



Fundacja
Pozytywnej Profilaktyki



Narodowy Instytut Wolności
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Janusz Sierosławski
Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa

Uzależnienia behawioralne wśród młodzieży szkolnej

SAMORZĄD, NGO, SZKOŁA – WSPÓŁPRACA DLA JAKOŚCI. 2.0

OPOLE, 3 WRZEŚNIA 2020

Zadanie publiczne jest współfinansowane ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych, będących w dyspozycji **Ministra Zdrowia**, w ramach konkursu przeprowadzonego przez **Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii**

Przeprowadzenie konferencji w formie on-line jest możliwe dzięki finansowaniu przez **Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego** w ramach Programu Wsparcia Doraźnego Organizacji Pozarządowych w Zakresie Przeciwdziałania COVID-19

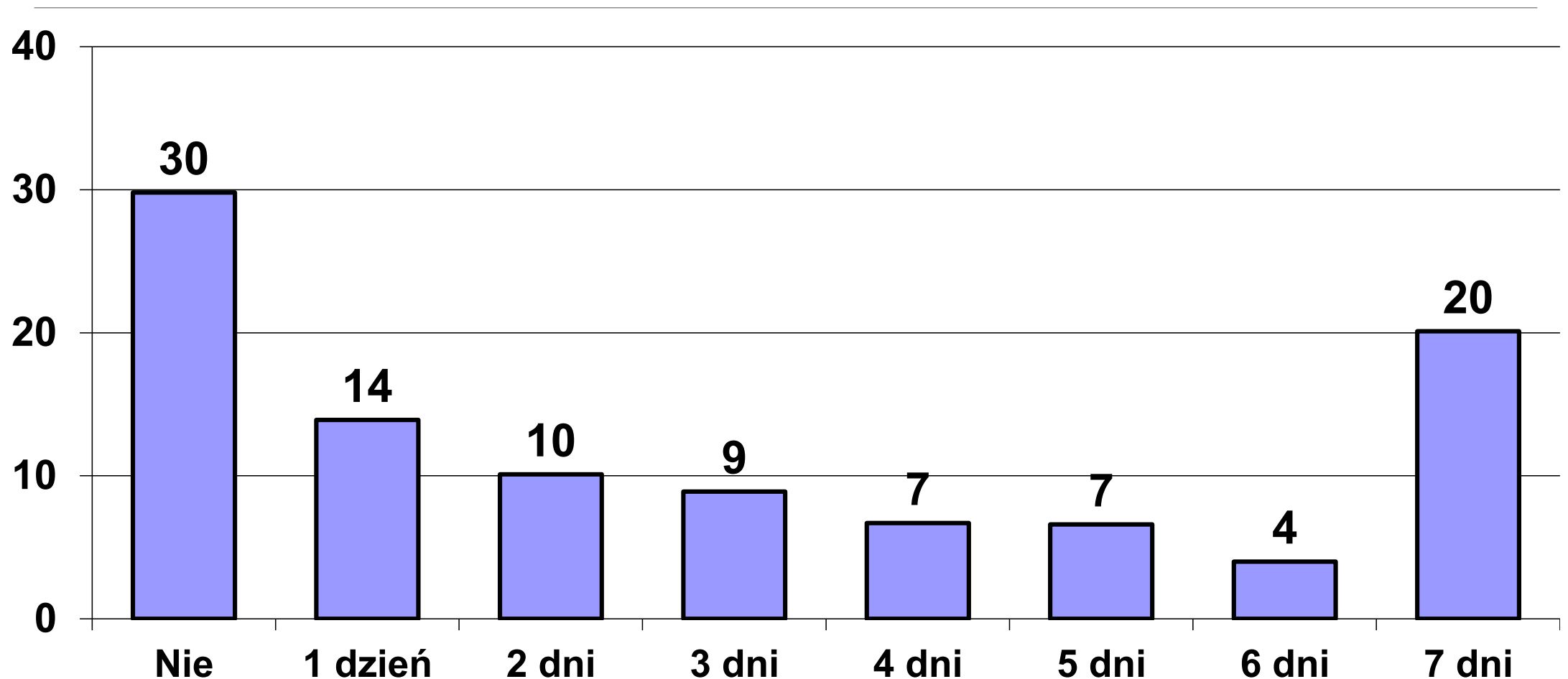
Wprowadzenie

- Badania problemu hazardu i innych uzależnień behawioralnych w Polsce podjęto stosunkowo niedawno – obecne stulecie
 - Badania prób reprezentatywnych młodzieży szkolnej
 - Badania prób reprezentatywnych mieszkańców naszego kraju (wiek 15 lat i więcej)
 - Badania metodami jakościowymi
- Dane z Europejskiego Programu Badań Szkolnych na Temat Alkoholu i Narkotyków (European School Survey Project on Alcohol and Drugs – ESPAD) ostatnie badanie w 2019 r. (program realizowany co 4 lata od 1995 r.)

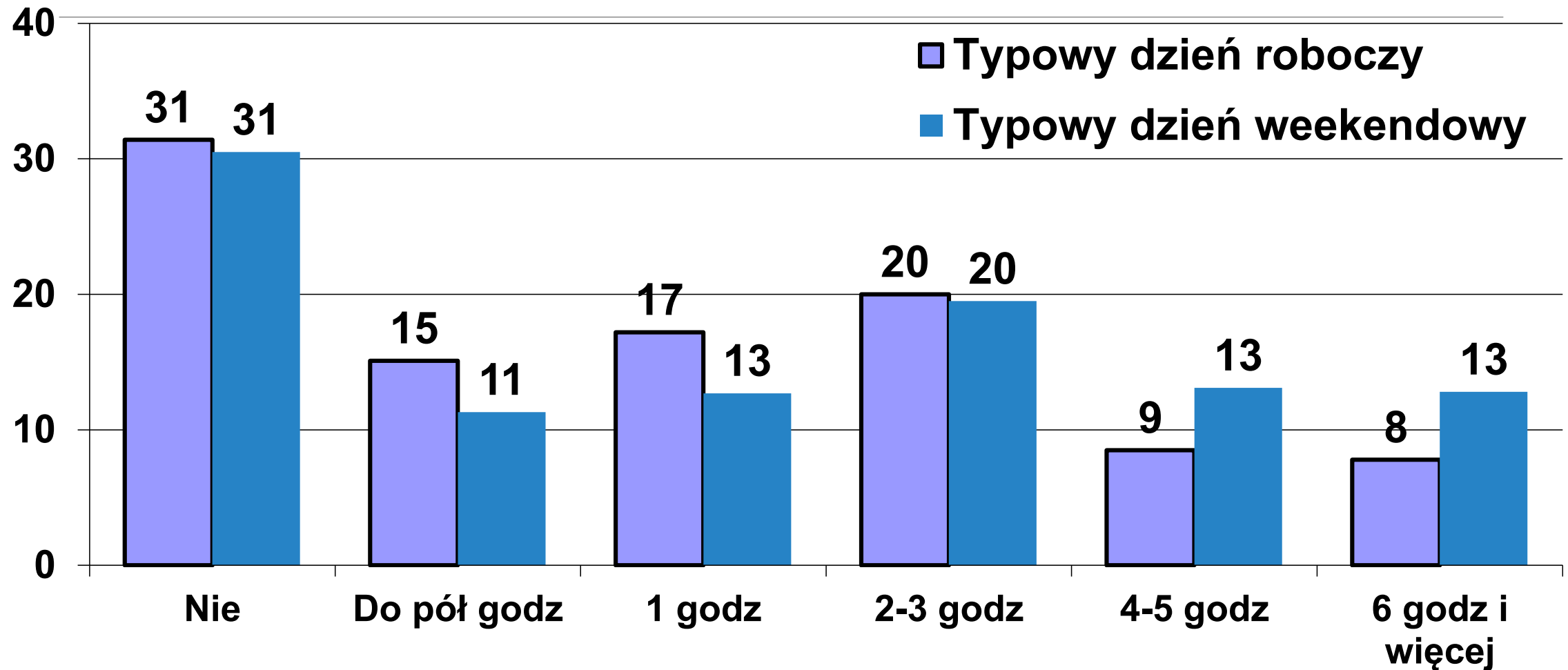
Metoda

- Populacja – uczniowie III klas gimnazjów (wiek 15-16 lat) oraz II klas szkół ponadgimnazjalnych (wiek 17-18 lat)
- Próba – ogólnopolska losowa próba klastrowa (losowano klasy szkolne), w 2015 r. z doreprezentacją województwa opolskiego oraz Kędzierzyna-Koźła, natomiast w 2019 r. tylko dane ogólnopolskie
- W badaniu zastosowano wystandaryzowany kwestionariusz do samodzielnego wypełniania przez uczniów
- Badanie realizowane audytoryjnie w klasach szkolnych przez ankieterów spoza sytemu oświaty

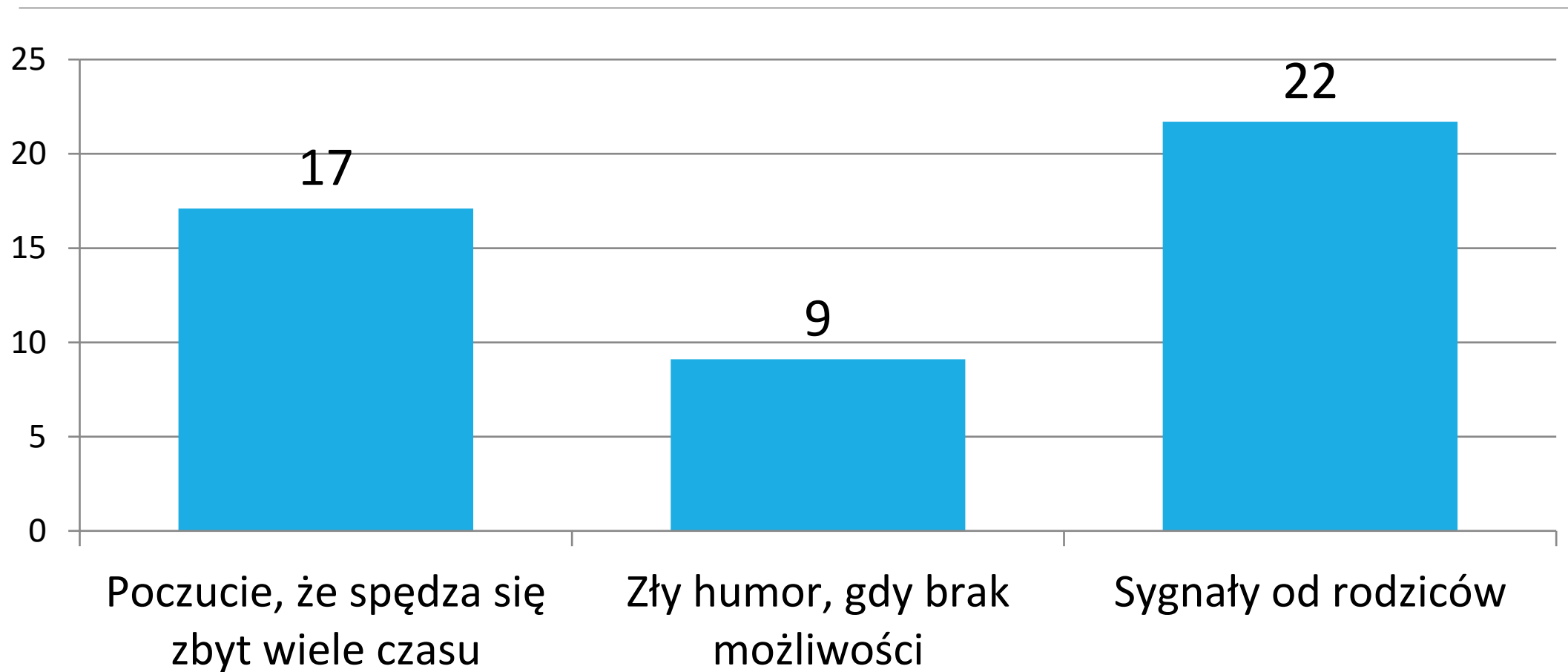
Liczba dni spędzony na grach na urządzeniach elektronicznych w czasie ostatnich 7 dni (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



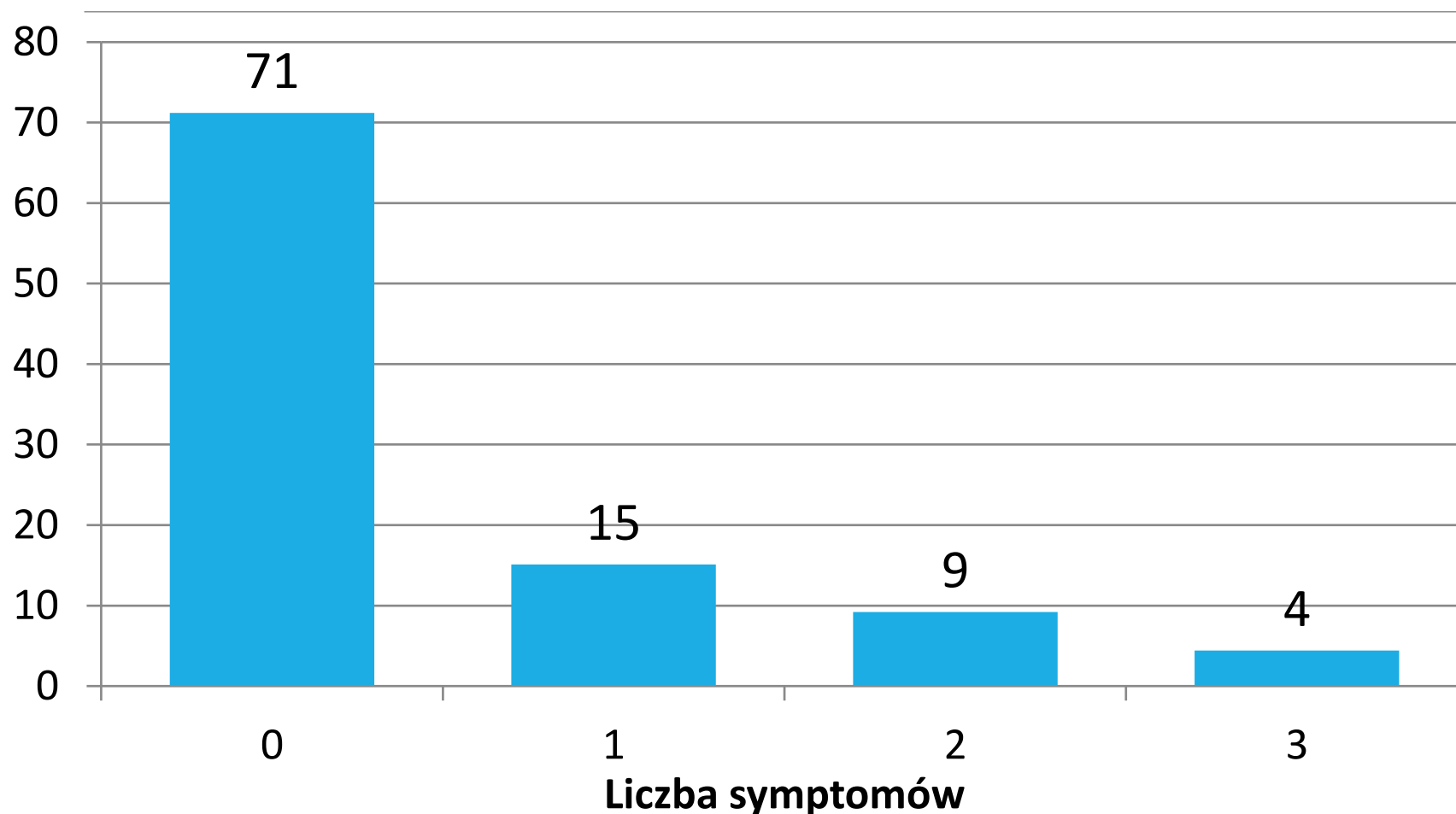
Liczby godzin spędzonych na grach na urządzeniach elektronicznych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



Symptomy nadmiernego korzystania z gier na urządzeniach elektronicznych, takich komputer, smartfon, konsola (odsetki badanych wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



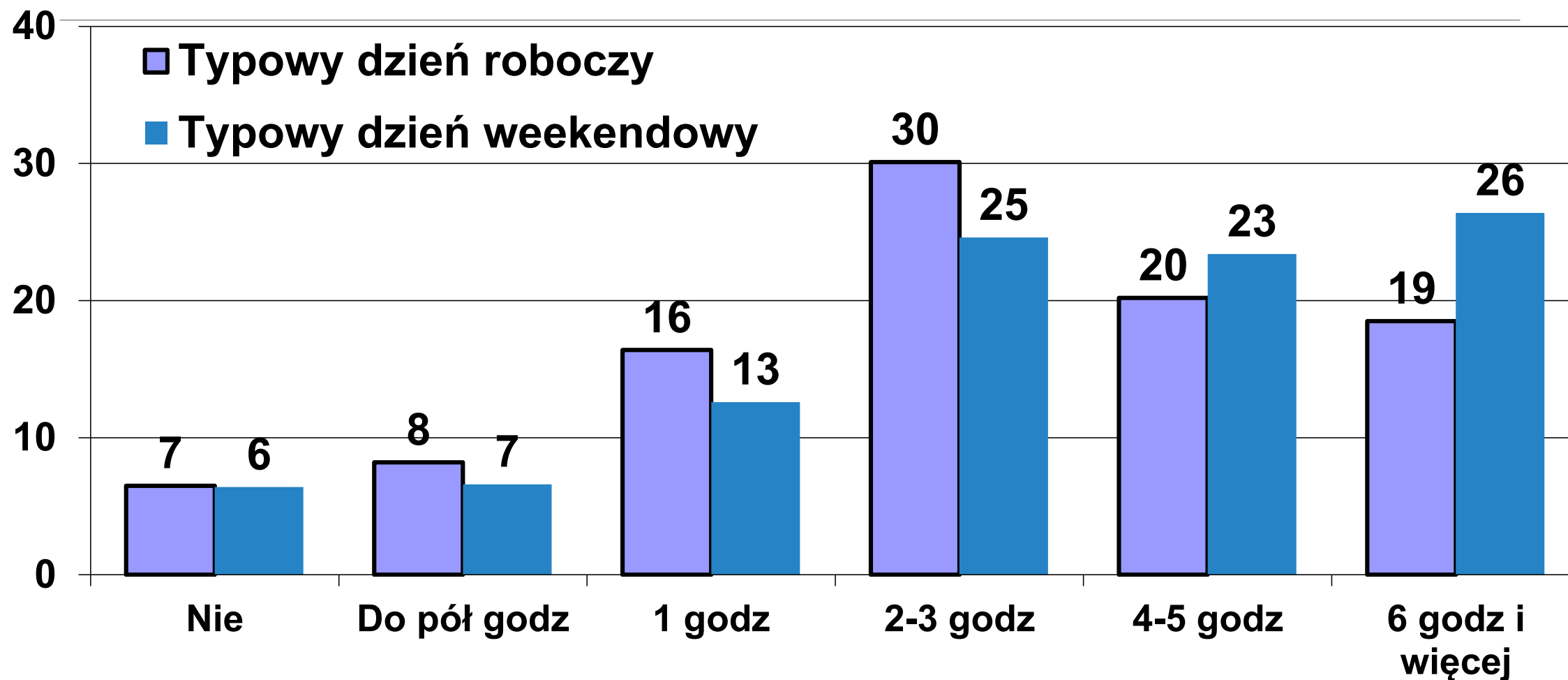
Problemowe korzystanie z gier na urządzeniach elektronicznych (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



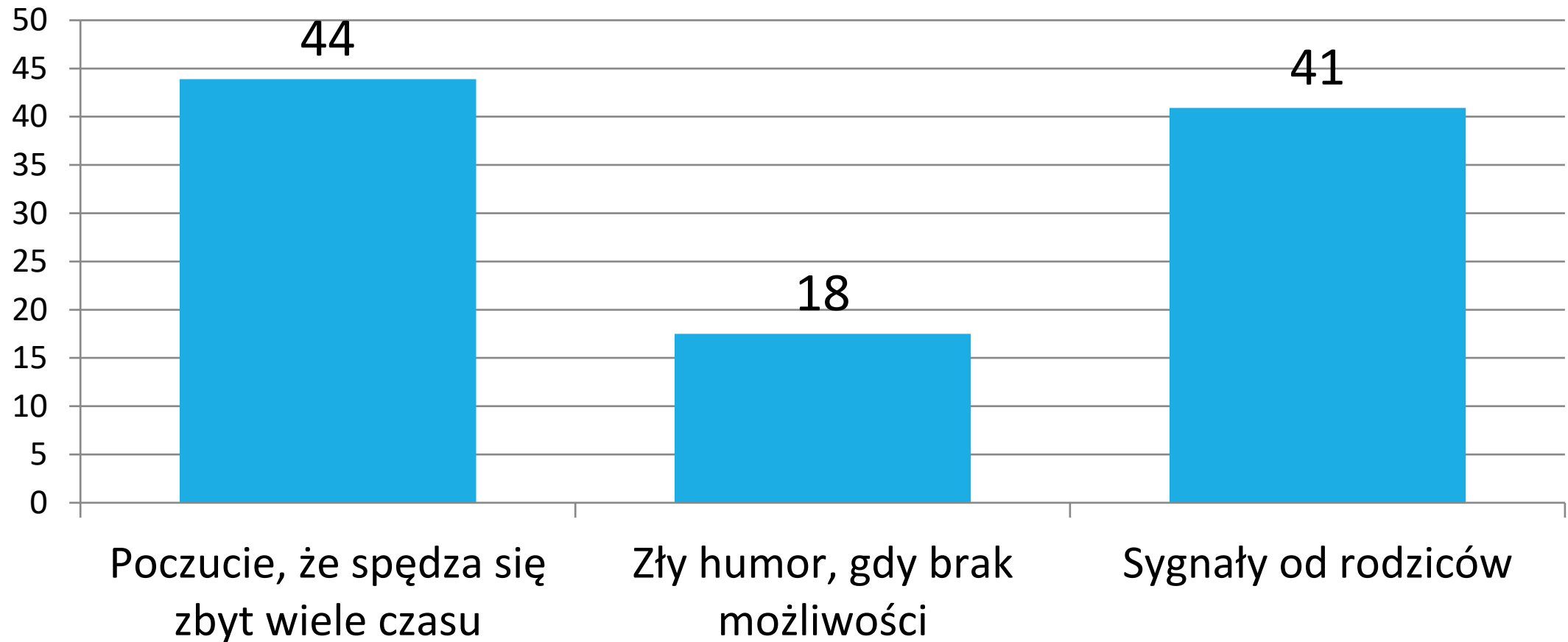
Symptomy:

- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

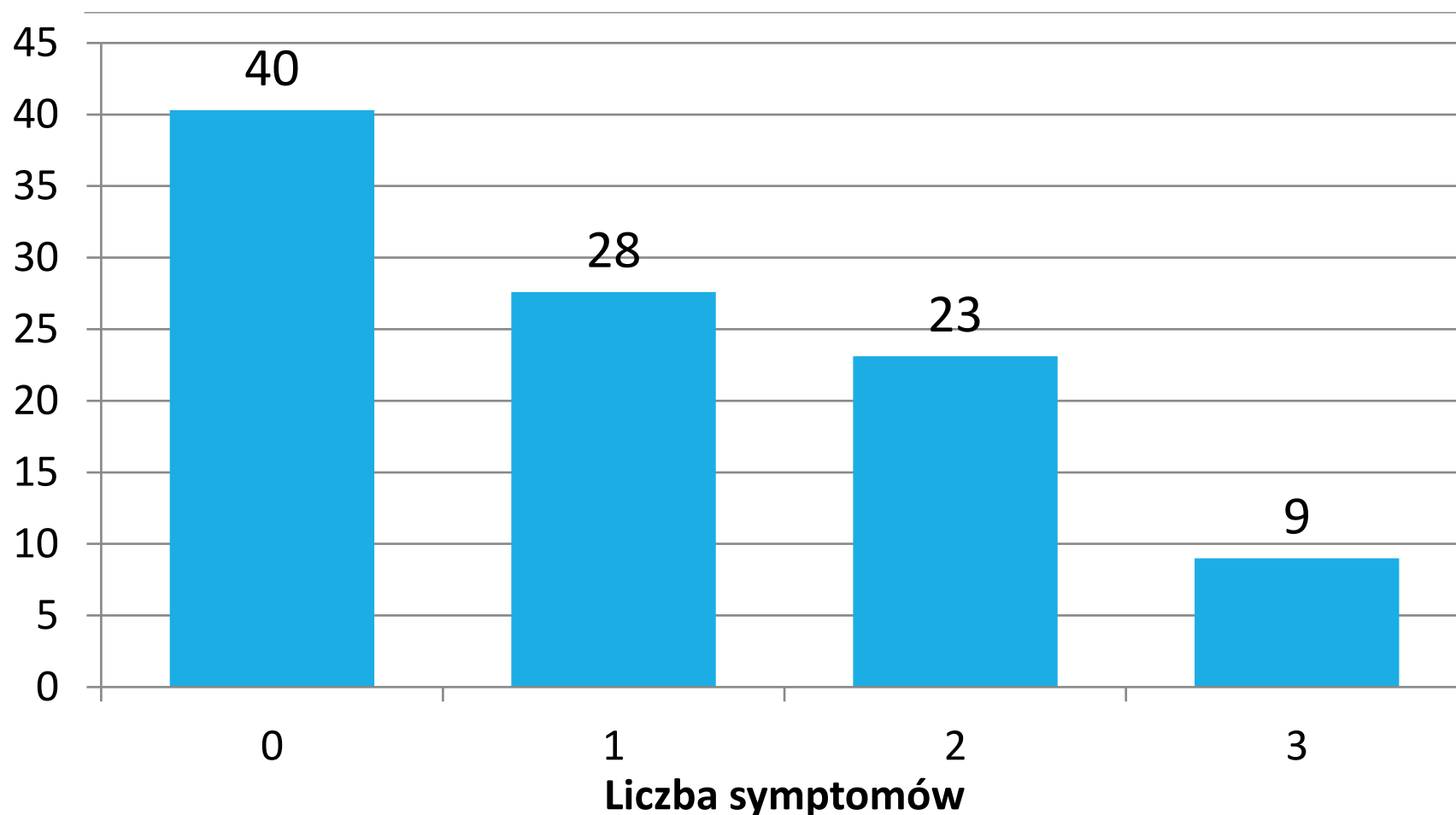
Liczby godzin spędzonych na korzystaniu z mediów społecznościowych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



Symptomy nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych, takich jak Twitter, Facebook, Skype (odsetki badanych wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



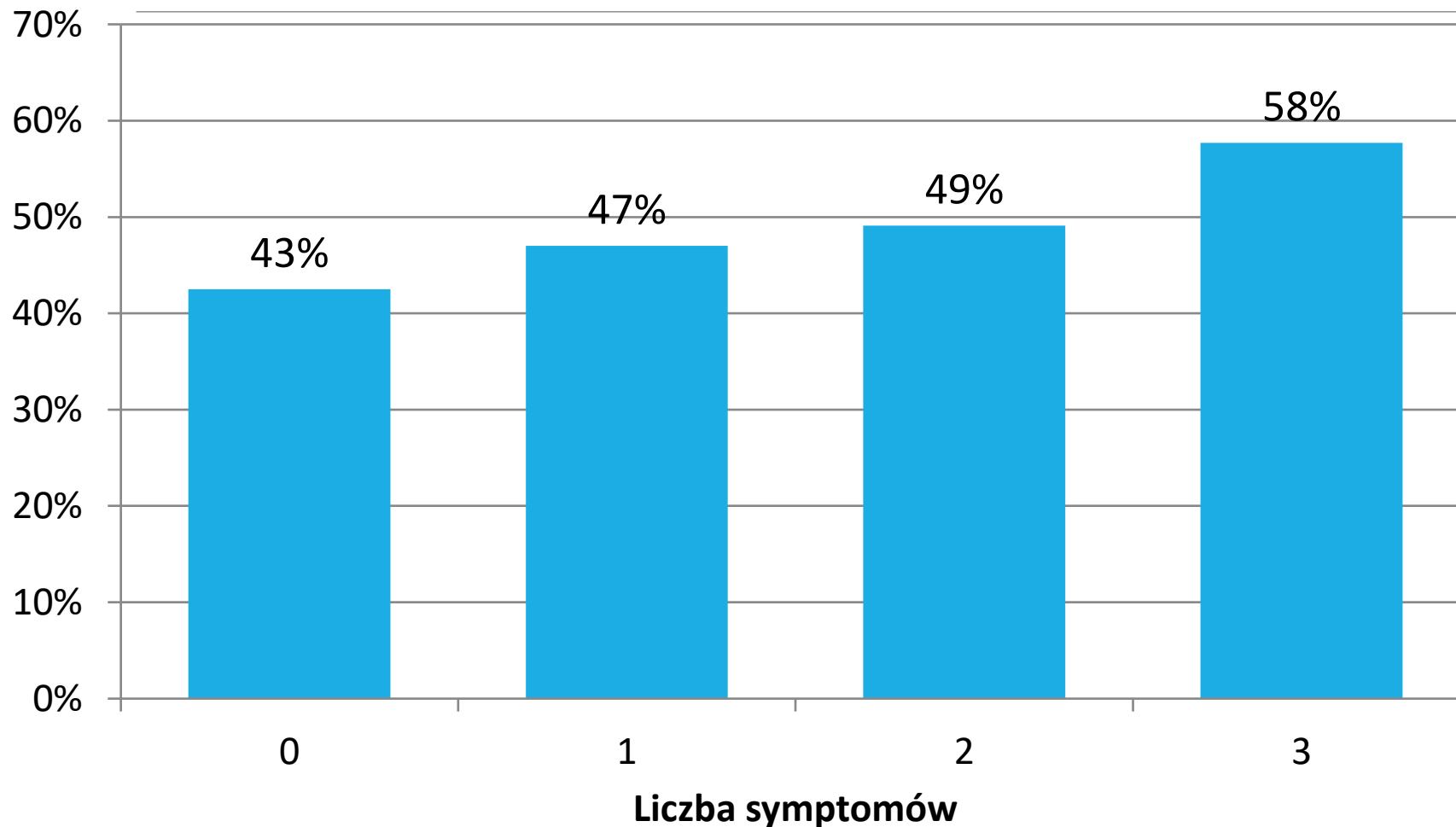
Problemowe korzystanie z mediów społecznościowych (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Polska 2019 r.



Symptomy:

- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

Picie napojów alkoholowych w czasie ostatnich 30 dni według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)



Symptomy:

- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

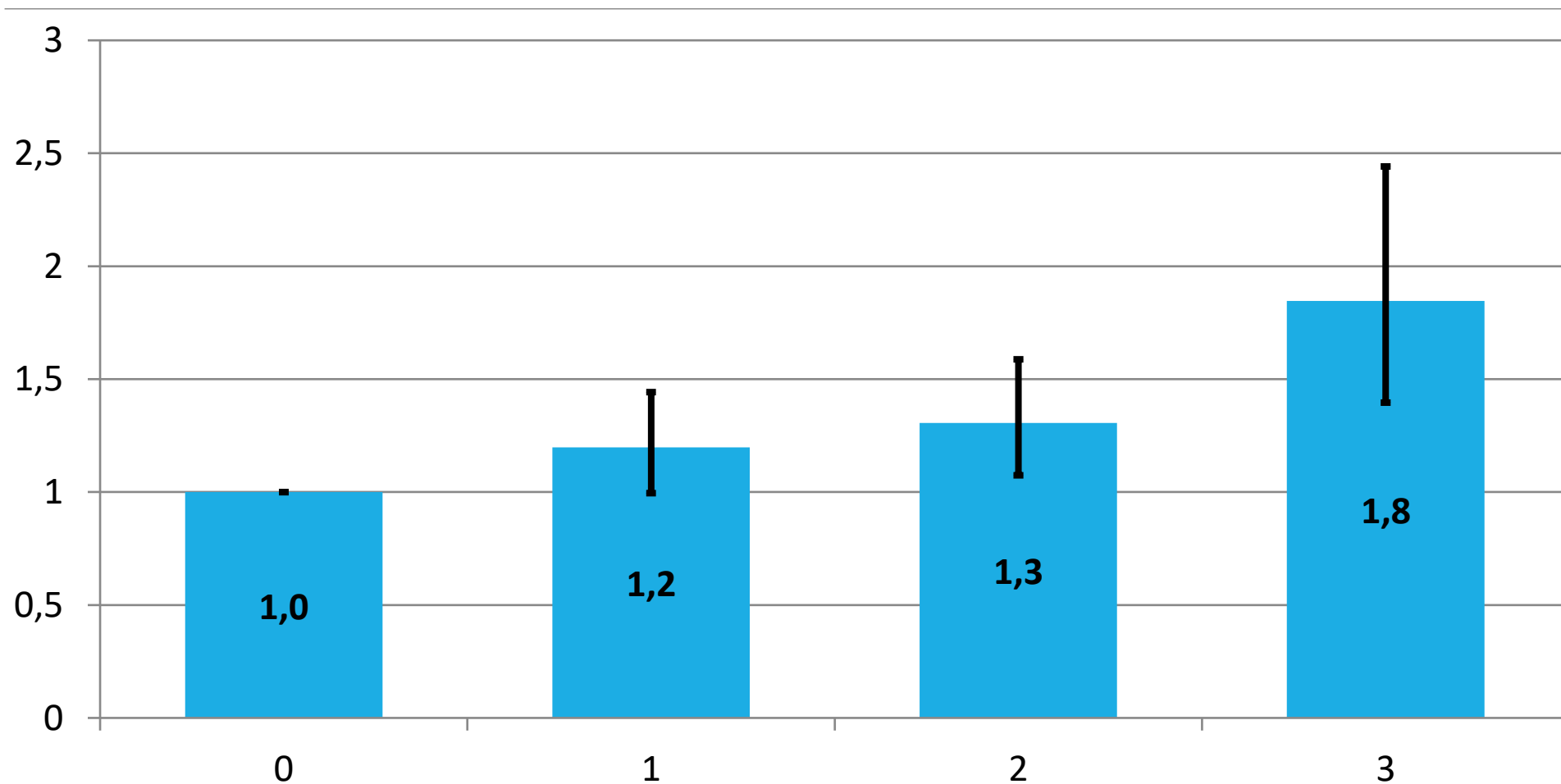
Pearson

Chi-Square = 21,385

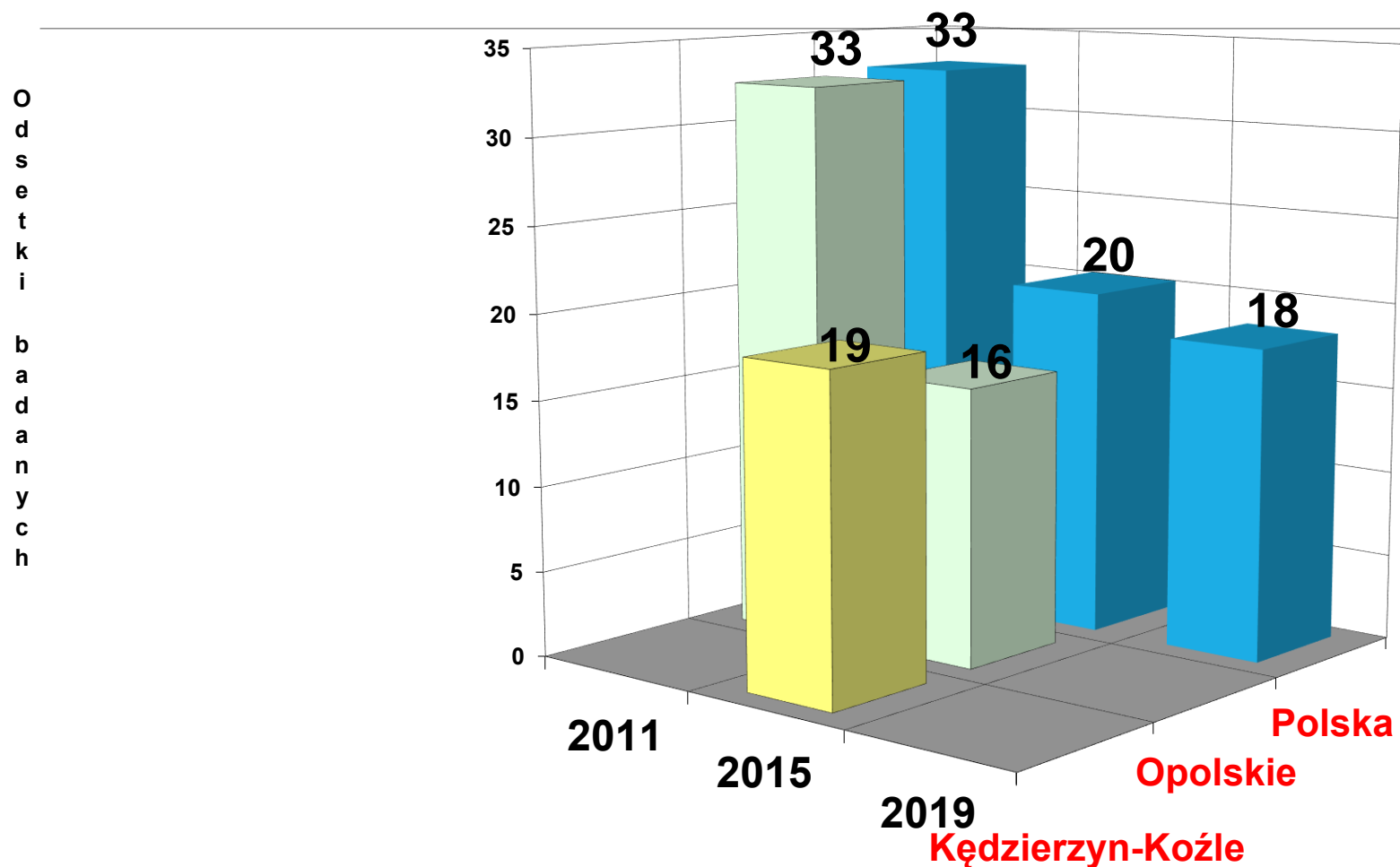
p = 0,000

Cramer's V = 0,088

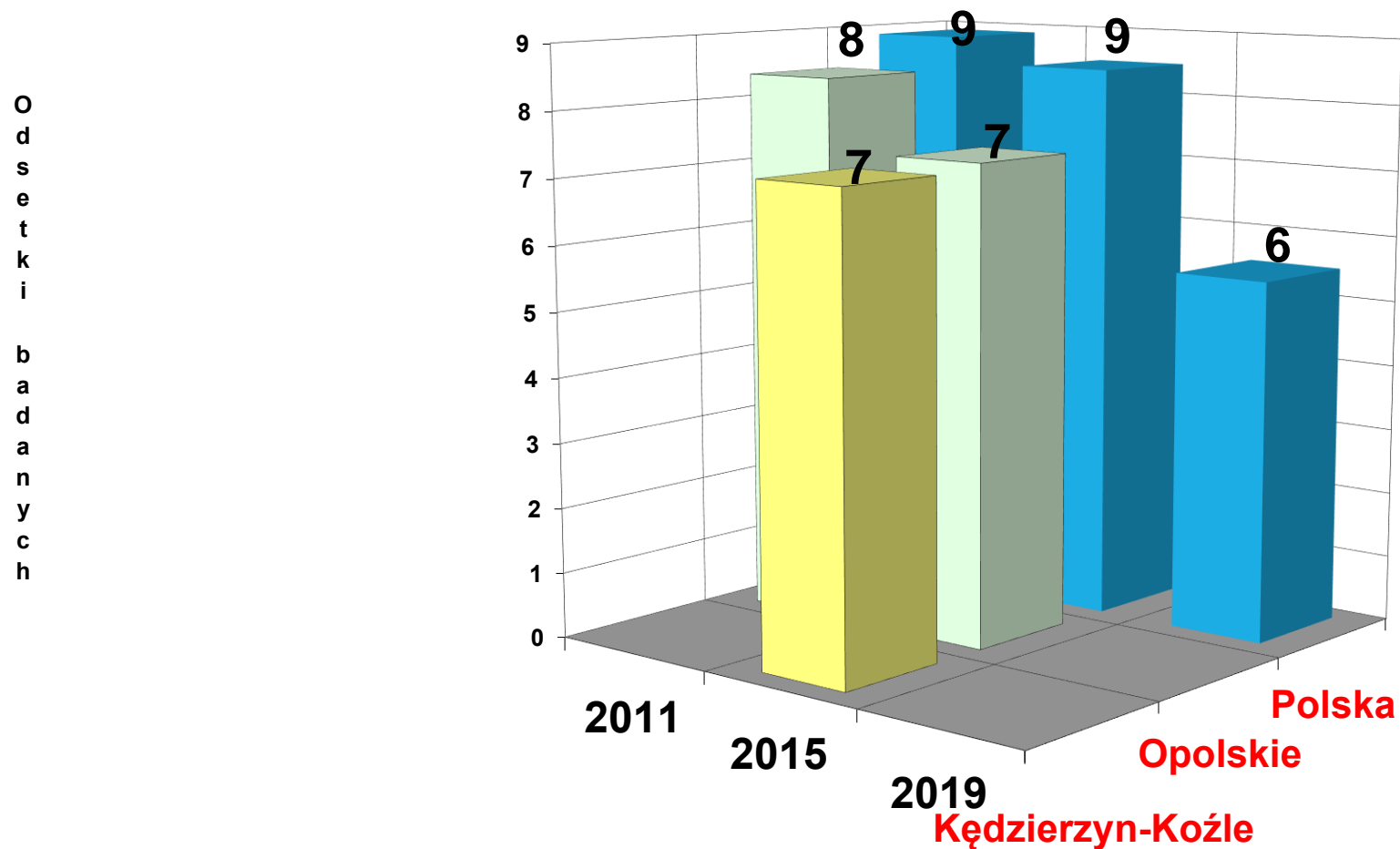
Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)
(regresja logistyczna – iloraz szans)



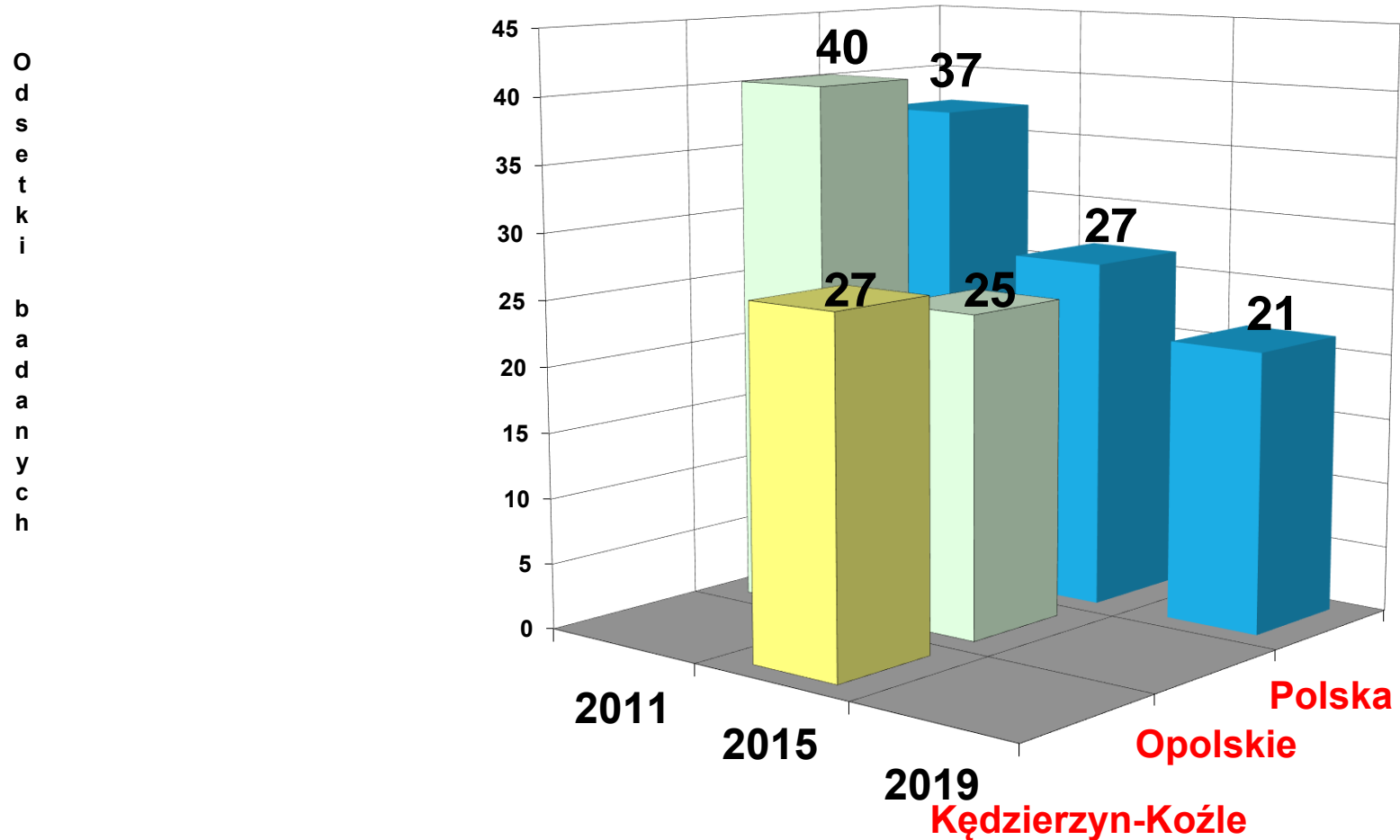
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe kiedykolwiek w życiu:



Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem:



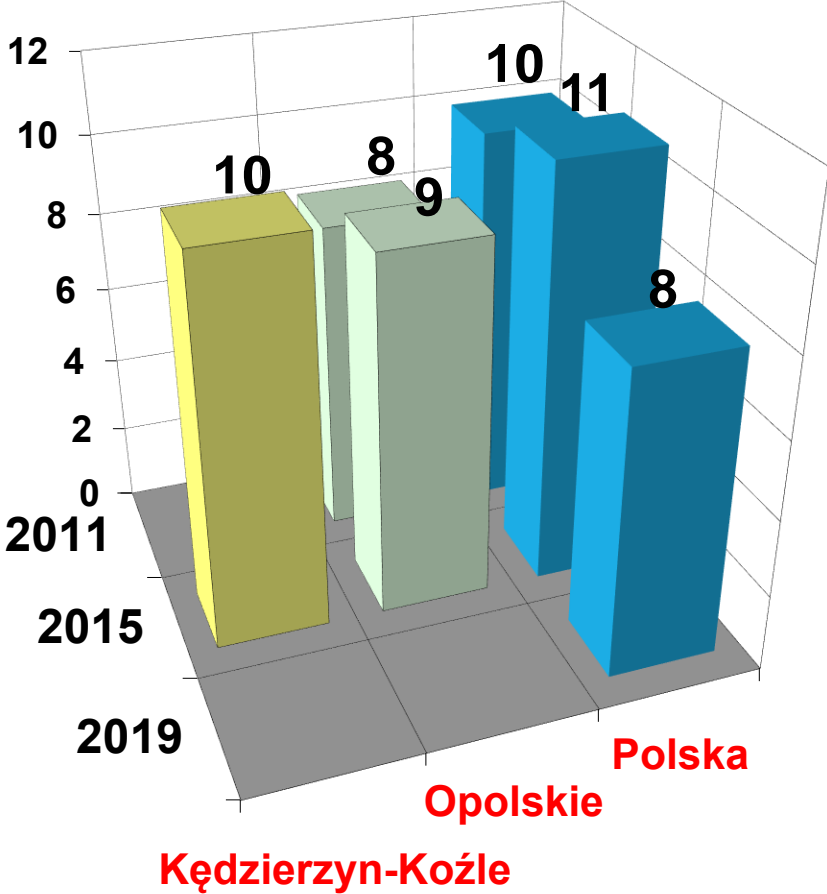
Odsetki uczniów w wieku 17-18 lat, którzy grali w gry hazardowe kiedykolwiek w życiu:



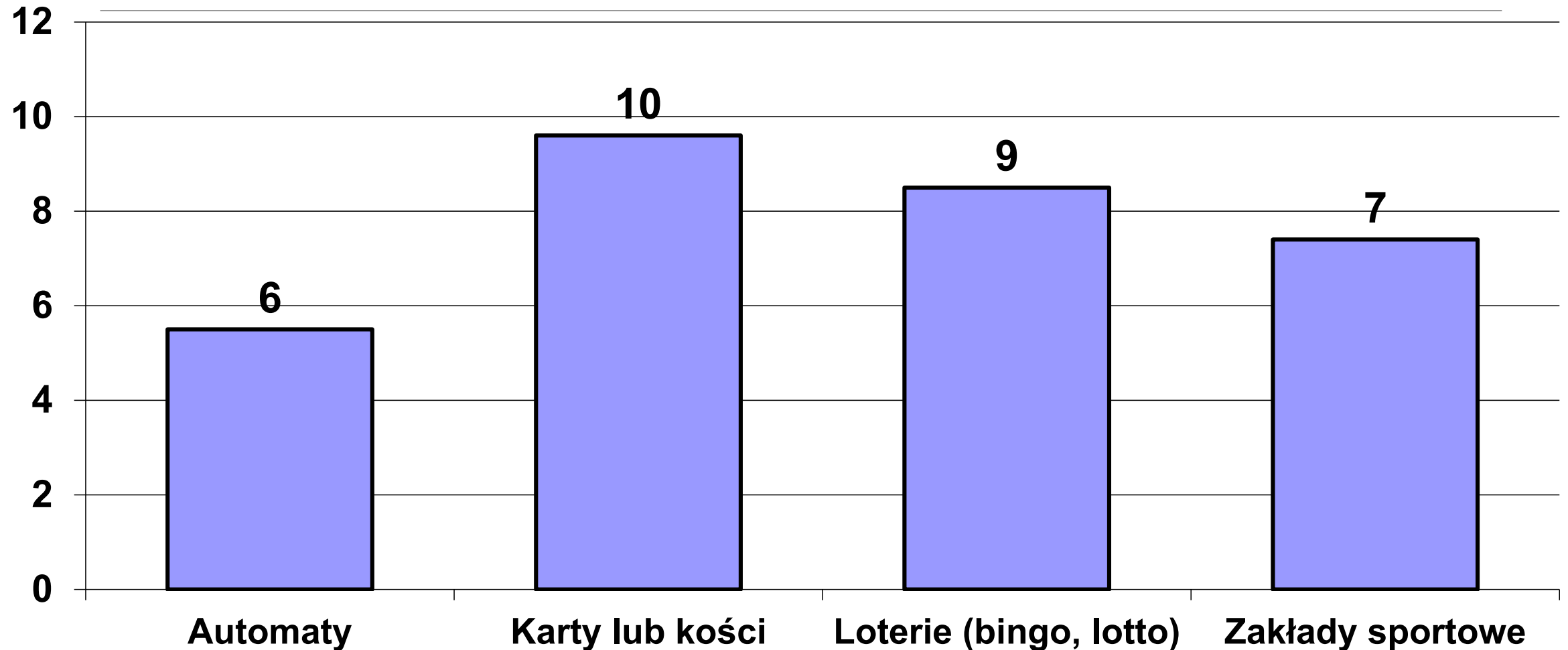
Odsetki uczniów w wieku 17-18 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem:

O
d
s
e
t
k
i

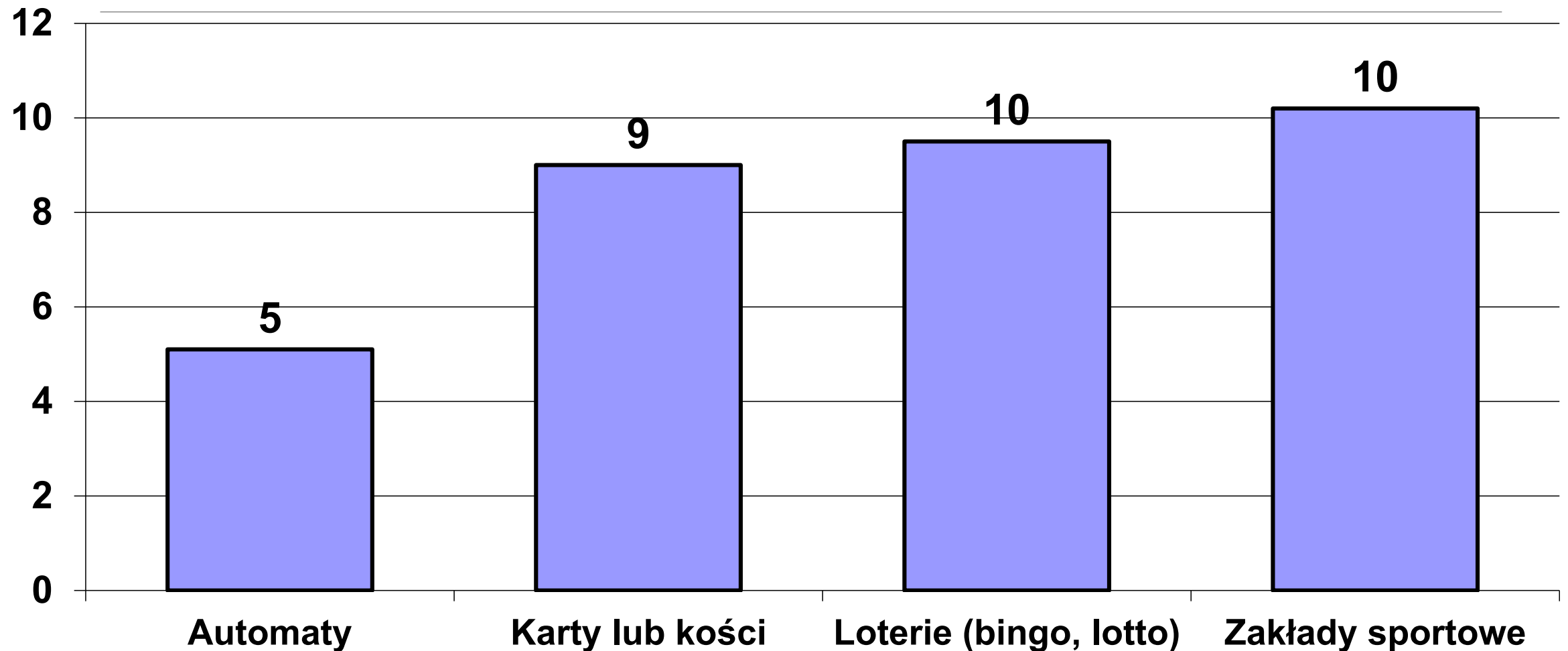
b
a
d
a
n
y
c
h



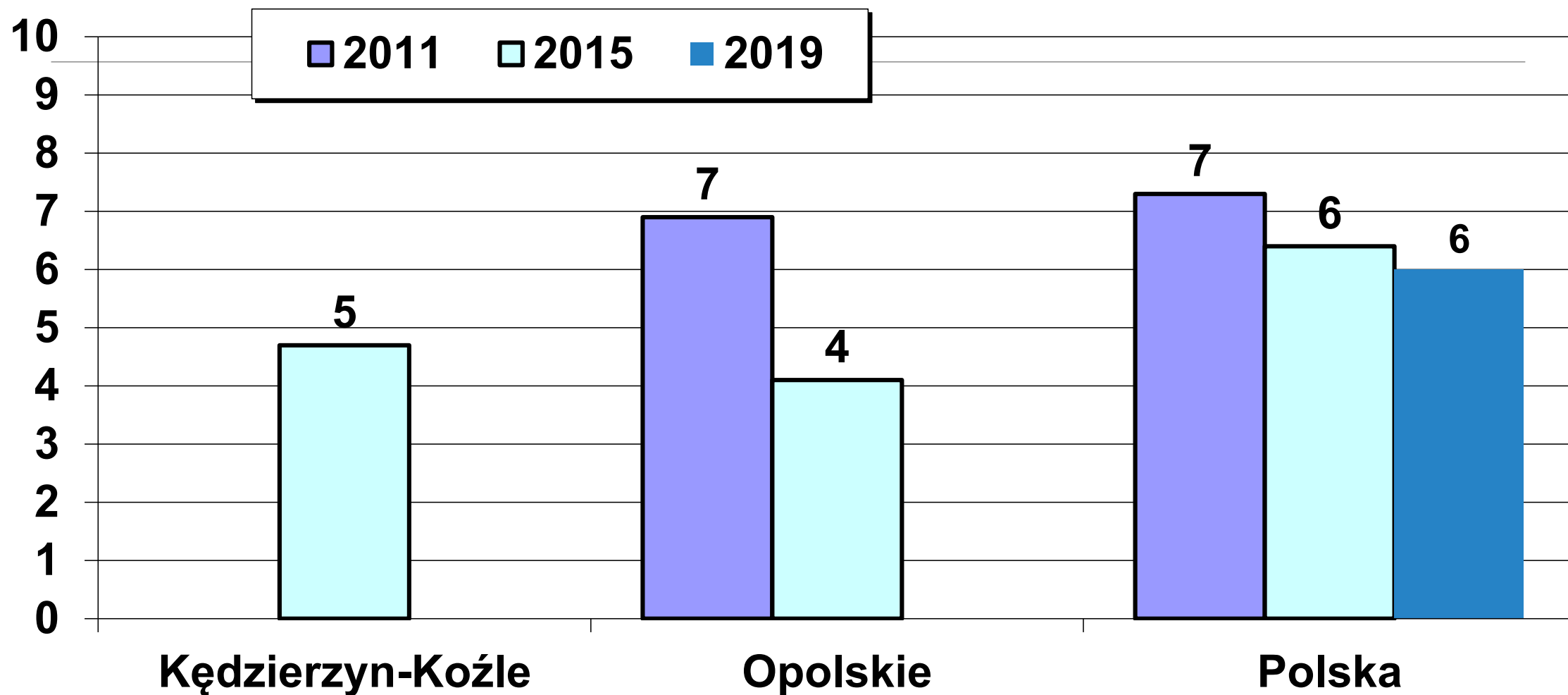
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat) - Polska



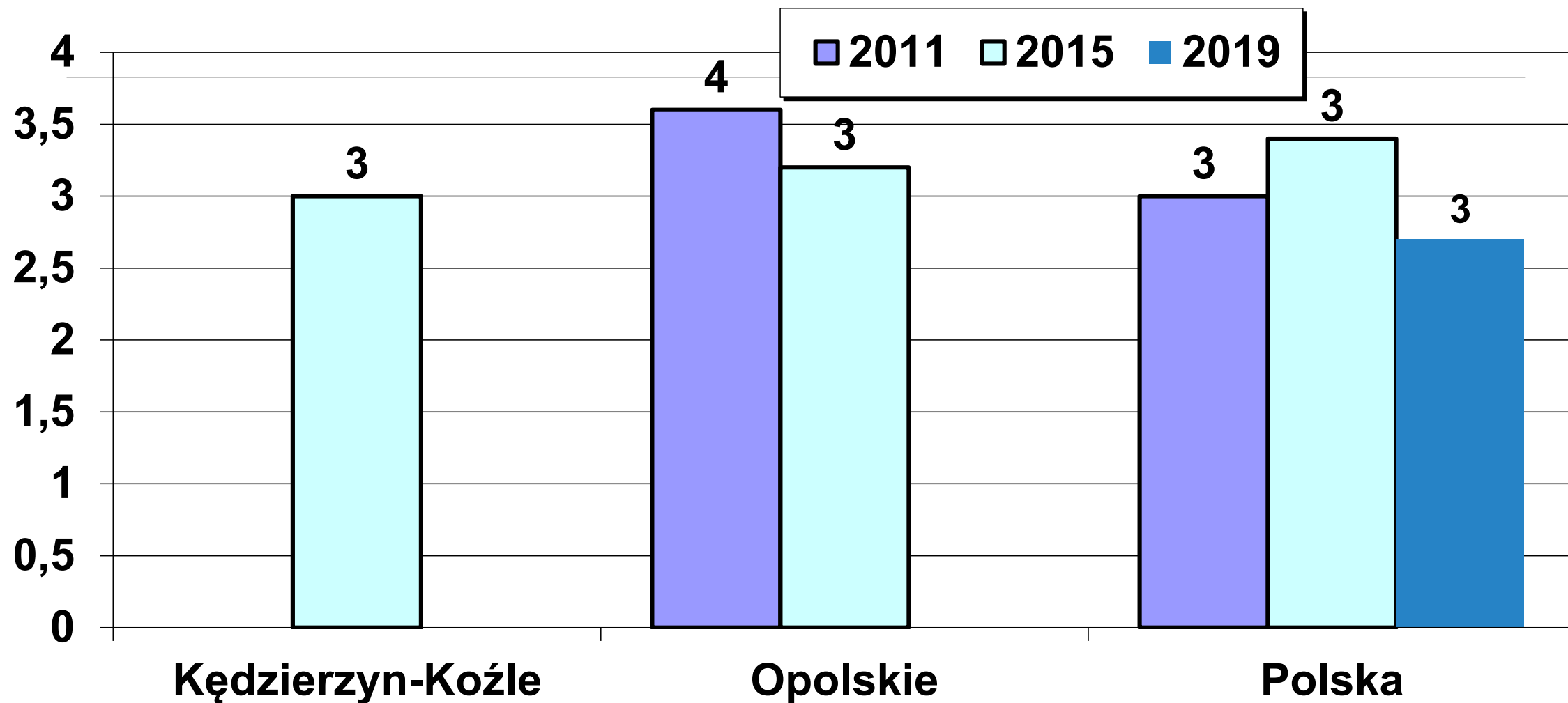
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 17-18 lat) - Polska



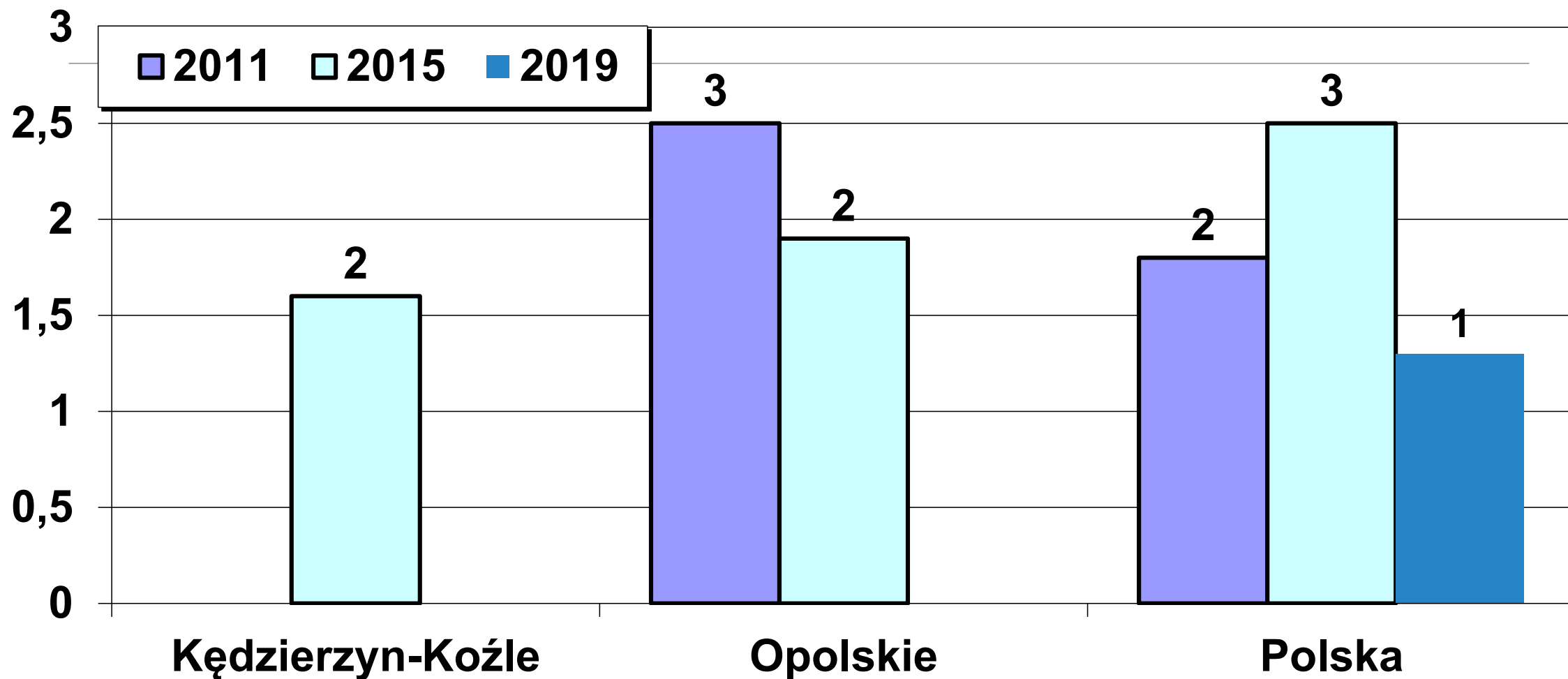
Potrzeba stawiania coraz większych pieniędzy, jako symptom grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



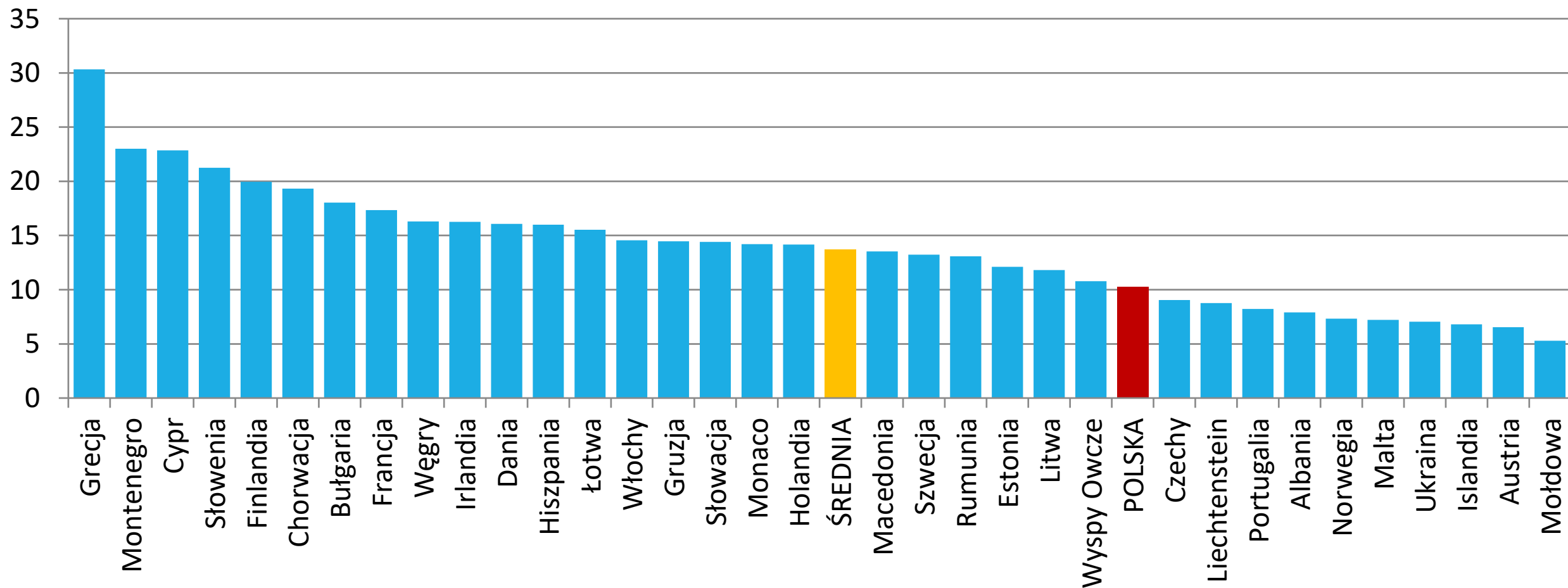
Kłamanie w sprawie tego, jak wiele się gra, jako symptom grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



Dwa symptomy grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem w 2015 r.



Podsumowanie i wnioski

- Znaczne rozpowszechnienie intensywnego korzystania z mediów społecznościowych, mniejsze z gier na urządzeniach elektronicznych, a najmniejsze grania w gry hazardowe
- Wskaźniki za 2015 r. dla województwa opolskiego oraz dla Kędzierzyna-Koźła nie odbiegają znacząco od wskaźników ogólnopolskich
- Pod względem rozpowszechnienia grania w gry hazardowe polska młodzież lokuje się poniżej średniej europejskiej
- Intensywne korzystanie z mediów społecznościowych sprzyja w sensie statystycznym picciu napojów alkoholowych, a zatem teza o substytucyjnej roli mediów społecznościowych wobec picia napojów alkoholowych nie znajduje potwierdzenia w badaniu przekrojowym