



Home » Bullismo e Cyberbullismo » Nella rete della rete. Report annuale Osservatorio Nazionale Adolescenza 2017



Nella rete della rete. Report annuale Osservatorio Nazionale Adolescenza 2017

21 ottobre 2017 in Bullismo e Cyberbullismo / Comunicati Stampa / Osservatorio / Social / Web / Tecnologia con tag abuso / adescamento / cyberbullismo / gioco d'azzardo / grooming / hate speech / internet / kilfie / ludopatia / nomofobia / osservatorio / Osservatorio Nazionale Adolescenza / report / report 2017 / rete / revenge porn / scommesse / Selfie / selfie killer / sexting / smartphone / tecnologia / vamping / videogiochi online / whatsapp da Redazione

I bambini, fin da piccolissimi vengono dotati di un mezzo proprio che gli viene regalato dai genitori in media a partire dai 9 anni, senza essersi prima sincerarsi che abbiano acquisito le competenze per conseguire la patente per navigare da soli schivando i pericoli della rete. Il problema, però, è che all'età in cui gli viene regalato lo smartphone, i bambini arrivano già "navigati" e hanno alle spalle anni e anni di utilizzo improprio per interposta persona.

Nonostante ci sia il divieto di iscrizione ai social network prima dei 13 anni di età, secondo i dati rilevati dall'Osservatorio Nazionale Adolescenza su un campione di 11.500 adolescenti dagli 11 ai 19 anni, distribuiti su tutto il territorio nazionale, quasi 8 adolescenti su 10 (il

78%) dagli 11 ai 13 anni, hanno almeno un profilo approvato dai genitori. Ma se i primi ad infrangere le regole sono proprio i genitori, non ci si deve meravigliare se i ragazzi non le rispettano a loro volta e se la maggior parte di loro non legge gli standard della comunità e il “codice di comportamento” prima di iscriversi ad un social network.

Il vero problema dei ragazzi oggi, invece, sono le chat di messaggistica istantanea, i famosi gruppi su WhatsApp, che sono utilizzati in modo improprio sin dalle scuole elementari, non solo dai genitori, ma anche dai bambini, diventati terreno fertile per i baby cyberbulli che agiscono indisturbati sotto gli occhi ciechi dei genitori, ignari di ciò che accade all'interno dei loro telefoni. Non ci dobbiamo, quindi, stupire se dagli 11 ai 13 anni di età, 1 adolescente su 10 subisce cyberbullismo, rispetto all'8,5% dai 14 ai 19 anni. Le femmine sono ancora le vittime predilette dai cyberbulli (70%) che sono per oltre il 60% di sesso maschile.

Cyberbullismo e sexting, il vero problema è il cyberbullismo sessuale

Purtroppo i problemi legati alla rete non ruotano solo intorno al CYBERBULLISMO, anzi, esistono degli aspetti meno trattati con delle conseguenze altrettanto gravi. Fin dagli 11 anni di età la tendenza è quella di scattarsi selfie intimi e senza vestiti o a sfondo sessuale ed inviare le immagini o i video nelle chat; si chiama SEXTING e parliamo del 6% dei preadolescenti dagli 11 ai 13 anni, di cui il 70% sono ragazze, e di circa 1 adolescente su 10 dai 14 ai 19 anni. Per questa ragione è sempre più emergente il problema del cyberbullismo legato allo scambio di immagini hard o intime, infatti, il 33% degli episodi di cyberbullismo è di tipo sessuale.

Nell'ambito delle violenze a sfondo sessuale o comunque legate all'abuso dei sentimenti, si sta parlando di un fenomeno ormai mediatico che risponde al nome di “**Pull a pig**” o “inganna il maiale”, che vede un ragazzo, in genere quello più ricercato del gruppo, che deve fare lo spavaldo davanti agli amici, avvicinare una ragazza, considerata poco avvenente, appunto un maiale o comunque lontana dai canoni di bellezza tradizionali, con lo scopo di farle credere di essere interessato a lei, conquistarla, a volte addirittura arrivando a consumare l'atto sessuale, per poi umiliarla, anche pubblicamente, dicendole che si trattava tutto di uno scherzo. Il 22% degli adolescenti, dai 14 ai 19 anni, ammette di aver preso in giro intenzionalmente un compagno o un amico solo perché in sovrappeso, rispetto al 18% dagli 11 ai 13 anni. In genere, gli autori di queste prepotenze, sono i maschi (65%).

Le ragazze sono comunque la categoria più a rischio dal punto di vista della diffusione di materiale intimo e privato, e sono spesso anche vittime della vendetta pornografica o REVENGE PORN (4%) ossia il vendicarsi in genere per essere stati lasciati, traditi sia in amore che in amicizia attraverso la pubblicazione sui social o nelle chat di materiale intimo e compromettente con lo scopo di arrecare danno all'altra persona e di metterla alla gogna pubblica. La Revenge Porn ha già causato anche suicidi e importanti problemi da un punto di vista psicologico come depressione.

Condivisori e commentatori uccidono più dei cyberbulli

Coloro che alimentano la viralità, il cyberbullismo, il sexting, la revengeporn, l'hate speech e che rinforzano le violenze che una persona subisce, sono proprio i “condivisori” e i “commentatori”. *“È su coloro che condividono e che commentano in maniera cattiva e dispregiativa che si deve lavorare, sono loro che alimentano il problema, che lo rendono pubblico e visibile, sono complici dei cyberbulli, degli odiatori e sono complici perché le parole fanno più male delle botte, perché le condivisioni uccidono, creano ansia, depressione, disturbi alimentari e portano le vittime a farsi intenzionalmente del male come dimostrano i dati per cui per oltre il 50% di coloro che subiscono violenze digitali si autolesiona”*, sottolinea la dott.ssa Manca.

Il 4% degli adolescenti dai 14 ai 19 anni e un 5% dagli 11 ai 13 anni ha filmato o fotografato un coetaneo nel mentre che qualcuno gli faceva del male, senza intervenire, pur di fare un filmato e magari renderlo poi virale. 3 adolescenti su 10, vengono esclusi intenzionalmente dai gruppi WhatsApp. Se si viene esclusi, è un gruppo intero che esclude, che è consenziente, che non fa niente per evitarlo e per salvare la vittima ed è quindi altrettanto colpevole, come coloro che commentano con faccine e parole pungenti. Quello che fa più male alle vittime è che tutti sanno e nessuno interviene, anzi, invece di lasciare il problema in sordina, lo alimentano e lo rendono pubblico e virale. I commentatori e i condivisori non si sentono responsabili e colpevoli in quanto non agiscono in prima persona, non capendo di esserlo quanto un cyberbullo.

Il grooming, sempre più adolescenti adescati da adulti nascosti dietro profili falsi

È veramente alto il rischio di adescamento o *grooming* di adolescenti in rete da parte di adulti che si nascondono dietro falsi profili. 2 adolescenti su 10, dichiarano di aver scoperto che dietro un profilo di una persona amica sui social network si nascondesse un adulto e le vittime predilette degli adescatori sono le femmine (62%). I ragazzi in genere vengono adescati attraverso i giochi online, la Playstation e i canali YouTube, le ragazze più nei social network e sui blog. In genere gli adescatori si nascondono dietro falsi profili di coetanei e avvicinano lentamente la vittima, acquistando la sua fiducia per poi indurla a fare ciò che le chiedono.

Gli adolescenti non dormono incastrati nella tecnologia

Il problema del VAMPING ossia delle attività notturne dei ragazzi in rete è decisamente ancora troppo sottovalutato considerati i numeri e le conseguenze: stiamo parlando del 62% che rimane sveglio fino a tarda notte per chattare, parlare o giocare con gli amici e il fidanzato, a guardare video o serie in streaming, e un 15% che si sveglia sistematicamente, anche dopo essersi addormentato, per controllare le notifiche. Il dato è più basso negli adolescenti dagli 11 ai 13 anni, scendendo al 40%, nonostante sia sempre molto alto se si tiene in considerazione la giovane età e i danni che crea la deprivazione di sonno. *“Il problema è molto grave perché questi ragazzi dormono troppo poco e male, il sonno è intaccato da un punto di vista quantitativo e qualitativo e va ad interferire sulla concentrazione, sull'attenzione e quindi anche potenzialmente anche sul rendimento scolastico e sull'umore, rendendoli più irritabili ed instabili”*, spiega la dott.ssa **Maura**

Manca, presidente dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza. *“Il sonno serve per riequilibrare e per recuperare, mentre questi ragazzi vivono all'estremo creando così un terreno troppo instabile su cui possono insorgere disagi emotivi e comportamentali”*.

La fobia di rimanere senza telefono genera paura al solo pensiero

Se parliamo invece di NOMOFOBIA (no-mobile-fobia), una delle patologie delle nuove generazioni, ossia la fobia di rimanere senza telefono cellulare perché si scarica o non si connette alla rete internet, i numeri sono veramente allarmanti; 8 adolescenti su 10 hanno questa paura e il 50% riferisce che il solo pensiero che ciò possa accadere, lo fa star male e gli fa sperimentare uno stato ansioso. Nei più piccoli il problema è un po' più contenuto: parliamo di un 60%, dagli 11 ai 13 anni, che presenta la paura di rimanere senza smartphone e di un 32% che si allarma solo all'idea. Questo dato dimostra come il problema dell'abuso della tecnologia e il rischio dipendenza si incrementino nel corso degli anni, man mano che la propria vita ruota sempre di più intorno al cellulare. Cambiano le modalità di utilizzo e aumenta drasticamente il rischio di dipendenza.

I selfie killer: loro credono di mostrare coraggio, invece rischiano solo la vita

Oggi uno degli aspetti legati all'uso distorto della tecnologia è quello dei KILFIE o selfie killer, ossia i selfie in cui, pur di ottenere visibilità, like e condivisioni si rischia anche la vita. I dati del fenomeno sono preoccupanti, in quanto l'8% degli adolescenti è stato sfidato a fare un selfie estremo e 1 adolescente su 10 ha fatto un selfie mettendo a rischio la propria incolumità, per dimostrare il proprio coraggio. La percentuale sale nei più piccoli, dagli 11 ai 13 anni, raggiungendo il 12%. *“Stiamo assistendo ad un numero sempre più in crescita di adolescenti che si fanno del male pur di scattare un selfie estremo, un'immagine al limite, arrivare dove gli altri non hanno il coraggio di arrivare e dimostrare al pubblico dei social ciò che si è riusciti a fare. In un certo senso, lo fanno per rinforzare il proprio ruolo social e sociale, dimostrare a se stessi il proprio valore, senza capire realmente la gravità di certe condotte e che si rischia anche di morire: da qui il nome di selfie killer”* spiega la dott.ssa Maura Manca.

L'Hate Speech in adolescenza e il profilo dei giovani haters

Uno dei problemi più dilaganti in rete è l'HATE SPEECH, ossia tutti quei discorsi, commenti, messaggi e parole cariche di odio che vengono indirizzate gratuitamente verso altre persone, nascosti dietro uno schermo e a volte anche dall'anonimato. Gli *haters* sono in forte crescita anche tra gli adolescenti, parliamo di un 22% di ragazzi tra i 14 e i 19 anni, di cui il 53% è maschio, che intenzionalmente commenta in maniera negativa e aggressiva foto, video, immagini, con lo scopo di offendere l'altro. Il 64% degli “odiatori” mette anche in atto comportamenti di cyberbullismo, creando un problema nel problema. Il 90% degli *haters* dichiara che i genitori non gli controllano mai il telefono e che quindi sono allo sbaraglio in rete.

“Questo fenomeno è molto grave perché va ad intaccare l’autostima dei ragazzi vittime di questa violenza gratuita, si è bersaglio delle peggiori cattiverie pubbliche, attacchi, minacce, prese in giro, denigrazioni e umiliazioni. Un odio immotivato che non si riesce a comprendere, commenti taglienti come lame che creano ansia, stress, tensione e vanno ad incidere anche sull’umore. Non ci si sente compresi, non si capisce in che modo si possa mettere un punto a questo odio pubblico perché, se anche blocchi l’utente, riappare sotto un altro nome. La relazione tra vissuti depressivi e uso dei social, infatti, è molto forte, in quanto è piuttosto difficile riuscire a reggere il confronto costante e continuativo con gli altri e non ci si capacita della motivazione che spinge un coetaneo ad essere così cattivo e privo di sensibilità”, aggiunge la Manca.

MASCHI E FEMMINE: DUE DIFFERENTI PROFILI DI RISCHIO

Le ragazze sono a rischio dipendenza da social notifiche e disturbi dell’umore

Le ragazze sono più a rischio per un uso compulsivo dello smartphone e hanno una maggiore possibilità di sviluppare una dipendenza da social, da notifiche e dal mezzo stesso per via di un abuso, di un uso distorto e di un forte condizionamento delle attività social sull’umore e sull’emotività. La vita nel digitale, soprattutto in questi casi, influenza notevolmente quella reale.

Condivisioni e bisogno di approvazioni social

Dei 2 adolescenti su 10 che condividono nelle chat e nei loro profili tutto ciò che fanno durante la loro giornata, il 60% sono ragazze. Si tratta di adolescenti che arrivano a seguire una dieta pur di sembrare più belle sui social ed essere accettate e apprezzate, sperimentano una importante ansia da prestazione evidenziata dal ritoccare anche in maniera anche esagerata le fotografie prima di postarle. Sono diventate bravissime ormai nel togliersi i difetti, rendere le gambe più fini, sembrare fondamentalmente ciò che non sono, manifestando un profondo senso di non accettazione di se stesse e un bisogno di approvazione altrui che condiziona fortemente la loro autostima e il loro umore. Il 15% del campione totale si mette a dieta per apparire più bello nelle foto da pubblicare, ma di questa percentuale quasi l’80% è di sesso femminile. Le ragazze sono quindi più sensibili alle critiche social, e del 35% che sta male se riceve critiche nei commenti, il 70% riguarda le femmine.

Sicuramente anche la pressione social, il confronto con una visione della donna che viene giudicata quasi sempre per l’aspetto estetico e i modelli di riferimento femminili sempre perfetti, influenzano il giudizio personale e dei coetanei. La donna, per gli adolescenti, rimane sempre e comunque più accettata da un punto di vista social e sociale, se è magra e bella.

Abuso e uso compulsivo dello smartphone

Il 15% degli adolescenti del campione totale, di cui il 73% sono ragazze, trascorre più di 10 ore al giorno attaccato allo smartphone; il 18% dalle 7 alle 10 ore e la maggior parte di loro è sempre femmina (70%).

Anche la Nomofobia e il Vamping sono problemi più legati al genere femminile. Infatti, dell'80% dei ragazzi terrorizzati all'idea che il telefono si possa scaricare o che possa restare senza connessione, 6 su 10 sono ragazze. Del 62% degli adolescenti che rimane sveglio fino a notte fonda per chattare, controllare profili social, il 59% sono femmine, come il 68% di coloro che si svegliano anche durante la notte.

I ragazzi a rischio comportamenti violenti e pericolosi

I maschi manifestano maggiori problematiche relative ai selfie estremi e pericolosi, il 64% degli adolescenti che dichiara di avere fatto un selfie mettendo a rischio la propria incolumità per dimostrare il proprio coraggio, sono maschi; all'abuso di videogiochi, al gioco d'azzardo e alle scommesse online e al binge watching, ossia alle abbuffate di serie in streaming e di video su YouTube.

Abuso di videogiochi e giochi online

Per quello che concerne i videogiochi, il 36% gioca circa 1,5 ore al giorno e l'11% dalle 3 alle 6 ore quotidiane. Il problema dell'abuso di videogiochi è molto grave, invece, nei più piccoli. Nella fascia, tra gli 11 e i 13 anni, dunque, i ragazzi trascorrono molto più tempo davanti ai videogiochi: il 50% gioca in media 1,5 ore al giorno, un 15% dalle 3 alle 6 ore e un 4% dalle 7 ore in su. Il 44% dei preadolescenti gioca, inoltre, connesso alla rete ed è un dato molto preoccupante perché l'adescamento dei minori nei giochi in rete è in forte crescita e i ragazzi, come i genitori, sono troppo poco informati sulle modalità attraverso le quali possono essere adescati da adulti che si spacciano per coetanei e rischiano di cadere molto spesso in queste trappole.

Questo dato conferma come con la crescita i problemi prendano un'altra forma e le attenzioni dei ragazzi cambino, si perde un po' di interesse nel seguire assiduamente gli youtubers, si gioca meno alla playstation, mentre prendono il sopravvento i social insieme alle serie in streaming e ai video su YouTube.

Ragazzi sempre più ludopatici tra giochi d'azzardo e scommesse online

Non è da sottovalutare il problema della ludopatia o dipendenza da giochi in rete, che riguarda per lo più i maschi. Il 14% dei ragazzi, dai 14 ai 19 anni, scommette online, rispetto al 6% dei più piccoli, e il 13% gioca d'azzardo in rete, rispetto al 7% dei ragazzi dagli 11 ai 13 anni. Del 14% di adolescenti che gioca d'azzardo in rete, il 78% sono ragazzi, come l'87% di chi effettua scommesse online, legate prevalentemente al gioco del calcio. Oggi si può scommettere anche in tempo reale e ciò favorisce un abuso del gioco e del puntare man mano che si svolgono gli eventi, inoltre, ci si rende molto meno conto del problema, in quanto il tutto si svolge con la mediazione continua delle risorse digitali.

Comunicato stampa Osservatorio Nazionale Adolescenza del 21/10/2017

Per info scrivere a osservatorioadolescenza@gmail.com

← Adolescenti nella rete della rete: quali sono i pericoli?
Maura manca lo spiega al GR 2

Filmare gli ultimi istanti di vita di una persona, ormai non ci si ferma neanche davanti alla morte →

 Cerca nel sito

ADOLESCIENZA SOCIAL

ARTICOLI POPOLARI

481213 Views

Se vogliamo prevenire le patologie dei figli curiamo prima i genitori

31 agosto, 2017 / by Maura Manca / in Il Blog di Maura Manca, SOS genitori - adolescenti, SOS genitori - bambini

89605 Views

Gli 8 segnali per riconoscere l'autolesionismo

29 novembre, 2014 / by Maura Manca / in Autolesionismo / Suicidio, Il Blog di Maura Manca, SOS genitori - adolescenti

58687 Views

Blue Whale Game, giochi pericolosi e challenge assassine. Cosa devono fare i genitori e come possono accorgersi se i figli sono in pericolo?

16 maggio, 2017 / by Maura Manca / in Challenge / Sfide social / Mode, Il Blog di Maura Manca, SOS genitori - adolescenti

SEGUICI SU FACEBOOK



AdoleScienza.it
10.770 "Mi piace"

 Mi piace questa Pagina



ISSN 2384-8812 - Testata giornalistica numero
223/2013 del 25/09/2013

© Editore AdoleScienza Magazine S.r.l.-S
C.F. e P. IVA 13771131003 – REA di Roma RM -
1471887

NOTE LEGALI - PRIVACY POLICY

[> Sitemap](#)

[> Archivio](#)

Questo sito utilizza cookie per fornire servizi. Clicca o continua la navigazione per accettare. Se vuoi saperne di più o [regolare i tuoi](#)

consenso leggi l'informativa estesa.

Ok