

BULLISMO E CYBERBULLISMO: alcune riflessioni

I FALSI MITI

Per inquadrare correttamente il problema, bisogna prima sgomberare il campo da alcuni falsi miti, o luoghi comuni sbagliati, che ne impediscono l'autentica comprensione.

Si tratta di convinzioni tanto diffuse quanto fuorvianti.

I FALSI MITI

- . Il bullismo c'è sempre stato, fa parte dell'esperienza comune in un contesto sociale, quindi non va drammatizzato, ma va accettato, a meno che superi una certa soglia
- . Le vittime del bullismo devono accettarlo come un'occasione per fortificare il carattere
- . Le vittime del bullismo spesso se la vanno a cercare con i loro comportamenti eccentrici o fuori luogo
- . Il bullismo è un gioco e le vittime devono imparare stare al gioco

DEFINIZIONE

Si parla di bullismo ogniqualvolta uno o più soggetti mettono in atto **ripetutamente comportamenti aggressivi nei confronti di vittime che non sono in grado di difendersi**

Se ciò accade nella dimensione del web, si parla di cyberbullismo. In questo caso un singolo atto può essere considerato tale, anche se non ripetuto, perché in rete esso resta e si diffonde attraverso la condivisione, per cui è come se fosse ripetuto

TIPOLOGIA

L'aggressività e la violenza insite nel bullismo si esprime in tre modi:

- **violenza fisica** sulla persona o sulle sue cose (colpi, pugni, strattoni, calci, limitazione della libertà di movimento, danneggiamento delle sue cose)
- **violenza verbale** (presa in giro, offese, minacce – anche attraverso il linguaggio non verbale -, soprannomi denigratori)
- **violenza indiretta** (esclusione, pettegolezzi, diffamazione, calunnia, verso il soggetto o la sua famiglia)

Per il cyberbullismo si distinguono le seguenti categorie di comportamento on-line

- **violenza verbale** (presa in giro, offese, minacce, soprannomi denigratori)
- **violenza indiretta** (esclusione, pettegolezzi, diffamazione, calunnia, verso il soggetto o la sua famiglia, anche utilizzando immagini compromettenti o imbarazzanti ricevute o carpite)
- **impersonificazione** (furto dell'identità)

LE VITTIME

Potenzialmente chiunque può essere vittima di bullismo e cyberbullismo, ma alcune categorie di persone sono molto più a rischio di altre. In generale si può dire che tutti coloro che mostrano una qualche forma di "differenza" rispetto alle caratteristiche prevalenti in un contesto sono il bersaglio preferito dei bulli o dei cyberbulli.

LE DIFFERENZE CHE ESPONGONO AL RISCHIO DI VITTIMIZZAZIONE, NELLA DIMENSIONE REALE ED IN QUELLA "VIRTUALE"

- . differenze di genere** (bullismo sessista): p. es. in un ambiente a netta prevalenza maschile le ragazze possono essere bullizzate
- . differenze etniche** (persone di diversa etnia spesso vengono emarginate, denigrate, aggredite)
- . differenze di orientamento sessuale** (bullismo omofobico)
- . disabilità** (persone con disabilità fisica o psichica possono venire prese in giro e talora anche aggredite)

- . **difficoltà psico-sociali** (persone particolarmente introversive e timide, che fanno fatica ad integrarsi in un gruppo, spesso vengono bullizzate)

- . **differenze fisiche** (sovrappeso, presunti "difetti fisici", significative differenze nell'altezza o in altre qualità fisiche)

- . **differenze economiche e sociali:** chi non può permettersi determinati beni di consumo, capi di abbigliamento firmati o di una certa qualità, smartphone o iphone e così via, viene spesso bullizzato

- . **eccellenza** (persone più dotate rispetto alla media spesso vengono bullizzate)

IL BULLO: UN TENTATIVO DI IDENTIKIT

Contrariamente a quanto si pensa, non esiste un'unica tipologia di bullo. Se ne possono distinguere sostanzialmente tre.

. Il bullo popolare: si tratta di una persona che riscuote buon successo, caratterizzata da tratti narcisistici, scarsa empatia e soprattutto buone capacità di manipolazione

- Il bullo scarsamente popolare: è una figura emarginata, socialmente poco intelligente

- Il bullo-vittima: si tratta di una figura che agisce ed insieme subisce atti di bullismo, anche in momenti e contesti differenti

I RUOLI

Il bullismo è un fenomeno sociale, che si manifesta in un contesto di gruppo, nel quale si distinguono sette diversi ruoli, tutti importanti:

- . il **bullo**

- . la **vittima del bullo**

- . i **sostenitori del bullo**, spesso suoi gregari complici, che prendono parte agli atti di bullismo

- . gli **spettatori che** non prendono parte ma **approvano**

- . gli **spettatori indifferenti**

- . gli **spettatori che non approvano ma non intervengono**

- . gli **antagonisti del bullo**, che non approvano ed intervengono in difesa della vittima

Anche nel caso del cyberbullismo si possono individuare i medesimi ruoli

LE CONSEGUENZE DEL BULLISMO

Tendenzialmente le conseguenze del bullismo ed ancor più del cyberbullismo sono sottovalutate o addirittura minimizzate, anche perché spesso le vittime fanno di tutto per “stare al gioco” e dissimulare la propria sofferenza. In generale **le vittime** soffrono molto, soprattutto nel caso del cyberbullismo, il che porta progressivamente a diminuzione dell'autostima, disturbi d'ansia, depressione e pensieri suicidari (che in qualche raro ma tragico caso portano a suicidio). Ma anche per **i bulli** le conseguenze possono essere assai negative: possono sviluppare una sempre maggiore tendenza a comportamenti anti-sociali che li penalizzerà non poco, nelle dimensioni affettiva e lavorativa.

BULLISMO E CYBERBULLISMO: ANALOGIE E DIFFERENZE

LE ANALOGIE

- . Vengono messi in atto comportamenti direttamente o indirettamente molesti, aggressivi e violenti, verso persone che non hanno possibilità o hanno scarse possibilità di difendersi
- . Si osservano diversi ruoli: chi attacca, chi spalleggia chi attacca, chi osserva compiaciuto (p.es. condivide o mette "mi piace" sui social), chi osserva non fa nulla, per paura o per indifferenza, chi si oppone
- . Le vittime sono spesso persone che manifestano una qualche "differenza" rispetto ad un gruppo

LE DIFFERENZE

- . Un solo atto viene moltiplicato dalla condivisione, per cui si configura come bullismo
- . E' più facile sottovalutare le sofferenze provocate del bullismo, perché la vittima non è fisicamente presente per cui non possono scattare i meccanismi di empatia e di inibizione dell'aggressività; quindi è più facile il processo di deresponsabilizzazione
- . La presunzione di anonimato induce molto più persone a porre in atto il cyberbullismo, perché non devono "metterci la faccia"
- . La sofferenza della vittima è in genere più acuta, in quanto si sente totalmente sotto scacco, perché il cyberbullismo non ha limiti di spazio o di tempo

LE ETA' DEL BULLISMO

Il bullismo si osserva fin dall'età infantile, ma raggiunge il suo picco nella pre-adolescenza (o prima adolescenza), per poi attenuarsi nella seconda adolescenza (indicativamente, fra i bambini da 7 a 10 anni il fenomeno tocca in Italia circa il 10% della popolazione, fra i ragazzi da 10 a 12 anni il 25%, fra i ragazzi dai 15 ai 18 anni l'8%; si consideri che l'incidenza del fenomeno in Italia è, rispetto alla media europea e soprattutto mondiale, poco marcata)

CYBERBULLISMO: RAGAZZI CONNESSI E RAGAZZI ALWAYS-ON

Mentre il bullismo è legato a contesti fisici e temporali ben definiti, il cyberbullismo è onnipervasivo e particolarmente pericoloso in rapporto al tempo considerevole dedicato dai ragazzi alle attività on-line.

Una ricerca del 2018 evidenzia che solo l'8,1% dei ragazzi dichiara di essere raramente connesso; il 17,9% dichiara di essere connesso 1-2 ore al giorno, il 30,9% 3-4 ore, il 22,2% 5-10 ore ed il 20,9% di essere praticamente sempre connesso

LE SCUSE NON MANCANO MAI...

Quando i bulli o cyberbulli vengono posti di fronte alle proprie responsabilità, tendono a negarle, accampando una serie di scuse che, seguendo una famosa classificazione dello psicologo A. Bandura sul disimpegno morale, possono essere classificate nelle seguenti:

- . **giustificazione morale** (es.: è giusto picchiare qualcuno per difendere gli amici)

- . **etichettamento eufemistico** (es.: chiamare qualcuno "quattrocchi" è solo uno scherzo bonario)

- . **disumanizzazione della vittima** (es.: la vittima si merita quanto subisce perché è un animale schifoso)

. **diffusione di responsabilità** (es.: la colpa non è mai solo di uno, l'intero gruppo è colpevole)

. **dislocamento della responsabilità** (es.: la colpa è di chi non ha fatto nulla per impedire l'aggressione)

. **confronto vantaggioso** (es.: prendere in giro qualcuno non è grave, picchiarlo sarebbe ben peggio)

. **distorsione delle conseguenze** (es.: la vittima in realtà non soffre, anzi, sta al gioco)

. **colpevolizzazione della vittima** (es.: la vittima se l'è andata a cercare)

IL COMPITO EDUCATIVO

I fenomeni del bullismo e del cyberbullismo si configurano come emergenze educative, che interpellano le diverse agenzie educative, vale a dire:

- . la famiglia, in primis
- . la scuola
- . i diversi soggetti sociali (associazioni, gruppi, ...)
- . i mass media

LE LINEE FONDAMENTALI DELL'AZIONE EDUCATIVA

. La **prevenzione**: di fronte ad ogni problema la prevenzione è sempre la politica più efficace; in questo caso prevenzione significa diffusione della cultura del rispetto della persona e delle diversità e sensibilizzazione rispetto alle conseguenze di tutte le forme di violenza e marginalizzazione

. il **monitoraggio**: è essenziale accorgersi della presenza del problema in un contesto, cosa particolarmente difficile nel caso del cyberbullismo (i segnali sono spesso sfuggenti, ma può essere indicativo osservare i repentini cambiamenti dell'umore e del comportamento delle vittime); per individuare il problema e le sue

dimensioni si possono utilizzare questionari anonimi, in cui si chiede ai ragazzi di segnalare episodi di bullismo o cyberbullismo osservati o conosciuti, oppure di dichiarare se ed in che misura essi stessi sono bulli o vittime

. l'**intervento**: le vittime debbono essere sottratte all'azione dei bulli e questi debbono essere aiutati a maturare un'autentica consapevolezza della portata dei propri atti e delle conseguenze anche sanzionatorie cui vanno incontro

I PRINCIPI EDUCATIVI

L'azione educativa deve essere ispirata alla promozione di una cultura ispirata ad alcuni principi fondanti

. **Cultura del rispetto dei ruoli:** i ragazzi devono essere aiutati a capire quanto compete a ciascuna persona in virtù del suo ruolo, in particolare al ruolo genitoriale: un **genitore** ha il diritto-dovere di controllare il comportamento dei figli, anche quello on-line, se ha fondati sospetti (in questo caso il principio del rispetto della privacy non vale); devono capire anche il ruolo dell'**insegnante**, che è quello di assicurare le condizioni di serenità essenziali per il lavoro scolastico, per cui comunicare a lui, che a scuola è la legittima autorità, atti di

bullismo non significa "fare la spia", ma fare qualcosa che avrà una ricaduta positiva su tutti (bullo compreso)

. cultura del rispetto delle persone:

rispettare le persone significa rispettarne la debolezza, che deve suscitare una relazione di aiuto, non un'aggressione;
significa anche rispettarne le differenze, perché tutti siano "differenti", ed è proprio la differenza la radice della nostra unicità e dignità

. cultura del valore oggettivo dei

comportamenti (non si debbono valutare le azioni in rapporto alle conseguenze, spesso solo apparenti;
prendere in giro una persona è oggettivamente un comportamento inaccettabile, anche se questa sembra

accettarlo ed anche quando davvero lo accetta)

. cultura della lotta all'indifferenza: far finta di non vedere significa essere complici

. cultura dell'uso consapevole della rete e dei social: bisogna sensibilizzare i ragazzi ai rischi connessi con le attività on-line, sia in termini quantitativi (l'eccesso di tempo on-line ha conseguenze marcatamente negative sulle attività cognitive) che qualitativi (alcuni comportamenti espongono molto più di altri alla vittimizzazione, come condividere materiali personali ed imbarazzanti, confidando nella riservatezza di chi le riceve, oppure rispondere a messaggi offensivi ed insultanti, che induce il

bullo a porre in atto attacchi ancora più
marcati)