

# Sfide folli online e il reato di istigazione al suicidio per via telematica

Dott.ssa Lorena Carlisi



**B**lue Whale, Choking game, Fire challenge, sono soltanto alcune delle macabre challenges che dilagano sul web e che trovano terreno fertile perlopiù tra ragazzini dai 12 ai 17 anni.

Sono tutti giochi, rinvenibili sul web, che tendono a deviare la mente dei giovanissimi, esercitando su questi una pressione psicologica tale da spingerli ad oltrepassare i propri limiti fisici, il gioco prevede che questi debbano fermarsi ad un passo dalla morte, la tragedia spesso è inevitabile.

Dall'altro lato dello schermo vi è la mente del gioco, il suo ideatore, colui che predispone delle folli regole da seguire; chi decide di prender parte al gioco viene definito "adepto", tra l'ideatore del gioco e l'adepto si va ad istaurare un legame tale da comportare una totale soggezione psicologica del primo nei confronti del secondo, è così che l'adepto decide di fidarsi ciecamente spingendosi sempre più oltre i propri limiti.

Queste **challenges della morte**, così come sono state ribattezzate, sono molto popolari tra i giovanissimi, mentre gli adulti ne sono spesso all'oscuro.

Andiamo a vedere nello specifico di cosa si tratta analizzando singolarmente alcuni dei più noti tra questi folli giochi.

**Blue Whale**, che tradotto letteralmente significa Balena Blu, consiste in un macabro gioco dalla durata di 50 giorni, entro i quali devono eseguirsi le 50 regole giornaliere predisposte dalla mente ideatrice; per fornire un'idea di cosa consistono queste folli regole che gli adepti sono tenuti ad eseguire, ne riportiamo qualcuna: *"alzatevi alle 4.20 del mattino e guardate video psichedelici e dell'orrore che il curatore vi invia direttamente; tagliatevi il braccio con un rasoio lungo le vene, ma non tagli troppo profondi, poi inviate le foto al curatore; disegnate una balena su un pezzo di carta e inviate la foto al curatore; se siete pronti a "diventare una balena" incidetevi "yes" su una gamba, se non lo siete dovete punirvi quindi tagliatevi molte volte; sfida misteriosa, etc."*

A conclusione vi è la regola numero 50: Prendetevi la vostra vita. Saltate da un edificio alto".

Questa challenge, soltanto in Russia, ove è stata ideata, nel primo anno ha provocato 176 vittime, molte altre vittime sono state registrate in paesi come l'India e il Pakistan, dove il tasso di suicidio giovanile è elevato, ed anche in Italia sono stati registrati dei casi di suicidi da parte di giovani che

[Digitare qui]

hanno deciso di intraprendere queste pericolose sfide.

Il contatto tra le vittime e colui che prende il nome di curatore, avviene su **internet** mediante dei **codici di riconoscimento** insospettabili.

L'unica **condizione per poter prender parte al gioco** è che i genitori vengono lasciati all'oscuro e che chi decide di sottoporsi al gioco invii fotografie o video al curatore a riprova del rapporto di totale fedeltà e obbedienza nei suoi confronti.

Altra macabra challenge è **Choking game**, ritenuto il padre putativo del Blue Whale, in questo caso la regola del gioco è una soltanto, l'**autosoffocamento**, così facendo i ragazzi devono cercare lo svenimento per poi fermarsi, appena ad un passo dalla morte, e beneficiare dello stato di euforia di cui il corpo viene pervaso al momento del rinvenimento.

La ripresa è seguita da un senso di leggerezza, allucinazioni e stato di rilassamento generale del corpo, ecco perché in Francia tale gioco viene chiamato "jeu de foulard".

Oltre al rischio reale di non riuscire a fermarsi in tempo e morire soffocati, vi sono altri effetti collaterali che a lungo termine questo macabro gioco può comportare come crisi epilettiche, disturbi dell'attenzione e danni irreversibili al cervello.

**Fire Challenge**, invece, è un gioco che attualmente spopola sui social tra i più giovani, e consiste nel pubblicare sul proprio profilo social video in cui i ragazzi si cospargono il corpo di **benzina** e poi si danno fuoco, il fine è quello ottenere un numero sempre maggiore di likes e followers.

**Quali sono gli strumenti giuridici adoperabili per reprimere questo fenomeno?**

In Italia vi è un vuoto di tutela data anche dalla mancanza di una norma penale che disciplini il reato di manipolazione mentale.

Prima della sua abrogazione, intervenuta con la sentenza della **Corte costituzionale del 1981 n.96**, la condotta veniva punita in forza dell'**art 603 c.p.** unica norma utilizzabile per punire chiunque assoggettasse al proprio potere una persona, rendendola incapace di autodeterminarsi a causa della dipendenza psicologica ed emotiva al volere del plagiante.

Ed infatti, **il plagio**, nell'ordinamento italiano veniva punito dall'art 603 c.p. secondo cui "*chiunque assoggetta una persona al proprio potere, in modo da ridurla in totale stato di soggezione, è punito con la reclusione da cinque a quindici anni*".

La Corte costituzionale, con la sentenza n. 96 del 1981, ha decretato l'incostituzionalità di tale norma per delle ragioni che, volendo tentare un'estrema sintesi semplificatrice, possono essere così riassunte: 1. violazione del principio di legalità ex art 25 Cost. a causa dell'eccessiva indeterminatezza adoperata dalla formulazione della norma; 2. impossibilità di verificare il fatto contemplato nella fattispecie; 3. rischio di giudizi arbitrari dell'organo giudicante.

Negli anni si è provato a reintrodurre nel nostro ordinamento una norma che punisse il reato di plagio, ma ogni tentativo in tal senso è fallito a causa anche delle opposizioni provenienti dal mondo cattolico e protestante che vi hanno letto un rischio per l'esercizio della libertà religiosa, soprattutto nei casi di conversione indotta tramite predicazione o per emulazione.

Così, la condotta di chi elabora un programma di prove mortali, o una sola prova, e la sottopone a degli adolescenti, ricade nella fattispecie incriminatrice dell'**istigazione al suicidio** disciplinata dall'**art. 580 c.p.** e nel reato di **adescamento di minori** punito dall'**art. 609-undecies c.p.**

L'art 580 c.p. rubricato "Istigazione o aiuto al suicidio" recita testualmente: "*chiunque determina altri al suicidio o rafforza l'altrui proposito al suicidio, ovvero ne agevola in qualsiasi modo l'esecuzione, è punito se il suicidio avviene, con la reclusione dai cinque ai dodici anni. Se il suicidio non avviene è punito con la reclusione da uno ai cinque anni, sempre che dal tentativo di suicidio derivi una lesione personale grave o gravissima.*"

In merito alla configurabilità del reato di istigazione al suicidio in relazione alla pratica della **Blue Whale Challenge** la **Cassazione penale, Sez. V, il 22 dicembre 2017** ha emesso la **sentenza n. 57503**.

[Digitare qui]

Nella suddetta sentenza la Corte si pronuncia sul delicato punto della tipicità del reato di cui all'art 580 c.p. affermando che l'ambito di tipicità così come designato dal legislatore escluderebbe la rilevanza penale dell'istigazione in quanto tale.

Ed infatti, il reato di istigazione al suicidio di cui all'art 580 c.p. si connota per il fatto che una tale condotta istigativa venga accolta e che il suicidio si verifichi, oppure, che il suicida abbia fallito nel suo intento e si sia cagionato una lesione grave o gravissima, in mancanza della quale non si integrerebbe la condotta delittuosa così come descritta dalla norma *de qua*.

I giudici di legittimità hanno così convenuto che la soglia di punibilità penale individuata dalla legge escluderebbe, pertanto, la punibilità del mero tentativo

Il supremo consesso ha comunque ritenuto inquadrabile la condotta nell'ambito della fattispecie di adescamento di minorenni di cui all'art 609-undecies c.p. che testualmente recita "*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*".

Tuttavia, si auspica che il **legislatore** predisponga una serie di strumenti sia preventivi che repressivi per arginare una tale trappola virtuale in cui finiscono per cadervi gli adolescenti.