



## ***Cronaca - Giovani e Covid, come sono andate le cose online?***

**Roma - 22 apr 2021 (Prima Pagina News) La vita dei ragazzi alle prese con le restrizioni per la pandemia.**

Senza ombra di dubbio si potrebbe dire che i giovani, nella fascia d'età adolescenziale, siano stati i più colpiti dalla pandemia. Soprattutto in ambito sociale: si sono azzerate le occasioni di aggregazione e con la chiusura delle scuole si è detto addio ad uno dei punti principali per un ragazzo in piena crescita. Quindi, se le abitudini sono cambiate un po' per tutti, nel caso dei giovani si può parlare anche di un autentico stravolgimento, probabilmente destinato a perdurare anche nel periodo post pandemico. Ma dove bazzicano di più i giovani connessi? Anzitutto va segnalata una crescita per quel che riguarda il gioco online, che è stato l'autentico protagonista della pandemia. Ma le fasce d'età più giovani si sono interessati anche ad altre modalità, come ad esempio le slot machine online, che hanno registrato una impennata nelle ricerche degli utenti nei mesi di aprile e novembre 2020. Poi, come è ovvio, i social hanno fatto la differenza. Facebook ha aumentato le interazioni ma i più utilizzati risultano essere Whatsapp (91%), Instagram (84.1%) e TikTok, autore del primo, grande balzo in avanti proprio nella prima fase di Covid-19 (55%). Altre piattaforme ben presto diventate di largo consumo sono state Twitch, nel 17,60%. Infine Discord, utilizzata dal 16,20% del campione analizzato essendo una piattaforma sfruttata principalmente nell'ambito degli eSports, come chat vocale. La vita dell'universo giovanile ha subito una svolta trasferendosi, forse definitivamente, nel mondo online e digitale. Tale considerazione viene confermata anche da uno studio condotto dalla associazione no profit Social Warning. I dati emersi sono tutt'altro che incoraggianti. In un anno, da febbraio 2020 a febbraio 2021, il tempo online è raddoppiato per i giovani. Molto ha influito la didattica digitale integrata ma tra i 12 e i 16 generalmente si resta connessi via web per oltre le canoniche ventiquattro ore di una giornata, per giunta senza alcun controllo da parte dei genitori. A questo si deve aggiungere che, nonostante un sostanziale aumento del tempo passato online, non c'è stato nessun miglioramento nella regolamentazione delle piattaforme. Un universo virtualizzato ha comportato effetti negativi della più diversa fattispecie. Anzitutto sul fronte dell'attenzione, che risulta parecchio diminuita al di sotto dei già bassi standard registrati nella generazione Z. Nei ragazzi è scesa addirittura a sette secondi. Il 15% dei giovani inoltre ha dichiarato di essere stato vittima di cyberbullismo, revenge porn e adescamenti online.

*(Prima Pagina News) Giovedì 22 Aprile 2021*