

L'USO DEI SOCIAL MEDIA FRA I GIOVANI

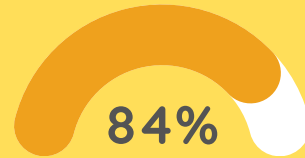
DATI 2022

I CONTATTI ON LINE TRAMITE SOCIAL MEDIA AUMENTANO CON L'ETA'

La percentuale di ragazzi che ha contatti on-line frequenti - quasi tutti i giorni o più - con amici stretti, amici di un gruppo allargato, amici conosciuti tramite internet e altre persone (es. familiari), aumenta con l'età, con percentuali simili tra 13-enni e 15-enni, e più alte nei 17-enni.



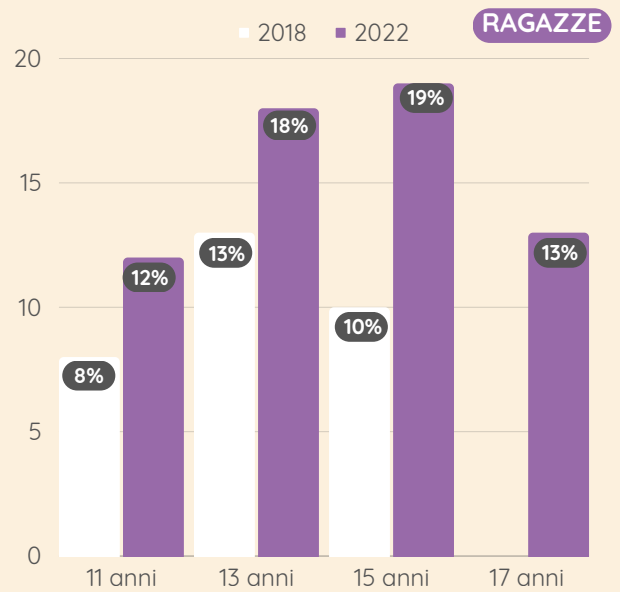
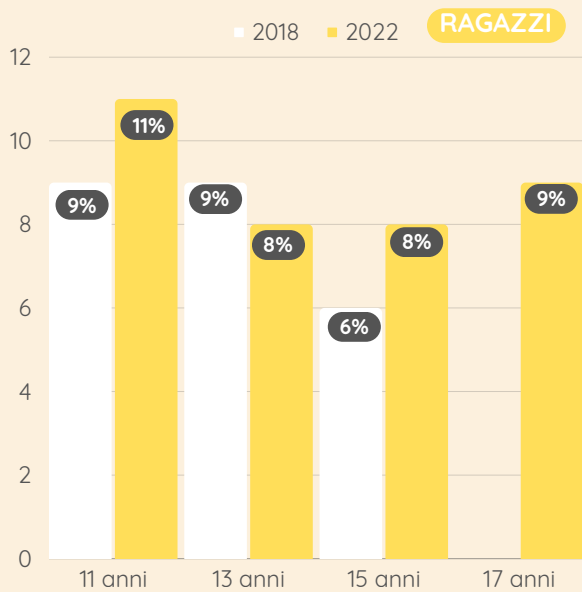
58%
Quota di 11-enni che ha contatti frequenti on-line con amici stretti



84%
Quota di 17-enni che ha contatti frequenti on-line con amici stretti

QUANTI GIOVANI VENETI FANNO UN USO PROBLEMATICO DEI SOCIAL MEDIA*?

Uso problematico dei Social Media (SM) in presenza di minimo 6 tra i seguenti: ansia di accedere ai SM; volontà di passare sempre più tempo online; sintomi d'astinenza offline; fallimento nel controllo del tempo speso sui SM; trascurare altre attività quotidiane; liti con i genitori a causa dell'uso; problemi con gli altri a causa dell'uso; mentire ai genitori e a altri sul tempo speso sui SM; usare i SM per scappare da sentimenti negativi



FATTORI CHE AUMENTANO L'USO PROBLEMATICO DEI SOCIAL MEDIA



Binge drinking



Sentirsi soli



Peggior percezione della salute fisica e/o mentale



Fumare

FATTORI CHE DIMINUISCONO L'USO PROBLEMATICO DEI SOCIAL MEDIA



L'età

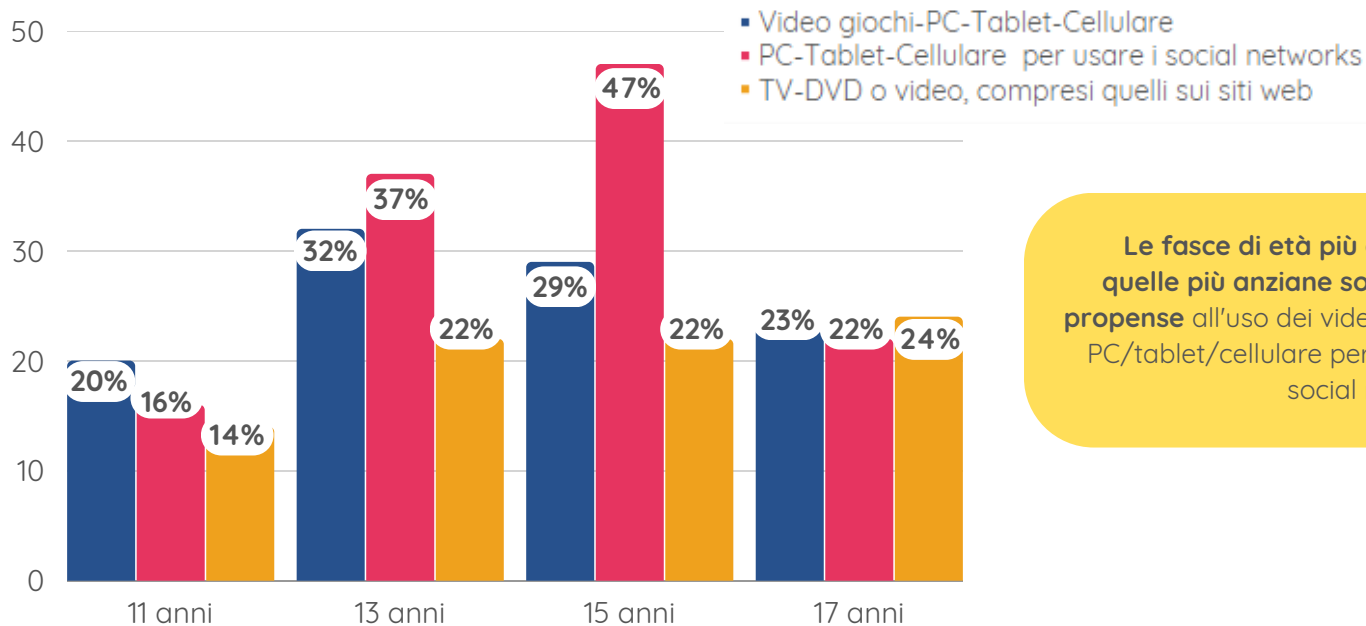


Parlare dei propri problemi con la famiglia



Attività fisica (almeno 3 volte a settimana)

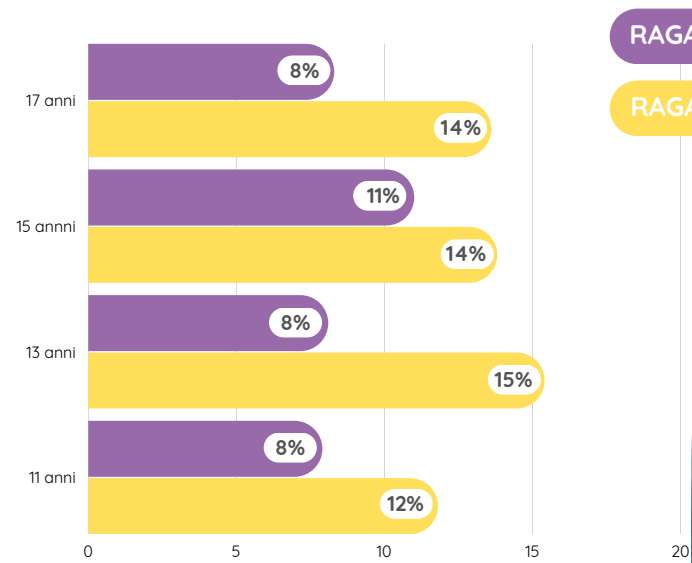
STUDENTI CHE TRASCORRONO PIÙ DI DUE ORE AL GIORNO UTILIZZANDO COMPUTER O TABLET, GIOCANDO AI VIDEOGIOCHI O GUARDANDO LA TV.



Le fasce di età più giovani e quelle più anziane sono meno propense all'uso dei videogiochi e PC/tablet/cellulare per stare sui social networks.

I RAGAZZI TRASCORRONO PIU' TEMPO AI VIDEOGIOCHI DELLE RAGAZZE

Percentuale di ragazzi che dedicano almeno 4 ore ai videogiochi in un giorno in cui giocano, per età e per genere



PER APPROFONDIRE SCANSIONA IL QR CODE E LEGGI IL REPORT COMPLETO

