

Scuola, è il momento dei cyberbulli

Sms, minacce con cellulare, video e foto: ne è vittima uno studente su tre

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 avver-



Spopola il bullismo via telefonino

timento: 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 Chieti in collaborazione con la **Cooperativa Miliium** di accoglienza e recupero di minori provenienti da tutta Italia. I dati saranno presentati a un convegno a Pescara.

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 Giannantonio, coordinatore della ricerca. 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.

www.ecostampa.it

