

This is a pre print version of the following article:

Pedofilia e videogiochi: storia ed evoluzione di un fenomeno (Pedophilia and Video Games: Analysis of a Growing Phenomenon) / Florindi, Emanuele. - (2024). [10.2139/ssrn.4736912]

*Terms of use:*

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

28/04/2024 00:31

(Article begins on next page)

## **Pedofilia e videogiochi: storia ed evoluzione di un fenomeno**

*Sommario: 1. Premessa - 2. Il grooming - 3. Videogiochi ed adescamento - 4. Profili legali del grooming - 5. ...segue: l'art. 609-undecies "Adescamento di minorenni" - 6. Videogiochi come mezzo di fruizione di CSAM - 07. ...segue: prodotti commerciali, videogiochi classici - 08. ...segue: il mondo hentai e le parafilie - 09. Dai video-game agli H-games - 10. Lolicon eroge - 11. La cultura otaku - 12. Otaku, lolicon e pedofilia - 13. segue: eroge e pedofilia - 14. Lolicon games e diritto - 15. ...segue: l'art.600-quater.1 al vaglio della giurisprudenza - 16. Conclusioni.*

### **Abstract**

#### **Pedophilia and video games: analysis of a growing phenomenon**

The author analyzes the relationship between video games and pedophilia, addressing their use both as a tool for grooming and as a tool for the production and use of child pornography material defined, according to international guidelines, as "CSAM" (child sexual abuse material).

In relation to the first aspect, having established and demonstrated that online gaming platforms are transforming into the preferred contact tool for groomers, the regulatory responses implemented by the Italian legal system and their application are identified and analysed.

In relation to the second aspect, once the existence of the phenomenon has been verified and demonstrated, its potential danger to public order and safety of minors is assessed and recognised, and the repressive tools and problems linked to their procedural use are discussed.

Lastly, the article questions the correctness of placing article 600-quater.1 among crimes against the person.

L'autore analizza il rapporto tra videogiochi e pedofilia, affrontandone l'impiego sia come strumento di adescamento che come strumento di produzione e fruizione di materiale pedopornografico definito, secondo le linee guida internazionali, "CSAM" (*child sexual abuse material*).

In relazione al primo aspetto, appurato e dimostrato che le piattaforme di gioco online si stanno trasformando nello strumento di contatto privilegiato da parte dei *groomer*, vengono individuate ed analizzate le risposte normative poste in essere dall'ordinamento italiano e la loro applicazione.

In relazione al secondo aspetto, verificata e dimostrata l'esistenza del fenomeno, ne viene valutata e riconosciuta la potenziale pericolosità per l'ordine pubblico e la sicurezza dei minori e vengono discussi gli strumenti repressivi e le problematiche legate al loro utilizzo processuale.

Da ultimo, ci si interroga sulla correttezza della collocazione dell'articolo 600-*quater*.1 tra i reati contro la persona.

---

\* **Emanuele Florindi** avvocato, DPO, già professore a contratto del corso di Diritto dell'informatica (corso di laurea specialistica in Informatica presso la facoltà di Scienze MM.FF.NN.) e di "Informatica forense" (corso di laurea in Scienze dell'Investigazione) è dottorando di ricerca presso l'Università degli studi di Perugia, dipartimento di Matematica ed Informatica.



## 01. Premessa

La premessa da cui parte il presente articolo è che vi sia un rapporto tra videogiochi e mondo dei pedofili, che questo rapporto vada avanti da tempo<sup>1</sup> e che negli ultimi tempi, complice l'evoluzione dell'AI e delle piattaforme di sviluppo, abbia conosciuto una notevole crescita.

Una volta confermata questa connessione, si procederà alla verifica dell'idoneità degli strumenti di contrasto già presenti nell'ordinamento a contenere il fenomeno ed a garantire un'adeguata tutela degli interessi protetti.

Il mondo dei pedofili e quello dei videogiochi si incrociano essenzialmente in due momenti:

- a. quando il videogioco viene utilizzato come strumento di contatto e di adescamento del minore;
- b. quando il videogioco viene utilizzato come mezzo di fruizione di CSAM<sup>2</sup> da parte del pedofilo.

La cosa certamente non stupisce chi studia attentamente il fenomeno, atteso che l'universo dei pedofili non soltanto non si presenta come quella massa granitica e comune che, a volte, si è tentati di immaginare, ma rappresenta anche lo specchio costante e fedele della nostra società in tutte le sue sfaccettature tanto da potersi affermare che non esiste il "pedofilo", ma varie tipologie di individui, tutti con caratteristiche, perversioni ed abilità proprie dato che la pedofilia si manifesta con comportamenti tra loro differenti per modi ed effetti, così come varie possono essere le modalità e le tipologie di atti ed abusi.

Scorrendo le notizie di cronaca, vediamo emergere la varietà dei comportamenti dei pedofili, le

---

<sup>1</sup> Si veda, ad esempio, quanto scritto nel 2011 a proposito del videogioco RapeLay in cui il protagonista, assunte le vesti di uno stupratore seriale, doveva perseguitare e stuprare ripetutamente una donna e le sue due figlie (Florindi, 2011: 297). Uscito nel 2006 in Giappone, il gioco ha generato attenzione mediatica internazionale e suscitato grandi polemiche soltanto alcuni anni dopo, nel 2009, quando, liberamente acquistabile attraverso il portale di Amazon, era arrivato all'attenzione di Vazm (membro del Parlamento britannico) che ne aveva denunciato l'esistenza. Amazon aveva rapidamente rimosso il videogioco dal catalogo e l'organizzazione Equality Now aveva spinto affinché venisse scritta una lettera di protesta alla Illusion Soft (casa produttrice del programma) ed al primo ministro del Giappone Tarō Asō in quanto il videogioco violava gli obblighi assunti nel 1985 con la convenzione sull'eliminazione di ogni forma di discriminazione della donna. Tutte queste azioni sono culminate con alcune restrizioni nella vendita e nella produzione di RapeLay imposte dalla Ethics Organization of Computer Software (EOCS), organizzazione giapponese sul trattamento del materiale videoludico per adulti, rendendolo praticamente impossibile da reperire nei canali ufficiali, ma non nel mondo underground.

Allo stesso modo nel dicembre del 2012, come parte dell'operazione "Game Over" del Procuratore generale di New York, sono stati chiusi più di 2.100 account di gioco legati a *sex offenders*. In una nota, il procuratore generale ha affermato "The internet is the crime scene of the 21st Century, and we must ensure that online video game platforms do not become a digital playground for dangerous predators". L'operazione è stata resa possibile dal "New York's Electronic Securing and Targeting of Online Predators Act", noto come *e-STOP law*, secondo cui gli autori di reati sessuali devono comunicare i propri indirizzi e-mail, nomi di accesso, identità digitali ed altri alias online allo Stato che, poi, li trasmette alle società di giochi per la rimozione.

<sup>2</sup> Nel corso del presente articolo, per descrivere il materiale pedo pornografico si farà riferimento all'acronimo internazionale CSAM (*Child Sexual Abuse Material*) oppure all'acronimo CAM (*Child Abuse Material*) come da indicazioni della "Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse" adottata dal gruppo di lavoro interagenzie il 28 gennaio 2016 secondo cui

Over the last decade, people working for the prevention and elimination of sexual exploitation and sexual abuse have had to deal with new terms like grooming, sexting, and live streaming of child sexual abuse. At the same time, terms like child prostitution and child pornography have been more and more criticized (including, at times, by the very victims of these heinous crimes) and increasingly replaced by alternative terms, considered less harmful or stigmatizing to the child. It was and is not clear if and how these novelties and changes in terminology should lead to different approaches or actions, and there has been a growing concern that changes to existing terms (especially established legal terms) might cause confusion or lack of understanding, and even hinder the effective prevention and elimination of child sexual exploitation, unless this change comes about in a joint and concerted manner by a broad set of child protection actors. [...] The term "child sexual abuse material" is increasingly being used to replace the term "child pornography". This switch of terminology is based on the argument that sexualised material that depicts or otherwise represents children is indeed a representation, and a form, of child sexual abuse, and should not be described as "pornography".



differenti caratteristiche, le loro storie, l'estrazione socio-culturale, le modalità d'approccio al minore, la tipologia degli atti compiuti sui bambini, il loro grado di pericolosità e la gravità delle loro azioni: la casistica giudiziaria ci pone di fronte a comportamenti voyeuristici e/o esibizionistici, che non prevedono il contatto fisico con il bambino, ai palpeggiamenti, alla masturbazione reciproca, fino ad arrivare ai rapporti sessuali completi, alla pornografia ed al pedosadismo tanto che, secondo Schinaia (2001: *passim*), la pedofilia andrebbe interpretata come un sintomo trasversale a strutture e organizzazioni di personalità molto diverse<sup>3</sup>.

Accanto ai criminali che agiscono cercando e contattando le proprie vittime secondo metodi tradizionali troviamo, poi, coloro che esplorano nuove strade, avvalendosi degli strumenti che la tecnologia mette loro a disposizione come, appunto, i videogiochi.

## 02. Il grooming

I videogiochi moderni, per le loro caratteristiche di socialità e per le modalità di fruizione, si sono rivelati strumenti molto utili per adescare minori in rete: in questo contesto le differenze rispetto a quanto già osservato in materia di adescamento attraverso i social network sono minimali, ma interessanti da analizzare: si tratta, infatti, di un'evoluzione del *grooming*, il pericoloso fenomeno che vede i predatori sessuali insinuarsi nella vita di giovani conosciuti in rete, conquistando la loro fiducia fino a ottenere l'invio di foto o altri materiali a contenuto erotico o, nel peggiore dei casi, arrivando a convincerli ad incontrarli di persona<sup>4</sup>.

Nel caso dei videogiochi, i contatti avvengono generalmente attraverso gli strumenti di comunicazione interni al programma, chat vocale o testuale, per poi tentare di spostare la conversazione su canali privati attraverso i quali convincere i minori a condividere foto e video a sfondo sessuale, ma procediamo con ordine.

Il fenomeno ha recentemente richiamato anche l'attenzione della Comunità Europea che, attraverso il gruppo di lavoro RAN C&N<sup>5</sup>, nel corso della conferenza online Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities tenutasi il 15-16 Marzo 2021, ha affrontato la tematica della minaccia presentata da questi strumenti e le opportunità di utilizzare le piattaforme di videogioco online in modo positivo. Al termine dei lavori è stato diffuso un documento in cui vengono evidenziate le tattiche di *grooming* sui videogiocatori e sulle piattaforme adiacenti ai videogiochi fornendo informazioni di base su diversi modelli di adescamento che sono stati condivisi durante la riunione (RAN, 2021).

Sebbene l'analisi sia focalizzata al fenomeno del reclutamento dei giovani nei gruppi legati al terrorismo, le modalità di approccio e di contatto individuate ben possono essere replicate ed applicate al fenomeno del *grooming* finalizzato all'abuso sessuale: nel documento viene espressamente dichiarato "Some of these [models and stages for grooming ndA] have been developed in the context of other fields, like child sexual abuse, but can and are also used in the context of radicalisation as there are some similarities between these fields."<sup>6</sup>.

Come osservato e riportato durante l'incontro esplorativo di RAN C&N, il contatto avviene attraverso la chat di gioco e poi portato avanti attraverso piattaforme di comunicazione come Discord e Twitch. Uno dei primi modelli sviluppati per comprendere meglio l'interazione tra autori di reati sessuali e le loro giovani vittime è rappresentato dal modello delle quattro precondizioni, sviluppato nel 1984 da David Finkelhor (1984: *passim*; per una critica si vedano Ward e Hudson, 2001) secondo cui un

<sup>3</sup> Si veda anche quanto affermato da Picozzi e Maggi (2003: *passim*).

<sup>4</sup> Sul punto si veda (Bruzzzone e Florindi, 2022; Caputo e Bruzzzone, 2019; Florindi, 2011; Lorenzo-Dus et al., 2023). Per comprendere appieno la portata del rischio, si consideri che secondo una recente stima (Winters et al., 2022) circa il 30-45% degli abusi sessuali sui minori sono stati perpetrati utilizzando tattiche di grooming.

<sup>5</sup> Radicalisation Awareness Network, Communication and Narratives Working Group

<sup>6</sup> Sul punto di veda anche il report di Innocent Lives Foundation (2019)



molestatore sessuale, quando commette un abuso, passa attraverso quattro fasi:

1. motivazione dell'autore all'abuso (ad esempio, un interesse sessuale verso i minori);
2. superamento dei propri freni inibitori (ad esempio, l'abusante potrebbe creare una propria realtà in cui è accettabile imporsi sulla vittima o avere rapporti sessuali con i minori);
3. superamento degli inibitori esterni (ad esempio, esigenza di creare una situazione in cui il soggetto sia solo con la sua potenziale vittima);
4. superamento della resistenza della vittima: in questa fase viene posta in essere la vera e propria attività di grooming in cui l'autore del reato, più anziano ed esperto, ricorre alla manipolazione, alla menzogna, all'adulazione e alla lode, conferendo anche alla vittima un senso di responsabilità e di colpa, al fine di conquistarla (in maniera apparentemente volontaria) ed indurla a prendere parte ad attività sessuali volte a gratificare l'autore del reato.

Questo modello, pur rappresentando una pietra miliare nel campo degli studi in materia di abusi<sup>7</sup>, risulta parzialmente superato da alcuni lavori più recenti<sup>8</sup> che, combinando diverse teorie, basano il proprio modello di studio su due distinte fasi:

- la prima consistente in un processo preparatorio teso alla costruzione del rapporto, alla sua crescita, al processo di disinibizione ed alla gestione della sicurezza;
- la seconda di approccio vero e proprio in cui tutte le informazioni rilevanti per l'obiettivo vengono utilizzate in modo sistematico e controllato al fine di desensibilizzare il bersaglio per poi ottenere il risultato desiderato.

Un terzo modello presentato durante la conferenza deriva da un libro di Robert Cialdini (2009) pubblicato per la prima volta nel 1984 e dedicato all'arte della persuasione. Cialdini individua sei fattori in grado di influire sui processi decisionali delle persone e, sebbene il suo modello sia legato al mondo degli affari, può trovare applicazione anche nei processi di adescamento.

I sei principi sono:

1. Reciprocità: se dai qualcosa a qualcuno, quella persona si sente obbligata a ricambiare il favore. Allo stesso tempo, le persone tendono a trattare gli altri nello stesso modo in cui percepiscono di essere trattati da loro: per esempio, tendiamo a essere amichevoli con quelli che ci trattano con gentilezza.
2. Scarsità: meno un prodotto è disponibile, più le persone tendono a desiderarlo.
3. Autorità: secondo questo principio le persone che hanno una posizione da leader o una certa notorietà godono di maggiore credibilità perché, in generale, si tende a essere meno critici nei confronti delle celebrità.
4. Impegno e coerenza: le persone tendono ad intraprendere azioni coerenti con ciò che hanno fatto in passato, anche se non hanno agito in modo particolarmente ragionevole, perché non amano mettere in discussione scelte e convinzioni sedimentate. In base a questo principio, se si riesce ad indurre una persona a fare una piccola cosa è possibile spingerla a fare un'altra piccola cosa simile.
5. Consenso o affermazione sociale: le persone tendono a seguire la maggioranza adattandosi facilmente ad un'opinione o una tendenza seguita da un grande numero di persone. L'idea alla base di questa tendenza è che se molti pensano che qualcosa sia giusto questa corrente porta altri a pensarla nello stesso modo e viceversa.
6. Simpatia: detto anche "effetto alone" in base a questo principio, le persone più attraenti hanno una maggiore capacità di persuasione in quanto vengono inconsciamente associate ad altri valori positivi come l'onestà e il successo. L'attrazione non è necessariamente legata

---

<sup>7</sup> "Finkelhor's Preconditions Model was one of the first comprehensive theories of the sexual abuse of children and represents an impressive achievement. It provided a clear framework for approaching the study of men who have sexually abused children, and led to clear treatment goals and clinical innovations", (Ward e Hudson, 2001: 306).

<sup>8</sup> Si veda, ad esempio (Elliott, 2017) e gli stessi (Ward e Hudson, 2001).



all'aspetto fisico, ma può riguardare anche altri attributi che generano identificazione, ammirazione o desiderio.

Durante la conferenza è stato, infine, sviluppato un ulteriore modello, basato sulle seguenti fasi (RAN, 2021: 3):

1. Contatto: il soggetto affronta argomenti normali, che non suscitino allarme o sospetti nel minore; durante questa fase vengono analizzate vulnerabilità e rischi (fattori ambientali, relazioni sociali del minore etc.).
2. Amicizia: si cerca di instaurare un rapporto di amicizia con il bambino e si cerca di allontanarlo dai suoi contatti abituali;
3. Valutazione del rischio: vengono analizzati tutti gli ulteriori profili di rischio e il *groomer* verifica il suo livello di comprensione della vittima;
4. Legame speciale: l'adescatore inizia a creare un legame con la vittima facendola sentire unica e speciale.

Una volta creato questo legame e generata nel minore una dipendenza affettiva il soggetto può iniziare a "lavorare" sulla sua vittima attraverso alcune fasi successive:

5. La missione e/o la prova di solidarietà: alla vittima viene chiesto di dare al proprio adescatore una serie di prove di fiducia oppure di svolgere alcuni semplici compiti. Queste attività hanno la funzione di condizionare la vittima portandola ad assecondare alle richieste del *groomer* in maniera sempre più automatica e immediata. In questa fase, soprattutto nel caso di abusi sessuali, l'adescatore mira a stringere sempre di più la conversazione, puntando ad argomenti di natura personale/confidenziale in modo da spingere il minore a raccontare i propri segreti ed i propri sogni, rendendolo sempre più disponibile ad assecondare i desideri e le richieste dell'interlocutore che, in questo modo, stabilisce una forma di controllo sempre più forte sulla "preda";
6. Si entra allora nella fase della "società segreta" o del "segreto" in cui l'adescatore utilizza i segreti condivisi per fare pressione sulla propria vittima fino ad arrivare, in alcuni casi, a trasformarla in un reclutatore;
7. Adescatore di altri: la vittima, ormai completamente sottomessa, inizia ad agire per portare nuove ed ulteriori prede come segno di fiducia, per eseguire le "missioni" impostegli dall'abusante oppure anche, spontaneamente, al fine di compiacerlo.

In alcuni recenti studi, basato sull'analisi di oltre 600 conversazioni<sup>9</sup> tra adescatore e preda per un totale di quasi settemila sessioni di chat, sono stati ricostruiti circa settanta pattern linguistici ricorrenti (Lorenzo-Dus et al., 2020, 2023) e, sulla base di questi, è stato sviluppato un elenco di strutture linguistiche (collocazioni di tre parole) utilizzate regolarmente da molti *groomer* nel corso delle chat esaminate fino ad arrivare al soddisfacimento del proprio obiettivo.

Grazie anche a tali ricerche l'Università di Swansea ha realizzato uno specifico tool che integra un sistema linguistico ed un sistema di intelligenza artificiale per individuare i tentativi di *grooming online*, evidenziando le tattiche manipolatorie al fine di facilitare il lavoro delle forze dell'ordine nell'individuazione e nel contrasto degli adescamenti<sup>10</sup>.

### 03. Videogiochi ed adescamento

Vediamo, ora, le modalità peculiari del *grooming* a scopo sessuale posto in essere mediante videogiochi, per poi procedere analizzando le problematiche giuridiche legate al fenomeno e concludere con alcune raccomandazioni finalizzate a utilizzare in maniera sicura e positiva questi strumenti.

L'aumento della popolarità delle varie piattaforme di gioco ha, indubbiamente, attratto l'attenzione

---

<sup>9</sup> Le conversazioni possono essere consultate consultando il sito di Perverted Justice [<http://perverted-justice.com>]

<sup>10</sup> Sul punto si vedano anche (Lorenzo-Dus e Kinzel, 2019; Kinzel, 2021; Garayzábal e Guía, 2021).





dei pedofili che hanno dimostrato un particolare interesse per giochi come Minecraft e Fortnite (Innocent Lives Foundation, 2019; Kaspewrsky, 2023; The Children's Society, 2021), ma anche ad altri prodotti come Roblox, Animal Crossing: new horizons etc. Nel corso della sua ricerca Kaspewrsky (2023) ha individuato che, sebbene Minecraft sia il prodotto maggiormente preso di mira dai criminali informatici con circa 140.000 utenti che hanno subito attacchi, tra i principali giochi per bambini per numero di utenti attaccati figurano anche i giochi per i più piccoli come Poppy Playtime e Toca Life World, tutti progettati per bambini di età compresa tra 3 e 8 anni.

Purtroppo, si tratta di eventi che, come dimostrano le cronache degli ultimi anni, avvengono con sempre maggiore frequenza ed anche in Italia si sono verificati casi in cui dei predatori hanno utilizzato queste ed altre piattaforme per entrare in contatto con minori che hanno, poi, sfruttato sessualmente<sup>11</sup>.

Nel suo rapporto del 2023, la Polizia Postale e delle Comunicazioni (2024: 2) ha osservato che la fascia di maggior rischio è quella tra i 10 ed i 13 anni con un

lento incremento dei casi relativi a bambini adescati di età inferiore ai 9 anni, trend che sta diventando più consistente in seguito all'avvicinamento precoce agli strumenti informatici dei bambini più piccoli. I minori sotto i 9 anni di età, adescati in rete nel periodo di riferimento sono stati 31, pari al 9% dei casi trattati dalla Polizia Postale.

Social network e videogiochi online sono i luoghi di contatto tra minori e adulti più frequentemente teatro delle interazioni nocive, a riprova ulteriore del fatto che il rischio si concretizza con maggiore probabilità quando i bambini e i ragazzi si esprimono con spensieratezza e fiducia, nei linguaggi e nei comportamenti tipici della loro età.

È bene precisare che in questi casi, a differenza di quanto accaduto in altri episodi precedenti in cui il contatto era avvenuto direttamente attraverso chat e social media, la connessione è stata stabilita direttamente attraverso le chat dei giochi, oppure tramite le community<sup>12</sup> di riferimento, e poi spostata in un secondo momento su altri canali.

In genere, gli adescatori sfruttano alcuni elementi tipici del gioco che esercitano un grande fascino sui giocatori e potenzialmente in grado di creare dipendenza nei minori come, ad esempio, le *skin*<sup>13</sup> di Fortnite offrendo ai giovani degli scambi: fotografie, inizialmente innocenti e poi sempre più

---

<sup>11</sup> Uno dei primi casi ha riguardato un uomo inglese di 37 anni accusato, e condannato, per aver, nel 2018, adescato ed abusato di una bambina di 14 anni, conosciuta attraverso la chat di Fortnite [<https://www.chroniclive.co.uk/news/north-east-news/fortnite-grooming-underage-schoolgirl-xbox-17665732>], ma già nel 2017 un noto *Youtuber* e Minecraft *streamer* era stato accusato di *grooming* per aver avuto rapporti sessuali con due fan minorenni; anche in Italia negli ultimi anni si sono verificati alcuni episodi di adescamento online direttamente o indirettamente collegati al mondo dei videogiochi.

Particolarmente inquietante è quanto accaduto in Irlanda ad un bambino di 9 anni che, contattato tramite la chat di Fortnite da un estraneo che si sarebbe qualificato come un "amministratore del gioco", sarebbe stato fermato da un parente proprio mentre si dirigeva verso la macchina dell'uomo che, minacciando di bannarlo dal gioco se si fosse rifiutato di incontrarlo, era riuscito ad indurlo ad assecondare le sue richieste [ <https://www.mirror.co.uk/news/world-news/boy-9-groomed-fortnite-man-23394693>].

Secondo uno studio dell'organizzazione NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children), la questione dell'adescamento online è diventata una delle principali sfide per la protezione dei bambini del 21° secolo: in una recente intervista [<https://www.bbc.com/news/uk-wales-38284216>], Des Mannion ha affermato "We know the internet is used as a gateway by abusers to commit hundreds of offences against children every year" tanto che, in base ad uno studio portato avanti dall'Università di Swansea, circa 200 milioni di ragazze e 100 milioni di ragazzi in tutto il mondo saranno vittime di aggressioni sessuali prima di raggiungere l'età adulta e, di questi, un numero significativo sarà composto da coloro che saranno adescati online [<https://www.swansea.ac.uk/project-dragon-s/>].

<sup>12</sup> PlayStation di Sony, ad esempio, ha una funzione di comunità che consente di creare dei gruppi realizzati e classificati dai giocatori in base a interessi condivisi. Questi gruppi consentono ai membri di giocare e chattare tra loro e possono arrivare a contare fino a 100.000 persone.

<sup>13</sup> La *skin* (dall'inglese "pelle"), in informatica indica uno dei possibili aspetti grafici di un programma e, generalmente, consiste in uno o più file e, nei videogiochi, sono tipicamente delle varianti dei modelli grafici (*texture*) che ricoprono i modelli 3D dei personaggi.



esplicite, in cambio di specifiche *skin* o altri oggetti oppure offrendo direttamente ricariche da utilizzare per acquistare oggetti virtuali nei market dei giochi.

Le vittime generalmente si collocano nella fascia di età tra i 10 ed i 16 anni e la procedura di adescamento è ben studiata e collaudata, tanto da essere discussa ed analizzata anche in appositi forum nel *dark web*<sup>14</sup>.

Focalizzando la nostra attenzione alle peculiarità del *grooming* attraverso i videogiochi, possiamo notare alcuni step tipici:

1. il pedofilo accede al videogioco *online*, unendosi alla chat e giocando in modo da “entrare nel gruppo”;
2. continua a giocare ed a chattare con i minori fino ad individuare la potenziale preda;
3. inizia il “corteggiamento” teso a conquistare la simpatia e la fiducia del minore, spesso offrendo assistenza, supporto, *skin* ed oggetti da collezione;
4. una volta ottenuta la fiducia, sposta la conversazione su altri canali attraverso i quali richiedere fotografie o filmati.

#### 04. Profili legali del *grooming*

L'analisi della complessa normativa in materia di pedofilia esula dalla portata del presente lavoro, ma si ritiene comunque importante descrivere come vengono affrontate e gestite nel nostro ordinamento le fattispecie legate al *grooming*, attualmente riconducibili alle fattispecie previste e punite nel codice penale dall'articolo 609-*undecies*, che tratta espressamente dell'adescamento di minorenni, dall'articolo 609-*quinquies*, che punisce la “corruzione di minorenni”, e dall'articolo 609-*quater*, che punisce gli atti sessuali con minori.

Iniziamo ad affrontare le questioni poste dall'applicazione dell'articolo 609-*quinquies*<sup>15</sup>, finalizzato a punire colui che compie atti sessuali in presenza di un minore di anni quattordici, al fine specifico di farlo assistere.

Il bene giuridico tutelato dalla norma consiste nella salvaguardia di un sereno sviluppo psichico della sfera sessuale di soggetti di età minore, che non deve essere turbato dal trauma che può derivare dall'assistere ad atti sessuali compiuti con ostentazione da altri (Cass. pen., sez. III, n. 44681 del 7/12/2005 e n. 15827 del 26/11/2014) mentre l'elemento oggettivo del delitto è costituito dal compimento di qualsiasi atto sessuale in presenza di un minore di quattordici anni, purché lo stesso non investa la corporeità del minore (Cass. pen., sez. III, n. 24417 del 09/03/2016) e vi sia la consapevolezza dell'autore di agire al fine di far assistere il minore agli atti sessuali commessi in sua presenza.

---

<sup>14</sup> La presenza di siti e comunità utilizzate dai pedofili per scambiarsi esperienze e consigli è stata approfondita in altri lavori (Bruzzone e Florindi, 2022, 2016; Caputo e Bruzzone, 2019; Florindi, 2019; Florindi, 2016, 2009; Strano e Florindi, 2010).

<sup>15</sup> Chiunque compie atti sessuali in presenza di persona minore di anni quattordici, al fine di farla assistere, è punito con la reclusione da uno a cinque anni.

Salvo che il fatto costituisca più grave reato, alla stessa pena di cui al primo comma soggiace chiunque fa assistere una persona minore di anni quattordici al compimento di atti sessuali, ovvero mostra alla medesima materiale pornografico, al fine di indurla a compiere o a subire atti sessuali.

La pena è aumentata:

- a) se il reato è commesso da più persone riunite;
- b) se il reato è commesso da persona che fa parte di un'associazione per delinquere e al fine di agevolare l'attività;
- c) se il reato è commesso con violenze gravi o se dal fatto deriva al minore, a causa della reiterazione delle condotte, un pregiudizio grave;
- c-bis) se dal fatto deriva pericolo di vita per il minore.

La pena è aumentata fino alla metà quando il colpevole sia l'ascendente, il genitore, anche adottivo, o il di lui convivente, il tutore, ovvero altra persona cui, per ragioni di cura, di educazione, di istruzione, di vigilanza o di custodia, il minore è affidato, o che abbia con quest'ultimo una relazione di stabile convivenza.





In merito alla nozione di “atti sessuali” la giurisprudenza, con particolare riguardo alle condotte realizzate a distanza, condivise e mostrate mediante mezzi telematici, ha chiarito che anche tali condotte, pur svolgendosi in assenza di contatto fisico con la vittima, sono riconducibili alla fattispecie di cui al comma 2 poiché il far assistere persona minore di quattordici anni al compimento di atti sessuali o il mostrare alla medesima materiale pornografico al fine di indurla a compiere o a subire atti sessuali non richiede necessariamente la presenza fisica degli interlocutori (Cass. pen., Sez. 3, n. 14210 del 30/10/2019, n. 31263 del 19/04/2017 e n. 15261 del 2023 anche relativamente alla fattispecie di invio di materiale pornografico a mezzo di Whatsapp).

La giurisprudenza, tanto quella di merito quanto quella di legittimità, infatti, non rileva alcuna difficoltà nell’includere nella nozione di “atti commessi in presenza di un minore” anche quelli realizzati a distanza, ma condivisi in tempo reale mediante mezzi di comunicazione telematica, posto che, attraverso detti mezzi, si ottiene il risultato di far assistere il minore al compimento degli atti sessuali nel corso della loro realizzazione.

Si tratta, a ben vedere di una semplice interpretazione estensiva della disposizione resa opportuna dalla necessità di adattarla ai più moderni mezzi di comunicazione attualmente esistenti ed alle possibilità dagli stessi offerte. Ne consegue che, l'attuale esistenza di mezzi di comunicazione che consentono di condividere e mostrare fedelmente e in tempo reale il compimento di atti sessuali, permette di ritenere punibili ai sensi del primo comma della disposizione anche gli atti sessuali che siano stati realizzati a distanza, ma condivisi con la volontà di farlo assistere, con un minore di anni quattordici, posto che il mezzo di comunicazione telematica volutamente utilizzato dall'agente consente di ritenere tali atti “commessi in presenza del minore”<sup>16</sup> e, dunque, penalmente rilevanti anche se non finalizzati a indurre il minore medesimo a compiere o subire atti sessuali, come previsto dal secondo comma dell'art. 609-*quinquies* cod. pen.

D'altra parte, non deve sfuggire che la disposizione di legge fa semplicemente riferimento alla nozione di *presenza* e non anche alla *presenza fisica*, cosicché tale requisito può ritenersi perfettamente integrato anche quando la presenza sia esclusivamente virtuale, attraverso mezzi di comunicazione tramite i quali sia possibile assistere, in tempo reale e senza difficoltà, al compimento di specifiche condotte.

La norma prevede, poi, una serie di aggravanti se il reato è commesso da più persone riunite, è commesso da persona che fa parte di un'associazione per delinquere e al fine di agevolare l'attività oppure se è commesso con violenze gravi o se dal fatto deriva al minore, a causa della reiterazione delle condotte, un pregiudizio grave) oppure alle qualità personali del soggetto agente prevedendo un aumento sino alla metà nel caso in cui il colpevole sia l'ascendente, il genitore, anche adottivo, o il di lui convivente, il tutore, ovvero altra persona cui, per ragioni di cura, di educazione, di istruzione, di vigilanza o di custodia, il minore è affidato, o che abbia con quest'ultimo una relazione di stabile convivenza.

## **05. ...segue: l'art. 609-undecies Adescamento di minorenni**

In precedenza, abbiamo parlato del *grooming*: il nostro codice penale prevede e punisce il reato di adescamento di minorenni all'articolo 609-*undecies*<sup>17</sup> sanzionando tale condotta, se il fatto non

---

<sup>16</sup> Si tratta di un orientamento seguito anche da altre sezioni per differenti fattispecie: si veda, ad esempio, anche la giurisprudenza formatasi in tema di ingiuria laddove si è ritenuto integrare il delitto di ingiuria aggravata dalla presenza di più persone e non il delitto di diffamazione la condotta di chi pronunzi espressioni offensive mediante comunicazioni telematiche dirette alla persona offesa virtualmente presente nel corso di una video chat a cui partecipino anche altre persone (Cass. pen., sez. V, n. 10905 del 25/02/2020).

<sup>17</sup> Chiunque, allo scopo di commettere i reati di cui agli articoli 600, 600-*bis*, 600-*ter* e 600-*quater*, anche se relativi al materiale pornografico di cui all'articolo 600-*quater*.1, 600-*quinquies*, 609-*bis*, 609-*quater*, 609-*quinquies* e 609-*octies*, adesci un minore di anni sedici, è punito, se il fatto non costituisce più grave reato, con la reclusione da uno a tre anni.



costituisce più grave reato, con la reclusione da uno a tre anni. Il reato si perfeziona laddove taluno, allo scopo di commettere specifici reati sessuali (induzione, sfruttamento della prostituzione minorile, atti sessuali in cambio di denaro o altra utilità, produzione di materiale pedo pornografico, violenza sessuale, atti sessuali con minore di anni 14...), adesci un minore di anni sedici; viene anche definita la condotta di adescamento individuandola in qualsiasi atto volto a carpire la fiducia del minore attraverso artifici, lusinghe o minacce posto in essere anche mediante l'utilizzo della rete internet o di altre reti o mezzi di comunicazione.

Sebbene il nostro Paese si sia accorto relativamente tardi di questa particolare tipologia di reato, negli ultimi anni la giurisprudenza di legittimità ha avuto modo di occuparsi in più occasioni del fenomeno individuando alcuni principi cardine.

Il primo è che, in forza della clausola di riserva prevista dall'art. 609-undecies cod. pen., il reato di adescamento di minori si configura soltanto quando la condotta non integra gli estremi del reato-fine neanche nella forma tentata in quanto, anche nell'ipotesi che quest'ultimo resti allo stadio della fattispecie tentata, la contestazione anche del delitto di cui all'art. 609-undecies cod. pen. significherebbe di fatto perseguire la stessa condotta due volte, mentre, qualora il reato fine sia consumato, la condotta di adescamento precedentemente tenuta dall'agente si risolverebbe in un antifatto non punibile. È così che, di volta in volta, è stata ritenuta la configurabilità del reato di tentativo di atti sessuali con minorenni ed esclusa quella del delitto di adescamento in relazione alla condotta di imputato che, con spasmodico invio di sms e organizzazione di incontri spirituali o di istruzione musicale, aveva cercato di circuire ragazzi minorenni, mentre la Corte ha ritenuto corretta la configurazione da parte del giudice di merito del reato di tentativo di atti sessuali con minorenni nella condotta dell'imputato, che aveva instaurato un intenso rapporto telefonico di natura esclusivamente sessuale con una minore degli anni quattordici, con richieste di invio di fotografie che la riproducessero nuda e proposte di incontri per consumare le pratiche sessuali oggetto delle conversazioni telefoniche, con la promessa di pagarle il prezzo del viaggio in treno per raggiungerlo (Cass. pen., sez. III, Sentenza n. 8691 del 29/09/2016)<sup>18</sup>.

In base a questo principio, è stata ritenuta sussistere violazione del principio di correlazione tra accusa e sentenza nell'ipotesi in cui l'imputato, tratto a giudizio per rispondere del reato di atti sessuali con minorenni, sia stato, invece, condannato per il reato di adescamento di minori in quanto, in tal caso, si sarebbe realizzata una sostanziale immutazione del fatto in ordine al quale l'imputato era stato chiamato a difendersi, posto che l'art. 609-undecies cod. pen. contempla la condotta di adescamento, non presente nella fattispecie prevista dall'art. 609-*quater*. cod. pen (Cass. pen., sez. III, n. 56053 del 19/09/2017)<sup>19</sup>.

In merito al tempo ed al luogo *commissi delicti*, è stato stabilito che il reato si consuma nel tempo e nel luogo in cui l'agente realizza le condotte descritte nella fattispecie incriminatrice; tuttavia, qualora l'illecito sia posto in essere tramite internet o con mezzi di comunicazione a distanza, la sua consumazione si verifica nel luogo in cui si trova il minore adescato al momento del fatto, perché il delitto presuppone una comunicazione tra due soggetti e, pertanto, in tale luogo si perfeziona la dimensione offensiva del fatto (Cass. pen., sez. III, n. 36492 del 26/06/2019) mentre, in relazione al

---

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.

La pena è aumentata:

- 1) se il reato è commesso da più persone riunite;
- 2) se il reato è commesso da persona che fa parte di un'associazione per delinquere e al fine di agevolare l'attività;
- 3) se dal fatto, a causa della reiterazione delle condotte, deriva al minore un pregiudizio grave;
- 4) se dal fatto deriva pericolo di vita per il minore.

<sup>18</sup>Sul punto si vedano anche Cass. pen., sez. III, n. 46637 del 2011, n.32926 del 2013, n. 27123 del 2015.

<sup>19</sup> Sul punto si vedano anche Cass. pen., sez. III, n. 56053 del 19/09/2017, n. 48677 del 2014, n. 35851 del 2016, n. 11956 del 2017.



dolo specifico, consistente nell'obiettivo di commettere uno o più dei reati-scopo individuati dalla norma, la giurisprudenza ha di volta in volta ritenuto di poterlo desumere facendo ricorso a parametri oggettivi, dai quali possa inferirsi il movente sessuale della condotta (Cass. pen., sez. III, n. 26266 del 26/05/2022) non dovendo necessariamente risultare manifesto da quanto esplicitato nella condotta direttamente posta in essere nei confronti del minore (Cass. pen., Sez. VII, ordinanza n. 20427 del 19/06/2020).

## 06. Videogiochi come mezzo di fruizione di CSAM

Affrontata, sia pure in maniera sintetica, la casistica del *grooming*, dedichiamo ora la nostra attenzione ad un fenomeno molto poco studiato, ma che, complice l'evoluzione dell'AI e delle piattaforme di sviluppo, sta conoscendo una notevole crescita: l'impiego dei videogiochi come mezzo di fruizione di CSAM da parte del pedofilo.

Negli ultimi tempi, infatti, si è diffuso un numero sempre maggiore di prodotti interattivi espressamente dedicati al mondo dei pedofili e largamente pubblicizzati sulle piattaforme e sui siti "a tema".

Per affrontare nel migliore dei modi questo fenomeno dobbiamo, per prima cosa, procedere ad una ripartizione operativa, utile soprattutto per comodità espositive. In linea di massima possiamo distinguere tra tre grandi tipologie di prodotti:

- 1) amatoriali;
- 2) commerciali;
- 3) *mod*<sup>20</sup> per prodotti commerciali.

Iniziamo proprio da quest'ultima categoria, in quanto, per tutta una serie di ragioni, è probabilmente la più vasta e ramificata in quanto sono numerosi i videogiochi che mettono a disposizione dei propri utenti la possibilità di sviluppare autonomamente ed aggiungere nuove mappe (livelli di gioco), personaggi e strumenti.

In genere questo risultato può essere ottenuto utilizzando appositi strumenti di programmazione e sviluppo (*tool*) che permettono di modificare i modelli che compongono il gioco oppure utilizzando direttamente degli strumenti interni al gioco stesso. Altrettanto spesso questi appassionati si riuniscono andando a formare vere e proprie comunità in cui cooperare o scambiarsi modifiche o suggerimenti.

È bene precisare che, una volta deciso di dare alla *community* la possibilità di apportare modifiche al gioco originale, è, per gli sviluppatori, praticamente impossibile controllare o limitare la tipologia di modifiche introdotte dagli utenti; per tale ragione la responsabilità dei contenuti CSAM introdotti nei giochi commerciali è imputabile unicamente a coloro che realizzano e distribuiscono le *mod* in questione.

---

<sup>20</sup> Con il termine "*mod*" (abbreviazione dell'inglese *modification*, modifica), utilizzato sia al maschile che al femminile, si indica un insieme di modifiche estetiche e/o funzionali ad un videogioco. Le *mod* possono essere sviluppate tanto da professionisti quanto da semplici appassionati ed hanno lo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco originale.

Sempre più spesso gli sviluppatori di videogiochi prevedono la possibilità di applicare *mod* ai propri prodotti e, non di rado, le *mod* migliori vengono inserite nel prodotto ufficiale, tipicamente in uno dei tanti aggiornamenti successivi alla data di pubblicazione. Questo aspetto è molto importante perché distingue le *mod* lecite dai cosiddetti "*hack*", modifiche al gioco al fine di alterarne illecitamente la giocabilità e/o la difficoltà per ottenere un ingiusto vantaggio nei confronti degli altri giocatori.

Se la *mod* opera una radicale modifica del videogioco, si parla di "*total conversion*", ovvero una modifica di un gioco esistente che sostituisce virtualmente molti degli elementi del prodotto originale, dando spesso vita ad un nuovo e differente gioco.

Le *mod* non vanno confuse con le espansioni e le *patch* che vengono, invece, realizzate e distribuite dagli stessi sviluppatori del gioco originale.

Per approfondire si veda (Thomas et al., 2007)



Fatta questa, doverosa, premessa procediamo distinguendo ulteriormente tra due differenti tipologie di prodotti commerciali: videogiochi classici e prodotti *hentai*<sup>21</sup> di cui, stante la grande varietà dei prodotti presenti nel mercato e le loro peculiarità, parleremo più diffusamente in un secondo momento.

Nell'ambito dei videogiochi classici possiamo trovare *mod* per molti dei prodotti più diffusi, non mancando all'appello alcuni dei giochi più amati tra cui The Sims, Skyrim, Fallout, Witcher, Resident Evil e League of Legends.

Queste *mod* vengono distribuite attraverso le principali piattaforme di *file sharing* e, spesso, vengono offerte a pagamento attraverso siti come Patreon<sup>22</sup> che, è bene precisarlo, nulla hanno a che vedere con i contenuti offerti e, spesso, intervengono per rimuovere il materiale non in linea con i termini di servizio, eliminando gli account di riferimento.

In altri casi vengono semplicemente richieste delle donazioni mediante contatti diretti o avvalendosi di altre piattaforme di pagamento.

### 07. ...segue: prodotti commerciali, videogiochi classici

Per quanto riguarda le caratteristiche delle *mod*, nella maggior parte dei casi gli interventi sono diretti semplicemente a modificare le *skin* dei personaggi facendoli apparire nudi oppure ringiovanendoli ("lolificandoli" secondo la terminologia utilizzata nei *forum*), ma non mancano le *mod* capaci di alterare pesantemente il gioco originale, rendendo possibili atti sessuali con minori o inserendo scene sessualmente esplicite dove non erano previste, come accade, per esempio, nelle *mod* per Skyrim e per The Sims.

Proprio quest'ultimo sembra fare la parte del leone tra i giochi più modificati e la ragione è da ricercare soprattutto nella modalità di gioco che consente di creare dei veri e propri set cinematografici in cui mettere in atto le fantasie del giocatore.

Cerchiamo di capire meglio questo aspetto attraverso un'analisi più dettagliata del prodotto e delle *mod* applicate.

The Sims, arrivato ora al 4° titolo della serie, è un gioco di simulazione sociale<sup>23</sup> sviluppato da Maxis e pubblicato da Electronic Arts e, a partire dal 18 ottobre 2022, il gioco è stato spostato verso un modello *free-to-play* in cui il prodotto base è gratuito, ma è possibile acquistare numerosi pacchetti di contenuti scaricabili a pagamento.

---

<sup>21</sup> *Hentai* è un termine giapponese che letteralmente significa "anormalità", "anormale", o "pervertito". Nel mondo dei fumetti e dei videogiochi si utilizza soprattutto con il significato di "sessualmente perverso" e ha, generalmente, una connotazione negativa. Si tende a distinguere tra *hentai anime*, *hentai manga* e videogiochi contenenti riferimenti sessuali espliciti (*eroge* o *H game*). In breve, richiamando la definizione di Park, Blomkvist e Mahmut, possiamo definire l'*hentai* come

a type of pornographic entertainment that primarily uses anime characters. Anime characters are a style of cartoon characters that originated from Japan.

Anime characters are often characterized by having a humanoid appearance and being synonymous with a wide range of hair colors. Anime characters are commonly used in popular entertainment, including tv shows, movies, video games, novels, music, and gambling. In hentai, anime characters are used to engage in erotic scenarios that are often more diverse than human pornography. (Park et al., 2022: 227) e dottrina ivi citata.

<sup>22</sup> Patreon è una piattaforma Internet che permette ai creatori di contenuti di finanziare i loro progetti attraverso le offerte degli utenti. È molto diffuso tra i produttori di contenuti video, musicali, immagini, autori di podcast e tutte quelle categorie di utenti che cercano finanziamenti per pubblicare propri contenuti on line. Permette agli autori di ricevere direttamente le donazioni dai propri fan, definiti "*patrons*", che possono versare da \$1 a \$15000 per donazione. I possessori degli *account* ricevono direttamente le quote loro assegnate, dopo aver pagato una quota per l'attivazione del servizio e di un'assistenza in caso di truffa.

<sup>23</sup> In un gioco di simulazione sociale non esiste un obiettivo primario o uno scopo da raggiungere; il giocatore è incoraggiato a fare delle scelte e a impegnarsi pienamente in un ambiente interattivo. Il focus del gioco è basato sulla vita simulata di persone virtuali ed il giocatore deve tentare di dirigere le loro azioni, soddisfare i loro bisogni e aiutarli a raggiungere i loro desideri.



La caratteristica di tutti i titoli della serie è quella di consentire ai giocatori di creare e vestire dei personaggi, chiamati Sims, costruire e arredare le loro case e simulare la loro vita quotidiana a cui si aggiunge un ampio supporto per il *modding* che consente agli utenti di sviluppare due tipi di contenuti: *mod di script* e contenuti personalizzati. Questi ultimi consentono di creare contenuti personalizzati che comprendono gioielli, acconciature personalizzate, trucco, vestiti e mobili. Le *mod di script*, invece, vanno a modificare il comportamento del programma e/o aggiungono ulteriori meccaniche di gioco o azioni. Proprio questo sembra essere l'aspetto che maggiormente attrae i pedofili che si dedicano a realizzare ed installare *mod* che non si limitano ad utilizzare *skin* per rimuovere la censura e rendere più realistici i Sims una volta spogliati, ma arrivano ad introdurre la possibilità di commettere abusi sessuali nel gioco.

Utilizzando le *mod* individuate è stato, per esempio, possibile, bypassando i limiti previsti dai programmatori, far compiere ai Sims azioni a sfondo sessuale ignorando la presenza di minori o coinvolgendo gli stessi nell'attività e persino indurre i Sims ad esibirsi in spettacoli pornografici indipendentemente dall'età.

Una particolare categoria di prodotti commerciali oggetto di modifiche, è rappresentata dai prodotti *hentai* che, per la loro natura si prestano particolarmente ad essere adattati alle esigenze dei pedofili attraverso specifiche *mod*.

### 08. ...segue: il mondo *hentai* e le parafilie

Per poter pienamente comprendere questo fenomeno, che si pone come anello di congiunzione tra il mondo dei prodotti commerciali modificati e quello dei prodotti commerciali CSAM, è necessario approfondire la tematica *hentai*, iniziando proprio dal significato del termine che, tradotto letteralmente, significa "pervertito".

Nella comunità mondiale dei fan di anime questo termine è stato intensivamente utilizzato fino ad essere adottato dai siti pornografici che vendevano l'accesso a manga erotici (frequentemente editing non autorizzati di *manga*<sup>24</sup> originali) spesso identificati con la lettera "H" seguita dal nome del prodotto originale.

Per comprendere appieno questo fenomeno è necessario chiarire che, proponendosi come alternativa all'erotismo nella fotografia, l'*hentai* permette e permette un completo accesso ad un intero universo di "fantasie", rendendo possibile ottenere scene che sarebbe fisicamente impossibile realizzare, o che sarebbero eticamente inaccettabili, tanto che una delle trame più ricorrenti è rappresentata da incesto e stupro.

Quest'ultimo aspetto è molto importante da comprendere per capire lo sviluppo e la diffusione dei prodotti *hentai*, prima nel mercato giapponese e poi in tutto il mondo: come forma di espressione grafica di fantasie sessuali, spesso perverse, le rappresentazioni arrivano ad includere pratiche inaccettabili nella società o contrarie alle comuni norme sociali e giuridiche. È appena il caso di osservare che, da un punto di vista psicologico queste fantasie svelano, spesso, desideri subconsci e aspirazioni del lettore tanto che negli ultimi anni si sono sviluppati numerosi studi per comprendere appieno questo fenomeno.

Proprio questo deve essere il nostro punto di partenza: quando parliamo di attrazione e fantasie sessuali diamo per scontato che esse siano rivolte a persone reali, ignorando l'ipotesi che l'attrazione e le fantasie (sia sessuali che romantiche) possano riguardare anche personaggi di fantasia come

---

<sup>24</sup> *Manga* è un termine giapponese che indica i fumetti, di qualsiasi genere mentre le opere di animazione vengono chiamati "*Anime*", declinato al maschile. Gli *anime* possono essere prodotti in diversi formati: per il cinema come lungometraggi, mediometraggi o cortometraggi, per la televisione come serie televisive, direttamente per il mercato home video come *original anime video* (OAV) e, più di recente, per Internet e la web TV come *original net anime* (ONA). Sul punto si rimanda al lavoro di Tavassi (2022).





accade nel caso della schediaphilia<sup>25</sup> in cui l'attrazione emotiva e sessuale è rivolta ai personaggi di fantasia.

Si badi bene: l'attenzione non viene posta sulle caratteristiche umanoidi dei personaggi o sugli attori che li interpretano, tanto che non sono necessarie qualità erotiche o atteggiamenti sessualmente espliciti, ma esclusivamente sul personaggio stesso inteso come espressione di fantasia come nel caso del noto fumettista Robert Crumb che ha rivelato di provare una forte attrazione sessuale nei confronti di Bugs Bunny, specie se nei panni di *drag queen*. Uno dei principali elementi attrattivi è sicuramente l'irraggiungibilità del personaggio su cui si proiettano le fantasie tanto che, proprio questa caratteristica di inafferrabilità e inaccessibilità, porta le persone con questa parafilia ad utilizzare la masturbazione come modalità preferenziale, ma non mancano i siti che erogano certificati di matrimonio per dare un tocco di realtà all'immaginazione, vendono bambole in silicone a grandezza naturale oppure consentono di organizzare incontri con ragazze, o ragazzi, vestiti in modo da imitare il personaggio che pervade la fantasia erotica del cliente.

Queste fantasie sono sublimite nel mondo *hentai* in cui le rappresentazioni non conoscono alcun limite, legale e morale, rendendo possibile la realizzazione grafica dei sogni e dei desideri più perversi: l'*hentai* nasce e si sviluppa proprio come sfogo primario di queste fantasie ed oggi, soprattutto grazie a Internet, questo aspetto della cultura giapponese ha acquisito una notevole popolarità anche in Occidente tanto che, sebbene fumetti e cartoni animati pornografici siano prodotti anche in Europa ed America, questi non hanno mai raggiunto una popolarità paragonabile a quella dell'*hentai*.

A questo proposito particolarmente interessante è l'analisi effettuata da Park ed altri (2022) per comprendere se i fruitori di *hentai* differissero da altri consumatori di pornografia per quanto riguarda il loro stile di attaccamento, l'attrazione ed il desiderio di relazioni romantiche, sia con personaggi di anime che con esseri umani. A questo fine i consumatori di pornografia sono stati classificati in tre gruppi:

1. consumatori sia di *hentai* che di pornografia umana (consumatori *hentai*);
2. consumatori di pornografia umana ma non *hentai* (non *hentai*);
3. non consumatori di *hentai* o pornografia umana (non porno).

Duecento otto partecipanti hanno completato uno studio online che prevedeva sondaggi di autovalutazione e un compito di valutazione delle immagini ed i risultati hanno rivelato che i consumatori *hentai* non differivano dai consumatori non *hentai* o non pornografici per quanto riguarda l'attaccamento evitante anche se, tra le donne, i consumatori di *hentai* avevano un attaccamento ansioso più elevato rispetto ai consumatori di non porno.

La principale differenza rilevata tra consumatori *hentai* e non *hentai* riguarda il modo di percepire i personaggi degli *anime* dato che, per l'attività di valutazione delle immagini, i consumatori *hentai* hanno valutato i personaggi degli *anime* più attraenti rispetto ai consumatori non *hentai* e non pornografici. (Park et al., 2022).

Esattamente come accade per il mondo dei *manga* e degli *anime*, l'universo *hentai* è molto vasto e ramificato, con categorie che spesso si intersecano dando vita ad un'enorme varietà di prodotti e rendendo molto difficile, e pressoché inutile, una sua categorizzazione accurata, tanto che, per utilizzare le parole di Kimi Rito (Rito, 2021: 5) possiamo dire che

it is a genre where the exploration of both genders' sexualities, as well as the act itself, serves as the lynchpin to these

---

<sup>25</sup> Con il termine "schediaphilia", dal greco σχέδιο, "disegno", si indica una parafilia in cui una persona viene sessualmente attratta da personaggi tratti da fumetti, cartoni animati o, per estensione, personaggi di fantasia. Altre volte si utilizza il termine "toonophilia", dall'inglese "toons" oppure "fictiophilia" in cui oggetto del desiderio sono soprattutto i personaggi dei libri. Sul punto si veda (Karhulahti e Väilisalo, 2021: 4; Rain e Mar, 2021: 2793; Aggrawal, 2008: 380). Recentemente è sorto un movimento di pensiero che chiede di considerare la fictiophilia come un nuovo e differente orientamento sessuale pubblicando un proprio documento definito Fictosexual Manifesto.





stories. Complementing that, this genre is a place where the sky's the limit when it comes to content. Historically, eromanga has been the vanguard of progressive values, overflowing with innovative expressions, as it has been a testing ground for both of these things in the past.

In linea di massima, nella consapevolezza che “a map is not the territory” (Korzybski, 1933: 58) ed al solo fine di facilitare l'orientamento del lettore tra i differenti prodotti, possiamo operare alcune distinzioni in base a diversi elementi.

Osserva Unser-Schutz (2015: 135)

One of the defining points of manga is its division of genres by the gender of their target audiences. Most manga are first published as serials in komikkushi (comic magazines). The Japanese Magazine Advertising Association (2012), which tracks magazine advertisement statistics, organizes comic magazines into two categories by their gendered readership: dansei-komikku (men's comics) and josei-komikku (women's comics). Comics for men are further divided into shōnen-muke komikku-shi (comic magazines for boys) and dansei-muke komikku-shi (comic magazines for men), and comics for women are divided into shōjo-muke komikku-shi (comic magazines for girls) and josei-muke komikku-shi (comic magazines for women).

Si distingue, poi, tra *ecchi manga*, con vaghi riferimenti sessuali, ai *manga* pornografici veri e propri (la stessa divisione può essere applicata agli *anime* che possono essere “*ero anime*”, con contenuti espliciti non adatti ai minori, oppure “*ecchi anime*”, di contenuto erotico, mentre per i videogiochi si utilizza il termine “*eroge*” (contrazione giapponese delle parole “*erotic*” e “*game*”) o “*H-game*”, per indicare i giochi con contenuti erotici o pornografici (Rito, 2021: 330) per poi passare alla tipologia di rapporto narrato nella storia, distinguendo tra azioni eterosessuali e omosessuali, a loro volta distinte tra relazioni omosessuali maschili (“*yaoi*”) e relazioni omosessuali femminili (“*yuri*”).

Da ultimo, in relazione ai contenuti ed alle tematiche affrontate, l'impiego delle tecniche di disegno consente di rappresentare senza particolari difficoltà feticismi e perversioni sessuali di ogni genere, alcuni molto particolari, altri più comuni.

Osserva Ortega-Brena (2009: 19)

Although in the West hentai is often perceived as a deeply offensive genre characterized by preposterous graphic violence, both generally physical and specifically sexual, features cover a very wide range of genres. Animated serials such as *La Blue Girl* (Injū Gakuen *La Blue Girl*, 1992–1996), *Devil Hunter Yohko* (Mamono Hunter *Yōko*, 1992), and *Twin Dolls* (Seijūden *Twin Dolls*, 1994) proffer tongue-in-cheek adventures dealing with demure, obsequious, and involuntarily hyper-sexed demon-battling heroines. Other titles, like *Adventure Kid* (Yōjū Sensen *Adventure Kid*, 1992), *Demon Beast Invasion* (Yōjū Kyōshitsu, 1990), *Wicked City* (Yōjū Toshi, 1987), and *Angel of Darkness* (Injū Kyōshi, 1995) are situated somewhere between porn, sci-fi horror and the slasher film, and offer much darker and/or stomach-churning alternatives. The infamous cult-classic *Urotsukidoji* (Chōjin Densetsu *Urotsukidōji*, 1987), also known as “*The Overfiend*” series in English, offers an epic, hyper-violent and nihilistic take on what is presented as the ultimately cosmic power of the sexual drive and energy. Although these and many other titles pose mythical struggles between ambivalent forces of good and evil as the result and/or outcome of pulsing libidinal drives, erotic anime also focuses on the daily social space in ways that span from the fantastic to the purportedly realistic. Comical series such as *Magical Twilight* (1994), *F3: Frantic, Frustrated and Female* (Nageki no Kenkō *Yuryōji*, 1994), and *Rei Rei* (Utsukishiki *Sei no Dendōshi Rei Rei*, 1993), make use of supernatural elements within mundane spaces to signal the chaotic world of possibilities unlocked by libidinal desires. Meanwhile, the likes of *U-Jin Brand* (1991), *New Angel* (1994), *G-Taste: A Taste of Honey* (G-Taste, 1999), and *Weather Report Girl* (Otenki *Onesasan*, 1994) situate ostensibly realistic narratives in the work or office space, as well as the college and the private home. *Goldenboy* (1995), which is hardly as explicit as most of the above titles but might still qualify as soft-core, depicts the work space as hyper-sexed and emphasizes some farcical obscene elements, such as the hero's S/M fantasies and his bizarre toilet fetish.

Hentai is frequently (but not necessarily) characterized by substandard animation, ample dwelling on unconventional erotic practices, a fixation on rape and non-consensual sexual violence, and often preposterous scenarios. More often than not, a spectator must wade through mediocre animation, faltering narrative, unapologetically unbelievable situations and, alternatively, wildly comic and absurd vignettes or baroque amounts of violence in order to focus on the erotic content of the material and become aroused. Japan has a centuries-long tradition of sexual explicitness and, as Timothy Perper and Martha Cornog have pointed out, it has “retained from its earliest days beliefs in the naturalness of sexuality.” Moreover, Shinto and remnants of other animistic beliefs “offer a rich assortment of morally complex supernatural beings who dwell



in and with nature, and for whom sexuality is an innate part of life itself” (Perper e Cornog, 2002: 9). These could well be considered the predecessors of the many supernatural or mechanical (mecha) beings that pepper current erotic narratives and their long-standing cultural presence could at least partially explain the pervasive lack of material realism displayed in hentai, a factor that contrasts heavily with the purported fleshed immanence of Western filmed pornography.

Ai fini che qui interessano, ricordiamo le seguenti tipologie di *hentai*

- “BDSM” o “Bondage”, si focalizza sulla dominazione mediante l'uso di corde, attrezzi, giocattoli sessuali e strumenti elaborati; la categoria si solito prevede l'umiliazione, l'imprigionamento, la restrizione e la sottomissione, tipicamente violenta e non consensuale, ai bisogni sessuali;
- “Futanari”, rappresentazione di persone dall'aspetto femminile che possiedono, però, genitali maschili, a volte in coesistenza con quelli femminili e spesso esagerati;
- “Incest” (incesto), rappresentazione della rottura del tabù delle relazioni interfamiliari;
- “Lolicon”<sup>26</sup> e “Shotacon”<sup>27</sup> che rappresentano ragazze (*loli*) o ragazzi (*shota*) prepuberi o appena puberi;
- “Nekomimi” (ragazze gatto) e altri personaggi semi-antropomorfi che mostrano attributi animali, come orecchie, artigli e code. Generalmente la pelle è completamente visibile e non coperta da pelliccia, a differenza delle opere *furry* occidentali;
- “Toddlercon”<sup>28</sup> che rappresentano bambini e bambine al di sotto dei due\tre anni di età;
- “Tentacle rape” che rappresentano tentacoli, spesso appartenenti ad esseri immaginari fantascientifici o mitologici, che assumono valore di un sostituto fallico ed hanno relazioni sessuali (quasi sempre violente e non consensuali) con un soggetto di sesso femminile spesso in stato di cattività;
- “Zooerastia” o “bestiality” che rappresentano il compimento di atti sessuali (spesso violenti e non consensuali) con un animale.

Dopo questa rapida premessa, appare evidente come gli H-games si pongano, contenutisticamente, perfettamente a cavallo tra i prodotti modificati e quelli espressamente pensati per i pedofili. Non soltanto le protagoniste appaiono spesso molto giovani sin nel prodotto originale, ma le situazioni e le azioni proposte dal gioco sono tipicamente quelle di maggior interesse per questi soggetti (sesso violento o non consensuale, sottomissione ed umiliazione etc.)<sup>29</sup>.

Simili agli *eroge*, ma privi di scene sessuali, sono invece i giochi *galge*, detti anche *bishōjo game*, una tipologia di giochi incentrata su belle ragazze, ma non caratterizzata da un contenuto ritenuto pornografico o esplicitamente erotico.

## 09. Dai videogiochi agli H-games

In precedenza, abbiamo fatto riferimento ai cosiddetti *H-games* (o *eroge*) descrivendoli come un'ampia categoria di videogiochi giapponesi contenenti scene sessuali e/o erotiche, cerchiamo ora di comprendere più a fondo la storia e lo sviluppo di questo fenomeno sviluppatosi quasi contemporaneamente con la nascita e la diffusione dei videogiochi, soprattutto di quelli ad uso

---

<sup>26</sup> *Lolicon* (o *rorikon*), abbreviazione di *Lolita complex*, è un termine giapponese che indica e descrive l'attrazione nei confronti delle ragazze puberi o prepuberi. Il termine indica anche il genere *hentai* in cui sono raffigurati in maniera erotica questi soggetti. Spesso è ulteriormente abbreviato in *loli*.

<sup>27</sup> *Shotacon*, abbreviazione di *Shotaro complex*, è un termine giapponese che indica e descrive l'attrazione, quasi sempre anche in senso sessuale, nei confronti di ragazzini prepuberi o appena puberi. Il termine indica anche il genere *hentai* in cui sono raffigurati in maniera erotica questi soggetti. Spesso è ulteriormente abbreviato in *shota*.

<sup>28</sup> *Toddlercon*, abbreviazione di *toddler complex*, è un termine giapponese che indica e descrive l'attrazione, quasi sempre anche in senso sessuale, nei confronti dei bambini al di sotto dei tre anni. Il termine indica anche il genere *hentai* in cui sono raffigurati in maniera erotica questi soggetti. Spesso è ulteriormente abbreviato in *toddler*.

<sup>29</sup> Proprio alla categoria *H-games* appartiene il gioco *RapeLay* di cui abbiamo parlato in precedenza e, non a caso, una delle principali case di produzione di *eroge* è proprio la Illusion Soft.



domestico.

I videogiochi nascono infatti negli anni '70 tra America e Giappone con prodotti come Pong, Space Invaders, Pac-Man e Donkey Kong, ma, mentre la cultura del *coin-op*<sup>30</sup> si diffondeva in tutto il mondo<sup>31</sup>, in Giappone emergeva un nuovo tipo di gioco: gli *eroge*.

Storicamente si fissa l'origine del fenomeno nei primi anni '80 (Todome, 2012; Pesimo, 2007) quando in Giappone venne distribuito PSK's Lolita Yakyūken, probabilmente il primo gioco commerciale per computer con immagini sessualmente esplicite. Sebbene di fatto si trattasse di un semplice adattamento informatico del classico gioco "roccia-carta-forbice", era stata aggiunta una componente erotica: la protagonista, un disegno stile manga, rimuoveva un indumento ad ogni vittoria del giocatore, fino a rimanere completamente nuda.

Più o meno in contemporanea, Koei distribuiva, sempre nel paese del Sol Levante, Seduction of the Condominium Wife (Danchi-zuma no Yuuwaku), un GDR<sup>32</sup> grafico con un minimo di trama e che riscosse un grandissimo successo di vendite<sup>33</sup>.

Sin dall'origine gli *eroge* si sono basati su trame e stili di gioco piuttosto semplici, lasciando ampio spazio alle scene di sesso, spesso non consensuale e con protagoniste molto giovani, circostanze queste che da un lato hanno spesso portato alla loro diffusa condanna da parte dei media, dall'altro hanno favorito la loro diffusione nelle comunità dei pedofili.

Oggi, anche se molti *eroge* sono tutt'ora commercializzati puntando soprattutto sulle scene sessuali, non mancano i casi in cui la storia non sessuale è una parte importante della trama, secondo i dettami della cultura *manga*.

Così come per i *manga*, esistono differenti categorie di *eroge* anche se la tipologia non è definita tanto dal *gameplay*, quanto dalle caratteristiche e dalla quantità del contenuto pornografico. Esistono, tuttavia, variabili comuni come, ad esempio, la presenza di testi e dialoghi con possibili opzioni di scelta, la possibilità di scegliere indumenti e caratteristiche delle ragazze e, più raramente, del protagonista maschile della storia.

In merito allo stile di gioco, si tratta molto spesso di una "*visual novel*"<sup>34</sup>o, più raramente, di una avventura grafica o di un simulatore di appuntamenti, anche se non mancano i casi in cui sono presenti elementi tipici di altri generi di gioco come giochi di ruolo, giochi di *mahjong*, giochi puzzle, picchiaduro o altro. Da ultimo vi sono alcuni *eroge*, come alcuni di quelli realizzati da Illusion Soft, che, di fatto, sono soltanto dei simulatori di sesso, senza un *gameplay* "convenzionale" incluso o con una trama inconsistente, che rappresenta un semplice pretesto per passare da una scena di sesso all'altra.

In questo contesto si inseriscono le *mod* degli utenti che, spesso, intervengono sul gioco originale per introdurre elementi CSAM attraverso la modifica dei modelli dei personaggi, delle relative *skin* e delle modalità di gioco.

---

<sup>30</sup> Con questo termine si suole indicare i videogiochi da sala, caratterizzati dalla necessità di inserire una moneta (da qui il nome, *coin-op sta per coin operated machine*, macchina a gettoni) per giocare, con cui si interagisce in una postazione pubblica costituita fisicamente da una macchina posta all'interno di un cabinato. Spesso si utilizza come sinonimo anche l'inglese *arcade*.

Questo tipo di macchina era diffusa nelle sale giochi, nei bar o in altri luoghi pubblici analoghi ed aveva delle caratteristiche di gioco tipiche tanto che, con il passare del tempo, il termine *arcade* è stato utilizzato anche per riferirsi al tipo d'esperienza di gioco, basata sull'azione più che su tattica e ragionamento dato che questi giochi erano caratterizzati da immediatezza di comprensione e tempi rapidi.

<sup>31</sup> Il primo adattamento ufficiale da *coin-op a home computer/console* fu Space Invaders, per Atari 2600 nel 1980.

<sup>32</sup> Gioco di Ruolo, si veda *infra*

<sup>33</sup> Secondo altre fonti, il primo gioco erotico ad essere rilasciato fu Night Life, un'avventura grafica, sempre di Koei.

<sup>34</sup> Con questo termine, piuttosto vago, si tende a classificare un genere di gioco di narrativa interattiva basato sulla narrazione e da un'interazione piuttosto limitata del giocatore. Proprio nella limitata interazione e nella scarsa possibilità di variare la trama si trova la principale differenza tra *visual novel* ed avventura grafica.



## 10. Lolicon erogé

Il passaggio dalle *mod* artigianali ai prodotti commerciali, sviluppati pensando espressamente ad utenti pedofili, è stato piuttosto rapido ed ancora oggi si trovano in vendita online numerosi *eroge* che mettono a disposizione del giocatore bambine, o bambini, in scenari più o meno tipici di abuso, ma, d'altra parte, il fenomeno non dovrebbe stupire chi si occupa di CSAM dato che, da sempre, una notevole fetta di mercato *hentai* viene occupata da personaggi dalle sembianze decisamente infantili, fino ad arrivare alla rappresentazione esplicita di protagonisti con sembianze di bambini tipica del genere *shotacon* e *lolicon*.

Abbiamo visto in precedenza che, nella cultura popolare giapponese, il *lolicon* è un genere in cui personaggi giovani (o dall'aspetto giovanile) appaiono in contesti romantici o sessuali, ma è arrivato il momento di approfondire in maniera adeguata questo fenomeno, partendo dalla sua storia ed arrivando alle implicazioni legali e psicologiche.

Il termine *lolicon* indica sia un genere di *manga* che una persona attratta sessualmente dai bambini tanto che Rito (2021: 414; Nobis, 2017; Smith, 2013) scrive “*The current term denotes, in a broad sense, ‘perverts who get off on little girls’, with a wholly negative image stuck to this nuance from a societal level. And these days it is more or less defined as ‘eromanga with schoolgirls younger than middle school as the object of lust’*”.

Di contrario avviso Shigematsu (1999: 129–130) che riporta una valutazione di Akagi Akira (1993) secondo cui, nel mondo dei *manga*, creatori e consumatori si sono allontanati dal modello e dal significato originale. Il termine non indicherebbe più il rapporto sessuale di una persona di mezza età con una giovanissima ragazza, né tantomeno indicherebbe CSAM, dato che non è l'età della ragazza a renderla attraente, ma una forma di “bellezza” (*kuwairashi*) che lei rappresenta.

Oggi, a causa della sua associazione con la cultura *otaku*<sup>35</sup> (fan di *manga* e anime), il termine è più spesso usato per descrivere i desideri per personaggi femminili giovani o dall'aspetto giovane sebbene il significato del termine rimanga tutt'ora contestato (Galbraith, 2017: 14) e, soprattutto per il grande pubblico ed al di fuori della cultura *otaku*, abbia ancora una connotazione di pedofilia. Sul punto torneremo più avanti.

Il termine deriva dal personaggio di Lolita, come descritta nel romanzo di Vladimir Nabokov (1955), e, proprio partendo dal personaggio di Lolita e dal fascino ossessivo che aveva esercitato su Humbert Humbert, nel 1966 Russel Trainer (1966) scrisse l'opera “*The Lolita Complex*” in cui l'autore usa questa espressione per descrivere l'attrazione maschile adulta per le donne pubescenti e pre-pubescenti<sup>36</sup>.

La questione del complesso di Lolita ha ampiamente interessato la letteratura scientifica<sup>37</sup>, tanto da diventare oggetto di specifici studi di sociologia e psicologia; a questo proposito è stato osservato che “*The Lolita complex [...] is the infatuation with and idealization of cuteness in the depiction of young girls, and is a pervasive characteristic of Japanese society today*” (Nobis, 2017: 1) mentre secondo Chizuko e Shockey (2010) vi sarebbe uno stretto legame tra violenza di genere, società *loliconizzata* (*rorikonka suru shakai*) e neonazionalismo contemporaneo in Giappone<sup>38</sup>; sebbene si tratti di un fenomeno evidente in molti aspetti della cultura e della società giapponese, incontra la sua massima diffusione nel mondo dei *manga* tanto da potersi affermare che “*Since the 1980s, ‘Lolita Complex’*

---

<sup>35</sup> Secondo l'enciclopedia Treccani il termine “*otaku*” indica un giovane appassionato di fumetti e animazione giapponese che trascorre la maggior parte del proprio tempo in casa, dedicandosi in modo quasi ossessivo al collezionismo, ai giochi elettronici, a Internet, alle relazioni mediatiche a sfondo sessuale. La parola *otaku* viene usata per indicare genericamente la casa di qualcuno, ma anche una persona che, in casa, passa la maggior parte del suo tempo.

<sup>36</sup> Per una completa analisi del termine si rimanda a (Trainer, 1966: 11; Galbraith, 2011: 94; Nobis, 2017: 1).

<sup>37</sup> Si veda, ad esempio (Chizuko e Shockey, 2010; Galbraith, 2019, 2011; Hernández Esquivel, 2021; Hinton, 2014).

<sup>38</sup> Sul punto si veda anche (Miller, 2011: 21 ss).



*erotica has gradually become the regular stock or 'norm' in commercial manga mass-produced and marketed for male audiences*" (Shigematsu, 1999: 129).

Da un punto di vista storico il genere lolicon inizia a diffondersi in Giappone durante gli anni '70 quando iniziarono a diffondersi le prime immagini di giovani ragazze nude ed il veicolo di trasmissione furono i *manga shōjo*<sup>39</sup> in cui gli artisti si trovarono a sperimentare nuove narrazioni e stili introducendo temi come la psicologia, il genere e la sessualità (Galbraith, 2019: 357 ss). Il nuovo stile attirò l'attenzione anche dei fan maschi adulti che iniziarono a produrre e consumare tali prodotti, dapprima con raccolte fotografiche in cui l'impiego di modelle pre-pubescenti fu, paradossalmente, favorito dalle normative giapponesi sulla censura dei contenuti erotici: le norme a difesa del pudore reintrodotte nel 1952, infatti, impedivano la pubblicazione di contenuti in cui fossero visibili peli pubici, ma non i genitali e, di fatto, questo divieto incoraggiò e favorì l'impiego di modelle giovanissime (Galbraith, 2011: 94).

Si pensi alla raccolta "Nymphet: The Myth of the 12-Year-Old" oppure al cosiddetto "Alice boom" relativo alla diffusione di Alice in Wonderland, che portò alla realizzazione di fotografie di nudo ispirate alla novella (Galbraith, 2011: 94).

Proprio in quegli anni si ebbe la prima apparizione del termine "*lolicon*", all'interno del manga *Stumbling Upon a Cabbage Patch*, un'opera ispirata ad Alice nel Paese delle Meraviglie e pubblicata nel numero di giugno 1974 della rivista manga *shōjo* Bessatsu Margaret, dove un personaggio che si chiamava Lewis Carroll (il riferimento all'autore di Alice in Wonderland non era casuale) veniva descritto "as a man with a Lolita complex, or someone with the 'strange character of liking only small children.'" (Galbraith, 2019: 362).

Qualche anno dopo, nel 1979, durante una manifestazione per la vendita e lo scambio di *dōjinshi* (lavori autopubblicati) un gruppo di artisti presentò la rivista *Cybele*, in cui era presente una parodia erotica di Cappuccetto Rosso realizzata da Hideo Azuma, noto per essere uno dei padri del *lolicon*. Da quel momento e nel corso di buona parte degli anni '80, il genere *lolicon* iniziò ad acquisire una visibilità sempre maggiore, come può desumersi dal fatto che sono molti gli autori a parlare espressamente di "*lolicon boom*", imponendosi tanto nei prodotti amatoriali quanto in quelli professionali (Rito, 2021: 38 ss) al punto che una nota rivista (*Lemon People*) poteva, nel 1982, pubblicare una copertina in cui annunciava con entusiasmo di avere "the monopoly on lolicon comic content in 1982" (Rito, 2021: 27).

## 11. La cultura *otaku*

Lo sviluppo del genere è stato strettamente connesso allo sviluppo della cultura *otaku*, termine della lingua giapponese con cui, dagli anni ottanta, si indicava una subcultura di appassionati di fumetti, cartoni animati e prodotti ad essi correlati. Il termine, ancora oggi, viene spesso usato anche come sinonimo di *nerd*, e quindi appassionato di tecnologia, videogiochi e quant'altro mentre nel mondo occidentale il termine si utilizza per indicare sia gli appassionati di *anime* e *manga*, sia gli appassionati, in generale, di tutto ciò che proviene dal Giappone.

Per prima cosa, necessario procedere ad una distinzione tra gli *otaku* ed un altro fenomeno giovanile di origine giapponese che si sta rapidamente diffondendo: gli *hikikomori* (lett. colui che sta in disparte).

Il termine "*hikikomori*" è stato coniato dallo psichiatra giapponese Saito (1998; Binaghi, 2020), ed è stato impiegato nella letteratura sia antropologica che psichiatrica per definire una particolare forma di ritiro sociale diffusasi in Giappone a partire dalla fine degli anni settanta. *Hikikomori* è una parola che può essere utilizzata per indicare sia il fenomeno in sé, sia gli individui che manifestano i segni

---

<sup>39</sup> Il termine *shōjo* o *shōjo* (lett. "ragazza") indica una categoria di *manga* indirizzati principalmente ad un pubblico femminile, ma è bene precisare che si tratta di una classificazione che avviene in base al target di riferimento e non al genere, ai contenuti o allo stile.





caratteristici del disturbo.

Questi segni sono stati definiti dal Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare giapponese (2003) e ripresi dalla letteratura (Binaghi, 2020; Ranieri et al., 2015: 13; Teo, 2010: 180):

- a) ritiro completo dalla società per più di 6 mesi (i soggetti con ritiro o perdita di interesse per la scuola o il lavoro, ma che continuano a mantenere relazioni sociali non possono essere considerati *hikikomori*);
- b) rifiuto scolastico e/o lavorativo;
- c) assenza di altre patologie psichiatriche o fisiche rilevanti al momento dell'insorgenza della sindrome.

Negli *hikikomori* l'interesse per attività lavorative o accademiche, ricreative e sociali è estremamente basso, se non totalmente assente e le relazioni sociali sono spesso limitate alle interazioni con i familiari più stretti, anche se, nei casi più gravi, l'*hikikomori* non lascia la sua stanza neppure per lavarsi o per nutrirsi.

È stato osservato (Ranieri et al., 2015: 13) che il soggetto può esprimere anche altre modalità di comportamento, ad esempio uscendo nel cuore della notte per una passeggiata o approfittando dell'orario di chiusura per recarsi in un negozio riducendo al minimo il rischio di incontrare qualcuno mentre, sebbene l'età di insorgenza sia, in genere, durante l'adolescenza o la prima età adulta, non mancano casi che hanno riguardato casalinghe ed anziani.

A differenza del disturbo d'ansia sociale, in cui il soggetto riconosce la propria fobia sociale, caratterizzata da paura marcata e persistente di una o più situazioni sociali, come eccessiva o irragionevole, l'*hikikomori* spesso vive una condizione prevalente di disinteresse nei confronti del mondo: le situazioni sociali sono evitate non per paura, ma per l'apatia.

In breve, la "sindrome *hikikomori*"<sup>40</sup> provoca un ritiro sociale estremo con un rifiuto da parte del giovane della scuola o del lavoro: il suo stile di vita è centrato sulla propria casa, spesso autolimitandosi alla propria stanza.

Il fenomeno, manifestatosi originariamente in Giappone, sembra essersi ormai diffuso in molti paesi nel mondo, compresa l'Italia dove sono numerosi i servizi, pubblici e privati, che hanno riscontrato in alcuni adolescenti una costellazione di sintomi compatibile con la sindrome di *hikikomori* (Binaghi, 2020; Ranieri et al., 2015).

Gli *hikikomori* differiscono dagli *otaku* in quanto tratto caratteristico dei primi è l'apatia mentre i secondi sono ossessivamente interessati a qualcosa, in particolare *manga* e videogiochi. La principale differenza risiede proprio nella modalità di approccio ai media: mentre l'*otaku* li utilizza per impossessarsi di un sapere e come mezzo per diventare parte di un gruppo, l'*hikikomori* usa i media come forma di evasione dalla realtà che non implica nessun coinvolgimento personale o interazione umana (Binaghi, 2020; Suwa e Suzuki, 2002) anche se, in alcuni casi, i due termini vengono accostati tra di loro, come nel caso dell'*anime* Otaku Elf (*Hepburn: Edomae Erufu*) tratto dall'omonimo *manga*, in cui si narrano le avventure della sedicenne Koito Koganei divenuta la sacerdotessa del tempio Takamimi e la custode della divinità che vive nel tempio, l'elfa Elda, una *hikikomori* che, nella traduzione inglese, viene definita "*hikikomori otaku*".

In relazione alla cultura *otaku*, in letteratura se ne riconduce la nascita all'ondata di nichilismo e cinismo che accompagnò la sconfitta delle proteste contro il trattato di Mutua cooperazione e sicurezza tra Giappone e Stati Uniti

Cynical nihilism would later become something often discussed as a defining characteristic of the first generation of "otaku", but in fact this is the shared spiritual landscape of a generation of youth that started from defeat and arrived in the present.

---

<sup>40</sup> Osserva Binaghi (2020) che sebbene attualmente il Ministero della Salute giapponese non consideri *hikikomori* come una sindrome, molti professionisti della salute mentale lo considerano indice di un disturbo psichico diagnosticabile con il DSM-V oppure con una categoria nosologica indipendente.





“Grand narratives” always betray the young. Does it not appear that, from defeat in the Second World War to the bursting of the bubble economy, the theme on endless repeat has been “believe in nothing”? (Nagayama et al., 2020: 60)

In ogni caso il legame tra *lolicon* ed *otaku* fu, da subito, molto forte tanto che lo stesso termine “*otaku*” venne coniato nel magazine Burikko nel 1983 (Galbraith, 2016: 113) e, quando nel 1984 venne prodotto e distribuito il primo OAV pornografico dal titolo Lolita Anime, questo ricevette un'accoglienza positiva esclusivamente all'interno dei circoli *otaku* mentre all'esterno le opinioni furono decisamente negative tanto da essere descritto come “disturbante” per i contenuti proposti che prevedevano stupri di gruppo, sottomissione e riduzione in schiavitù di immaginarie ragazze minorenni.

La metà degli anni '80 conobbe insieme l'apice e l'inizio del declino del “*lolicon boom*” determinando la crescita di interesse verso personaggi femminili con visi infantili, ma grossi seni che non potevano più essere considerate Lolite.

In commercial magazines, the substantive lolicon manga boom lasted only two years between 1982 and 1984, but the iconography of the manga/animestyle cute girl character was handed down in its same form. The reason the lolicon manga boom ended is simply that there were not any true pedophiles among the creators and readers of the content. Even if at the very least they felt that girls before the onset of secondary sexual characteristics were “cute,” the overwhelming majority did not take them as objects of sexual desire. They had no attachment to lolicon per se, and so moved on as the shock of the festival opened up new venues for diverse content. (Nagayama et al., 2020: 92)

Alla fine degli anni '80, i contenuti *lolicon* continuavano comunque ad essere prodotti e distribuiti per una fascia di appassionati, inizialmente identificati *tout-court* con gli *otaku*. Nel frattempo l'opinione pubblica iniziava ad interrogarsi sugli effetti a lungo termine della costante sovraesposizione ai media, come espresso dal romanzo No Life King (pubblicato nel 1988 da Itō Seikō e portato sul grande schermo da Jun Ichikawa nel 1989), in cui si narra di alcuni bambini che diventati dipendenti da un videogioco, poco a poco, finiscono per estraniarsi dal mondo reale, tra superstizioni e presagi di morte, mentre gli insegnanti di scuola e i loro genitori sembrano altrettanto alienati dai dispositivi di una società sempre più tecnologica.

Sempre nel 1989, l'arresto del serial killer Tsutomu Miyazaki<sup>41</sup> diede ulteriore voce alle preoccupazioni sociali e costrinse l'opinione pubblica ad interrogarsi in maniera più approfondita in relazione al fenomeno.

Dopo il suo arresto, durante la conferenza stampa, i giornalisti che arrivarono a casa dell'omicida scoprirono che la sua camera da letto era piena zeppa di una vasta collezione di *manga* per ragazze, *manga rorikon* e *anime*, prevalentemente *ecchi*, e una piccola raccolta di analisi accademiche della cultura giovanile e femminile contemporanea.

---

<sup>41</sup> Tsutomu Miyazaki è stato un serial killer giapponese che uccise quattro bambine tra 4 e 7 anni, a Tokyo e nella prefettura di Saitama, tra l'agosto 1988 e il giugno 1989. Miyazaki rapì, abusò ed uccise le sue vittime facendo poi scempio dei cadaveri, preservando parti del corpo come trofei ed arrivò a prendersi gioco delle famiglie delle sue vittime inviando loro parti del corpo delle figlie. Il suo arresto avvenne nel luglio del 1989, mentre scattava fotografie di nudo di una bambina in un parco. Analizzando la sua storia emerse che già in passato Miyazaki aveva dato segni di squilibrio: ad esempio, durante il liceo era solito recarsi presso i campi da tennis per scattare di nascosto fotografie sotto i gonnellini delle giocatrici.

In un'intervista Akira Ishii, professore di diritto presso l'Università Aoyama Gakuin e psicoterapista, che seguì attentamente il caso disse che per l'assassino le uccisioni non erano altro che un'estensione del suo mondo di fantasie solitarie.

Interessante osservare, come riferito da Susumu Oda, docente di psicologia all'Università Tsukuba, che  
As a boy, he made no close friends and therefore gained no information about sex in the real world. Instead, he turned to videos, comics, and pornography for his thrills. He also soon tired of adult porn magazines. “They black out the most important part” he complained. So, by 1984, he had turned to child porn, which shows everything, since obscenity laws ban the showing of pubic hair, not sex organs.  
Miyazaki venne giustiziato il 17 giugno 2008.



Miyazaki era un fan dei *manga* per ragazze e, in particolare, dei *manga* e degli *anime rorikon* tanto da aver scritto anche alcune recensioni di animazioni in alcuni *dōjinshi*; inoltre aveva partecipato a varie edizioni dell'evento noto come Comic Market (Kinsella, 1998: 308–309). Secondo Nagayama (2020: 95) le riprese dopo l'arresto di Miyazaki, mostrando le immagini della sua camera da letto piena di videocassette e *manga* scioccarono la nazione, fornendo un importante pretesto per il pregiudizio e la discriminazione contro gli *otaku*, nonché per una più severa regolamentazione dei media (film horror, manga, anime e giochi)<sup>42</sup>.

La corrispondenza del profilo di Miyazaki con l'immagine stereotipata dell'*otaku* portò la stampa a chiamarlo “il killer *otaku*” dando ampissimo risalto alle 5763 videocassette *hentai*, CSAM, *anime*, *manga* e *horror* trovate nella sua abitazione e scatenando in Giappone una diffusa isteria di massa contro queste persone (Galbraith, 2019, 2011: 103–104; Nagayama et al., 2020: 95).

Durante il processo e negli anni successivi la figura di Miyazaki fu costantemente associata alla cultura *otaku* innescando un profondo processo di analisi che portò ad interrogarsi sugli eventuali limiti da imporre all'arte.

Osserva Kinsella (1998: 290)

in 1989, however, amateur manga subculture and amateur manga artists and fans were suddenly discovered, as if through infrared binoculars, and dragged from their teeming obscurity to face television cameras and journalists, police interrogation and public horror. Amateur manga artists became powerfully characterized as antisocial manga otaku or “manga nerds” in a sudden panic about the dangers of amateur manga, which spread through the mass media. Amateur manga artists, referred to as manga otaku, were rapidly made into symbols of Japanese youth in general and took center stage in the domestic social debate about the state of Japanese society that continued through the early 1990s.

Negli estesi dibattiti pubblici che seguirono, i crimini di Miyazaki furono attribuiti a presunti effetti mediatici: vale a dire, una riduzione delle sue inibizioni nei confronti del crimine e un offuscamento del confine tra finzione e realtà e gli stesi *otaku* vennero visti come uomini socialmente e sessualmente immaturi se non pedofili e potenziali predatori.

Era il periodo noto come “*otaku panic*” caratterizzato da una decisa repressione locale nei confronti dei rivenditori e degli editori di *manga* considerati “dannosi” che portò all'arresto di alcuni artisti *dōjinshi*. Nonostante ciò, l'immaginario dei *lolicon* si espanse ed i primi anni 2000 videro un nuovo boom del genere innescato dalla rivista Comic LO dove “LO” stava ad indicare “*lolita only*” ed in cui si proponevano disegni sessualmente espliciti di bambini.

Contestualmente i giochi *eroge* diventavano sempre più comuni e, mentre alcune piattaforme proprietarie non consentivano, e non consentono, lo sviluppo e la diffusione di giochi per adulti sulle loro *console* (ad esempio Nintendo, Sega e Sony), la sempre maggior diffusione di Windows e lo sviluppo dei computer come piattaforme di gioco ne facilitò lo sbarco e la sempre maggiore diffusione nel mondo dei PC, ma, prima di affrontare questa tematica, è necessario determinare il rapporto che esiste tra *otaku*, *lolicon* e pedofilia.

## 12. *Otaku*, *lolicon* e pedofilia

Il caso Miyazaki aveva portato la cultura *otaku* sotto la lente di ingrandimento e, a partire dagli anni successivi, furono numerosi gli studiosi che si interrogarono sui rischi insiti in questo stile di vita sempre più diffuso.

In uno dei primi articoli sul fenomeno, Kinsella ricorda che

In the characterization of amateur manga artists as otaku and the ensuing social debate about the behavior and psychology

---

<sup>42</sup> Secondo Nagayama (2020: 95) queste immagini furono volutamente suggestive e sostiene la sua tesi facendo riferimento ad un articolo intitolato “Che cosa sta succedendo nel mondo?” (Ittai dō natteiru no ka), pubblicato sul blog The Fighting Yomiuri Weekly Editorial Department (Kakutō suru yomiuri uikurii henshūbu) il 12 novembre 2005, ma non più reperibile.



of Japanese youth involved with manga, key themes of previous debates about youth resurfaced in new forms. Otaku were portrayed as a section of youth embodying the logical extremes of individualistic, particularistic, and infantile social behavior. In their often macabre descriptions of otaku lifestyle and subculture, social scientists conveyed, perhaps, their deeper anxieties about the general characteristics of Japanese society in the 1990s. (1998: 294) [...] Following the Miyazaki case, reporters and television documentary crews visited amateur manga conventions and specialist manga shops. Amateur manga culture was repeatedly linked to Miyazaki, creating what became a new public perception that young people involved with amateur manga are dangerous, psychologically disturbed perverts. (1998: 310) [...] After the Miyazaki murder case, the concept of an otaku changed its meaning in the hands of the media. Otaku came to mean, in the first instance, Miyazaki; in the second instance, all amateur manga artists and fans; and in the third instance, all Japanese youth in their entirety. Youth were referred to as otaku youth (*otaku seishonen*), otaku tribes (*otaku-zoku*), and the otaku generation (*otaku-sedai*). The sense that this unsociable otaku generation was multiplying and threatening to take over the whole of society was strong. While the Shukan posuto put about the fear that “Today’s Elementary and Middle School Students: The Otaku Tribe Are Eclipsing Society” social anthropologist Otsuka Eiji confirmed that “it might sound terrible, but there are over 100,000 people with the same pastimes as Mr. M— we have a whole standing army of murderers.”. (1998: 311)

La sessualità degli *otaku* divenne oggetto di studio e si cercò di comprendere se davvero, come polemicamente affermato da Otsuka Eiji<sup>43</sup>, fossero tutti dei potenziali assassini pedofili. Di contrario avviso era, infatti, Saito (2007: 228) secondo cui “contrary to popular expectations, the vast majority of otaku are not pedophiles in actual life” per poi (Saito, 2007: 225) evidenziare come vi sia una decisa dicotomia tra l’impiego della parola “*otaku*” nel mondo occidentale, dove viene utilizzata come descrizione di un certo tipo di fan mania, in cui i membri di questo movimento sembrano identificarsi orgogliosamente, ed il Giappone dove le reti televisive hanno persino vietano la trasmissione di questa parola, tanto è avvolta in pregiudizi viscerali e incomprensioni. Consci dello sguardo critico della società, gli *otaku* stessi sono riluttanti a fare *coming out*, tranne che tra loro, per poi affermare “Prejudices about otaku based in ignorance have circulated easily for some time, even in my own field of psychiatry. One typical (mis)diagnosis is that otaku have a schizophrenic personality disorder. (My own opinion is that otaku clarify the limits of the very concept of personality disorders, but I leave this argument for another time.)”. (Saito, 2007: 225)

In breve, Saito (2007: 237) sostiene che

Being an otaku is a matter of possession rather than perversion. [...] it is otaku rites of possession that show the otaku’s uniqueness most clearly, because the objects of affection (anime, manga, or video-game heroines) are possessed through fictionalization. The proof of this is that the vast majority of the innumerable *dojinshi* at the *Komike* are parodies or critiques of existing manga and anime titles. Otaku have escaped sexual perversion through this practice of fictionalizing, since the desire to fictionalize a thing is ultimately the desire to own it, and stops there. The desire to possess is the starting point that otaku and yaoi fans have in common, and it is this that guarantees the heterosexuality of their everyday lives. Is this fetishism? There is no simple answer to this. Otaku and yaoi fans are fetishists to the extent that we all are in the sense that when we desire an object, what we desire is something the object fundamentally lacks. But while the rest of us are usually unaware of this lack, otaku are conscious of it to some extent. In other words, they realize that the object of their desire is nothing more than a fiction.

The appearance of perversion is one thing that makes the psychoanalytic study of otaku difficult. But a bigger problem is that psychoanalysis lacks the vocabulary needed to analyze possession through fictionalization. Obviously parody and criticism are both creative activities on some scale, and analyzing creative activity itself is extremely difficult.

per poi concludere, infine, che “the authors and readers of these texts are not pedophiles in their actual lives” (2007: 245).

---

<sup>43</sup> Youth involved in animation, Lolita complex manga magazines, and other obsessive hobbies, in Japan, all have a similar mental state. Mr. M.’s crime of serial-infant-girl-murder was a direct continuation of his pastimes. It might sound terrible, but there are over one hundred thousand people with the same pastimes as Mr. M. - we have a whole standing army of murderers. (Otsuka, 1989: 440)



In breve, per questi autori, il desiderio di *lolicon* non sarebbe rivolto ad un bambino reale, ma all'immagine stessa, idealizzata, del bambino in cui il lettore si riconoscerebbe nella costante ricerca di un contatto con il bello. Questa interpretazione, tuttavia, si scontra con la realtà di moltissimi contenuti *lolicon* in cui la sessualizzazione del bambino virtuale, in quanto sostituto di un bambino reale appare evidente. Ad avviso di chi scrive e come vedremo meglio nelle prossime pagine in base al materiale analizzato è necessario operare una rigida distinzione tra la cultura *otaku*, almeno nei limiti in cui vi sia piena consapevolezza della distinzione tra realtà e fantasia, e la cultura *lolicon* definendo tale genere, secondo le parole di Galbraith (2011: 84), come “manga, anime, and games that feature ‘underage’ characters in sexual and sometimes violent situations”.

In relazione alla capacità di distinguere tra realtà e fantasia, Karhulati e Valisao (2021: 9) sostengono che

In the present ultimate section, we accordingly discuss fictophilia with reference to this Japanese discourse [gli autori si riferiscono al fenomeno della cultura *otaku*, ndA], which enables us to build three contexts of future discussion and research:

- (a) In the disconnected context, fictophilia occurs as a phenomenon triggered by the emergence and proliferation of ontologically separate fictional characters. Fictophilic behavior is considered a natural means for individuals to react and adapt but may turn pathological by disrupting the individual's “objective” conception of reality.
- (b) In the connected context, the distinction between “fiction” and “objective reality” endures, yet the emotions of fictophilia-related phenomena belong to the latter as something that individuals can learn to “need”. Fictophilic relationships are not considered “substitutes” but genuine attachments that some people have come to develop, thus making fictophilia a sexual orientation like any other.
- (c) In the integrated context, the distinction between “fiction” and “objective reality” is considered flawed or irrelevant, for which fictophilia-related phenomena cannot be distinguished from human–human love and desire to begin with. In order for an individual to cope with their fictophilic orientation they must acknowledge the above ontological irrelevance and cultivate their romantic and sexual behavior analytically.

D'altra parte, il rapporto tra *lolicon* e pedofilia è sempre stato molto ambiguo, ma, per affrontare nel migliore dei modi la questione, è preliminarmente necessario comprendere che la base del problema è così fortemente radicata nella cultura giapponese da portare analisti come Chizuko e Shockey (2010: 328) a parlare espressamente di “*loliconized society*” (*rorikonka suru shakai*).

In questo contesto si è lentamente, ma inesorabilmente, assistito alla normalizzazione di una sessualizzazione sempre più precoce dell'infanzia e, sebbene si tratti di un fenomeno evidente in molti aspetti della cultura e della società, non solo giapponese, “perhaps in no other stratum is it more prevalent than in manga”(Nobis, 2017: 1).

Questa situazione ha portato a sviluppare in Giappone una sorprendente tolleranza verso lo sfruttamento sessuale dei bambini (Sluzhevsky, 2022: 26) tanto che anche le prime norme contro lo CSAM vennero introdotte a seguito di forti pressioni esterne e, ancora oggi, vi sono ampie zone d'ombra nella normativa per la protezione dei minori<sup>44</sup>.

In queste zone d'ombra si muove una parte dell'industria giapponese degli *hentai* che trova nello CSAM virtuale una buona parte dei propri introiti, ma la questione continua ad essere un nervo scoperto come dimostra l'acceso dibattito sviluppatosi quando un traduttore di *anime* ha deciso di tradurre la parola “*lolicon*” con “pedofilo”.

Il caso esplose online nel 2019, quando, nella traduzione inglese di un episodio dell'*anime* “Hensuki: Sei disposto ad innamorarti di una pervertita, purché sia carina?” (Kawaikereba Hentai demo Suki ni Natte Kuremasuka?) la sorella minore del protagonista, trovando un *manga lolicon* nella stanza del

---

<sup>44</sup> Si pensi, ad esempio, al fenomeno delle “*idols*”, ampiamente analizzato da Sluzhevsky (2022: 29) e da Galbraith (2021): il valore economico del loro lavoro è stato valutato di circa 265 miliardi di yen (circa 1.65 miliardi di euro) nel 2021 e si stima sia arrivato a superare i 280 miliardi di yen nel 2022. Queste ragazze dopo aver raggiunto i 18 anni trovano molto difficile mantenere una forte base di fan ed espandere ulteriormente la loro carriera e, per questo motivo, le famiglie spesso stipulano per le loro figlie contratti “*idol*” fin dalla pubertà.



fratello esclama che non sapeva fosse un “*lolicon*”. La scena è stata, però, tradotta facendo affermare alla bambina “I didn't know you were a pedophile”, utilizzando quindi il termine “pedofilo” per tradurre “*lolicon*”. La scelta è stata seguita da altri traduttori anche negli anni successivi e questo ha suscitato l'ira dei fan e di alcuni autori che hanno pesantemente contestato questa interpretazione, sostenendo che nel linguaggio giapponese si utilizzano abitualmente termini differenti per parlare di pedofilia (*yōji-zuki* o *pedofiria*) e CSAM (*jidō poruno*).

Al di là delle questioni meramente linguistiche, la prima questione che dobbiamo affrontare e risolvere è se, da un punto di vista culturale e psicologico, vi sia realmente un rapporto diretto tra *lolicon* e pedofilia.

È indubbio che questo aspetto del problema abbia suscitato, e continui a suscitare, un ampio dibattito in letteratura.

Da un lato abbiamo coloro che tendono a distinguere nettamente il *lolicon* dall'attrazione per le bambine vere, sostenendo che gli artisti *lolicon* giocano con i simboli e lavorano con i tropi, il che non riflette né contribuisce alla patologia sessuale o al crimine (Kittredge, 2014; Galbraith, 2011) e che l'alienazione dei desideri dalla realtà è parte di una rigida distinzione per gli *otaku* tra “sessualità testuale e reale” (Saito, 2007: 245). Allo stesso modo Fujimoto (2015: 76 ss) sostiene che il desiderio non è per un bambino, ma per l'immagine stessa mentre altri identificano il *lolicon* e lo *yaoi* come generi “consapevolmente antirealisti”, stante il rifiuto, sia da parte dei fan che dei creatori, di una grafica tridimensionale a tutto favore della bidimensionalità tanto che, come ci ricorda Galbraith (2016: 114), “as lolicon became a “fourletter word” it was replaced by moe, which refers to the same attraction to and affection for fictional characters consciously separate from reality.

[...] researchers suggest that lolicon artists are playing with symbols and working with tropes, which does not reflect or contribute to sexual pathology or crime.”

Dall'altro lato, invece, trovano spazio coloro che ritengono che questo genere di materiale inciti alla pedofilia, contribuendo ad un aumento degli abusi sessuali perpetrato sui bambini distorcendo i desideri sessuali dei fruitori e rendendoli maggiormente propensi a violenze ed abusi. A questo proposito, le linee guida ONU in materia di contrasto allo CSAM (2019: 13), nel fare espressamente riferimento “[to the] large amount of online and offline material, including drawings and virtual representations, depicting non-existing” invitano gli Stati “to include in their legal provisions regarding child sexual abuse material (child pornography) representations of non-existing children [...], in particular when such representations are used as part of a process to sexually exploit children”. Anche alla luce dell'opinione di Ito (1992), secondo cui il fenomeno *lolicon* andrebbe collegato al cambiamento delle relazioni nella società giapponese ed all'esigenza dei maschi di rapportarsi, almeno a livello fantastico, con giovani e ingenui ragazze che non li facciano sentire inadeguati e che siano “easy to control” (Chizuko e Shockey, 2010) il nostro punto di vista concorda con quanto espresso da Sluzhevsky secondo cui “much of the pornography featuring these loli characters openly refer to the girls as elementary or middle-school students and even opt to include them in the actual school uniforms. [...]a connection can be drawn between the popularity of lolicon and statistics around real child pornography in Japan.” (Sluzhevsky, 2022: 28).

È questo il caso soprattutto degli *eroge*, in cui vengono sviluppati e descritti scenari di gioco le cui trame sono chiaramente dirette a consentire al giocatore di realizzare fantasie sessuali di evidente natura pedofila e, nonostante i blandi richiami alla “fantasia” ed allo scollamento dalla realtà contenuti nei giochi, dai commenti e dalle richieste degli utenti emerge con chiarezza il reale scopo di tali prodotti.

A livello di opinione pubblica e *feeling* delle comunità online si evidenzia come, mentre in molti siti specializzati nella vendita di *hentai*, il *lolicon* si presenti ben radicato, tanto da avere spesso propri “tag” di riferimento ed un'ampia percentuale di prodotti disponibili per l'acquisto, stimabile in una



percentuale tra il 10% ed il 25%<sup>45</sup>, in altri siti, come ad esempio YouPorn e Pornhub, che pure hanno intere sezioni dedicate all'*hentai*, utilizzando "*lolicon*" come parola chiave si ottiene come risultato il seguente messaggio

Your search could be for illegal and abusive sexual material, where children have suffered harm. Do not cross the line from legal, adult pornography to illegal images. If you are worried about your sexual thoughts of minors, free, confidential and anonymous help is available from Stop It Now! Visit Get Help. We take abuse and violations of our Terms of Service very seriously, to find out more visit our Trust and Safety Center.

### 13. segue: *Lolicon eroge* e pedofilia

Passiamo ora ad affrontare con maggiore attenzione la tematica del rapporto tra i videogiochi *lolicon* e la pedofilia cercando di comprendere se gli stessi possano essere ritenuti pericolosi e, in caso di risposta affermativa, come possano essere contrastati.

Abbiamo visto come il PC rappresenti oggi la piattaforma privilegiata di sviluppo e distribuzione del materiale *eroge lolicon*, con sviluppatori espressamente orientati alla realizzazione e divulgazione di *h-games* contenenti CSAM grazie anche alla sempre maggior diffusione dei giochi *indie*<sup>46</sup> che ha notevolmente ampliato l'accessibilità ed il numero dei giochi per adulti. Ultimamente, anche la piattaforma di distribuzione Steam ha consentito questa tipologia di prodotti nel suo negozio mentre Patreon ha permesso agli sviluppatori di ricevere finanziamenti diretti, consentendo loro di sviluppare mercati di nicchia che in precedenza non si sarebbero potuti creare ed è proprio in questa nicchia che cercano di farsi spazio gli sviluppatori di prodotti *lolicon*.

Da un punto di vista tecnico, lo stile di gioco ricalca quanto già osservato più in generale per i giochi *hentai*: molto spesso viene sviluppata, con l'aiuto dell'AI generativa, una *visual novel* o, più raramente, una avventura grafica o un simulatore di appuntamenti, ma anche in questo caso il "percorso" da seguire risulta piuttosto determinato e le opzioni molto limitate.

Dal punto di vista degli effetti, invece, la questione è molto più complessa e, esattamente come per il fenomeno *lolicon* in generale, è necessario affrontare e comprendere l'effettiva ricaduta che questi prodotti hanno a livello culturale, educativo e sociale.

Come già accaduto per la pornografia e per la violenza nei videogiochi, è necessario che la comunità scientifica indaghi a fondo per valutare quali siano le possibili ricadute sociopsicologiche sul lungo periodo dell'esposizione a videogiochi con un evidente contenuto pedofilo in modo che, poi, il mondo del diritto possa prendere le decisioni più adeguate.

Ad oggi, gli studi in materia sono molto limitati, ma è possibile fare riferimento all'ampia letteratura esistente in tema di rapporti tra determinati videogiochi e violenza e, soprattutto, tra pornografia ed abusi sessuali.

È opportuno precisare che esistono differenti tipologie di videogiochi e che di queste categorie solo alcune hanno delle caratteristiche violente. Per semplicità espositiva, nelle prossime pagine allorché

---

<sup>45</sup> Una verifica effettuata all'interno di uno dei principali portali dedicati alla vendita di videogiochi *hentai* utilizzando la chiave di ricerca o il tag "*lolicon*" o "*loli*" ha permesso di censire circa 7000 titoli, mentre il sito "Visual Novel DataBase", che censisce i esclusivamente prodotti che rientrano nel genere "novella grafica", utilizzando il tag "*lolicon*", restituisce 1644 risultati.

Nei descrittori del tag possiamo leggere:

Protagonist of this game is subject of lolicon syndrome, i.e. a pedophile with attraction to young or prepubescent girls. While there is some difference between these definitions in real life - there isn't inside visual novels (or in Japanese culture).

Do not use this tag for protagonists without considerable age difference between them and their sexual interests.

Do not use this tag for protagonist's behavior in some occasional loli heroine's route. Use it only when this trait is constant or realization of such inclinations plays important role in the main plot of the game.

Il tag "*loli heroine*", descritto come "She's either an underage girl or has the looks of one." restituisce 2694 risultati.

<sup>46</sup> *Indie* è la contrazione del termine inglese *independent* e fa riferimento a tutto ciò che, in campo artistico, è al di fuori dell'orbita delle grandi industrie del settore. Si parla quindi di *cinema indie*, *musica indie* e videogiochi *indie*.





si parlerà di videogiochi il termine, ove non diversamente specificato, dovrà sempre essere inteso come “videogiochi violenti”, intendendo come tali quelli in cui le azioni del giocatore sono dirette o possono essere dirette a ferire o uccidere.

In relazione al rapporto tra *videogames* e violenza possiamo fare riferimento a quanto scritto da Dave Grossman

all our children are being damaged by heavy exposure to screen violence and in a variety of ways. As we show in this revised edition, the scientific evidence keeps mounting, demonstrating clearly that kids will become more aggressive, reactive, and increasingly desensitized with increased exposure to media violence. (2014: 10)

[...] In the thousands of scientific studies over the last six decades, researchers have documented four basic negative effects from exposure to screen violence: increased aggression, increased fear, desensitization to real-life and screen violence, and increased appetit for more violence-on and off screen. (2014: 44–45)

[...] Since kids repetitively practice violence while in a high state of arousal and derive deep psychological satisfaction from this practice, significant conditioning processes occur in violent video game play. The chart on the following page shows the three levels of this conditioning. At the ground-floor level, the child’s brain wires neurological circuits that associate feelings of satisfaction with inflicting pain on others. At the psychological level, a sense of self develops that, with practice, becomes more comfortable with being able to inflict pain on other people. And, at the sociological level, the implicit conditioning is that it is normal to feel okay about inflicting pain on other people. (2014: 69)

In estrema sintesi mentre Grossman e parte della letteratura scientifica, sono concordi nel sostenere che i videogiochi agiscano come strumenti di desensibilizzazione nei confronti di determinati stimoli attraverso la ripetizione (*infra multis* si veda Grossman e DeGaetano, 2014: 78; Milani et al., 2015; Gentile et al., 2014: 7; Awan et al., 2021: 5; Felemban, 2021: 523; Khalil et al., 2019: 334) di contrario avviso altra parte della dottrina (Arora et al., 2023: 1840; Ferguson et al., 2008; Gao et al., 2017: 8) secondo cui non è, ad oggi, possibile dare una risposta precisa alla domanda se vi sia un rapporto diretto tra videogame e violenza. Una posizione intermedia è quella assunta da APA (2019) che, modificando parzialmente la propria posizione del 2015 (APA Task Force on Violent Media, 2015: 11) secondo cui “The research demonstrates a consistent relation between violent video game use and increases in aggressive behavior, aggressive cognitions, and aggressive affect and decreases in prosocial behavior, empathy, and sensitivity to aggression”, ha stabilito che

The Task Force’s general conclusion is that the bulk of recent evidence converges with the 2015 Task Force: There is a small and reliable relationship between violent video game exposure and aggressive outcomes. Although “outcomes” comprised a large range of variables, the reliability of the association between gaming and observed aggression—the most objective outcome—was seen as critical by the Task Force members. The fact that these associations were found in laboratory studies, longitudinal studies, and meta-analyses was also considered in the Task Force’s conclusions. (APA Task Force on Violent Media, 2019: 6)

In conclusione di questa brevissima analisi sul rapporto tra videogiochi e violenza, possiamo concordare con Anderson e Warburton (2012: 56) quando affermano che “Helpful and pro-social video game content has great potential for enhancing the lives of children and adolescents, but exposure to antisocial and violent video game content increases the likelihood of a range of negative outcomes, with greater exposure increasing the risk” e sostenere che vi siano validi elementi per ritenere che i videogiochi violenti possano contribuire a:

- un aumento dell’aggressività;
- una desensibilizzazione alla violenza nella vita reale e sullo schermo;
- un aumento del desiderio di ulteriore violenza, dentro e fuori dallo schermo.

In merito al secondo aspetto del problema, il rapporto tra pornografia e violenza sessuale, anche questa questione è stata ampiamente dibattuta sin dalla famosa affermazione di Robin Morgan secondo cui “Pornography is the theory; rape is the practice” (Segal, 1990: 31).

In realtà la questione appare decisamente più complessa tanto che la stessa definizione di pornografia non è pacifica in letteratura.



A questo proposito, si rimanda ad una recente ricerca basata sul metodo Delphi, da cui sono emerse due definizioni di pornografia apparentemente inconciliabili.

La prima la definisce come “materiale sessualmente esplicito destinato a generare eccitazione sessuale” mentre la seconda non identifica caratteristiche innate sostenendo che “Pornography is not a thing but a concept, a category of texts managed by institutions led by powerful groups in society in order to control the circulation of knowledge and culture, changing according to geographical location and period” (McKee et al., 2020: 1089).

Per tale ragione, nel presente lavoro definiremo come pornografico esclusivamente quel materiale sessualmente esplicito, ideato e sviluppato al preciso scopo di generare eccitazione sessuale.

Definito il significato da attribuire al termine “pornografia”, cerchiamo ora di comprendere il suo rapporto con la violenza partendo da una recente ricerca (Mestre-Bach et al., 2023: 20) in cui viene evidenziato come

There have been various studies conducted in recent years regarding the association between pornography use and violence, but the results should be interpreted with caution.

Several longitudinal and cross-sectional studies have suggested an association between pornography and violence, although the heterogeneity of methodologies and conceptualizations used greatly hinders the comparison of results.

Therefore, the association between different types of violence and pornography use requires further in-depth research to unify pornography use and violence conceptualizations and categorizations. This could help us to better understand the specific link between the two constructs and to promote prevention and intervention plans addressing these factors.

Esiste, dunque, un collegamento tra pornografia e violenza e, nel corso degli anni sono stati realizzati molti studi su questa correlazione evidenziando come vi sia un importante elemento da prendere in seria considerazione: il tipo di contenuto che si predilige.

Se, per esempio, si è particolarmente attratti dalla visione d’immagini di violenza e abuso, qualcosa nel modo di percepire l’altro scatta, ed ecco che si può più facilmente sviluppare un comportamento più violento e spregiudicato. In questo contesto la fruizione di materiale pornografico può promuovere condotte imitative e di desensibilizzazione verso la violenza, facilitando l’oggettivizzazione dell’altro, visto come mero oggetto di piacere da usare ed abusare secondo le proprie necessità (Anderson et al., 2003; Gerber, 2012; McKee et al., 2020; Mestre-Bach et al., 2023; Neufeld, 2020; Rodenhizer e Edwards, 2019; Romito e Beltramini, 2011: 1322) ed è interessante osservare come questo processo di oggettivizzazione riguardi non soltanto i fruitori maschili, ma anche quelli femminili (Willis et al., 2022: 1309).

In merito alla desensibilizzazione alla violenza ed alla sua normalizzazione si evidenzia come, nel corso di una serie di studi portati avanti nella prima metà degli anni ’80, sia emerso un probabile collegamento tra l’esposizione a materiale pornografico violento e fantasie sessuali violente di stupri o l’idea che le donne provino comunque piacere durante un’aggressione sessuale (Malamuth, 1981: 33; Malamuth e Check, 1985, 1981).

In conclusione di questa brevissima analisi sul rapporto tra pornografia e violenza, possiamo concordare con Stepanko (2022: 78) secondo cui

According to script theory, when individuals are exposed to certain content, they begin to create a script for thinking and acting. This way of thinking and behaving is eventually internalized and seen as a norm within that individual's life. Therefore, when considering the large consumption of pornography where women are objectified and are consistently the targets of physical, verbal, and sexual aggressions, this way of thinking and behaving may become normalized and accepted as an appropriate way of thinking and behaving in terms of sexual intimacy. There is also growing concern about the ways that a large volume of pornographic content condones and encourages subordinating, degrading, and imposing aggression on women. According to script theory, exposure to these behaviours and ideologies may impact viewers' own opinions, beliefs, and understandings of gender roles

e sostenere che vi siano validi elementi per ritenere che la pornografia, con particolare riguardo alla



sua espressione più violenta, possa contribuire a:

- interiorizzare le ideologie maschili più tossiche, che, in alcune circostanze, possono portare alla violenza;
- normalizzare comportamenti sessuali violenti o aggressivi;
- ritenere normale ed accettabile la violenza sulle donne;
- aumentare il desiderio di ulteriori stimoli, dentro e fuori dallo schermo.

In relazione alla pedofilia, resta da osservare come, accanto ai criminali che agiscono cercando e contattando le proprie vittime secondo metodi e modalità già ampiamente studiati dalla moderna criminologia, si trovino altri criminali che esplorano nuove strade avvalendosi degli strumenti che la tecnologia mette loro a disposizione, ma non bisogna fare l'errore di credere che questi individui siano meno pericolosi degli altri: spesso, infatti, si tende a pensare che il cyber-pedofilo non sia un vero pedofilo, ma un semplice "voyeur" o un "curioso".

In altre parole, si tratterebbe di individui meno pericolosi dei pedofili "reali", che abitano e vivono nel mondo "vero", quasi a configurare una categoria di criminali platonici, come ad immaginare, nel peggiore dei casi, un tipo di "pedofilo non pedofilo", ovvero una persona che, per gusto della trasgressione, cerca, e trova, nei prodotti per pedofili e nelle altre occasioni pedofile offerte dalla grande rete, una risorsa per soddisfare il proprio bisogno di esperienze estreme<sup>47</sup>.

Si tratta, con tutta evidenza, di un pensiero volto alla rimozione del vero problema, in una reazione tipica di fronte ad un'abiezione troppo grande per essere accettata; è appena il caso di notare che tale modo di pensare viene apertamente incoraggiato dalle stesse organizzazioni pedofile che hanno tutto l'interesse a minimizzare il più possibile il fenomeno al fine di far apparire i propri aderenti come dei "perseguitati".

Dobbiamo, quindi, affermare con forza che il pedofilo "virtuale" prima di essere virtuale è un pedofilo e, purtroppo, non si tratta soltanto di un gioco di parole: dare credito alla tesi del cyber pedofilo come pedofilo innocuo, voyeur, del tutto immateriale sarebbe come affermare che i fruitori dei materiali sessuali per adulti in internet non hanno una vita sessuale reale: una tesi insostenibile al di fuori di un limitato numero di casi!

In base a questi elementi, pur nella consapevolezza della necessità di ulteriori e più mirate ricerche per meglio comprendere gli effetti che i *lolicon eroge* hanno sui loro fruitori possiamo ritenere che vi siano valide basi per sostenere che questo materiale è problematico e bisognoso di attenzione da parte del legislatore soprattutto in relazione all'aumento dei tassi di consumo di questa tipologia di pornografia nella nostra società da parte di utenti sempre più giovani.

Lo stesso infatti integra al suo interno gli aspetti più deteriori dei videogiochi violenti e della pornografia violenta oggettualizzando i bambini e rendendoli meri oggetti di piacere sessuale nelle mani del videogiocatore che ne può abusare come preferisce.

Da un punto di vista pratico l'accesso e la fruizione di *lolicon eroge* può sicuramente agire come spinta a superare i propri freni inibitori in funzione di un possibile contatto con i minori<sup>48</sup>. L'impiego di strumenti di realtà virtuale o di giochi particolarmente immersivi potrebbe spingere un individuo a creare una propria realtà alternativa, in cui è perfettamente accettabile imporsi con la violenza o l'inganno sulla vittima e avere rapporti sessuali con i minori favorendo quel processo preparatorio teso alla costruzione del rapporto, alla sua crescita, al processo di disinibizione ed alla gestione degli eventuali sensi di colpa (Vitale, 2019: 45)<sup>49</sup>.

---

<sup>47</sup> La tesi dei *non-offending pedophiles* ha ripreso piede con lo sviluppo e la diffusione del CSAM virtuale che, di fatto, consente di produrre materiale senza coinvolgere bambini reali (Cantor e McPhail, 2016). Affronteremo questo ed altri aspetti più avanti, analizzando il tema dei videogiochi.

<sup>48</sup> Sul punto si veda (Strano e Florindi, 2010: 192). In merito alla necessità di agire sui freni inibitori interni prima di procedere all'abuso si veda (Finkelhor, 1984: passim).

<sup>49</sup> Sul punto si vedano anche le riflessioni di (eSafety, s.d.; Garayzábal e Guía, 2021; Kinzel, 2021; Lorenzo-Dus et al., 2023; Lorenzo-Dus e Kinzel, 2019; Rahmayani, 2021; Strano e Florindi, 2010).



A ciò deve aggiungersi che il sempre più diffuso ed intenso impiego dell'intelligenza artificiale generativa, rende questo materiale sempre più realistico, coinvolgente e difficile da distinguere rispetto allo CSAM realizzato sfruttando bambini reali, assottigliando notevolmente il confine tra realtà e fantasia.

#### 14. *Lolicon games* e diritto

Una volta appurata la potenziale pericolosità dei giochi *lolicon*, resta da comprendere se il legislatore se ne possa in qualche modo occupare.

Punto di partenza è l'articolo 600-*quater* 1 del codice penale secondo il quale le disposizioni penalistiche volte a sanzionare le condotte di cui agli articoli 600 *ter* e 600 *quater* si applicano anche “quando il materiale pornografico rappresenta immagini virtuali realizzate utilizzando immagini di minori degli anni diciotto o parti di esse”.

Il secondo comma dell'articolo specifica, poi, che “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”.

L'articolo 600-*quater* 1 è, indubbiamente, una delle disposizioni più ambigue e peggio scritte del nostro codice penale in quanto si tratta di una disposizione che non soltanto è “mal congegnata”, ma anche “oltremodo oscura” dato che la stessa definizione di “immagini virtuali” fornita dal legislatore, ben lungi dal chiarire l'effettiva portata della norma la rende, se possibile, ancora più confusa in quello che è stato definito “un ordigno linguistico indecifrabile e, per questo, ingovernabile nella sua assoluta discrezionalità” (Brizi, 2017: 4052; Baffa e Massaro, 2020: 64; Chibelli, 2017; Florindi, 2011: 295).

Gli errori redazionali della norma riguardano tanto gli aspetti quantitativi quanto quelli qualitativi del reato: dal primo punto di vista, infatti, non risulta affatto chiaro se la norma punisca soltanto le condotte riguardanti le immagini parzialmente virtuali ovvero anche quella relativa alle immagini interamente fittizie, mentre dal secondo risulta oscuro anche il grado di elaborazione tecnica richiesto e la qualità dell'immagine: ci si chiede, ad esempio, se l'impiego di tecniche 2D, come spesso accade nei *lolicon*, o la presenza di elementi “fantastici” o comunque irreali possano soddisfare i requisiti richiesti dal legislatore per il perfezionarsi del reato.

Con tutta evidenza siamo in presenza di un reato di pericolo destinato a punire le rappresentazioni meramente digitali di atti sessuali compiuti da o con minori, nonostante l'assenza di una qualsivoglia “vittima” concreta del reato. In realtà, come ben osservato dalla giurisprudenza di legittimità (Cass. pen., sez. III, n. 22265 del 09/05/2017), il bene protetto dalla norma non è unicamente ed esclusivamente la libertà sessuale di un soggetto minore di età concretamente rappresentato e, quindi, individuato, ma la libertà sessuale ed i diritti inviolabili dei bambini e/o delle bambine, da intendersi quale categoria di persone destinatarie della tutela rafforzata voluta dal legislatore nazionale ed internazionale.

Tale approccio ha sollevato numerosi dubbi e perplessità in letteratura da parte di chi ha osservato che l'obiettivo del legislatore sembrerebbe essere quello di colpire un soggetto che per

il suo “modo di essere” rappresenta una minaccia che, per l'ordinamento, si traduce nella necessità di predisporre un armamentario sanzionatorio prima della commissione del fatto e a prescindere dalla verifica di un danno.

[...] All'interno di un sistema che, ad alcuni, è sembrato essere “spietato e sproporzionato”, espressione di una vera e propria “guerra” nei confronti del nemico-pedofilo, la disposizione *de qua* [...] sembrerebbe in effetti inaugurare un nuovo (ed ulteriore) ritorno a quel “buco nero” rappresentato dalle dottrine del diritto penale del tipo d'autore. (Brizi, 2017: 4045–4046)

Si tratterebbe dunque di quello che viene comunemente definito “diritto penale del nemico”, di creazione teorica, in cui l'attenzione dell'ordinamento penale si sposta dal fatto criminale (il reato) al soggetto criminale, capovolgendo l'impostazione di tutta la tradizione giuridica occidentale, che



punisce “quello che si fa” non “quello che si è” (Donini, 2006: 701; Galluzzo, 2020; Plantamura, 2012: 374).

L’obiettivo del legislatore sembrerebbe infatti quello di voler punire uno specifico tipo d’autore, anticipando la soglia di punibilità, sanzionando colui che “viene percepito dalla collettività come un tipo ben preciso, sessualmente deviato/pervertito” (Plantamura, 2012: 398), ma, del resto, lo scopo della norma appare chiaro sin dai lavori preparatori atteso che nella relazione introduttiva al DDL 4599 possiamo leggere

Si tratta di fattispecie incriminatici i cui contorni appaiono essere quelli del reato di pericolo astratto, o del reato ostacolo - la produzione e la diffusione di siffatto materiale sono infatti tali da incentivare quei comportamenti devianti, tali, a loro volta, da originare ulteriori condotte lesive del bene giuridico finale della integrità fisico-psichica dei minori - la cui compatibilità con i principi generali non appare in dubbio, atteso anche come la condotta presenti un oggetto materiale a contenuto illecito.

Proprio questa impostazione della norma, ha portato la dottrina ad interrogarsi sulla legittimità costituzionale dell’articolo in esame (Brizi, 2017; Chibelli, 2017; Cocco, 2006; Pelliconi, 2018; Plantamura, 2012; Spertingati, 2021) atteso che, mai come in questo caso, la sanzione penale appare essere “a sostegno di una mera censura morale”(Cocco, 2006: 878), tanto da potersi ipotizzare una sua più corretta collocazione all’interno del capo II del Titolo IX del secondo libro del codice penale, tra i reati contro la moralità pubblica ed il buon costume (Florindi, 2011: 297; Pelliconi, 2018: 16). A questo proposito, la Corte Costituzionale (sentenza n.225 del 11/06/2008), intervenendo in relazione ad un altro reato di pericolo<sup>50</sup>, ha ricordato come rientri nella sfera di discrezionalità del legislatore la scelta delle modalità di protezione penale dei singoli beni o interessi osservando che ne consegue la possibilità di individuare eventuali forme di tutela avanzata che colpiscano l’aggressione ai valori protetti sin già dallo stadio della semplice esposizione a pericolo e, correlativamente, l’individuazione della soglia di pericolosità alla quale riconnettere la risposta punitiva. L’unico limite che incontrano tali soluzioni risiede nel rispetto del principio di necessaria offensività del reato, come desumibile dall’articolo 25 Cost., e spetta al giudice costituzionale procedere alla verifica dell’offensività in astratto, acclarando se la fattispecie delineata dal legislatore esprima un reale contenuto offensivo.

La Corte precisava, poi, che, nell’ipotesi del ricorso al modello del reato di pericolo, la valutazione dell’effettiva offensività del fatto-reato presuppone che la valutazione legislativa di pericolosità del fatto incriminato non risulti irrazionale e arbitraria, ma risponda all’*id quod plerumque accidit* e, ove tale condizione risulti soddisfatta, il compito di uniformare la figura criminosa al principio di offensività nella concretezza applicativa resta affidato al giudice ordinario, nell’esercizio del proprio potere ermeneutico (offensività “in concreto”).

Quest’ultimo, chiamato ad una lettura “teleologicamente orientata” degli elementi della fattispecie sottoposta alla sua attenzione, dovrà, in presenza di formule verbali anodine o polisense, prestare la massima attenzione al fine di evitare che “l’area di operatività dell’incriminazione si espanda fino a ricomprendere condotte prive di un’ apprezzabile potenzialità lesiva”.

È, dunque, compito del giudice ordinario evitare che, a fronte di una descrizione non particolarmente brillante del fatto-reato, la norma incriminatrice venga a colpire anche fatti concretamente privi di ogni connotato di pericolosità.

---

<sup>50</sup> La questione di legittimità costituzionale veniva sollevata dalla Corte d’appello di Genova in riferimento agli artt. 3, 13, 24, 25 e 27, primo e terzo comma, della Costituzione, in relazione all’art. 707 del codice penale (possesso ingiustificato di chiavi alterate o di grimaldelli). La Corte rimettente riteneva l’art. *de quo* in contrasto con i principi di eguaglianza e di ragionevolezza (art.3 Cost), incriminando “non [...] il fatto in sé, ma [...] elementi ad esso estranei attinenti alla persona”, sulla base di una “presunzione di pericolosità” riguardante il passato. In breve, la disposizione *de qua* avrebbe delineato una responsabilità per il modo di essere dell’autore, lesiva anche degli artt. 25 e 27, primo comma, Cost., che sanciscono i principi di offensività e della responsabilità per fatto proprio colpevole.





A tal fine, mentre la dottrina analizzava e criticava la formulazione della norma, la giurisprudenza cercava di arrivare ad una soluzione del problema quantitativo e qualitativo attraverso una lunga serie di passaggi interpretativi.

### 15. ...segue: l'art.600-*quater*.1 al vaglio della giurisprudenza

La dottrina giungeva sin da subito alla conclusione che la norma non potesse essere applicata allo CAM interamente virtuale (Cocco, 2013: 1818, 2010: 2075, 2006: 871; Florindi, 2011: 296) e tale valutazione sembrava, in un primo momento, incontrare anche il favore della giurisprudenza di merito.

Una delle prime decisioni in materia, infatti, è stata quella del tribunale di Milano (sez. IX, 11/11/2010) in cui il giudice si era trovato di fronte all'eccezione di illegittimità costituzionale della norma per violazione del principio di determinatezza/tassatività. La difesa asseriva, infatti, che la norma, nel reprimere la detenzione delle immagini virtuali realizzate utilizzando immagini di minori o parti di esse, non chiarisse se queste immagini dovessero essere formate in tutto o in parte anche da immagini di minori reali violando così il principio di precisione riguardo alla comprensione che deve avere l'imputato del fatto-reato (art.25, comma 2 Cost.) ed il diritto di difesa come tutelato dalla Costituzione all'articolo 24.

Il Tribunale, dopo aver ricordato che l'oggetto della tutela non è la moralità pubblica o il buon costume, ma la preservazione della persona del minorenne dallo sfruttamento sessuale, rigettava la eccezione di incostituzionalità sollevata dalla difesa e procedeva ad una lettura costituzionalmente orientata dell'art. 600-*quater*.1 da cui discendeva che dovevano essere esclusi dalla previsione normativa i disegni pornografici rappresentanti bambini e adolescenti di fantasia in quanto tali immagini,

ancorché suscitino nell'osservatore riprovazione e disgusto, sono tout court disegni che riproducono soggetti "virtuali" perché costruiti con il computer, ma non suscettibili di essere confusi, anche per qualità grafica, con persone reali e dunque né rappresentative né evocative di situazioni reali [...] la detenzione di siffatte immagini, ancorché riprovevoli per i loro contenuti contrari alla morale pubblica, sarebbe al più sussumibile nella fattispecie di cui all'art. 528 CP in presenza di una condizione tuttavia assente nel caso di specie, perché [l'imputato] si limitava a detenere il materiale [...] senza farne commercio.

Il Tribunale concludeva riconducendo l'applicabilità dell'articolo *de quo* al solo caso in cui si tratti di immagini tridimensionali, "realizzate con elevata qualità grafica che rappresentano figure umane plastiche e proporzionate di adulti e minori coinvolti in atti sessuali dove alla sommità del corpo del minorenne è stata apposta l'immagine bidimensionale ritraente un bambino realmente esistente".

Questo primo approccio giurisprudenziale, favorevolmente accolto dalla dottrina<sup>51</sup>, è stato, tuttavia, travolto da un brusco intervento della Corte di Cassazione che, con la sentenza n. 22265 del 13/01/2017, ha notevolmente ampliato la portata della norma.

La vicenda prendeva le mosse dalla condanna, ad opera del G.I.P. del Tribunale di Brescia di un uomo in quanto responsabile del reato di cui all'articolo 600-*quater*.1 cod. pen., perché trovato in possesso di un'ingente quantità di immagini di CSAM virtuale (nella foggia di disegni o rappresentazioni fumettistiche) che ritraevano "soggetti chiaramente minorenni (molti di loro in tenera età) intenti a subire pratiche ed atti sessuali che si dimostrano, in svariati casi, abiette e raccapriccianti (vi si ritraggono bambine denudate con le mani legate da lacci che le trattengono mentre vengono costrette a compiere od a subire penetrazioni ed altri atti sessuali)." (Cass.Pen., sez.III, n.22265 del 13/01/2017).

La decisione veniva ribaltata dalla Corte d'appello di Brescia che, assolvendo l'imputato dal reato ascrittogli per insussistenza del fatto, sul presupposto dell'irrelevanza penale del materiale rinvenuto

<sup>51</sup> Si veda, ad esempio (Cocco, 2013: 1818)



costituito da fumetti e cartoni animati, sosteneva che l'immagine virtuale debba avere una qualità di rappresentazione tale da far apparire come vere situazioni non reali, ossia una qualità tecnica così sofisticata da dare l'apparenza di una situazione reale e da poter essere scambiata con una immagine fotografica di una situazione realmente verificatasi.

Avverso tale sentenza proponeva ricorso per cassazione il Procuratore generale presso la Corte d'appello di Brescia, chiedendone l'annullamento per violazione di legge in relazione alla qualifica pedopornografica del materiale sequestrato all'imputato, ritenendo arbitraria l'interpretazione restrittiva della disposizione normativa, che ne escludeva l'applicabilità alle immagini fumettistiche, solo perché bidimensionali.

La Corte accoglieva il ricorso con una lunga ed articolata motivazione in cui forniva alcune preziose indicazioni per l'interprete.

1. viene ribadita, alla luce del percorso giurisprudenziale e legislativo, la nozione di “pedopornografia” (*rectius* CSAM), coincidente con quella cristallizzata dall'ultimo comma dell'articolo 600-ter del codice penale e costituita da “ogni rappresentazione, con qualunque mezzo, di un minore degli anni diciotto coinvolto in attività sessuali esplicite, reali o simulate, o qualunque rappresentazione degli organi sessuali di un minore di anni diciotto per scopi sessuali” e ricordato che tale definizione è in linea con la normativa internazionale (Protocollo Opzionale alla Convenzione sui diritti dell'infanzia, sulla vendita dei bambini, la prostituzione e la pornografia rappresentante bambini, stipulato a New York il 6 settembre 2000, e ratificato dall'Italia con legge 11 marzo 2002, n. 46; decisione quadro del Consiglio dell'Unione Europea n. 2004/68/GAI, relativa alla lotta contro lo sfruttamento sessuale dei bambini e la pornografia infantile e Direttiva 2011/93/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 dicembre 2011, relativa alla lotta contro l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori e la pornografia minorile, e che sostituisce la decisione quadro 2004/68/GAI del Consiglio; Convenzione del Consiglio d'Europa per la protezione dei minori contro lo sfruttamento e l'abuso sessuale, aperta alla firma a Lanzarote il 25 ottobre 2007).
2. Viene individuato il bene protetto nella tutela dei bambini e/o delle bambine come categoria di persone destinatarie di una tutela rafforzata e, di conseguenza, viene ritenuta superflua qualunque verifica relativa al fatto che la condotta di rappresentazione pedopornografica abbia offeso o sia idonea ad offendere specifici minori, essendo il pericolo per i minori insito nella stessa natura dello CSAM.
3. Da queste premesse la Corte desume che la nozione di immagine del “minore impegnato in attività sessuali” comprende “anche disegni, pitture, e tutto ciò che sia idoneo a dare allo spettatore l'idea che l'oggetto della rappresentazione pornografica sia un minore. Si tratta, dunque, di riproduzioni artificiali, che, sebbene realistiche, sono il puro frutto della tecnologia grafica e della fantasia sessuale dell'autore”.

Ne consegue che, da un punto di vista “quantitativo”, la fattispecie si perfeziona anche laddove non vengano impiegate immagini di minori reali e, quindi anche il materiale interamente virtuale in quanto, osserva la Corte

dalla lettura degli strumenti internazionali vincolanti per l'Italia e da quanto indicato nella disposizione in esame, risulta perciò evidente che la pedopornografia virtuale è realizzata senza impiegare di bambini reali – a prescindere da un rudimentale od avanzato impiego di fotomontaggi in fotografie o filmati – utilizzando la tecnologia digitale per lo sviluppo di immagini, tratte sia da soggetti reali – riprodotti con sviluppo in cartoon od immagini digitali (a mò di caricatura o di creazione di figure digitali in grado di suggerire la reale esistenza di persone che possano assomigliare ad esse) ed altresì diffondendo ovvero “scaricando” tali prodotti video od immagine, attraverso il web, sul proprio hardware od altro supporto informatico idoneo a contenere dati.

4. In merito al profilo “qualitativo” la Corte nella decisione in esame sembra limitare l'applicazione della norma alle sole rappresentazioni fumettistiche che siano ottenute con



tecnologia digitale di alta qualità che faccia apparire come vere situazioni, ed attività sessuali implicanti minori, che non hanno avuto alcuna corrispondenza con fatti della realtà, ma si veda oggi la recente sentenza della Corte di Cassazione (sez.III, n.47187 del 18/10/23) secondo cui hanno rilevanza penale anche

“disegni, pitture, e tutto ciò che sia idoneo a dare allo spettatore l'idea che l'oggetto della rappresentazione pornografica sia un minore” [...]: elaborazione che consente di ritenere immune da censure la conferma della decisione di condanna sia per i fumetti, sia per le illustrazioni del racconto erotico raffiguranti minori impegnati in atti incestuosi o altre attività sessuali [si trattava di materiale *hentai*].

Sebbene la sentenza del 2017 abbia sollevato molte aspre critiche in dottrina, non poche delle quali effettivamente fondate e condivisibili (Brizi, 2017; Chibelli, 2017; Pelliconi, 2018), appare comunque apprezzabile e, almeno nei principi generali, coerente e lineare nelle sue argomentazioni (Picciché, 2017): in particolare, classificando il delitto di pedopornografia virtuale come un reato di pericolo in concreto, consente, nonostante tutte le criticità già evidenziate nella redazione della norma, di identificare, anche alla luce di una lettura ed interpretazione costituzionalmente orientata, uno specifico interesse tutelato escludendo che la disposizione possa prefigurare una responsabilità legata al modo di essere dell'autore, in assenza di offesa per il bene protetto e, conseguentemente, una violazione del principio *nullum crimen sine iniuria*.

In relazione a quest'ultimo aspetto, chi scrive ritiene di aver precedentemente dimostrato la potenziale pericolosità del materiale *de quo* che, almeno in assenza di ulteriori e più approfondite ricerche, deve essere ritenuto idoneo a porre in concreto pericolo la pubblica sicurezza (*contra* Pelliconi, 2018: 16ss; Cocco, 2013, 2006: 878; Brizi, 2017: 4058), e, in tale contesto, si ritiene costituzionalmente legittimo l'intervento repressivo del legislatore conformemente alla decisione della Corte Costituzionale del 2008 precedentemente richiamata<sup>52</sup>.

In breve con le sentenze del 2017 e del 2023 la Cassazione ha ritenuto di poter classificare come detenzione di materiale pedopornografico anche il possesso di fumetti che rappresentano chiaramente rapporti sessuali tra adulti e minorenni riconoscendo indubbia la rilevanza penale di disegni, pitture e tutto ciò che sia idoneo a dare allo spettatore l'idea che l'oggetto della rappresentazione pornografica sia un minore.

D'altra parte, se lo scopo della norma è quello di introdurre un “reato ostacolo”, è di tutta evidenza che la stessa avrebbe una scarsissima utilità pratica se si volesse limitarne l'applicazione alle sole immagini virtuali create utilizzando altre immagini concernenti situazioni reali.

A sostegno di questa tesi ci sono le parole del legislatore che nel 600-*quater*.1, comma 1, ha fatto espressamente riferimento all'uso di immagini di minori senza specificarne il carattere reale e nel 600-*ter* ultimo comma, nella definizione di “pornografia minorile” ha ricompreso “ogni rappresentazione, con qualunque mezzo di un minore degli anni diciotto”.

Al giudice di merito competerà l'idoneità del materiale a mettere concretamente in pericolo l'interesse tutelato valutando la qualità del prodotto e la sua capacità rappresentativa di soggetti minorenni coinvolti in attività sessuali.

Ne consegue, e non si vede come potrebbe essere altrimenti, che la detenzione, il commercio, la divulgazione e la cessione di *lolicon eroge* devono essere considerati *contra legem* e puniti dal nostro ordinamento, ma come si fa a capire se il personaggio del gioco è minorenne visto che spesso si tratta di soggetti inesistenti?

---

<sup>52</sup> In relazione alla pericolosità dello CSAM virtuale si veda anche il rapporto esplicativo della Cyber Crime Convention in cui viene sottolineata la necessità di spingere gli Stati a criminalizzare il possesso e la distribuzione di immagini virtuali in considerazione del fatto che “It is widely believed that such materia and on-line practices, such as the exchange of ideas, fantasies and advice among paedophiles, play a role in supporting, encouraging or facilitating sexual offences against children”.



Anche questa valutazione viene rimessa al giudice di merito che è chiamato a ponderare le caratteristiche fisiche dei personaggi e l'eventuale sviluppo dei caratteri sessuali in modo da stimare la loro età presunta: se questi ultimi sono ancora in fase adolescenziale, con i caratteri sessuali non ancora formati, si può parlare di CSAM. In tal senso la Corte di Cassazione (sez. III, n.47187 del 18/10/23) ha stabilito che “la statura, il volto, i caratteri sessuali appena accennati (lo sviluppo mammario e pilifero) sono elementi rivelatori del fatto che si tratta di soggetti di età ampiamente inferiore ai 18 anni”.

## 16. Conclusioni

Alla luce di quanto sin qui esposto, si ritiene di poter confermare la tesi di partenza e cioè l'esistenza di uno stretto rapporto tra videogiochi e pedofilia, sia come mezzo di adescamento che come strumento per la fruizione di CSAM.

In relazione al primo aspetto, abbiamo appurato come le piattaforme di gioco online si stiano trasformando nello strumento di contatto privilegiato con bambini e bambine da parte dei *groomer* e che la diffusione di questi strumenti ha portato ad un notevole aumento dei giocatori online, circostanza che ha facilitato il contatto tra pedofili e minori, anche giovanissimi, esponendo questi ultimi al rischio di adescamento attraverso i canali di chat integrati nei giochi.

Il fenomeno è in costante crescita e, contestualmente, come si sta progressivamente riducendo sempre di più l'età delle vittime che attualmente si attesta tra i 10 ed i 13 anni con un lento, ma costante incremento dei casi relativi a bambini adescati di età inferiore ai 9 anni.

Sebbene il fenomeno sia preoccupante il nostro ordinamento sembrerebbe non essere arrivato impreparati disponendo di adeguati strumenti di contrasto e repressione.

Più complessa è, invece, la questione relativa ai videogiochi utilizzati come mezzo di fruizione e produzione di CSAM.

Verificato e dimostrato empiricamente che il fenomeno esiste ed è ampiamente diffuso, ci siamo posti il problema della sua effettiva pericolosità e, atteso che non sembrano ancora esistere studi in materia, la questione è stata affrontata partendo da tre differenti tipologie di studi in relazione alla potenziale pericolosità:

1. dei videogiochi e dei videogiochi violenti in particolare;
2. della pornografia in generale e della pornografia violenta in particolare;
3. dello CSAM in generale e dello CSAM virtuale in particolare.

Tutti e tre gli ambiti di ricerca sono caratterizzati da un fortissimo contrasto in seno alla letteratura scientifica, con opinioni anche diametralmente opposte tra le quali non è facile individuare una posizione comune.

In relazione al rapporto tra videogiochi e violenza si è giunti alla conclusione che vi siano validi elementi per poter ritenere che i videogiochi violenti possano contribuire a:

- un aumento dell'aggressività;
- una desensibilizzazione alla violenza nella vita reale e sullo schermo;
- un aumento del desiderio di ulteriore violenza, dentro e fuori dallo schermo.

In merito al secondo aspetto del problema, partendo dalla stessa definizione di “pornografia”, si è giunti alla conclusione che vi siano validi elementi per poter sostenere che la pornografia, soprattutto nella sua espressione più violenta, possa contribuire a:

- interiorizzare le ideologie maschili più tossiche, che, in alcune circostanze, possono portare alla violenza;
- normalizzare comportamenti sessuali violenti o aggressivi;
- ritenere normale ed accettabile la violenza sulle donne;
- un aumento del desiderio di ulteriori stimoli, dentro e fuori dallo schermo.

In base a questi elementi, pur nella consapevolezza della necessità di ulteriori e più mirate ricerche, si ritiene di dover concordare con chi ritiene potenzialmente pericoloso lo CSAM, anche quello



virtuale, in quanto avrebbe l'effetto di:

- desensibilizzazione alla violenza sui minori, tanto nella vita reale quanto sullo schermo;
- favorire un aumento del desiderio di ulteriore materiale o di ulteriori stimoli, sia dentro e che fuori dallo schermo;
- interiorizzare le ideologie di oggettivizzazione del corpo dei minori, ridotti a meri "giocattoli sessuali";
- normalizzare comportamenti sessuali violenti, aggressivi o abusivi giustificandoli e normalizzandoli;
- ritenere normale ed accettabile la sessualizzazione di bambini e bambine;
- convincere bambini e bambine della "normalità" dell'abuso sia in fase di adescamento che in una fase successiva, per garantirne il silenzio.

Partendo da queste premesse abbiamo ritenuto che lo CSAM contenuto nei videogiochi sia potenzialmente pericoloso in quanto integra al suo interno gli aspetti più deteriori dei videogiochi violenti e della pornografia violenta.

In merito all'aspetto qualitativo, l'impiego dell'intelligenza artificiale generativa, rende questo materiale sempre più realistico e difficile da distinguere rispetto allo CSAM realizzato sfruttando bambini reali, assottigliando notevolmente il confine tra realtà e fantasia agli occhi del giocatore; ne consegue l'opportunità che la produzione e la vendita di tale materiale sia penalmente sanzionata al pari della detenzione.

A questo proposito, più di una perplessità suscita la scelta del legislatore di collocare l'articolo 600-*quater*.1 tra i reati contro la persona in quanto la sua collocazione più corretta sembrerebbe potersi individuare all'interno del capo II del Titolo IX del secondo libro del codice penale, tra i reati contro la moralità pubblica ed il buon costume.





## Bibliografia

- AA.VV. 2024, Resoconto attività 2023 della Polizia Postale e delle Comunicazioni e dei Centri Operativi Sicurezza Cibernetica. (Polizia Postale e delle Comunicazioni), Roma
- Aggrawal, A. 2008, *Forensic and Medico-legal Aspects of Sexual Crimes and Unusual Sexual Practices*. (CRC Press)
- Akagi, A. 1993, Bishjo Shokogun rorikon to iu yokubo (The Beautiful Young Girl Syndrome: The Desire Known as Rorikon). (*New Feminism Review*) 3
- Anderson, C.A. et al. 2003, The Influence of Media Violence on Youth. (*Psychol Sci Public Interest*) 4, 81–110. DOI: 10.1111/j.1529-1006.2003.pspi\_1433.x
- Anderson, C.e Warburton, W. 2012, The impact of violent video games: An overview. pp. 56–84
- APA Task Force on Violent Media 2019, Report on Violent Video Games
- APA Task Force on Violent Media 2015, Technical report on the review of the violent video game literature: (504632016-001). DOI: 10.1037/e504632016-001
- Arora, T. et al. 2023, Violent Video Games are the Reason for Violation of Law by a Child. (*IJRASET*) 11, 1835–1841. DOI: 10.22214/ijraset.2023.48589
- Awan, D.S.M. et al. 2021, Impact of Violent Video Games on Children Mental and Physical Health. (1) 5, 1–6
- Baffa, G.e Massaro, A. 2020, Pedopornografia online: strumenti di prevenzione e contrasto
- Binaghi, G. 2020, La sindrome degli Hikikomori. (*Rivista di Scienze Sociali*)
- Brizi, L. 2017, La nozione di pornografia virtuale: verso un dominio della pericolosità sul fatto? (*Cassazione Penale*) 2017, 4039ss
- Bruzzone, R.e Florindi, E. 2022, Nella tela del ragno: Manuale di autodifesa digitale. (De Agostini)
- Bruzzone, R.e Florindi, E. 2016, Il lato oscuro dei social media: Nuovi scenari di rischio, nuovi predatori, nuove strategie di tutela. (Imprimatur)
- Cantor, J.M.e McPhail, I.V. 2016, Non-offending Pedophiles. (*Curr Sex Health Rep*) 8, 121–128. DOI: 10.1007/s11930-016-0076-z
- Caputo, A.e Bruzzone, R. 2019, Criminologia dei sex offender. Aspetti psicopatologici, investigativi e giuridici. (Giuffrè)
- Chibelli, A. 2017, La Cassazione alle prese con il delitto di pornografia minorile virtuale: lo «strano caso» della pedopornografia a fumetti. (*Diritto penale contemporaneo*)
- Chizuko, N.e Shockey, N. 2010, Reorganizations of Gender and Nationalism: Gender Bashing and Loliconized Japanese Society. (*Mechademia*) 5, 325–333. DOI: 10.1353/mec.2010.0005
- Cocco, G. 2013, La lotta senza esclusione di colpi contro l’abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori e la pornografia minorile. le questioni dell’error aetatis e del concetto di pornografia minorile. (*Responsabilità civile e previdenza*) 2013
- Cocco, G. 2010, Il concetto di pornografia minorile e i principi del diritto penale liberale. (*Responsabilità civile e previdenza*) 2010
- Cocco, G. 2006, Può costituire reato la detenzione di pornografia minorile? (*Rivista Italiana di Diritto e procedura penale*) Anno XLIX
- Donini, M. 2006, Il diritto penale di fronte al nemico. (*Cassazione penale*) 694–735
- Elliott, I.A. 2017, A Self-Regulation Model of Sexual Grooming. (*Trauma, Violence, & Abuse*) 18, 83–97. DOI: 10.1177/1524838015591573
- eSafety s.d., Child grooming and unwanted contact | eSafety Commissioner
- Felemban, O.O. 2021, The Effect on Playing Violent Video Games among School Going Children. (*International Journal of Clinical Skills*)
- Ferguson, C.J. et al. 2008, Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? (*Criminal Justice and Behavior*) 35, 311–332. DOI: 10.1177/0093854807311719
- Finkelhor, D. 1984, Child sexual abuse: New theory and research
- Florindi, E. 2019, Pedofilia, molestie e abusi sessuali sui bambini: i principali manuali online a firma dei predatori più esperti per imparare a gestire le vittime, in: *Criminologia dei Sex Offender - Aspetti psicopatologici, investigativi e giuridici*, a cura di Roberta Bruzzone, Alberto Caputo. (Giuffrè)
- Florindi, E. 2016, Deep web e bitcoin: Vizi privati e pubbliche virtù della navigazione in rete. (Imprimatur)
- Florindi, E. 2011, Internet e tutela dei soggetti deboli, in: *La protezione dei soggetti deboli* a cura di Andrea Sassi. (Istituto per gli Studi Economici e Giuridici “Giacchino Scaduto”)
- Florindi, E. 2009, Pedopornografia on-line \*. (*Telediritto.it: Portale giuridico umbro*) 1–31
- Fujimoto, Y.e Quimby, J. 2015, The Evolution of BL as “Playing with Gender”: History, Culture, and Community in Japan. pp. 76–92. DOI: 10.14325/mississippi/9781628461190.003.0004
- Galbraith, P. 2016, «The Lolicon Guy:» Some Observations on Researching Unpopular Topics in Japan
- Galbraith, P.W. 2021, Idol Economics: Television, Affective and Virtual Models in Japan, in: Hiroshi, A., Galbraith, P.W., e Kovacic, M. (A c. di), *Idology in Transcultural Perspective: Anthropological Investigations of Popular Idolatry*. (Springer International Publishing), Cham, pp. 65–89. DOI: 10.1007/978-3-030-82677-2\_4



- Galbraith, P.W. 2019, *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. (Duke University Press). DOI: 10.2307/j.ctv1220mhm
- Galbraith, P.W. 2017, RapeLay and the return of the sex wars in Japan. (*Porn Studies*) 4, 105. DOI: 10.1080/23268743.2016.1252159
- Galbraith, P.W. 2011, Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan. (*Image & Narrative*) 12, 83–119
- Galluzzo, F. 2020, Diritto penale del nemico: una lettura critica dei presupposti filosofici. (*Rivista Penale Diritto e Procedura*). URL <https://www.penaledp.it/diritto-penale-del-nemico-una-lettura-critica-dei-presupposti-filosofici/> (consultato 1.19.24).
- Gao, X. et al. 2017, Long-Time Exposure to Violent Video Games Does Not Show Desensitization on Empathy for Pain: An fMRI Study. (*Frontiers in Psychology*) 8. DOI: 10.3389/fpsyg.2017.00650
- Garayzábal, E.e Guía, I. 2021, Detection of sexual predators in chat rooms and grooming online. the role of forensic linguistics. (*Tonos Digital*) 46
- Gentile, D.A. et al. 2014, Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: practice, thinking, and action. (*JAMA Pediatr*) 168, 450–457. DOI: 10.1001/jamapediatrics.2014.63
- Gerber, T. 2012, *Pornography and Rape*
- Grossman, D.e DeGaetano, G. 2014, *Stop teaching our kids to kill: a call to action against TV, movie & video game violence - revised and updated edition, 2014<sup>a</sup> ed*, Crown Publishers. New York. DOI: 302.23'083—dc21 99–42476
- Hernández Esquivel, C. 2021, RORIKON: AN OTAKU IDENTITY
- Hinton, P.R. 2014, *The Cultural Context and the Interpretation of Japanese «Lolita Complex» Style Anime*
- Innocent Lives Foundation 2019, *Gaming and Grooming: How Minecraft and Fortnite Could be Dangerous*. (The Innocent Lives Foundation). URL <https://www.innocentlivesfoundation.org/gaming-and-grooming-how-minecraft-and-fortnite-could-be-dangerous/> (consultato 10.22.23).
- Ito, K. 1992, Cultural Change and Gender Identity Trends in the 1970s and 1980s. (*International Journal of Japanese Sociology*) 1, 79–98. DOI: 10.1111/j.1475-6781.1992.tb00008.x
- Karhulahti, V.-M.e Välisalo, T. 2021, Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. (*Front Psychol*) 11, 575427. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.575427
- Kaspewrsky 2023, *How cybercriminals attack young gamers*
- Khalil, S. et al. 2019, Impact of Playing Violent Video Games Among School Going Children. (*Indian Journal of Community Health*) 31, 331–337. DOI: 10.47203/IJCH.2019.v31i03.007
- Kinsella, S. 1998, Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. (*Journal of Japanese Studies*) 24, 289–316. DOI: 10.2307/133236
- Kinzel, A. 2021, *The Language of Online Child Sexual Groomers - A Corpus Assisted Discourse Study of Intentions, Requests and Grooming Duration* (PhD). (Swansea University), Swansea. DOI: 10.23889/SUthesis.59027
- Kittredge, K. 2014, Lethal Girls Drawn for Boys: Girl Assassins in Manga/Anime and Comics/Film. (*Children's Literature Association Quarterly*) 39, 506–532. DOI: 10.1353/chq.2014.0059
- Korzybski, A. 1933, *Science and sanity. An introduction to non-Aristotelian systems and general semantics, Science and sanity. An introduction to non-Aristotelian systems and general semantics*. (International Non-Aristotelian Libr), Oxford, England
- Lorenzo-Dus, N. et al. 2023, *Online Child Sexual Grooming Discourse, Elements in Forensic Linguistics*. (Cambridge University Press). DOI: 10.1017/9781009314626
- Lorenzo-Dus, N. et al. 2020, The communicative modus operandi of online child sexual groomers: Recurring patterns in their language use. (*Journal of Pragmatics*) 155, 15–27. DOI: 10.1016/j.pragma.2019.09.010
- Lorenzo-Dus, N.e Kinzel, A. 2019, ‘So is your mom as cute as you?’: Examining patterns of language use in online sexual grooming of children. (*Journal of Corpora and Discourse Studies*) 2, 15. DOI: 10.18573/jcads.31
- Malamuth, N.M. 1981, Rape fantasies as a function of exposure to violent sexual stimuli. (*Arch Sex Behav*) 10, 33–47. DOI: 10.1007/BF01542673
- Malamuth, N.M.e Check, J.V.P. 1985, The effects of aggressive pornography on beliefs in rape myths: Individual differences. (*Journal of Research in Personality*) 19, 299–320. DOI: 10.1016/0092-6566(85)90021-2
- Malamuth, N.M.e Check, J.V.P. 1981, The effects of mass media exposure on acceptance of violence against women: A field experiment. (*Journal of Research in Personality*) 15, 436–446. DOI: 10.1016/0092-6566(81)90040-4
- McKee, A. et al. 2020, An Interdisciplinary Definition of Pornography: Results from a Global Delphi Panel. (*Arch Sex Behav*) 49, 1085–1091. DOI: 10.1007/s10508-019-01554-4
- Mestre-Bach, G. et al. 2023, *Pornography Use and Violence: A Systematic Review of the Last 20 Years*. (*Trauma Violence Abuse*) 15248380231173619. DOI: 10.1177/15248380231173619
- Milani, L. et al. 2015, Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors. (*SAGE Open*) 5, 215824401559942. DOI: 10.1177/2158244015599428
- Miller, L. 2011, *Cute Masquerade and the Pimping of Japan*. (*International Journal of Japanese Sociology*)
- Ministry of Health, L. and W. 2003, *Community mental health intervention guidelines aimed at socially withdrawn*



- teenagers and young adults. (Ministry of Health, Labour & Welfare Tokyo)
- Nabokov, V. 1955, *Lolita*, Vintage International. (Knopf Doubleday Publishing Group)
- Nagayama, K. et al. 2020, *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*
- Neufeld, E. 2020, *Pornography and Dehumanization: The Essentialist Dimension*. (Australasian Journal of Philosophy) 98, 703–717. DOI: 10.1080/00048402.2019.1700291
- Nobis, J. 2017, *Lolicon: Adolescent Fetishization in Osamu Tezuka's Ayako*. (Picturing Childhood: Youth in Transnational Comics)
- Ortega-Brena, M. 2009, *Peek-a-boo, I See You: Watching Japanese Hard-core Animation*. (Sexuality & Culture) 13, 17–31. DOI: 10.1007/s12119-008-9039-5
- Otsuka, E. 1989, *M. Kun no naka no Watashi, Watashi no naka no M. Kun*. (Chūō Kōron)
- Park, J.I. et al. 2022, *The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography*. (Sexologies) 31, 226–239. DOI: 10.1016/j.sexol.2021.11.002
- Pelliconi, A. 2018, *La pornografia minorile nella sfera privata e il reato di pedopornografia virtuale. Considerazioni critiche alla luce di Cass. Pen., Sez. III, Sent. N. 22265/2017*. (Giustizia - Rivista della Scuola Forense V. E. Orlando) 1–8
- Perper, T.e Cornog, M. 2002, *Eroticism for the masses: Japanese manga comics and their assimilation into the U.S.* (Sex Cult) 6, 3–126. DOI: 10.1007/s12119-002-1000-4
- Pesimo, R.C. 2007, «Asianizing» Animation in Asia: Digital Content Identity Construction Within the Animation Landscapes of Japan and Thailand. (Reflections on the Human Condition: Change, Conflict and Modernity — The Work of the 2004/2005 API Fellows. The Nippon Foundation) 124–160
- PhD, R.B.C. 2009, *Influence: The Psychology of Persuasion*. (Harper Collins)
- Picciché, F. 2017, *La rilevanza penale dei fumetti pedopornografici [WWW Document]*. (Questione Giustizia). URL [http://www.questionegiustizia.it/articolo/la-rilevanza-penale-dei-fumetti-pedopornografici\\_13-07-2017.php](http://www.questionegiustizia.it/articolo/la-rilevanza-penale-dei-fumetti-pedopornografici_13-07-2017.php) (consultato 1.20.24).
- Picozzi, M.e Maggi, M. 2003, *Pedofilia, non chiamatelo amore*. (Guerini e associati)
- Plantamura, V. 2012, *Lo Stalker, il Pervertito e il Clandestino: il ritorno del tipo d&#39;autore nel diritto penale del terzo millennio*. (Indice penale)
- Rahmayani, D. 2021, *Hajikon: Bodily Encounters and Dangerous Games*. (The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood)
- Rain, M.e Mar, R.A. 2021, *Adult attachment and engagement with fictional characters*. (J Soc Pers Relat) 38, 2792–2813. DOI: 10.1177/02654075211018513
- RAN 2021, *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities* (Conclusion paper)
- Ranieri, F. et al. 2015, *Adolescenti tra abbandono scolastico e ritiro sociale: il fenomeno degli "Hikikomori" ad Arezzo*. (Il Cesalpino) 13–17
- Rito, K. 2021, *The History of Hentai Manga: An Expressionist Examination of EroManga*. (FAKKU)
- Rodenhizer, K.A.E.e Edwards, K.M. 2019, *The Impacts of Sexual Media Exposure on Adolescent and Emerging Adults' Dating and Sexual Violence Attitudes and Behaviors: A Critical Review of the Literature*. (Trauma, Violence, & Abuse) 20, 439–452. DOI: 10.1177/1524838017717745
- Romito, P.e Beltramini, L. 2011, *Watching Pornography: Gender Differences, Violence and Victimization. An Exploratory Study in Italy*. (Violence against women) 17, 1313–26. DOI: 10.1177/1077801211424555
- Saito, T. 2007, *Robot Ghosts And Wired Dreams Japanese Science Fiction From Origins To Anime*
- Saito, T. 1998, *Shakaiteki hikikomori: Owaranai shishunki*. ((No Title))
- Schinaia, C. 2001, *Pedofilia pedofilie. La psicoanalisi e il mondo del pedofilo*, Programma di psicologia, psichiatria, psicoterapia. (Bollati Boringhieri)
- Segal, L. 1990, *Pornography and Violence: What the «Experts» Really Say*. (Feminist Review) 29–41. DOI: 10.2307/1395107
- Shigematsu, S. 1999, *Dimension of desire: Sex, fantasy, and fetish in Japanese comics*, in: *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad, and Sexy* di John A. Lent. (Popular Press), pp. 127–164
- Sluzhevsky, M. 2022, *The Costs of Lolicon: Japan's Pedophilia Trade*. (Fordham University)
- Smith, H. 2013, *The Lolita Complex in the Digital Age*
- Sperlingati, E. 2021, *La giurisprudenza alle prese con lo spinoso reato di pedopornografia virtuale. Si vuole punire il fatto o l'autore? | Salvis Juribus [WWW Document]*. URL <http://www.salvisjuribus.it/la-giurisprudenza-alle-prese-con-lo-spinoso-reato-di-pedopornografia-virtuale-si-vuole-punire-il-fatto-o-lautore/> (consultato 1.19.24).
- Stepanko, S. 2022, *The Effects Pornography has on Dating and Gender Norms*. (Canadian Journal of Family and Youth / Le Journal Canadien de Famille et de la Jeunesse) 14, 71–81. DOI: 10.29173/cjfy29768
- Strano, M.e Florindi, E. 2010, *Pedopornografia*, in: *Abusi sui minori: manuale investigativo*. pp. 191–203
- Suwa, M.e Suzuki, K. 2002, *[Psychopathological features of «primary social withdrawal»]*. (Seishin Shinkeigaku Zasshi) 104, 1228–1241



- Tavassi, G. 2022, Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi. Nuova ediz., III. ed, Lapilli extra. (Tunué)
- Teo, A.R. 2010, A New Form of Social Withdrawal in Japan: a Review of Hikikomori. (Int J Soc Psychiatry) 56, 178–185. DOI: 10.1177/0020764008100629
- The Children's Society 2021, The Darkside Of Online Gaming | The Children's Society [WWW Document]. URL <https://www.childrenssociety.org.uk/what-we-do/blogs/gaming-and-grooming> (consultato 10.22.23).
- Thomas, D. et al. 2007, The Videogame Style Guide and Reference Manual. (Power Play Publishing)
- Todome, S. 2012, A History of Eroge [WWW Document]. (archive.ph). URL <https://archive.ph/HD0Z> (consultato 12.29.23).
- Trainer, R. 1966, The Lolita Complex, Paperback library. (Citadel Press)
- United Nations 2019, Guidelines regarding the implementation of the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography
- Unser-Schutz, G. 2015, What text can tell us about male and female characters in shōjo- and shōnen-manga. (East Asian Journal of Popular Culture) Forthcoming. DOI: 10.1386/eapc.1.1.133\_1
- Vitale, F. 2019, La Subcultura Pedofilica Online. (Rivista Italiana di Antropologia Applicata) 38. DOI: 10.32054/2499-1848-2019-1-4
- Ward, T.e Hudson, S. 2001, Finkelhor's precondition model of child sexual abuse: A critique. (Psychology Crime & Law - PSYCHOL CRIME LAW) 7, 291–307. DOI: 10.1080/10683160108401799
- Willis, M. et al. 2022, Pornography Use, Gender, and Sexual Objectification: A Multinational study. (Sexuality & Culture) 26, 1298–1313. DOI: 10.1007/s12119-022-09943-z
- Winters, G.M. et al. 2022, Toward a Universal Definition of Child Sexual Grooming. (Deviant Behavior) 43, 926–938. DOI: 10.1080/01639625.2021.1941427

