

Drammaturgie contemporanee del suicidio

1. Suicidio e integrazione sociale in un mondo in crisi

Il *suicidio* è il caso estremo, irreparabile, definito come l'atto con cui un essere umano si procura la morte intenzionalmente e volontariamente ponendo fine alla sua vita per effetto di una precisa e libera volontà (Neva, 2003). È da sempre presente, in modo più o meno significativo, in tutti i tempi e in tutte le culture, e lo ricorda lo studio condotto da Émile Durkheim (1897) nel quale ipotizza, attraverso la comparazione dei dati statistici relativi ai casi di suicidio, seppure con i limiti metodologici dell'epoca, che vari non solo in relazione alle diverse società e a seconda delle diverse epoche storiche, ma anche al grado di integrazione e regolazione sociale dell'individuo, raggiungendo percentuali alte sia nei periodi di rapidi cambiamenti sociali positivi (miglioramento delle condizioni economiche) sia nei periodi di cambiamenti rapidi in senso negativo (crisi economiche). Durkheim (1977, 63) definisce il suicidio «ogni caso di morte direttamente o indirettamente risultante da un atto positivo o negativo compiuto dalla stessa vittima pienamente consapevole di produrre questo risultato» e in essa rientra anche la morte non solo prodotta da un atto di violenza contro se stesso (es. spararsi), ma anche da una semplice astensione (es. rifiutare di nutrirsi) (Barbagli, Savona, Colombo, 2003, 45).

La possibilità, dunque, di correlare le diverse situazioni sociali con l'andamento dei tassi di suicidio, porta il sociologo francese ad affermare che il fenomeno della «morte provocata dalla stessa vittima» sia un fatto sociale che non può essere spiegato soltanto in base a dati psicologici personali, ma deve essere compreso soprattutto con riferimento al sistema sociale e, in particolare, al grado di coesione presente in quest'ultimo (Crespi, 2009). Il soggetto entra in società, come chiarisce nella *Determinazione del fatto morale* (Durkheim, 1906), facendo violenza alla sua natura e superando il proprio livello di singolo descrivendo, di fatto, un «homo duplex», ovvero colui che si muove tra due poli opposti: la sua natura individuale o profana e quella sociale o sacra. Dunque, come individuo, egli cerca di perseguire un proprio fine particolare, invece come membro della società è portato a perseguire fini generali collettivi. Ciò è necessario, secondo Durkheim, perché l'individuo lasciato a se stesso tenderebbe all'annullamento e alla disgregazione (Guiducci, 2001). Come accennato in precedenza, nei suoi scritti sottolinea l'importanza del *fatto sociale* inteso come qualsiasi atteggiamento capace di procurare sull'individuo una costrizione esteriore, o un atteggiamento che è generale nell'estensione di una data società pur avendo un'esistenza propria (Durkheim,

1996). Perciò i fatti sociali consistono in modi di agire, di pensare e di sentire esterni all'individuo, eppure dotati di un potere di coercizione in virtù del quale si impongono su di lui rappresentando un sentire sovra-individuale che coinvolge un gruppo sociale. Come osservato da Gustave Le Bon nel testo *Psicologia delle folle* (1895), la coscienza dell'uomo come individuo è differente dalla coscienza dello stesso in quanto soggetto facente parte di un organismo collettivo, asserendo che il comportamento di gruppo può essere migliore, ma anche molto spesso peggiore del comportamento individuale. Durkheim, dal canto suo, ritiene che la società possa rendere migliori, nella maggior parte dei casi, i comportamenti individuali del singolo, purché la società intervenga attivamente e sottolinea, inoltre, che il soggetto, visto come «l'organo di un organismo», sia inferiore rispetto al livello di una società organizzata e sarà quest'ultima a condurlo, con le sue costrizioni esterne, ad elevarsi su un piano superiore. Nel considerare tale aspetto, egli afferma che tale costrizione esterna non debba essere percepita dall'individuo come una forza estranea, anzi, al contrario, considerarla come una realtà costruttiva, in quanto libera dall'incertezza e dalla casualità, conducendolo ad una vita morale e spirituale superiore. Per questo motivo Durkheim valuta il fenomeno suicidiario sostanzialmente dipendente dal grado di equilibrio della dimensione individuale e collettiva secondo le variabili la cui combinazione definisce il suo *lien social*: l'integrazione, ovvero «il modo in cui gli individui sono attaccati alla società» e la regolazione, cioè «il modo in cui essa li disciplina» (Paoletti, 2002). L'integrazione descrive, in altre parole, «il senso di inclusione e appartenenza sociale, l'affetto, la cura, e l'interessamento che può (o non può) derivare dal legame sociale», mentre la regolazione rappresenta «il monitoraggio, la supervisione e la guida che proviene dal legame sociale» (Wray, Colen, Pescosolido, 2011, 507s). Per Durkheim, i dati statistici da lui analizzati inducono a ritenere che un loro eccesso o difetto, ossia iper-semplificando «troppa società» nelle sue due declinazioni, un eccesso di costrizione esterna, o all'opposto «troppo individuo», un eccesso di individualismo per lo scioglimento dal legame sociale, porti ad elevati tassi di suicidio. La tesi di Durkheim ha ovviamente sempre attratto sostenitori e detrattori o quantomeno taluni aspetti hanno destato controversie.

La prima controversia riguarda l'effettiva possibilità di poter distinguere l'integrazione e la regolazione quali categorie analitiche autonome sul piano concettuale nella sua stessa prospettazione, che nella sociologia americana risale alla nota critica di Johnson (1965), secondo cui l'unica variabile sarebbe l'integrazione. La salvaguardia dell'autonomia concettuale delle due variabili induce, ad esempio, sempre nella sociologia

americana, Bearman (1991, 503) a reinterpretare l'integrazione quale estensione delle relazioni sociali che vincolano una persona o un gruppo ad altri, in modo tale da essere esposti alle istanze morali del gruppo e a definire la regolamentazione come le richieste normative o morali poste all'individuo che derivano dall'appartenenza a un gruppo. Nell'area Europea, Besnard (1987, 97 citato da Paoletti, 2002, 246) è stato l'alfiere della difesa della natura bidimensionale della concezione di Durkheim del legame sociale, giungendo poi a ritenere la dimensione della regolazione, dal lato dell'eccesso per il suicidio fatalistico, non una superfetazione quantitativa, ma afferente all'ingiustizia delle regole, «l'impossibilità di interiorizzare una regola inaccettabile». Ciò introduce un'asimmetria concettuale della variabile, avente valenza quantitativa per il suicidio anomico, difetto di regolazione, e qualitativa per quello contrapposto fatalistico, eccesso di regolazione, asimmetria che pare problematicizzare piuttosto che risolvere il nodo aporetico.

La seconda controversia riguarda la critica sollevata sin da Douglas (1967), secondo cui la prospettiva di Durkheim trascura l'elemento dei significati sociali e culturali del suicidio (Wray, Colen, Pescosolido, 2011, 509). Ancora Barbagli (2009) osserva che, oltre al grado di integrazione e regolamentazione sociale, il tasso di suicidi dipende anche da altri fattori, tra cui quelli culturali. Egli fa riferimento all'insieme di schemi cognitivi e di sistemi di classificazione, di credenze e di norme, di significati e di simboli del quale dispongono gli uomini e le donne. Sottolinea, inoltre, che sono soprattutto questi schemi che ci aiutano a capire i lunghi periodi di continuità, i grandi spartiacque, i radicali cambiamenti, a spiegare perché in certe società e in certe epoche ci si uccide non solo per la perdita dell'onore, per una delusione amorosa, per una malattia o per la morte di una persona cara, ma anche a beneficio degli altri o contro di loro. I sistemi più articolati e complessi di questi elementi culturali, cioè le religioni, e in particolare quelle universali, hanno avuto un'enorme influenza sulla storia dei quattro tipi di morte volontaria. Il cristianesimo, infatti, ha fatto all'inizio propria la glorificazione compiuta dai pagani del suicidio altruistico e, nei primi due secoli, i martiri hanno preferito morire piuttosto che rinnegare la propria fede, rifacendosi al modello dei romani che hanno rinunciato alla vita per una causa nobile (Droge, Tabor, 1992).

Una terza controversia riguarda le motivazioni individuali. Halbwachs, ad esempio, discepolo di Durkheim, valuta l'opera del suo maestro alla luce di dati più aggiornati e con una visione parzialmente critica. All'affermazione di Durkheim «il suicidio è inversamente proporzionale al grado di integrazione della società religiosa, della società domestica (la famiglia) e della società politica (la nazione)», Halbwachs obietta che non è possibile isolare i fattori religiosi, familiari e politici e valutarne l'influenza sulle variazioni dei tassi di suicidio, come fa Durkheim, piuttosto si devono far rientrare nel più vasto campo dell'ambiente di cui non costituiscono che un aspetto. Inoltre, gli rimprovera di non aver preso in considerazione le motivazioni individuali dell'atto suicida, pur essendo anche queste frutto dell'ambiente

sociale. Durkheim le ha considerate dei pretesti e non delle cause, ma il suo discepolo ribadisce che per uccidersi il soggetto si serve di un mezzo e le cause che portano alla scelta di tale mezzo non sono le stesse che spiegano la decisione di uccidersi. Dunque, se un uomo pensa di uccidersi, secondo la logica di Halbwachs, lo fa come conseguenza di un avvenimento contingente o in seguito ad un determinato condizionamento fisico o psichico che lo porta ad isolarsi. Non si possono, dunque, escludere alcune motivazioni, quelle individuali, e prenderne in considerazione altre, quelle collettive, come fa Durkheim, tanto più che tutte possono e devono, secondo Halbwachs, essere spiegate in termini di cause sociali (Scaramaglia, 2001, 96s).

Infine lo studio di Durkheim è stato criticato anche per ciò che riguarda il controllo delle fonti dei dati. L'autore si basa su fonti statistiche – a volte consultate direttamente, a volte riprese da volumi di altri studiosi – che riguardano il numero di suicidi registrati dalle autorità civili: queste a loro volta dipendono dalle registrazioni dei medici. È tuttavia plausibile ipotizzare che, in certe circostanze e in certi contesti culturali, vi siano pressioni sui medici e sulle autorità per non registrare, come tali, alcuni suicidi (e registrarli invece come morti accidentali, o dovute a cause organiche). In questo caso, i numeri su cui Durkheim si basa sarebbero in parte inattendibili. Dunque, la sua analisi puramente quantitativa lascia in ombra le motivazioni soggettive di coloro che si spingono al suicidio. Queste sarebbero accessibili solo con metodi di ricerca diversi: l'esame sistematico di storie di vita e di documenti autobiografici, i quali potrebbero mettere in luce variabili diverse da quelle individuate da Durkheim, o addirittura evidenziare aspetti del fenomeno sociologicamente significativi, tali da configurare una tipologia diversa da quella proposta (Jedlowski, 2010, 81s). La conclusione dello studio di Durkheim è che il suicidio dipenda più da dinamiche sociali che da problematiche individuali, poiché la società non va considerata come mera somma di individui, ma come qualcosa di molto più complesso, dotato di una propria autonomia, con cui uomini e donne devono saper interagire. Questo principio, per quanto l'analisi di Durkheim sulle società primitive sia in gran parte errata, costituisce per molto tempo un assioma su cui altri ricercatori hanno basato i loro studi (Galavotti, 2018). A questo punto della questione risulta necessaria una riflessione su quelle che sono le relazioni sociali che vengono a crearsi tra i soggetti della società e che sappiamo essere centrali in virtù del tema trattato. La formazione e il loro mantenimento sembra essere un aspetto imprescindibile della vita sociale. Si tratta di una serie di interazioni che avvengono nel tempo e che possiedono delle proprietà emergenti che non si ritrovano nelle singole persone (Arcuri, 1995) e che sono strettamente connesse alla comunicazione interpersonale, ossia quel processo di transizione in cui gli individui negoziano la natura delle proprie relazioni con gli altri (Galimberti, Riva, 1997, 112), instaurando tra i soggetti interagenti una situazione di interdipendenza. Una prima distinzione in base alla quale possono essere differenziati i contributi è quella tra individualismo e relazionismo. Secondo i sostenitori della prima posizio-

ne, la relazione sociale è concepita come conseguenza dell'azione dei singoli (Antiseri, Pellicani, 1995); viceversa, i fautori del relazionismo assumono la relazione sociale come un fenomeno a sé stante, in quanto essa comunque "viene prima" del soggetto e governa il suo agire. Entrambe le prospettive restituiscono un'immagine riduttiva della relazione sociale, come fenomeno, rispettivamente, condizionato o condizionante rispetto all'individuo, senza poter dare debitamente conto della reciprocità causale che invece li lega (Galesi, 2011, 276). Il paradigma correlazionale, invece, va oltre questa dicotomia: esso parte dall'assunto che la vita sociale non sia basata né solo sui soggetti, né solo sulle relazioni, bensì su un più complesso intreccio causale, in virtù del quale entrambi si condizionano reciprocamente in un gioco di autonomie relative (Cipolla, 1997). Sulla base di queste considerazioni, e per comprendere al meglio il rapido mutamento di cui è espressione l'analisi sociologica, ci si deve necessariamente soffermare sulla condizione di crisi che ne deriva. Il concetto di crisi appare controverso e nebuloso sul piano scientifico, mentre è sempre più usato nel linguaggio corrente, soprattutto perché l'accelerazione dei processi sociali produce una situazione di costante instabilità e incertezza. Premesso che il sistema sociale sia solo una metafora che ci consente astrattamente di considerare la società come statica, la crisi di sistema implica una situazione di degrado o di decadenza dei valori sui quali esso si fonda, dei significati degli elementi culturali e delle norme che regolano i processi di interazione (Mongardini, 2011). Essa quindi è un momento importante dei processi di mutamento, anche se, come nota Habermas, non tutti i mutamenti strutturali di un sistema sociale si presentano anche come crisi. «Solo nel momento in cui i membri della società – spiega Habermas (1975, 6) – vivono i mutamenti strutturali come critici per la sussistenza e sentono minacciata la propria identità sociale, solo allora possiamo parlare di crisi. Le perturbazioni dell'integrazione del sistema minacciano la sua sussistenza solo nella misura in cui è in gioco l'integrazione sociale, ossia nella misura in cui la base consensuale delle strutture normative è pregiudicata al punto che la società cade nell'anomia». Oggi le pressioni sociali, soprattutto sui giovani (e non solo), che spingono ed esortano verso la realizzazione individuale, la produttività, la flessibilità, la performance, l'attitudine strumentale e utilitaristica, si scontrano con le condizioni strutturali che non permettono a tutti né di realizzare gli obiettivi sociali definiti su quelle basi, né di esserne all'altezza. Il senso del futuro, come promessa e progresso, si ribalta in minaccia. Da questo contrasto sorgono negli individui sentimenti di precarietà, di insicurezza, di inadeguatezza, di fallimento personale.

Questo stato viene alimentato ed esacerbato dal fatto che le odierne società scaricano letteralmente sulle spalle degli individui i rischi e i problemi generati dal modo in cui esse funzionano, lasciandone ai singoli la risoluzione a livello individuale. I giovani possono facilmente perdersi in questa situazione anomica, perché la

realtà diviene loro incomprensibile e minacciosa. Di conseguenza, tutto ciò produce condizioni suicidogene. Non tutti sono abbastanza "forti", "attrezzati", all'"altezza" per reggere l'impatto di queste condizioni contraddittorie. Lo smarrimento si trasforma in ansia; l'ansia in timori; i timori in paure (di non aver prospettive, di non farcela, ecc.); le paure in quello che viene definito "disagio psichico" (che in realtà è un disagio sociale); e può capitare che togliersi la vita venga vista e vissuta come unica via di salvezza (Vaira, 2015, 8s).

Si tratterà ora di capire in che modo ancora oggi le categorie durkheimiane possono rivelarsi utili per comprendere il fenomeno del suicidio adolescenziale, quale evento del tutto nuovo riconducibile ai contesti sociali nei quali si trovò ad operare lo stesso Durkheim.

2. Note sul suicidio nell'era del web

I dati emersi dall'indagine statistica sulle cause di morte svolta dall'Istat¹ dal 1994 al 2015 (2017) lasciano emergere una significativa e trasversale, per genere ed età, diminuzione dei suicidi nel ventennio 1994-2015 (-14,0%): nel 1995 sono 8,1 i suicidi ogni 100 mila abitanti che calano a 6,5 nel 2015 (3.935 decessi), collocando l'Italia in basso nella graduatoria europea. Nello specifico si rileva che la corte che va dai 45 ai 64 anni è quella che fa registrare una percentuale più alta pari al 37% seguita da chi ha un'età maggiore di 65 anni (35%); si registrano invece percentuali minori per coloro i quali hanno un'età compresa tra i 25 e 44 anni (23%) e solo il 5% per i giovani fino a 24 anni. Dall'indagine si evince inoltre che le cause di tale fenomeno siano addebitabili per il 48,9% all'impiccagione e soffocamento, il 19,2% alla precipitazione, mentre l'11,3% ricorre all'utilizzo di armi da fuoco ed esplosivi. Da tali dati si rileva quanto il suicidio sia un fenomeno a spiccata stagionalità: vi è un andamento crescente nella prima metà dell'anno, tanto che nel mese di maggio i casi sono 357, a giugno 379 e a luglio 371, con un andamento decrescente nell'ultima parte dell'anno. Nonostante il numero dei suicidi sia diminuito dal 1994 al 2015, occorre portare avanti un'attenta riflessione sulle dinamiche di integrazione sociale ovvero su tutti quei processi che rendono l'individuo membro di una comunità sociale, sulle quali Durkheim ha condotto il suo studio. Risulta dunque interessante analizzare le nuove modalità di interazione sociale, i luoghi e gli strumenti con cui gli individui vengono a contatto con "l'altro", al fine di analizzare nuovi fenomeni che portano al suicidio, soprattutto ad opera di adolescenti, i quali, come di seguito riportato, sono sempre più vittime di pratiche, "giochi" e percorsi che li inducono ad allontanarsi da amici, parenti e conoscenti per effetto di meccanismi isolanti e sgretolanti le relazioni sociali, in cui togliersi la vita viene percepito come traguardo ambito.

Il termine Bullycide nasce dall'unione delle parole *bullying* e *suicide* o *homicide* e sta ad indicare tutte le

¹ <https://www4.istat.it/it/archivio/203353>

situazioni in cui il suicidio di un individuo sia ascrivibile ad atti di bullismo e cyberbullismo di cui lo stesso sia stato vittima, ma allo stesso tempo indica l'omicidio della vittima da parte dell'aggressore. Il primo utilizzo di tale termine risale al 2001, all'interno del discusso libro «Bullycide: Death and Playtime» di Neil Marr e Tim Field. In Italia, uno dei primi studi sul fenomeno viene realizzato circa un decennio più tardi ad opera della neuropsichiatra Anna Filippini e dalla psicologa Antonella Pomilla (2012) le quali indicano il possibile nesso di causalità tra l'esser vittima di atti persecutori e l'aver tentato il suicidio (Florindi, 2017, 136). Il calo generale dei suicidi precedentemente evidenziato e il maggior impatto di fenomeni persecutori come il bullismo a livello sociale, anche grazie all'iper-connessione introdotta dalla Rete internet, suggeriscono una inapplicabilità delle categorie interpretative di Durkheim alla società contemporanea, prevalendo per la vittimizzazione psicologica le motivazioni individuali dell'atto suicidario, trascurate nel suo approccio secondo la critica di Halbwachs.

Con riferimento agli effetti delle vittimizzazioni da bullismo e cyberbullismo, la letteratura infatti ha elencato una serie di effetti a breve, medio e lungo termine che riguardano:

- Disturbi fisici e psicofisici: cefalea, dolori addominali, astenia, enuresi, mancanza di appetito, disturbi del sonno, etc. etc.;
- Disturbi psicologici: concentrazione, apprendimento, ritiro scolastico, ritiro sociale, riduzione dell'autostima, etc. etc.;
- Comportamenti devianti: abuso e/o dipendenza da sostanze stupefacenti e alcol, tentativi di suicidio.

Tali effetti possono cambiare a seconda di tipologia, intensità e durata degli atti persecutori, dal genere sessuale della vittima e dal suo grado di maturazione (Filippini, Pomilla, 2012).

Tuttavia secondo Recalcati «il trauma non invade solo il corpo, ma innanzitutto la vita psichica. È un evento che coinvolge la rottura degli argini della nostra identità, che infrange le certezze sulle quali poggia la nostra vita» (Rossetti, 2018, 51ss). Dunque, tali atti persecutori lasciano ferite notevoli che colpiscono non soltanto la psiche dell'individuo, ma anche il suo rapporto con l'Altro diverso da sé, verso il quale non si ha più fiducia, che lo deride, lo ridicolizza e che non vede né sente la sua sofferenza. Ecco che l'adolescente si colpevolizza e cucire questa ferita non è facile. La vittima vive il disagio e lo manifesta con differenti segnali quali: chiusura, cattivo andamento scolastico, cambiamento nei comportamenti, nervosismo, irrequietezza (Rossetti, 2018, 51ss.).

Sebbene ogni vittima costituisca un mondo a sé, è pur vero che le vittime di bullismo e cyberbullismo presentino delle caratteristiche di personalità remissive, ovvero abbiano difficoltà a reagire, siano introversive e abbiano una bassa autostima. Di fronte ad atti persecutori fisici o online, l'adolescente, di per sé già fragile, si ritrova a vivere un terremoto emotivo che può condurlo a vedere come unica via d'uscita il suicidio (Manca, 2014).

Un'indagine condotta da Skuola.net e dall'Osservatorio Nazionale Adolescenza, per conto di "Una Vita da Social", ad opera della Polizia postale per un uso corretto delle nuove tecnologie, su 8.000 adolescenti di diciotto regioni italiane nel corso del 2017, è emerso che:

- Il numero di vittime di bullismo fisico è salito al 28%, a fronte del 20% del 2016;
- Il numero di vittime di cyberbullismo è aumentato dal 6,5% del 2016 all'8,5%;
- Di questi, l'80% delle vittime è bersaglio di atti persecutori tanto nella vita reale, quanto in quella digitale ed è proprio il cyberbullismo a rappresentare il maggior pericolo, in quanto, tra le vittime di atti persecutori online, ben il 59% ha pensato almeno una volta, nei momenti più difficili, di tentare il suicidio;
- Il 52% confessa di provocarsi intenzionalmente male fisico per alleviare il malessere che vive;
- Un altro dato allarmante è l'82% di adolescenti che prova tristezza e depressione;
- Invece il 49% dei perseguitati adotta abitudini alimentari sbagliate, in virtù del loro aspetto fisico, non corrispondente ai canoni dell'attuale società (Florindi, 2017, 139ss.).

Questo quadro delineato dimostra come il malessere provocato dai comportamenti aggressivi del cyberbullo sia molto grave: colpisce l'adolescente nelle emozioni più profonde, in un momento della vita delicato e particolare, in cui il processo di socializzazione rappresenta fonte e mezzo per la formazione della propria identità (Filippini, Pomilla, 2012). In effetti, sette ragazzi su dieci ritengono che le vittime del cyberbullismo dovrebbero parlarne esclusivamente col gruppo dei pari, escludendo la figura adulta (genitori, insegnanti, forze di polizia), poiché facenti parte di un mondo a se stante, la cui conseguenza è rendere la vittima ancor più isolata e quindi indifesa dagli attacchi della Rete (Pasolini, 2018).

La Presidente dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza, Maura Manca (2019), afferma che «il clima basato su insulti, isolamenti e vessazioni quotidiane in cui vivono troppi adolescenti italiani, rende la scuola e la stessa adolescenza più pesanti di quanto dovrebbero essere. Il cyberbullismo, il male nascosto agli occhi degli adulti e visibile negli smartphone e nei profili social di tutti i ragazzi, invade la psiche, distrugge l'autostima e aumenta notevolmente la probabilità di incorrere in un tentativo di suicidio rispetto alle forme di bullismo più fisiche e verbali, nonostante siano molto più diffuse. I dati sono fondamentali per capire cosa realmente abbiamo davanti; se non si conosce la diffusione del fenomeno e soprattutto la sua gravità, non si può contenerlo e neanche prevenirlo».

Di qui, l'urgenza di parlare di bullismo e cyberbullismo a più livelli: famiglia, scuola, internet, televisione, radio per raggiungere più persone possibili, tendere una mano alla vittime per evitare che continuino a chiudersi in se stesse e che possano pensare a soluzioni irreversibili e, allo stesso tempo, suggerire al mondo degli adulti di prestare maggiore attenzione ai segnali che gli adolescenti inviano per intercettare e bloccare gli episodi

di bullismo e cyberbullismo che potrebbero avere come epilogo il suicidio dei soggetti coinvolti (Rossetti, 2018, 54).

A questa realtà si aggiungono i siti pro-suicidio, ovvero luoghi del cyber spazio in cui il suicidio è giustificato e l'uso di risorse di supporto, per chi vive problematiche psicopatologiche, è scoraggiato. Inoltre è proibito l'accesso ai forum di discussione a coloro che possono fornire un aiuto o dare dei consigli utili finalizzati ad allontanare l'idea suicidaria². L'ampiezza del fenomeno è dimostrata da uno studio condotto in diversi paesi d'Europa (Livingstone et al, 2014), secondo cui il 29% degli 11-16enni è venuto a contatto con contenuti potenzialmente dannosi generati sul web da un altro utente; contenuti che nel 23% dei casi sono messaggi di odio e nel 17% inneggiano al suicidio e ad atti autolesivi. È anche incrementata la frequenza di casi di adolescenti che online notano frasi di coetanei che esprimono l'intenzione di farsi del male, come dichiara il 19% del campione intervistato nell'indagine Telefono Azzurro e Doxakids nel del 2016³. Nell'ambito dell'autolesionismo, invero, Saponaro e Prosperi (2018, 94) hanno osservato che l'effetto di rinforzo, nella maggior parte dei casi, può ritenersi indiretto perché da imputarsi maggiormente al «supporto emotivo, la comprensione, la gratificazione di bisogni psicologici, la condivisione delle pratiche», quello che Goffman (1963) denomina "l'universo della comprensione". Manca infatti una sufficientemente significativa prova empirica che possa suggerire la diretta conversione dei visitatori simpatetici in partecipanti attivi delle comunità di anoressici, bulimici o autolesionisti (Saponaro & Prosperi, 2018, 94). Questo comunque conferma l'inapplicabilità delle categorie durkheimiane poiché il soggetto è contemporaneamente poco integrato in società, ma integrato nella comunità online di autolesionisti, sospeso tra due mondi. La forza coesiva dell'universo della comprensione, delle comunità degli stigmatizzati attraverso il contatto sociale e la vicinanza consentita dalla comunicazione mediata dal computer, realizza la condivisione anche di valori comuni in modo tale che può correttamente descriversi quale trasformazione di un fenomeno puramente psicologico in uno sociologico (Adler & Adler, 2012, 60). Adler & Adler (2012), ad esempio, approfondiscono lo studio delle comunità di autolesionisti, sorte negli anni 2000, grazie alle possibilità di connessione della Rete, i cui membri condividono sentimenti, emozioni ed esperienze che non possono comunicare né ad amici né ai membri della propria famiglia, sentendosi isolati e stigmatizzati come malati mentali, per cui trovano in tali comunità persone che non li fanno sentire soli o affetti da patologie mentali. In particolare, alcune comunità, invece di concentrarsi maggiormente sulle relazioni di aiuto e sul superamento del comportamento autolesionista, elevano a nuovo valore l'autolesionismo glorificandolo con forte solidarietà e coesione interna. Le comunità virtuali, in

tal modo, trasformano radicalmente le tradizionali concezioni sociologiche della comunità e della loro natura anche in rapporto all'identità individuale, suggerendo la loro rivisitazione o aggiornamento (Adler & Adler, 2012; Inderbitzin, Bates, & Gainey, 2016).

3. Blue Whale Game e Blackout Challenge: tra adescamento di minori ed istigazione al suicidio

La prevalenza di motivazioni individuali, piuttosto che gli elementi macrosociali, quale quelli indicati da Durkheim, si conferma anche nei fenomeni di suicidio giovanile emergenti e maggiormente attuali come il blue whale game.

La mancanza di presenze affettive stabili, di guide autorevoli e di modelli di riferimento adulti può comportare un imperativo bisogno di attirare l'attenzione e lì dove la solitudine ha il sopravvento, la modalità più recente di utilizzo del web come cassa di risonanza è rappresentata dal suicidio virtuale, denominato Blue Whale Game o gioco della Balena Azzurra. Si tratta di un rifiuto della vita reale a vantaggio della "virtualizzazione" di tutti gli aspetti della vita. Dunque, una sorta di ritiro dalla vita reale e dalla socializzazione a fronte dell'emulazione di processi distruttivi (Parsi, 2017, 15s).

La "Blue Whale Game" è una tendenza estrema e pericolosa, che sembra essere legata al suicidio di più di un centinaio di vittime giovanissime e che sta attirando l'attenzione di molti ragazzi, anche in Italia. Tale fenomeno, nato inizialmente in Russia, nel 2015, apparentemente da Philipp Budeikin, ha contagiato ragazzi in ogni parte del mondo nell'arco di un brevissimo arco di tempo, per cui anche in Italia numerosi eventi legati a questo pseudo-gioco sono stati rilevati. Ciò che desta allarme è la curiosità da parte di tanti giovani che ricercano informazioni su Internet, attraverso articoli, materiali, video, nonché l'essere all'oscuro di queste dinamiche mortali da parte di adulti, anche genitori ed insegnanti (Manca, 2017). Dall'essere una leggenda metropolitana, questo gioco è diventato per tanti adolescenti una vera e propria istigazione al suicidio, favorita dal web (Parsi, 2017, 15).

Poiché tale fenomeno sia molto giovane, non vi è una letteratura disponibile per documentarsi, motivo per cui le fonti sono per lo più presenti sui siti Internet, da parte di studiosi che hanno approfondito la tematica, attraverso il racconto di esperienze dirette ed indirette di giovani coinvolti. Il successo di questo gioco deriva dalla possibilità di "de-socializzazione" dei rapporti umani da parte di soggetti molto fragili, facilmente contagiabili emotivamente in modo negativo e distruttivo, in quanto "soli" e quindi desiderosi di lasciare un segnale forte alla società che li ha trascurati (Parsi, 2017, 18). Rappresenta un'alternativa di fuga alla realtà, in un mondo parallelo quale quello virtuale, in cui si prospetta la possibilità di

² https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/Vademecum/2018/Vademecum_VF120318.pdf, 19/05/2019.

³ https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/Vademecum/2018/Vademecum_VF120318.pdf, 19/05/2019.

emergere in qualche modo; quindi di avere successo in una serie di compiti che in apparenza chiunque potrebbe svolgere (Dinakarlal, 2018, 86).

Si tratta di un gioco a tappe che si sviluppa nell'arco temporale di 50 giorni, in cui ogni giorno i partecipanti devono superare una serie di prove, che diventano via via sempre più difficili e violente. In concreto, ad ogni partecipante viene assegnato un amministratore, chiamato anche curatore, il cui compito consiste nel fornire le istruzioni e spiegare le regole da seguire, per poi alla fine di ogni esercizio richiedere la testimonianza che la prova sia stata realmente portata a termine. A dimostrazione della riuscita della prova è necessario inviare nelle chat online le foto e i video del superamento dei diversi step, senza ritoccarle o fotomontaggi. Il percorso ha una fine ben precisa: il suicidio (Manca, 2017).

Il nome di questo pseudo gioco, Blue Whale Game, fa riferimento proprio alle balene blu, le quali a volte tendono a spiaggiarsi da sole, per ragioni sconosciute, e quindi a morire, come se, appunto, si uccidano.

È ingannevole chiamare questo fenomeno come "gioco", perché non si tratta affatto di un gioco, dal momento che i ragazzi rischiano di diventare vittime a causa di una sorta di effetto contagio che viene a crearsi. I bambini possono avere delle difficoltà a resistere alla pressione dei coetanei e devono essere informati della possibilità di rifiutarsi a farsi coinvolgere da manie che li fanno sentire insicuri o spaventati. Il dialogo tra genitori e figli consentirebbe ai primi di conoscere le problematiche dei secondi, per aiutarli ad essere liberi di scegliere e poter dire anche "no" a certe imposizioni o condizionamenti. È opportuno rassicurare un bambino sul poter essere accettato dagli altri, anche se in disaccordo con le scelte altrui, affinché gli si impedisca di fare qualcosa che possa ferirlo o creargli disagio (Mullin, 2019).

La studiosa Manca (2017) evidenzia come si verifichi una completa manipolazione, della quale si diventa completamente soggetti, posta in atto dalla criminalità organizzata, motivo per cui il governo russo sta intensificando le pene per chiunque istighi questa forma di suicidio o promuova azioni pericolose ed analoghe che possano indurre i minori alla morte.

Per poter partecipare al gioco occorre essere invitati, diventando quindi dei ragazzi bersaglio "sedotti" attraverso hashtag, gruppi chiusi e specifici link sui social, al fine di manipolarli per ottenere l'approvazione del gioco. Si tratta di una vera prigionia per il ragazzo malcapitato: una volta accettato di partecipare, i curatori accedono al suo personale contatto social, per dar vita ad un autentico lavaggio del cervello, spaventandolo e incitandolo a giocare attraverso le minacce, la conoscenza e divulgazione di tutte le sue informazioni private, in modo tale che, una volta iniziato il gioco, il malcapitato non possa più interrompere o tornare indietro. L'amministratore esamina e impara a conoscere la vittima, attraverso gli aggiornamenti di stato, i messaggi giornalieri e persino le informazioni personali disponibili nei loro profili. Ecco perché l'eccessiva condivisione sui social media non è sempre la migliore idea (Rossow, 2018).

Diverse le prove a cui le vittime devono sottoporsi,

come il guardare film horror per tutto il giorno; svegliarsi ad orari inconsueti al mattino (a volte prima ancora dell'alba); incidere sulla pelle, attraverso tagli con lamette, l'immagine di una balena o altre scritte suggerite. Man mano che trascorrono i giorni, vengono richieste prove sempre più difficili; infatti dal trentesimo al quarantanovesimo giorno il gioco arriva all'estremo, con l'intento di controllare completamente la mente del ragazzo, dando inoltre vita a quello stress psico-fisico che abbassa del tutto le proprie difese. In queste condizioni la vittima risulta ancora più vulnerabile e in balia del "curatore" ed è esattamente in questo momento che le viene chiesto, al termine dei 50 giorni, la prova finale per "vincere": consiste nell'uccidersi saltando giù dal palazzo più alto della propria città. Il suicidio viene di solito annunciato con un ultimo messaggio sui social network (Manca, 2017; Rossi, 2017).

In Russia sono stati contati 130 suicidi di bambini, avvenuti tra novembre 2015 e aprile 2016, per i quali la stessa polizia russa sta indagando, allo scopo di comprendere eventuali connessioni con tale macabro gioco. Quasi tutti questi bambini erano membri degli stessi gruppi su Internet e vivevano in famiglie buone e felici (Mullin, 2019). Se così è, allora è doveroso chiedersi come si giunge a tali estremi esempi di autolesionismo online. Se è vero che, almeno in Italia, non sia stata ancora certificata la correlazione precisa tra diversi casi di suicidio e il fenomeno del Blue Whale Game, sono però ormai tanti gli adolescenti adescati in questo tipo di perversioni online (Manca, 2017).

Tante sono anche le modalità per tendere la trappola. Per esempio, il giovane prescelto viene persuaso di essere stato scelto in quanto adatto per quel tipo di situazione: in questo modo il ragazzo si sentirà come un eletto, degno di un mondo migliore. In realtà, dietro questa promessa si cela soprattutto un intento di totale distruzione. Quel che si intende imprimere nei ragazzi è un concetto pessimista della vita, addirittura valutata come realtà inutile, senza valore. Ecco che i ragazzi vengono incoraggiati ad eseguire ogni comando impartito dal curatore, senza la minima opposizione. Una raccomandazione, da parte dei curatori, verso i ragazzi prescelti, è di non lasciar insospettire parenti ed amici circa la loro reale condotta privata e il loro stato di soggezione mentale. Da qui la necessità di maggiore consapevolezza da parte dei ragazzi dell'eventualità di cadere vittime del tranello messo a punto da questi siti propagatori solo di morte. Un'urgenza dovuta anche alla situazione quasi di curiosità ed interesse che, da parte di alcuni giovani, potrebbe crearsi attorno ad una realtà nuova. Le informazioni e le giuste conoscenze dovrebbero essere fornite anche dai genitori, cui talvolta mancano la giusta percezione e consapevolezza circa queste pericolose realtà del Web (Manca, 2017).

Le vittime, al termine della giornata, dopo aver affrontato e superato le prove richieste, avvertono un senso di realizzazione e di riconoscimento che dà valore alla loro esistenza, proprio in presenza di una sfida che consenta di mettere in luce le loro abilità e capacità, sapendo che c'è qualcuno a cui rivolgersi per "chiedere protezione" e tenerli per mano nel caso in

cui scivolino. Questo supporto è simile al sostegno dei genitori e alla cura dei desideri del bambino (Dinakaral, 2018, 87s).

Dopo la Blue Whale si sta diffondendo, negli ultimi tempi, anche un'altra pericolosa sfida online: la cosiddetta Blackout Challenge (nota anche come Fainting Game o Choking Game) (Massaro, 2018), fenomeno che ha già portato alla morte diversi adolescenti. La sfida mira a dimostrare nel ragazzo valori come la sicurezza di sé, la capacità di superare i propri limiti, l'idea di doversi a tutti i costi divertire attraverso lo sballo, esprimendo anche il desiderio di fare qualcosa di alternativo rispetto alla routine quotidiana.

Diversamente dalla Blue Whale, questa sfida si esprime in un solo momento, attraverso la privazione dell'ossigeno, il più delle volte auto procurata con strangolamento. Obiettivo specifico non è morire, ma mettersi alla prova attraverso questo gesto estremo. Naturalmente un "gioco" così rischioso e macabro non sempre riesce bene e quindi, talvolta, si conclude tragicamente, con la morte di chi intraprende la sfida. È quanto accaduto al giovane *free climber* italiano Igor Maj. Per provocarsi l'assenza d'ossigeno, egli ha usato proprio una corda da montagna ed è morto soffocato.

Certi effetti drammatici, ancora una volta, nascono da una cattiva informazione circa i reali pericoli che si nascondono dietro giochi pericolosi e mortali, per cui sarebbe opportuna una sensibilizzazione dei giovani e degli adulti verso questi rischi derivanti da un uso scorretto e malinformato del Web.

Molti pareri discordi sulla reale esistenza di questi "nuovi" fenomeni stanno preoccupando studiosi per comprendere se tale allarmismo abbia un fondamento oppure no. Secondo Radford (2019), intorno a questi "giochi" ci sono poche prove che abbiano effettivamente causato suicidi o che esistano persino. Egli sostiene che quando si tratta di affermazioni straordinarie di cospirazioni e culti di morte online, è facile che il dolore e il panico morale prevalgano sul pensiero critico, per cui le prove del gioco Blue Whale a suo parere si basano per lo più su voci e congetture piuttosto che su prove concrete. Egli suggerisce come antidoto a queste voci una buona dose di pensiero critico, alfabetizzazione mediatica e scetticismo.

L'ANSA pubblica, il 31 ottobre del 2018, che una ragazza di 13 anni, di una città vicino Bari, è stata salvata dal tentativo di suicidio in conseguenza del Blue Whale Game. Le fonti riferiscono che la ragazza era coinvolta in tale gioco insieme ad altre quattro ragazze con cui aveva stretto amicizia in una chat room su Internet. «La polizia è riuscita a rintracciare i cinque e ha salvato la ragazza dal suicidio. La ragazza aveva raggiunto un livello molto avanzato del gioco, al termine del quale è previsto il suicidio. Foto e annunci del suo suicidio sono stati trovati nelle chat room. La polizia ha dichiarato che almeno 30 giovani hanno giocato la partita mortale in Italia negli ultimi sei mesi, principalmente ragazze» (Redazione ANSA, 2018).

L'allarme arriva anche dal procuratore generale Ferruccio De Salvatore, il quale ha asserito che il gioco ha comportato 50 azioni pericolose guidate da una «figura

virtuale che manipola i giovani al punto da indurli a compiere azioni estreme: camminare lungo le linee ferroviarie, bilanciarsi sul bordo delle cornici o attraversare strade e autostrade trafficate di notte» (Redazione ANSA, 2018). Nel 2017, l'ANSA riporta che sono stati segnalati diversi casi sospetti in Italia, la maggior parte in Lombardia, nella regione intorno a Milano.

Il bersaglio di questi giochi è il coinvolgimento di adolescenti e bambini piccoli, motivo per cui il panico si sta diffondendo tra i genitori e le autorità di tutto il mondo, al fine di verificarne la reale esistenza e attuazione, e per porre in atto delle strategie per arginare tale fenomeno che non ha nulla per cui essere considerato come un gioco.

La partecipazione a questi "giochi" comincia con il desiderio di popolarità, che rappresenta l'elemento distintivo di una società in cui prevale la ricerca della notorietà, tanto da indurre un soggetto a compiere azioni estreme, a "farsi tentare dalla morte", o addirittura a ricercare delle soluzioni, presenti in Internet, che possano aprirgli un ventaglio di alternative e di spettacolarizzazione massmediatica del gesto (Lancini, 2020a; 2020b).

L'agire dell'individuo, come figurante interattivo sempre connesso, si riduce ad essere attore e spettatore di se stesso e, quando lasciato solo, diviene incapace di riconoscere la propria vita reale e di fare i conti con la sua ombra, per cui, invece di guardare con spirito critico dentro se stesso, riesce solo a celarsi dietro la sua immagine virtuale e il suo profilo utente (Galgani, Ripa, 2018, 13s).

Conclusioni

In conclusione, le trasformazioni sociali hanno portato ad un minor peso analitico e minor pregnanza delle variabili macrosociali dell'integrazione e della regolazione, indicate da Durkheim e assunte nell'approccio sociologico tradizionale allo studio del suicidio.

In particolare, in ambito adolescenziale giovanile, sembrano assumere prevalenza atti suicidari imputabili a motivazioni individuali, sia per l'effetto di comportamenti prepotenti e persecutori, anche amplificati dalle possibilità di connessione della rete, sia per l'effetto di rinforzo a livello individuale dell'impulso suicidario, derivante dalla partecipazione alle comunità virtuali e online, a causa dell'universo della comprensione da questo offerto.

Maggiormente controverso, il caso del blue whale game, al di là della sua risonanza mediatica, quale caso di manipolazione e induzione al suicidio, agevolata dalle possibilità di connessione offerte dalla rete e conseguenti maggiori probabilità di contatto con un malintenzionato motivato al dominio di soggetti vulnerabili. Evidenza empirica della sua effettività, che non sia su base aneddotica, ovvero il limitato numero di casi accertati, non ci fornisce, in modo sufficiente, elementi che consentano di dare definizioni scientificamente rigorose di tale fenomeno.

Riferimenti bibliografici

- ADLER P.A., ADLER P. (2012), *Self-Injury in Cyberworld*, Contexts, America Sociological Association, Vol. 11(1), 59-61.
- ANTISERI D., PELLICANI L. (1995), *L'individualismo metodologico. Una polemica sul mestiere dello scienziato sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- ARCURI L. (1995), *Manuale di psicologia sociale*, Il Mulino, Bologna.
- BARBAGLI M. (2009), *Congedarsi dal mondo. Il suicidio in Occidente e in Oriente*, Il Mulino, Bologna.
- BARBAGLI M., COLOMBO A., SAVONA E. (2003), *Sociologia della devianza*, il Mulino, Bologna.
- BEARMAN P.S. (1991), *The Social Structure of Suicide*, in *Sociological Forum*, Vol. 6, No. 3, 501-524.
- BESNARD, P.H. (1987), *L'Anomie, ses usages et ses fonctions dans la discipline sociologique depuis Durkheim*, Presses Universitaires de France, Paris.
- BIRBAL R., MAHARAJH H.D., BIRBAL R., CLAPPERTON M., JARVIS J., RAGOONATH A., UPPALAPATI K. (2009), *Cyber-suicide and the Adolescent Population: Challenges of the future?*, *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, No.21(2), pp. 151-159.
- BONANOMI G., PILLA F. (2018), *Prontuario per genitori di nativi digitali: 100 domande e risposte su tecnologia e genitorialità*, Ledizioni, Milano.
- CANNATACI J., FALCE V., PELLICINO O. (a cura di) (2020), *Legal Challenges of Big Data*, Elgar, UK-USA.
- CIPOLLA C. (1997), *Epistemologia della tolleranza*, 5 voll., FrancoAngeli, Milano.
- CRESPI F., JEDLOWSKI P., RAUTT R. (2009), *La sociologia. Contesti storici e modelli culturali*, Laterza, Roma.
- DINAKARLAL A.F. (2018), *Impact of mentoring in social work education*, in *Loyola Journal of Social Sciences*, Vol. XXXII, No. 1, Jan-Jun, 85-97.
- DINAKARLAL A.F., LOKESHA M.U. (2018), *Impact of mentoring in social work education*, *Loyola Journal of Social Sciences*, Vol. XXXII, No.1, Jan- Jun, pp. 85-97.
- DOUGLAS J.D. (1967), *The Social Meanings of Suicide*, Princeton Univ. Press, Princeton.
- DROGE A.J., TABOR J.D. (1992), *A noble death. Suicide and martyrdom among christians and jews in antiquity*, San Francisco, Calif., Harper.
- DURKHEIM É. (1906), "La détermination du fait moral", in «Bulletin de la Société Française de Philosophie», VI.
- (1977), *Il suicidio*, in É. Durkheim, *Il suicidio - L'educazione morale*, Utet, Torino.
- (1996), *Le regole del metodo sociologico*, Editori Riuniti, Roma.
- FILIPPINI A., POMILLA A. (2012), *Bullismo e rischio di suicidio in adolescenza. Un contributo sperimentale*, in *Focus Minori*, anno 3, Marzo, n. 1.
- FLORINDI E., (2017), *Bulli 2.0. Bullismo e cyberbullismo. Evoluzione di un fenomeno e possibili rimedi*, Reggio Emilia, Imprimatur.
- FONDAZIONE INTERNAZIONALE MENARINI (2017), *Cyberbullismo e abuso di sostanze sono fattori di rischio di suicidio tra gli adolescenti*, in <https://www.fondazione-menarini.it/Home/Eventi/Convegno-Internazionale-di-Suicidologia-e-Salute-Pubblica-Giornata-Mondiale-per-la-Prevenzione-del-Suicidio-XV-Edizione/Comunicato-Stampa>, 19/05/2019.
- FRATINI A., HEMER S.R. (2020), *Broadcasting Your Death Through Livestreaming: Understanding Cybersuicide Through Concepts of Performance*, *Cult Med Psychiatry*, No. 44, pp. 524-543.
- GALGANI F., RIPA G. (2018), *L'era della simulazione ovvero l'oscuro desiderio di essere sempre connessi: Pericoli potenziali e reali che la "connessione virtuale" porta con sé*, E-book.
- GALIMBERTI C., RIVA G. (1997), *La comunicazione virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale*, Guerini associati, Milano.
- GELASE D. (2011), *Relazione sociale*, in C. Cipolla (a cura di), *I concetti fondamentali del sapere sociologico*, FrancoAngeli, Milano.
- GOFFMAN E. (1963), *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- GUIDUCCI R. (2001), *Émile Durkheim. Studio di sociologia*, Biblioteca Univ. Rizzoli, Rimini.
- HABERMAS J. (1975), *Legitimation Crisis* by Jürgen Habermas, Beacon Press, Boston.
- INDERBITZIN M., BATES K.A., GAINET R.R. (2016), *Deviance and Social Control: A Sociological Perspective*, Sage Publications.
- JEDLOWSKI P. (2010), *Il mondo in questione. Introduzione alla storia del pensiero sociologico*, Carocci editore, Roma.
- JOHNSON B.D. (1965), *Durkheim's one cause of suicide*, *Am. Sociol. Rev.*, 30(6), 875-86.
- JOHNSTONE M.J. (2015), *Bioethics: A Nursing Perspective, 6th edition*, Elsevier /Churchill Livingstone.
- LANCINI M. (2020a), *Introduzione*, in LANCINI M. (a cura di), *Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Cortina Raffaello, Milano.
- (2020b), *Cosa serve ai nostri ragazzi: I nuovi adolescenti spiegati ai genitori, agli adulti*, UTET, Milano/ De Agostini, Novara.
- LE BON G. (1895), *Psicologia delle folle*, Tea editore, Milano.
- LIVINGSTONE S., HADDON L., VINCENT J., MASCHERONI G., ÓLAFSSON K. (2014), *Net Children Go Mobile: The UK Report*, London School of Economics and Political Science, London.
- MANCA M. (2014), *Cyberbullismo e istigazione al suicidio*, in <https://www.adolescenza.it/bullismo-e-cyberbullismo/cyberbullismo-e-istigazione-al-suicidio/>, 19/05/2019.
- (2017), *Cos'è il Blue Whale Game e come funziona?*, in <https://www.adolescenza.it/sos/sos-genitori-adolescenti/cose-il-blue-whale-game-e-come-funziona/>, 19/05/2019.
- (2019), *Vittime di cyberbullismo, 1 su 10 tenta il suicidio*, in <http://adolescenza.blogautore.espresso.repubblica.it/2016/04/05/vittime-di-cyberbullismo-1-su-10-tenta-il-suicidio/>, 19/05/2019.
- MASSARO B. (2018), *Black-out challenge: come funziona il "gioco" che ha ucciso Igor Maj*, in <https://www.panorama.it/news/cronaca/black-challenge-come-funziona-il-gioco-che-ha-ucciso-igor-maj/>, 25/05/2019.
- MCNEAL R.S., KUNKLE S.M., SCHMEIDA M. (a cura di) (2018), *Cyber Harassment and Policy Reform in the Digital Age: Emerging Research and opportunities*, IGI Global, USA.
- MONGARDINI C. (2011), *Elementi di sociologia. Temi e idee per il XXI secolo*, McGraw-Hill Education, New York.
- MULLIN G. (2019), *CHILLING CHALLENGE. What is the Blue Whale suicide game and how many deaths are linked to the challenge?*, in <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/>, 15/10/2019.
- NEVA M. (2003), *Disagio giovanile e suicidio*, Paoline Editoriale Libri, Milano.
- PAOLETTI G. (2002), *Il quadrato di Durkheim. La definizione del legame sociale e i suoi critici*, in M. Rosati, A. Santambrogio (a cura di), *Durkheim, contributi per una rilettura critica*, Meltemi, Roma.
- PARSI M.R. (2017), *Generazione H. Comprendere e riconnettersi con gli adolescenti sperduti nel web tra Blue whale, Hikikomori e sexting*, PIEMME, Milano.
- PASOLINI C. (2018), *Cyberbullismo, sette adolescenti su dieci non chiedono aiuto*, in https://www.repubblica.it/cronaca/2018/02/06/news/sette_bambini_su_dieci_non_denunciano_agli_adulti_di_essere_vittima_di_cyberbullismo-188160004/, 19/05/2019.
- PHILLIPS J.G., MANN L. (2019), *Suicide baiting in the internet era*, *Computers in Human Behavior*, No. 92, pp. 29-36.

- RADFORD B. (2019), *The "Momo Challenge" And The "Blue Whale Game": Online Suicide Game Conspiracies*, in https://skepticalinquirer.org/exclusive/the_momo_challenge_and_the_blue_whale_game_online_suicide_game_conspiracies/, 15/10/2019.
- REDAZIONE ANSA (2018), *Blue whale girl, 13 anni, salvata dal suicidio*, in http://www.ansa.it/english/news/general_news/2018/10/31/blue-whale-girl-13-saved-from-suicide_ceae27f7-8940-4996-8ec3-5a7c89c9a881.html, 10/10/2019.
- ROSSETTI A. (2018), *La prevenzione di bullismo e cyberbullismo parte dalla famiglia*, in <https://www.mamamo.it/educazione-digitale/la-prevenzione-di-bullismo-e-cyberbullismo-parte-dalla-famiglia/>, 18/05/2019.
- ROSSI A. (2017), *Blue whale, ecco tutte le 50 regole del "gioco" dell'orrore*, in <http://www.ilgiornale.it/news/cronache/blue-whale-ecco-tutte-50-regole-gioco-dellorrore-1397469.html>, 18/05/2019.
- ROSSOW A. (2018), *Cyberbullismo portato a un livello completamente nuovo: partecipa alla "Blue Whale Challenge"*, in <https://www.forbes.com/sites/andrewrossow/2018/02/28/cyberbullying-taken-to-a-whole-new-level-enter-the-blue-whale-challenge/#3ae11acd2673>, 18/10/2019.
- SAPONARO A., PROSPERI G. (2018), *Devianza on-line e controllo sociale. Una proposta di cyber-street-education*, in A. Saponaro (a cura di), *La Devianza 2.0 reloaded. Mutamenti sociali e comportamenti devianti*, collana Criminologia e Vittimologia, vol. 4, pp. 85-118, Aracne, Roma.
- SHARMA D. (2020), *How to Recruit, Incentivize and Retain Millennials*, SAGE, USA.
- VAIRA M. (2015), *La società suicidogena*, in http://www.circoloinquieti.it/wp-content/uploads/2015/09/civetta_05_15_lr.pdf, 20/10/2019.
- VERMA A. (2017), *A Girl's Suicide: Blue Whale Challenge*, Kdp Print Us.
- WRAT M., COLEN C., PESCOLIDO B. (2011), *The Sociology of Suicide*, *Annual Review of Sociology*, 37:1, 505-528.