

ROMA. I risultati di una ricerca effettuata dall'Università di Chieti

Il bullismo ora diventa digitale Ne è colpito uno studente su 3

ROMA

●●● Nell'era del digitale anche il bullismo si adegua: vittima delle «aggressioni» di nuova generazione uno studente su tre. Le scritte sui muri o le voci malevole hanno lasciato il passo a sms offensivi, minacce via cellulare, video e foto molesti che finiscono su internet: questi i nuovi mezzi per colpire. Il 70% dei casi avviene a scuola. Il periodo più a rischio è durante l'anno dell'esame di maturità quando la competizione aumenta. Nonostante le nuove tecniche, però, il bullismo tradizionale non arretra: almeno una volta colpisce quasi la metà dei ragazzi. E dagli psichiatri un avvertimento: una vittima su dieci cade in depressione e l'8% dei bulli da adulto manifesta comportamenti antisociali.

Questa la fotografia scattata da una ricerca condotta su 700 studenti delle scuole medie superiori di Chieti dalla cattedra di Psichiatria dell'Università di



IL «TOP» DELLE AGGRESSIONI NELL'ANNO DEGLI ESAMI DI MATURITÀ

Chieti in collaborazione con la Cooperativa Lilitum di accoglienza e recupero di minori provenienti da tutta Italia.

Secondo la ricerca, la metà degli episodi di cyberbullismo avviene durante l'anno dell'esame di maturità, quando si esasperano i confronti fra studenti. In 4 casi su dieci si prende di mira la vittima per il modo di vestire o un difetto fisico, in 3 su dieci per il colore della pelle o per il buon rendimento scolastico; in un caso su due gli episodi si ripetono più volte e il 70% degli atti di bullismo digitale ha per teatro la classe o altri luoghi della scuola.

«Durante l'esame aumentano lo stress e la paura di essere inadeguati; ciò si traduce in atteggiamenti aggressivi verso i compagni ritenuti più deboli e manipolabili», spiega Massimo Di Gianantonio, coordinatore della ricerca e ordinario di Psichiatria all'Università di Chieti.

I motivi che spingono i ragazzi ad assumere atteggiamenti di prepotenza «digitale» nei confronti di altri sono gli stessi del bullismo tradizionale: il tentativo di ottenere maggiore popolarità nel gruppo, la voglia di riscattarsi o vendicarsi, il semplice divertimento per passare il tempo e vincere la noia. A rischio di diventare cyberbulli, afferma ancora l'esperto, «i ragazzi che passano molto tempo in rete, magari frequentando gruppi online dove si affrontano temi legati a comportamenti sessuali a rischio o violenti, e quelli che amano i videogiochi con contenuti inadeguati o aggressivi».