



Commissione Nazionale  
per la Prevenzione  
del Disagio e del Bullismo

Milano



Comune  
di Milano

Famiglia, Scuola  
e Politiche Sociali



# Stop al Cyberbullismo

8 giugno 2010 – Istituto Carlo Porta - Milano



# **IL DISAGIO ADOLESCENZIALE**

**L. Bernardo**

Presidente della Commissione Nazionale per la  
Prevenzione del Disagio e del Bullismo

Direttore Dipartimento Materno - Infantile  
Azienda Ospedaliera di rilievo nazionale  
Fatebenefratelli e Oftalmico di Milano

# Il Bullismo

Secondo Olweus (1996), uno dei massimi esperti di bullismo

*“uno studente è oggetto di azioni di bullismo, ovvero è prevaricato o vittimizzato, quando viene esposto, ripetutamente nel corso del tempo, alle azioni offensive messe in atto da parte di uno o di più compagni.”*

Le caratteristiche che contraddistinguono il bullismo sono :

- l'intenzionalità (desiderio di ferire, offendere, arrecare danno o disagio),
  - l'asimmetria di potere nella relazione,
    - la persistenza nel tempo,
    - un uso ingiusto del potere,
  - il piacere evidente dell'aggressore,
- la sensazione di oppressione della vittima.

# Epidemiologia

I dati CENSIS del 2008 dimostrano che non si tratta solo di un allarme mediatico, ma di un fenomeno concreto con una diffusione preoccupante. Gli studi riportano che il bullismo è presente nel 49,9% delle classi italiane.

Le ricerche effettuate confermano che il fenomeno è più elevato nelle prime fasi dello sviluppo e tende a diminuire progressivamente con l'età: si passa, infatti, da un **28%** nella scuola elementare, al **20%** nella scuola media, a circa il **10-15%** nelle scuole superiori.

Un dato della Procura di Milano indica che il 45% dei ragazzi che fanno i bulli a scuola viene condannato per tre diversi crimini entro i 24 anni di età.

# Il Cyberbullismo

- Uno studio pubblicato nel giugno del 2007 negli Stati Uniti da “Pew Internet and American life Project” rivela come il fenomeno del cyberbulling tra gli adolescenti abbia **proporzioni rilevanti**. Un terzo degli adolescenti intervistati ha dichiarato di essere stato vittima di atti di bullismo attraverso la rete e l’uso dei cellulari.
- Le dinamiche che sono alla base del bullismo trovano nello spazio virtuale **il palcoscenico**.
- Il Cyberbullismo consente al bullo di “diventare un eroe multimediale”.
- La **spettacolarizzazione** e la circolazione massima sono assicurate.
- La **vittima**, non rimane vittima una sola volta, ma diventa la vittima catturata dall’infinito spazio virtuale; e l’immagine (fotografia, film, ecc.) che riprende la violenza subita (verbale, fisica) viene immortalata e resa intangibile nello spazio virtuale.
- Se il bullo diventa “**bullo globale**” anche la vittima diventa “vittima globale”; ciò comporta che il suo disagio e malessere aumentino in modo esponenziale: il silenzio, l’esclusione, il senso di impotenza, la mortificazione, la vergogna, il timore del giudizio degli altri, che connota ogni vittima di bullismo, diventano spesso insostenibili quando si è alla mercé di un atto di **cyberbulling**.
- Gli effetti e le conseguenze si potenziano quando si tratta di Cyberbullismo.

# Il Bullismo Femminile

- Il bullismo al femminile è ormai una realtà nota, in costante crescita, come confermano le statistiche che riportano che tra gli adolescenti **un bullo su sei è femmina**.
- Il motivo per cui il "bullismo femminile" viene poco considerato è che è molto meno vistoso rispetto a quello maschile, ma proprio per questo molto più **subdolo**.
- Il popolo femminile pratica infatti un bullismo differente da quello maschile, molto più tagliente ed incisivo: il cosiddetto **bullismo psicologico**.
- Queste **modalità indirette**, come mettere in giro voci false sul conto di qualcuno, escludere dal gruppo, calunniare, comandare a bacchetta, ricattare e ignorare, infieriscono sull'aspetto emotivo della vittima, colpendola di nascosto e creando intorno a lei il vuoto.
- Essendo così subdola ed invisibile, questo tipo di prepotenza è **difficilmente riconoscibile** anche per gli adulti, che spesso tendono ad attribuire l'emarginazione sociale a difficoltà relazionali e alla timidezza della ragazza vittima. Per la vittima diventa quindi difficile chiedere aiuto.
- Questo tipo di bullismo psicologico distrugge lentamente la rete sociale di sostegno e di appartenenza della vittima creando intorno a lei **la solitudine**.

# Ambulatorio dedicato alle vittime del Bullismo

- Da settembre 2008 è stato attivato un *ambulatorio multidisciplinare* specificatamente indirizzato alle vittime del bullismo ed alle loro famiglie, presso la *Divisione di Pediatria dell'Ospedale Fatebenefratelli di Milano*, in integrazione e condivisione con le strutture di Neuropsichiatria infantile, Psichiatria, e l'Associazione LiberaMente onlus.
- L'ambulatorio si propone come una risposta concreta per affrontare un fenomeno che va fermato.
- Un *equipe multidisciplinare*, attualmente composta da n. 2 psichiatri, n. 1 neuropsichiatra infantile, n. 1 psicologa clinica, n. 1 pediatra con specializzazione in adolescentologia effettua visite specialistiche ambulatoriali gratuite, con prenotazione telefonica tutti i lunedì dalle ore 9.00 alle ore 17.00.

# CHOKING GAME

- Si tratta di un gioco che comporta un **tentativo deliberato di strangolamento**, che si attua da soli, in coppia o in gruppo, e che permette di raggiungere uno stato di euforia che dura qualche istante, impedendo per un istante l'afflusso di sangue al cervello.
- Il “gioco” però risulta essere potenzialmente molto nocivo e persino letale: può causare infatti convulsioni, mal di testa, e gravi danni alla colonna vertebrale ed al cervello.
- Secondo quelli del Games Adolescents Shouldn't Play, (un'associazione che sta elaborando una sorta di “indice” dei giochi pericolosi), ben **458 adolescenti americani e 86 inglesi** sarebbero **morti** a causa di The Choking Game dal 1995 ad oggi.
- L'equipe di ricercatori guidata dalla Dott.ssa Ramowski ha raccolto dati provenienti da un questionario somministrati ad 11,000 studenti dell'ottavo anno, provenienti da 114 scuole. Di questi, circa 7,800 conoscevano la pericolosa pratica.
- Se un ragazzo su tre era a conoscenza del gioco, quasi il 3% dei partecipanti ha dichiarato di aver aiutato qualcuno nella pratica, ed il 6% ha partecipato al “Choking Game”.