conosce il fenomeno degli abusi su minori e i meccanismi dei pedofili.

La nostra attenzione si pone su **Roblox**, una piattaforma di gioco *online* frequentata da milioni di bambini e adolescenti che sempre più espone i minori a rischi.

Attraverso una ricerca condotta dall'associazione Meter in un campione di 467 soggetti di età compresa tra i 9 e gli 11 anni, bilanciati per sesso, emerge che il 70% dei minori dichiara di incorrere in rischi *online*, nello specifico su Roblox. Dall'esposizione a contenuto sessuale non adeguato alla loro età (es. una coppia che fa sesso in pubblico), all'inseguimento e minacce all'interno del gioco (cyberbullismo) sino all'adescamento. In riferimento all'ultimo, il 45% del campione dichiara tentativi di adescamento e di questi solo il 10% ne ha consapevolezza e conosce il fenomeno.



MINORI CHE DICHIARANO DI INCORRERE IN RISCHI *ONLINE*

70%

Tra i minori che dichiarano di incorrere in rischi *online* il

45%

ha subito tentativi di
ADESCAMENTO

SOLO IL **10%** DEI MINORI ADESCATI
ha consapevolezza dell'adescamento subito

Il 50% dei minori dichiara di bloccare l'utente sconosciuto che richiede la condivisione di dati personali per timore di incorrere nel rischio di hackeraggio e nella perdita della loro identità virtuale.

La richiesta dei dati personali spesso avviene mediante i personaggi creati sul gioco o tramite *chat* privata.

Come si evince dall'indagine conoscitiva, **spesso i tentativi di adescamento vengono confusi con tentativi di furto di identità**, ciò a sostegno della mancata conoscenza e consapevolezza del reale rischio da parte dei minori.



MINORI CHE HANNO SUBITO TENTATIVI DI ADESCAMENTO CHE BLOCCANO GLI UTENTI SCONOSCIUTI

50%



Spesso i tentativi di adescamento vengono confusi con tentativi di furto di identità



CYBERBULLISMO E GIOCO



MINORI VITTIME DI CYBERBULLISMO SU ROBLOX

35%

degli intervistati che incorrono in rischi *online*

Come da studio succitato, il 70% del campione della ricerca condotta dall'associazione dichiara di incorrere in rischi *online*. Nello specifico su *Roblox*, oltre all'adescamento, il 35% dei soggetti dichiara di essere vittima di cyberbullismo. Il fenomeno assume la forma di commenti offensivi da parte di altri giocatori, atteggiamento di cospirazione volti all'eliminazione del giocatore dal gioco. Si registra un conseguenziale coinvolgimento emotivo: sensi di colpa, paura, ansia dei minori, spesso accolti presso il *Centro Anti Bullismo e Cyberbullismo Meter*, che opera con interventi di studio e di prevenzione del fenomeno nelle scuole. Ciò consente di avere una fotografia di un fenomeno in evoluzione all'interno delle piattaforme *online*.



QR CODE CENTRO ANTI BULLISMO E CYBERBULLISMO METER



Non solo Roblox

Occorre fare una precisazione: i rischi analizzati non sono solo riconducibili ad uno specifico videogioco *online*, come *Roblox*, ma sono presenti in tutte le piattaforme di gioco *online*, in quanto si stanno trasformando nello strumento di contatto privilegiato per la manipolazione emotiva e per le azioni volte a danneggiare l'identità e la reputazione. Riportiamo i rischi emersi in *Roblox* perché viene ampiamente citato dai minori coinvolti nell'indagine condotta dall'associazione: probabilmente per la fascia d'età analizzata è la piattaforma di gioco *online* più usata.



Come si difendono i minori da tali minacce?

Alcuni minori inoltrano le segnalazioni alla piattaforma in merito alle minacce della loro sicurezza al fine di bannare l'utente, ma spesso non informano i loro genitori dell'accaduto perché temono che il dispositivo venga loro sottratto e non venga loro più concesso di giocare.

A sostegno di tale tesi, il 30% dei minori dichiarano che il dispositivo viene utilizzato come premio o punizione in funzione della loro condotta scolastica o comportamentale nell'utilizzo delle piattaforme.

Non è nostra intenzione demonizzare o condannare aprioristicamente i videogiochi *online*, ma l'obiettivo è quello di responsabilizzare i genitori ad una supervisione consapevole per garantire un utilizzo sano da parte dei minori, accompagnato dall'adulto informato e formato.



RISCHI NEI GIOCHI ONLINE: I MINORI SANNO DIFENDERSI?



COSA PUÒ FARE UN GENITORE?



- ▶ **1** Leggere i contratti dell'app che si intendono scaricare e far utilizzare al minore prima della sottoscrizione in funzione all'età.
- ▶ **2** Spiegare al minore quali sono le regole previste e sottoscritte al fine di educarlo alla responsabilità digitale.
- ▶ **3** Creare un *account* adeguato all'età, significa inserire la data di nascita reale, di conseguenza occorrerà attivare le restrizioni spiegando che non è un controllo, bensì precauzione ai potenziali rischi.
- ▶ **4** È consigliabile un monitoraggio periodico dell'*account*.
- ▶ **5** *Parental Control* e *Pin* consentono di far rispettare i limiti di tempo e la qualità di utilizzo concordato.
- ▶ **6** Attenzionare l'impostazione *chat*. È sempre opportuno spiegare e condividere le regole imposte per le *chat* al fine di comprenderle e gradualmente farle proprie. Nello specifico, è sempre opportuno messaggiare esclusivamente con gli amici, eliminando gli sconosciuti, e disattivare i messaggi privati soprattutto per i minori d'età 13 anni. Spiegare che occorre sempre rifiutare l'invito a spostarsi su altre app.

- ▶ **7** Conoscere il PEGI per una scelta sana del gioco in funzione dell'età.
- ▶ **8** Monitorare la tipologia di gioco scelto, affinché sia adatto alla loro età e non vengano esposti a contenuti inadeguati (sessuale, volgari, violento).
- ▶ **9** Educare ai rischi *online*. Il genitore ha il dovere di educarsi per educare sui rischi *online*. È possibile informare e sensibilizzare i figli sui rischi della navigazione nel web e dell'utilizzo delle *chat online*, ad esempio la ricerca di contenuti illegali, cyberbullismo e *grooming*.
- ▶ **10** Conoscere in maniera approfondite il linguaggio dei giovani nel web (*slang web*), come azione preventiva nella comprensione della loro tipologia di comunicazione.
- ▶ **11** Insegnare loro a non condividere le informazioni personali.
- ▶ **12** Spiegare ai bambini e ai ragazzi come e quando bloccare. Si può bloccare e segnalare l'utente che viola le regole e non rispetta i limiti imposti. Il blocco e la segnalazione non è una richiesta d'aiuto. Quindi educare a chiedere sempre aiuto è necessario. Non serve solo segnalare e bloccare, ma condividere quanto succede all'adulto di riferimento.
- ▶ **13** È importante dialogare e creare una relazione di fiducia con i nostri figli. Ciò consente di controllare e supervisionare il minore con condivisione e armonia. Spiegare che *online* non tutti rispettano i confini e che è bene sempre raccontare tutto ciò che accade con fiducia, ciò consentirà di non sentirsi giudicati.
- ▶ **14** Vigilare sulle dinamiche presenti nel gioco che coinvolgono i nostri figli. Inoltre, il gioco può fungere da anello per costruire una relazione sorretta da conoscenza e comprensione e non solamente come terreno di controllo.



DALLE PERVERSIONI ALLA PEDOFILIA CULTURALE

L'abuso sui minori non è un fenomeno statico, ma è capace di infiltrarsi nelle pieghe della cultura, di evolversi attraverso i media digitali e di annidarsi proprio laddove la protezione dovrebbe essere assoluta: nel legame materno, nella cura della disabilità o nel gioco tra coetanei.

Esploreremo i confini estremi della violazione dell'infanzia, analizzando scenari in cui la vittima è colpita non solo nella sua integrità fisica, ma nella sua stessa essenza di essere umano in divenire.

Dalle dinamiche distorte della *Pedomama* e dalla deriva etica della Pedofilia culturale, emerge un quadro inquietante dove il minore cessa di essere un soggetto di diritti per trasformarsi in un oggetto di proiezioni perverse. Attraverso l'analisi di fenomeni emergerà la violenza sui bambini che non è mai un atto isolato, ma il sintomo di un collasso della tutela, che richiede strumenti interpretativi nuovi e un coraggio analitico privo di pregiudizi.



1 Pedomama

MATERIALE PEDOMAMA
SU PIATTAFORME CRIPTATE

video	foto
11.240	320

Abbiamo rilevato una crescita del fenomeno “*Pedomama*” che identifica l’abuso sessuale femminile, ovvero l’abuso perpetrato da donne, soprattutto madri, ai danni di un minore.

Un orrore che ribalta ogni stereotipo sulla figura materna: **11.240 video e 320 foto** documentati su *Signal*, *Telegram*, *Viber*.

I bambini sono soggetti ad abusi sessuali e a maltrattamenti.

Non solo video e foto, ma anche dirette *streaming*, i cui *link* vengono inviati nei gruppi monitorati.

Pensare che le donne, che tradizionalmente ricoprono un ruolo di cura, di protezione, di assistenza e di educazione, possano abusare sessualmente dei bambini provoca malessere e disagio; ma oggi ci troviamo di fronte ad un fenomeno in crescita.

È importante prenderne coscienza, perché riconoscere questa tipologia di abuso ci permette di tutelare le piccole vittime.

Il processo di minimizzazione di questo fenomeno provoca un effetto negativo sulla tipologia di intervento per il contrasto di tale reato.



2 Abuso sessuale con animali

Meter ha denunciato **24 gruppi** presenti su *Signal*, in cui ci sono bambini, di un’età media pari a 11 anni, ritratti in foto e video mentre sono abusati da cani. I cani vengono addestrati e utilizzati per compiere atti sessuali nei confronti dei minori, ma ciò avviene anche per mezzo di altri animali, con associate pratiche sadiche; le vittime sono sottoposte a sevizie e a violenze indicibili con il fine di produrre filmati pedopornografici destinati, come merce di scambio, a specifici gruppi presenti nelle piattaforme.

Il materiale rinvenuto in rete e segnalato alle Polizie è in crescita.

Dai video, per lo più amatoriali, si evince un ambiente domestico: questo lascia intendere che in alcuni casi ci siano dei legami di parentela tra le vittime e i carnefici. Le segnalazioni avviate alla Polizia Postale hanno anche la finalità di individuare le vittime di questi reati per fornire loro un sostegno.



3 Abuso di minori su minori

All’interno del fenomeno della violenza sessuale sui minori, si evidenzia la violenza sessuale commessa da minori nei confronti di altri minori. Dall’osservazione delle caratteristiche dell’autore di abusi a sfondo sessuale, emerge una **percentuale maggiore di sesso maschile**: si tratta prevalentemente di adolescenti che abusano sessualmente di altri adolescenti maschi, spesso auto producendo materiale pornografico, in contesti familiari o scolastici.

La collettività, in un’ottica di corresponsabilità, è chiamata ad interrogarsi

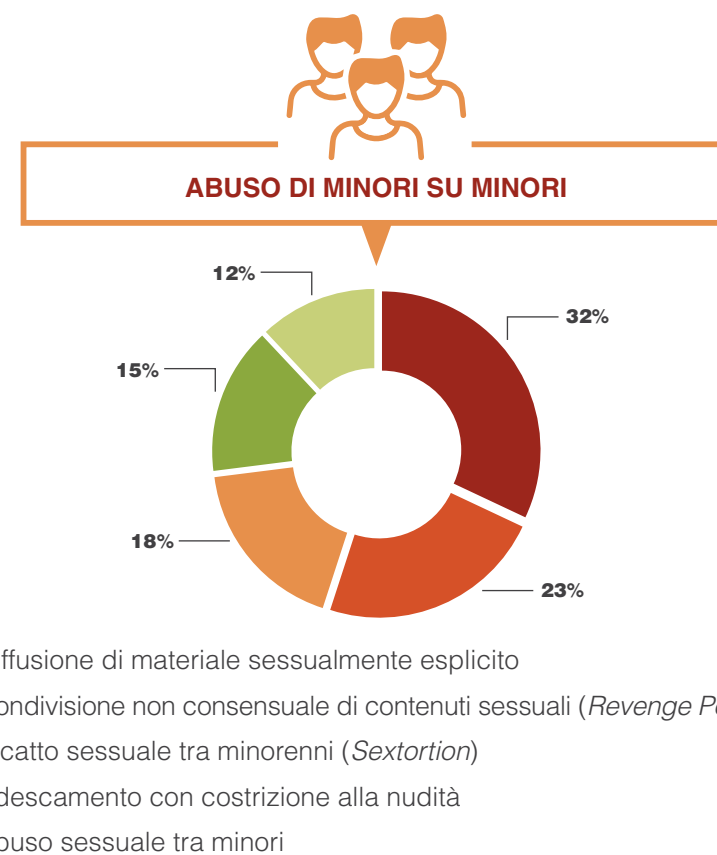
sul fenomeno, ad analizzarlo per comprendere il profilo dei minori autori, per comprendere il loro vissuto, il loro disagio e per esplorare potenziali storie di abusi che si ripetono nel tempo, al fine di interrompere un ipotetico ciclo di violenza e prevenirne l'insorgenza. Alla luce di un fenomeno in continua crescita, necessita avviare specifici interventi di supporto nelle aree di degrado sociale, ambiente privilegiato in cui si verifica, e in soggetti con vissuti avversi predittivi di ripercussioni sulla sfera affettiva.

Il fenomeno è in continua crescita: il **32%** del materiale riconducibile alla produzione e alla diffusione di materiale sessualmente esplicito (foto e video realizzati da un minore che coinvolgono altri minori, tra i quali anche *deepnude* e condivisione non consensuale *online*); il **23%** riguarda la diffusione non consensuale di contenuti sessuali, intesa come la



Il minorente ultraquattordicenne autore di violenza sessuale, di atti sessuali non consensuali con altro minorente abusando delle condizioni di inferiorità fisica o psichica della persona offesa al momento del fatto, è punibile dalla legge italiana (art. 609 bis Codice Penale). Al di fuori delle ipotesi previste nell'articolo 609 bis Codice penale, non è punibile il minorente che compie atti sessuali con un minorente che abbia compiuto gli anni tredici, se la differenza di età tra i soggetti non è superiore a quattro anni. Le cause del crescente fenomeno dei minori autori di abusi sessuali nei confronti di altri minori sono molteplici, ma tutte riconducibili alla complessa condizione giovanile nella società odierna. Emerge allora l'esigenza, a più livelli, di mettere a fuoco modalità di intervento sempre più appropriate per prevenire la ripetitività di tali comportamenti, contemplando uno spettro di azione che guardi sia al minore vittima, sia al minore abusante. Si rammenta che l'art.16, comma 3, della Convenzione di Lanzarote già prevedeva che gli Stati "in conformità alla propria legislazione interna, prevedessero a che programmi o misure di intervento venissero messi in atto o adattate per corrispondere ai bisogni connessi allo sviluppo dei bambini che abbiano commesso reati di natura sessuale, inclusi coloro che sono al di sotto dell'età della responsabilità penale, allo scopo di trattare i loro problemi di condotta sessuale".

condivisione, l'inoltro o la pubblicazione di immagini intime di un coetaneo senza consenso, quindi fenomeni simili a *Revenge Porn* tra minorenni; il **18%** si riferisce a ricatto sessuale tra minorenni (*sextortion*), ovvero minaccia di diffusione di immagini o contenuti per ottenere ulteriori immagini, atti sessuali o favori; il **15%** comprende adescamento con costrizione alla nudità, ovvero contatti finalizzati ad ottenere immagini, incontri o atti sessuali incluso pressioni, ricatti o richieste di nudamento; infine il **12%** riguarda l'abuso sessuale tra minori, ovvero atti sessuali compiuti da un minore ai danni di un altro minore, incluse imitazioni di pratiche abusanti apprese da contenuti pornografici o violenti.





4 Abusi sui minori disabili

Il rischio di abuso sessuale è molto più alto nelle persone con disabilità, rispetto agli altri coetanei con sviluppo tipico, pertanto vanno protette dagli abusi.

Perché il rischio è più alto nelle persone con disabilità?

Perché non sono in grado di difendersi, in caso di disabilità fisica.

Perché non più manipolabili, in caso di disabilità mentale.

Perché non possono avere cognizione di quanto stia accadendo.

A porli in una condizione di rischio è il loro stato di dipendenza nei confronti di chi si prende cura di loro e per la difficoltà ad interpretare l'ambiente che li circonda e a comunicare le proprie esperienze e i propri vissuti. Ciò potrebbe far nascere nell'abusante la percezione che le persone con disabilità non sarebbero in grado di rivelare l'abuso.

È difficile dimostrare l'esistenza di un fenomeno come la violenza nei confronti dei minori con disabilità, ma siamo chiamati ad un'attenzione

alta nei confronti della tutela della diversità attraverso la supervisione costante del loro stato di benessere sia fisico sia mentale; inoltre, ai professionisti del settore viene richiesta una formazione specifica, finalizzata al riconoscimento tempestivo dei segnali di abuso, così da ridurre l'impatto devastante della violenza sulle loro vite.

Anche nel web occorrono maggiore attenzione ed interventi per la difesa dei minori e delle persone vulnerabili con disabilità, oltre la segnalazione di materiale che registra tali violenze.

Nel 2025 abbiamo segnalato n. 42 *link* che vedono coinvolte persone con disabilità.

L'OS.MO.CO.P. continua a segnalare situazioni in cui anche minorenni con disabilità vengono contattati sui *social network*, circuiti e indotti a produrre materiale sessualmente esplicito, spesso con richieste estorsive sotto la minaccia di divulgare il materiale pornografico.

Si riscontra anche la difficoltà della denuncia.



L'ordinamento giuridico e il quadro politico a livello internazionale ed europeo riconoscono che il problema della violenza contro i minori con disabilità richiede un'attenzione particolare da parte del mondo politico e dei professionisti qualificati. La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti del fanciullo del 1989 (CRC) e la convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006 (CRPD) sono due strumenti fondamentali che garantiscono una protezione dalla violenza ai minori con disabilità e che riguardano, rispettivamente, i minori e la vita dei disabili. Tutti gli Stati membri dell'UE hanno ratificato la CRC, mentre la CRPD è stata ratificata da 25 di essi nel settembre 2015. Nel 2010 anche l'UE ha aderito alla CRPD, per cui la convenzione è divenuta parte integrante del suo ordinamento giuridico e tutta la legislazione e le prassi dell'Unione devono essere coerenti con le disposizioni ivi contenute. In particolare, l'art. 16 della CRPD prevede il diritto di non essere sottoposto a sfruttamento, violenza e maltrattamenti. L'Italia ha ratificato la CRPD con la legge n. 18 del 2009, istituendo altresì un Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità, presso il Ministero del lavoro, della salute e delle politiche sociali.



5 Cartoni animati pornografici

Dall'analisi della rete emergono una larga diffusione e un ampio utilizzo di *Hentai*. Con questo termine si intende un sottogenere dei “manga” e degli “anime” giapponesi, contenente personaggi apertamente sessualizzati e immagini sessualmente esplicite ovvero cartoni animati pornografici. Inoltre, l'*Hentai* può contenere videogiochi erotici, con i quali i ragazzi possono interagire e partecipare alle violenze sessuali attraverso un *click*.

È evidente che con il contributo dell'IA si ottiene materiale sempre più realistico, riducendo la distanza tra la realtà e la fantasia.

Occorre precisare che il significato letterale del termine *Hentai* è “pervertito”. Le caratteristiche degli *Hentai* sono infatti la perversione e l'esagerazione. Essi illustrano la pansessualità, lo stupro, l'incesto e la pedofilia, socialmente inaccettabili e illegali per le norme sociali e giuridiche. La visione dei filmati *Hentai* costituisce una condotta deviante, sebbene il relativo materiale sia ancora oggetto di poca attenzione, in quanto ne vengono sottovalutati gli effetti per il semplice fatto che non siano reali,



La legge Italiana punisce anche la pornografia minorile “virtuale”. L'art. 609 quater 1 c.p., rubricato appunto “Pornografia virtuale”, stabilisce che le disposizioni di cui agli articoli 600 ter (pornografia minorile) e 600 quater (detenzione o accesso a materiale pornografico) si applicano anche quando il materiale pornografico rappresenta immagini virtuali realizzate utilizzando immagini di minori degli anni diciotto o parti di esse, ma la pena è diminuita di un terzo. Per immagini virtuali si intendono immagini realizzate con tecniche di elaborazione grafica non associate in tutto o in parte a situazioni reali, la cui qualità di rappresentazione fa apparire come vere situazioni non reali.

ovvero per il fatto che i protagonisti non sono persone, ma personaggi di fantasia. Alcuni studi sostengono una relazione tra *Hentai*, pedofilia e violenza sessuale, perché l'imporsi con violenza, incitando a sciogliere i freni inibitori e ad avere rapporti sessuali anche con minorenni, le è legittima.

La condotta può in ogni caso divenire criminale nei casi di *download* di materiale pedopornografico, anche se virtuale.



6 Pedofilia culturale



La rete non è esclusivamente uno strumento di diffusione di foto e di video che pedofili e pedopornografi utilizzano per arricchirsi, ma serve anche a “difendere” la pedofilia e a tentare un'opera di normalizzazione. Una vera e propria lobby strutturata e ben organizzata (raccolta fondi e giornata internazionale pro-pedofilia) che fornisce consigli su come adescare i bambini e indicando siti *online* dove è possibile trovare foto e video pedopornografici. Innumerevoli sono i gruppi, “le stanze”, dove si raccontano le storie di incontri sessuali con minori e dove si somministrano test per “misurare” l'attrazione sessuale verso i bambini.

Meter contro l'ideologia pedofila

Per contrastare l'ideologia pedofila, la legge n. 172 del 2012, ratificando in Italia la Convenzione di Lanzarote del 25 ottobre 2007, ha introdotto nel nostro ordinamento il reato di Istigazione a pratiche di pedofilia e di pedopornografia, punito dall'art. 414 bis del Codice Penale. Tale reato è stato introdotto su sollecitazione dell'Associazione Meter (che ha redatto il testo dell'articolo del codice penale proposto al legislatore), di concerto con la Polizia Postale di Catania. Per la prima volta l'espressione "pedofilia" è entrata nel nostro ordinamento. Art. 414 bis Cod. Pen.: «Salvo che il fatto costituisca più grave reato, chiunque, con qualsiasi mezzo e forma di espressione, anche con il mezzo telematico e al solo fine culturale, pubblicamente legittima, diffonde giudizi legittimanti, istiga a commettere o effettua apologia delle condotte previste dagli articoli 600-bis, 600-ter, 600-quater, 600-quater.1, 600-quinquies, 609-bis, 609-quater e 609-quinquies, compiute con minorenni, è punito con la reclusione da tre a cinque anni».

Nonostante la Convenzione di Lanzarote (2007), i riferimenti alla pedofilia culturale continuano a proliferare nel web.

Vari i loghi identificativi o simboli per riconoscersi uno con l'altro, per diversificare le loro preferenze sessuali e per indicare specificamente il genere sessuale preferito dal pedofilo; infatti, i membri delle organizzazioni pedofile incoraggiano l'uso di descrizioni come "boylove", "girllove" e "childlove".



(U) BLogo aka
Boy Lover

Il "BoyLove logo" (BLogo) è una piccola spirale triangolare azzurra circondata da un triangolo più grande, dove il triangolo più piccolo rappresenta un bambino e il triangolo più esterno rappresenta un uomo adulto.



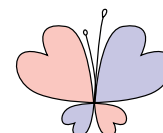
(U) LBLLogo aka
Little Boy Lover

Una variante del BLogo e il "Little Boy Love logo" (LBLLogo), che a sua volta rappresenta una piccola spirale triangolare inscritta in un triangolo più largo; in questo caso gli angoli del logo sono arrotondati per dare l'impressione di un disegno fatto da un bambino piccolo.



(U) GLogo aka
Girl Lover

Il "GirlLove logo" (GLogo) rappresenta un piccolo cuore circondato da un cuore esterno più grande, a simboleggiare una relazione fra un maschio o una donna adulti e una ragazza minorenne.



(U) CLogo aka
Child Lover

Il "ChildLove logo" (CLogo), raffigurato come una farfalla, rappresenta i molestatori di bambini senza preferenze di genere.



(U) CLOMAL aka
Childlover Online Media

"The Childlove Online Media Activism Logo" (CLOMAL) è un logo per fini generali utilizzato da singoli individui per identificare dei media online, come blog e webcast, a contenuto pedofilo o pro-pedofilia.



PEDOFILIA E PEDOPORNOGRAFIA DIMENSIONI, DINAMICHE E IMPATTO SOCIALE



1 Pedofilia e pedopornografia

In passato gli abusi sessuali su minori avvenivano prevalentemente in contesti fisici e ristretti. Con l'avvento di internet, il fenomeno ha assunto una nuova dimensione globale. La rete consente ai soggetti coinvolti di accedere facilmente a materiale pedopornografico, di condividere contenuti in modo rapido e anonimo, di entrare in contatto con altri individui con interessi analoghi.

La **pornografia minorile** non riguarda soltanto la diffusione di immagini o video, ma include anche il *grooming*, ovvero l'adescamento dei minori tramite *social network*, *chat*, videogiochi *online* e piattaforme di messaggistica. I minori vengono prima manipolati psicologicamente, per conquistarne la fiducia, e poi indotti a produrre e ad inviare foto o filmati di natura intima. I rischi di molestia e di adescamento per i minori nelle *chat rooms* sono numerosi: infatti, sebbene vi sia la distanza



Per adescamento si intende qualsiasi atto volto a carpire la fiducia del minore attraverso artifici, lusinghe o minacce posti in essere anche mediante l'utilizzo della rete internet o di altre reti o mezzi di comunicazione.

È conosciuto anche come *child grooming* (o semplicemente *grooming*, da *to groom*, prendersi cura di una persona). Le c.d. condotte *child grooming*, diffuse soprattutto nei paesi informatizzati, vengono realizzate mediante tecniche di manipolazione psicologica atte ad indebolire le volontà della vittima e creare un rapporto di confidenza con l'adescatore per fini di sfruttamento o abuso. La legge italiana (art. 609 - undecies Cod. pen.) punisce l'adescamento di minori degli anni sedici finalizzato a commettere i reati di violenza sessuale, di atti sessuali con minorenne e di pornografia minorile. Affinché il reato di adescamento possa considerarsi integrato, è sufficiente che vengano poste in essere condotte meramente preparatorie, non è necessario che l'adescamento vada a buon fine: si tratta, dunque, di un reato di pericolo volto a neutralizzare il rischio.



fisica tra i due interlocutori, è possibile eliminare le differenze di età o culturali che normalmente pongono dei limiti nelle relazioni faccia a faccia tra minori e adulti.

La rete telematica, spesso, rappresenta uno strumento utile per i pedofili nella fase di contatto iniziale con i minori, in quanto permette loro, senza esporsi, di attuare forme *soft* di molestia di tipo verbale o primi approcci per favorire un incontro reale con il bambino.

Negli ultimi anni sono emerse ulteriori criticità: utilizzo del *dark web* per scambi illegali difficilmente tracciabili; diffusione di contenuti attraverso sistemi di cifratura; impiego dell'intelligenza artificiale per creare immagini false o alterate; aumento dei casi di *sextortion*, cioè ricatto sessuale *online*.

Questi sviluppi hanno reso il fenomeno sempre più articolato e, conseguentemente, più complicato da contrastare.

La prevenzione rimane un elemento fondamentale nella lotta contro la pedofilia *online*: è essenziale educare i minori all'uso consapevole di Internet, promuovere la conoscenza dei rischi legati alla condivisione di dati personali, sviluppare competenze digitali critiche.



2 Il cyber-pedofilo

Il cyber-pedofilo è un individuo che sfrutta strumenti digitali e piattaforme *online* per soddisfare impulsi sessuali devianti e devianti al di fuori della vita reale e del controllo sociale, facendo leva sull'apparente anonimato, sulla tecnologia e sulle nuove tecniche comunicative per eludere la legge e raggiungere potenziali vittime.

I cyber-pedofili operano sia su *social network* pubblici, su app di messaggistica e sulle *community online*, sia su piattaforme criptate o difficili da monitorare, dove lo scambio di materiale pedopornografico e le conversazioni con minori avvengono con minore rischio di rilevamento. Un fenomeno emergente riguarda la creazione di immagini e video sessualizzati di minori mediante strumenti di **intelligenza artificiale**, anche senza coinvolgimento diretto di una vittima reale. Il monitoraggio effettuato mostra un aumento esponenziale dei casi di materiale CSAM (*Child Sexual Abuse Material*) correlato all'uso dell'IA.



Oltre alla semplice visione di immagini, molti cyber-pedofili utilizzano tecniche di *grooming* per costruire relazioni con minori *online* e, in alcuni casi, ricattano le vittime con minacce (pratica nota come *sextortion*).

La rete Internet, oltre a fornire al cyber-pedofilo un mezzo per soddisfare pulsioni senza confrontarsi con la realtà sociale, rafforza e normalizza il comportamento deviante, allentando i freni inibitori e la percezione della riprovazione sociale e morale. Spazi anonimi, comunità chiuse e sistemi di ricompensa incentivano l'*escalation* del comportamento e riducono il senso di colpa, la percezione del rischio e della responsabilità.

Il fenomeno, nel 2025, si rivela ancora più complesso per la presenza delle piattaforme criptate e con protezione *end to end*, che ostacolano il rilevamento di conversazioni e dei file scambiati; per la diffusione di IA e di tecnologie immersive che possono rendere verosimili e indistinguibili contenuti falsi; per l'aumento dei casi segnalati ai centri di assistenza internazionale, aventi ad oggetto, con un incremento costante, l'adescamento, il traffico di minorenni e il *sextortion*.

Il cyber-pedofilo, nel 2025, è un individuo che utilizza la tecnologia digitale non solo per soddisfare pulsioni, ma anche per creare reti, evitare responsabilità e adattarsi rapidamente alle misure di contrasto.

Ne consegue che la proliferazione di nuove tecnologie, quali in particolare l'intelligenza artificiale e i servizi criptati, rappresenta una sfida cruciale per la prevenzione, l'individuazione e la repressione di questi reati. Esistono diverse tipologie di pedofili che utilizzano la rete, differenziabili in base alle modalità di azione, al livello di coinvolgimento e agli obiettivi perseguiti.

TIPOLOGIE DI PEDOFILI IN RETE



- 1 Il collezionista**, ovvero colui che utilizza Internet principalmente per ricercare, scaricare e archiviare materiale pedopornografico. Spesso non entra direttamente in contatto con i minori, ma alimenta la propria devianza attraverso la visione ripetuta dei contenuti, creando vere e proprie collezioni digitali.
- 2 Il partecipante a comunità virtuali**, ovvero colui che frequenta *forum*, *chat* e gruppi chiusi in cui vengono scambiati materiali, informazioni ed esperienze. La dimensione comunitaria rafforza il senso di appartenenza e normalizza il comportamento deviante, riducendo il senso di colpa e aumentando il rischio di *escalation*.



- ▶ **3 L'adescatore (groomer)**, ovvero colui che utilizza la Rete per entrare in contatto diretto con i minori, instaurando con essi un rapporto di fiducia attraverso strategie manipolative. L'obiettivo può essere l'acquisizione di immagini a sfondo sessuale, l'induzione a comportamenti sessualizzati o, nei casi più gravi, l'incontro fisico.
- ▶ **4 Il produttore di materiale pedopornografico**, ovvero colui che produce direttamente il materiale pedopornografico. Le violenze reali, compiute all'interno di veri e propri set appositamente allestiti, vengono filmate e fotografate. La Rete viene poi utilizzata sia per la diffusione sia per il commercio del materiale prodotto, talvolta tramite circuiti illegali o criptati. Questo cyber-pedofilo rappresenta la tipologia più pericolosa.
- ▶ **5 Il cyber-pedofilo occasionale**, ovvero colui che non manifesta inizialmente una pedofilia strutturata, ma che, grazie alla facilità di accesso ai contenuti pedopornografici *online* e alla percezione di anonimato, finisce per avvicinarsi progressivamente a tali pratiche, sviluppando comportamenti devianti.

L'agire del pedofilo nella rete è dunque complesso, e per certi versi, oscuro.

Spesso non si tratta di individui isolati ma di vere e proprie organizzazioni criminali, che producono direttamente il materiale pedopornografico o lo diffondono, lucrando sul *download* del materiale stesso. Una volta prodotti, infatti, video e foto vengono immessi nella Rete pubblica e nel *deep web*, entrando in un florido mercato di materiale illecito. Si ricorda che per la legge italiana anche accedere, scaricare e detenere materiale pedopornografico è perseguibile penalmente.

Meter ha rilevato che gran parte del materiale rintracciato attraverso il monitoraggio della rete si trova in portali o in piattaforme *online* gratuite, accessibili a qualsiasi utente. Spesso i *link* oggetto di segnalazione, a distanza di anni, risultano ancora attivi e fruibili.



Articolo 600 quater Cod. Pen. – Detenzione o accesso a materiale pornografico. Chiunque, al di fuori delle ipotesi previste nell'articolo 600 ter, consapevolmente si procura o detiene materiale pornografico realizzato utilizzando minori degli anni diciotto è punito con la reclusione fino a tre anni e con la multa non inferiore a euro 1.549. La pena è aumentata in misura non eccedente i due terzi ove il materiale detenuto sia di ingente quantità. Fuori dei casi di cui al primo comma, chiunque, mediante l'utilizzo della rete internet o di altre reti o mezzi di comunicazione, accede intenzionalmente e senza giustificato motivo a materiale pornografico realizzato utilizzando minori degli anni diciotto è punito con la reclusione fino a due anni e con la multa non inferiore a euro 1.000.



ASSOCIAZIONE METER

L'Associazione «Meter» nasce ad Avola (Siracusa), per volontà del suo fondatore, don Fortunato Di Noto, che tra il 1989 e il 1991 iniziò ad appassionarsi alle nuove tecnologie: da un lato strumenti di comunicazione funzionale e positiva, dall'altro diffusione di orrori e violenza. Ciò che don Fortunato trovò in rete fu un vero e proprio “olocausto” perpetrato attraverso la produzione e la divulgazione di materiale a carattere pedofilo o a danno di minori. Il ritrovamento delle immagini pedopornografiche e dei proclami della pedofilia culturale spinsero don Di Noto e i soci fondatori, che tuttora lo seguono, verso ciò che sarebbe stata la loro missione: la lotta contro la pedofilia e gli abusi all'infanzia, la salvaguardia dei bambini e della loro innocenza.

Da qui la scelta del nome: la parola «meter» è di origine greca e significa «madre» e, in senso lato, «accoglienza, grembo, protezione e accompagnamento». Questo nome prende vita dall'esigenza di radicare e promuovere la cultura dei diritti dell'infanzia in Italia e nel mondo.

Sul fronte della criminalità pedopornografica, *Meter* collabora attivamente con il C.N.C.P.O. (Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedopornografia Online) grazie ad un **protocollo ufficiale** siglato con la *Polizia Postale e delle Comunicazioni* nel **2008**, l'intesa sottoscritta nel **2023** con il *Dipartimento della Pubblica Sicurezza del Ministero dell'Interno – Direzione centrale per la Polizia Stradale, Ferroviaria, delle Comunicazioni e per i Reparti Speciali della Polizia di Stato* sostituisce il precedente protocollo.

Oltre alla fondamentale sinergia con le polizie, l'Associazione *Meter* ha intessuto negli anni significativi rapporti istituzionali che le hanno consentito di partecipare ad importanti tavoli tecnici e soprattutto di poter dare un contributo sulle questioni afferenti alla violenza tra i minori e ai danni di bambini e adolescenti oggetto del lavoro quotidiano dell'ente. La presenza in contesti istituzionali conferma l'importanza dell'attività a difesa dei minori e il riconoscimento nazionale ed internazionale come



punto di riferimento per la lotta a pedofilia e pedopornografia.

Un pilastro fondante dell'Associazione è l'**OS.MO.CO.P.** (Osservatorio Mondiale Contro la Pedofilia) ufficio altamente specializzato nella ricerca dati su Internet e nell'elaborazione dei flussi di traffico per il contrasto della pedofilia e della pedopornografia. Un servizio attivo è il **Centro Ascolto**, che con l'ausilio di varie competenze professionali, fornisce adeguate risposte ai problemi inerenti al disagio infantile e, in particolare, all'abuso sessuale, fisico e psicologico, alla pedofilia e a tutte le situazioni in cui è pregiudicata l'incolumità dei minori, attraverso l'accoglienza, l'accompagnamento, la presa in carico e l'orientamento del minore e della famiglia. Opera attivando un lavoro di rete tra i servizi presenti nel territorio, e inoltre, svolge attività di ricerca a carattere sociologico, giuridico, psicologico e informatico.

Altro settore di interesse è la **formazione**, essa rappresenta la risorsa alla quale attingere per pre-

venire, intervenire e promuovere la cultura dell'infanzia. La necessità di una formazione corretta e professionale, richiesta dalle agenzie educative chiamate ad un ruolo attivo di prevenzione e gestione del disagio, ha spinto *Meter* ad organizzare corsi di formazione su problematiche concernenti pedofilia, abuso su minori, bullismo, *cyberbullismo*, utilizzo consapevole e sicuro di Internet, integrazione e disabilità. L'attivazione di protocolli d'intesa sottoscritti con gli Istituti di Istruzione di ogni ordine e grado e con le Università garantisce l'intervento formativo per gli studenti.

Nel 2016 nasce il *Centro Polifunzionale per l'infanzia e l'adolescenza*: sensibilità, accoglienza, professionalità pongono al centro dell'attenzione i bambini e le loro famiglie, protagonisti e parte attiva dell'intervento.

I minori seguiti hanno un'età compresa tra i 2 e i 17 anni. Il Centro sostiene la genitorialità attraverso la *Family room* e si avvale della *Snoezelen room*, un approc-

cio multisensoriale per ricreare un ambiente di ricercata pace familiare, infine svolge attività psicoeducative attraverso laboratori, campus estivi di integrazione tra bambini e ragazzi normotipici e con bisogni speciali.

Meter crede nel volontario, perché è una risorsa in grado di fornire un volto umano alla società, rendendola più sensibile ai bisogni dei bambini. Pertanto, mette a loro disposizione un ambiente in cui poter esprimere talenti, attitudini, motivazioni. Il volontario acquisisce una formazione tecnica affinché faccia sue le conoscenze, le strategie, il modus operandi e l'agire umile e carismatico dell'Associazione.

Meter si impegna, informando, formando e intervenendo in tutti i settori educativi, affinché il diritto di vivere sereni nella società e nella famiglia non diventi una condizione per pochi privilegiati, ma per tutti; in quanto troppi "bambini orfani con genitori vivi" (don Fortunato Di Noto) crescono o vivono ancora in una condizione di disagio e violenza.



**Sostieni le attività
dell'Associazione con il tuo**

CinquexMille

c.f. 014 024 608 91

Segreteria **+39 0931 564872**
segreteria@associazionemeter.org



www.associazionemeter.org