

INDAGINE SUGLI EFFETTI DEL LOCKDOWN

Un ragazzo su tre sveglia di notte su chat e internet

Esposti a cyberbullismo e pornografia, sviluppano dipendenza. Il fenomeno anche tra i bambini / PAGINE 16 E 17

Notti insonni al cellulare tra chat e giochi online Sono i “ragazzi vampiri”

Studio di una docente del Da Collo: un ragazzo su tre non si stacca mai dal web
Esposti a cyberbullismo e pornografia, non dormono e sviluppano dipendenze

Un ragazzo su tre resta incolato sul web fino all'una, uno su venti non riesce a staccare il cellulare o spegnere la serie tv prima dell'alba. Li chiamano “ragazzi vampiri” e a documentare il fenomeno in provincia di Treviso, peggiorato con il lockdown e le successive restrizioni, è lo studio effettuato a febbraio 2021 e presentato giorni fa all'ospedale di Mestre “Svegli la notte”, a cura della professoressa Maria Serena che ha somministrato a 367 alunni dell'Istituto Da Collo di Conegliano un questionario volontario.

Il test conferma che il “vamping”, la pratica di rimanere svegli per navigare su Internet, è largamente diffuso e nel 35,7% degli intervistati (131 ragazzi) genera insonnia e rischia di sfociare in una dipendenza da device. «Questo approfondimento nasce da una discussione in classe sul vamping che ha portato 18 miei alunni su 43 a descrivere in un tema di avere un rapporto “distorto” con le nuove tecnologie» spiega Se-

rena. Il campione preso in considerazione è formato da 317 ragazze e 50 ragazzi di età compresa tra i 14 e i 19 anni degli indirizzi professionali turistico e linguistico. Il 18% degli interpellati dichiara di trascorrere sul web ben 15 ore al giorno e, prendendo in considerazione la fascia oraria del dopocena, l'utilizzo di smartphone e pc vede il 17,2% connesso per più di 3 ore tra le 21 e le 24, il 43,6% per 2 ore e 30,8% per un'ora.

«Nella consapevolezza di avere un problema gli intervistati si dividono: i maschi difendono il vamping, lo considerano bello ed eccitante, prevale il senso di appartenenza al gruppo, vengono apprezzati i giochi che energizzano e quindi si minimizza la difficoltà a prendere sonno. Nelle ragazze, invece, emerge in maniera più marcata la sensazione di essere finite dentro a un meccanismo che non riescono più a controllare» spiega la docente. Il risultato è che un giovane su 4 dorme meno di 5 ore e uno su 10 meno di 3 ore.

La rete viene considerata un rifugio contro noia, solitudine, tristezza e mancanza di stanchezza. Nella maggior parte dei casi le famiglie restano all'oscuro del disagio: la metà dei genitori non conosce il disagio dei figli. «Hanno la sensazione che siano al sicuro nella loro cameretta, fisicamente protetti ma non al riparo dalle insidie della rete, non solo violenza e pornografia ma anche cyberbullismo e giochi social che generano meccanismi perversi a colpi di like. In questi casi non si torna a casa con l'occhio nero ma le ferite interne sono tutte da indagare» sottolinea l'insegnante. Scambiare la notte per il giorno incide sul rendimento scolastico e nella capacità di relazionarsi. —

VALENTINA CALZAVARA

© RIPRODUZIONE RISERVATA

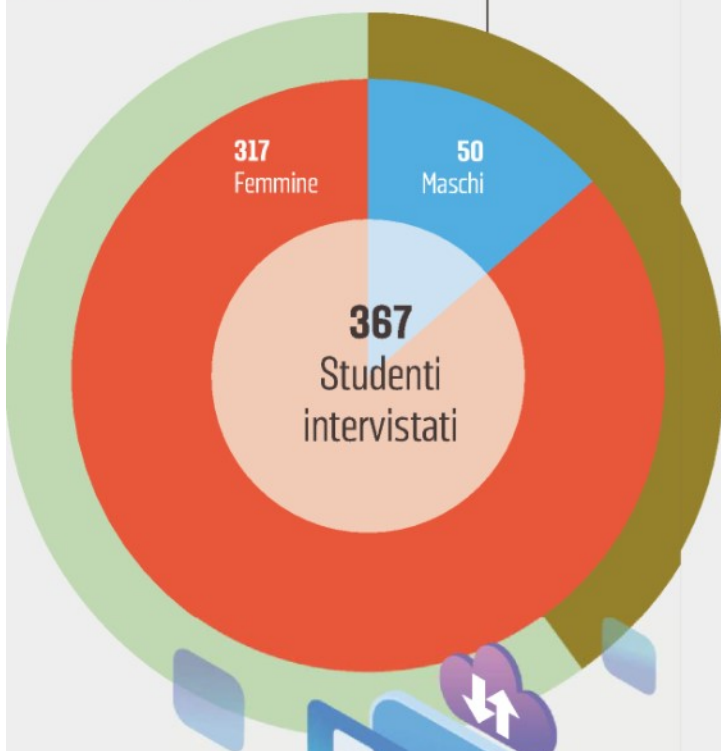


I "RAGAZZI VAMPIRI"

l'indagine al Da Collo di Conegliano

35,7%

Studenti "vampiri"*



*I loro comportamenti dopo la mezzanotte:

- chat
- giochi online
- navigazione sui social
- video online e serie Tv

*L'indagine, condotta dalla professoressa Maria Serena tra 367 studenti del Da Collo di Conegliano, ha ispirato la Fondazione Ars Medica, dell'Ordine dei Medici di Venezia, per un convegno sul fenomeno dei "ragazzi vampiri" attaccati al web. Range d'età: 14-19 anni

QUANTE ORE AL GIORNO TRASCORRI MEDIAMENTE SUL WEB?

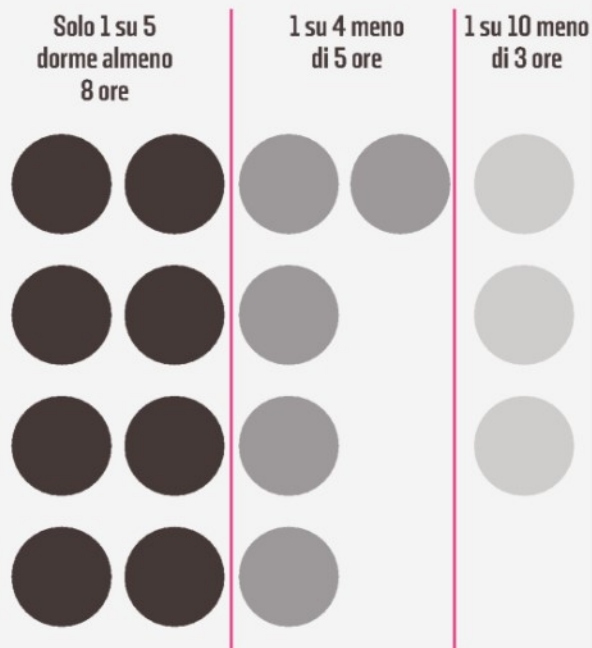
Da 0 a 3	6%
Da 4 a 7	31,9%
Da 8 a 11	38,1%
Da 11 a 15	6%
Più di 15	18%

QUANTE ORE, MEDIAMENTE, TRASCORRI SUL WEB DOPO CENA (DALLE 21 ALLE 24)?

Nessuna	8,4%
Un'ora	30,8%
Due ore	43,6%
Tre ore	17,2%

QUANTE ORE, MEDIAMENTE, TRASCORRI SUL WEB DOPO LE 24?

Nessuna	64,3%
1-2 ore	30,5%
Oltre le 2 ore	5,2%





Sopra, la professoressa Maria Serena, autrice dell'indagine. A destra, il Da Collo a Conegliano

