



Fundacja  
Pozytywnej Profilaktyki



Narodowy Instytut Wolności  
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Janusz Sierostawski  
Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa

# Uzależnienia behawioralne wśród młodzieży szkolnej

SAMORZĄD, NGO, SZKOŁA – WSPÓŁPRACA DLA JAKOŚCI. 2.0

POZNAŃ, 26 LISTOPADA 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

---

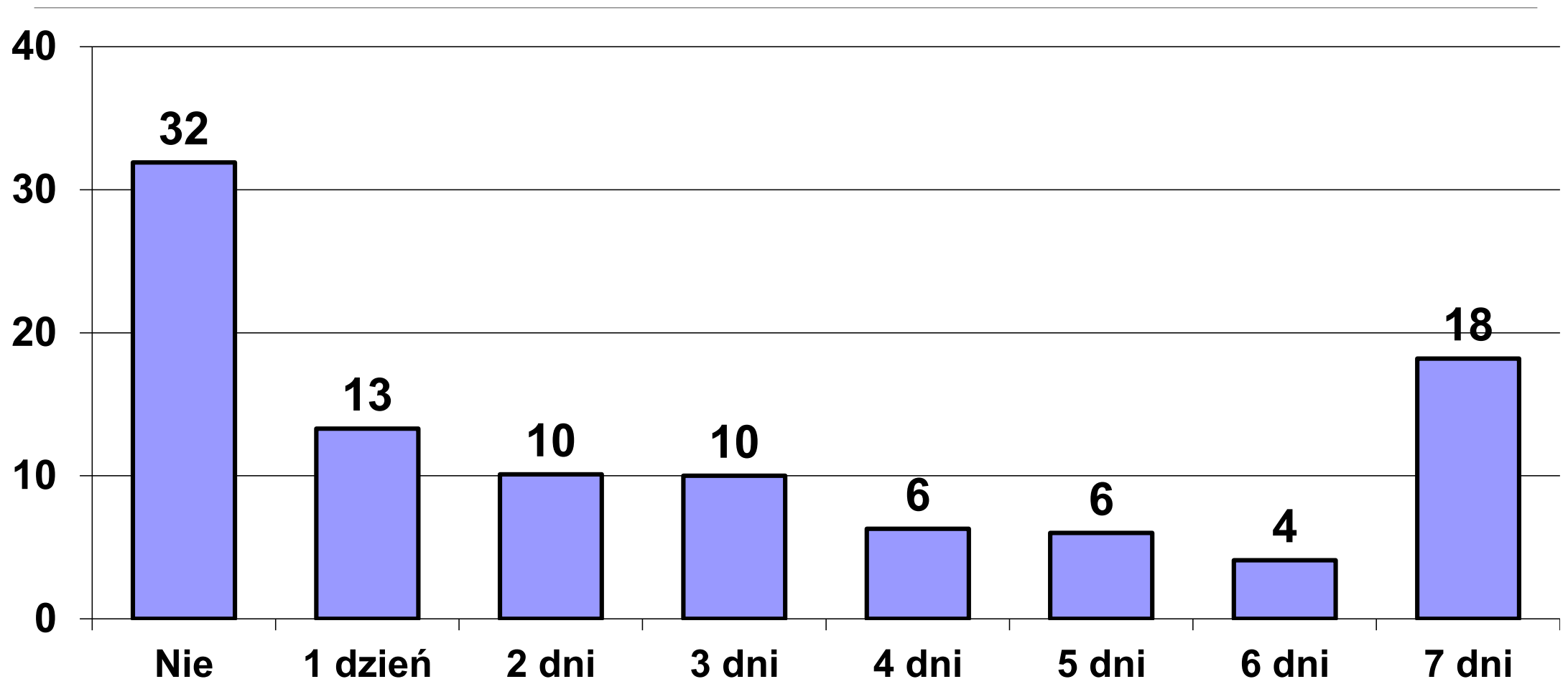
- Badania problemu hazardu i innych uzależnień behawioralnych w Polsce podjęto stosunkowo niedawno – obecne stulecie
  - Badania prób reprezentatywnych młodzieży szkolnej
  - Badania prób reprezentatywnych mieszkańców naszego kraju (wiek 15 lat i więcej)
  - Badania metodami jakościowymi
- Dane z Europejskiego 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

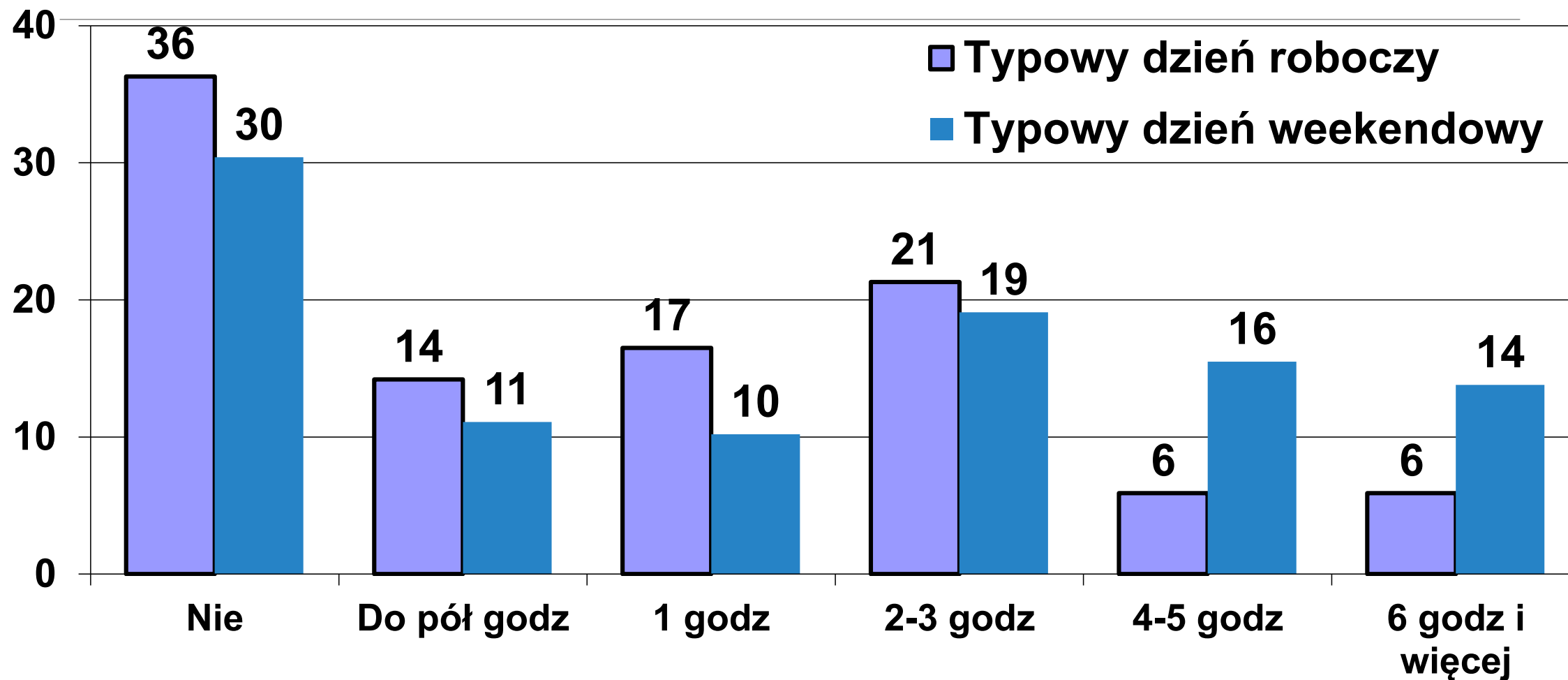
---

- Populacja – uczniowie w wieku 15-16 lat (III klasy gimnazjów, I klasy szkół średnich) oraz w wieku 17-18 lat (II klasy szkół ponadgimnazjalnych, III klasy szkół średnich)
- Próba – ogólnopolska losowa próba klastrowa (losowano klasy szkolne) z doreprezentacją województwa wielkopolskiego
- W badaniu zastosowano wystandardyzowany kwestionariusz do samodzielnego wypełniania przez uczniów
- Badanie realizowane audytoryjnie w klasach szkolnych przez ankieterów spoza systemu oświaty

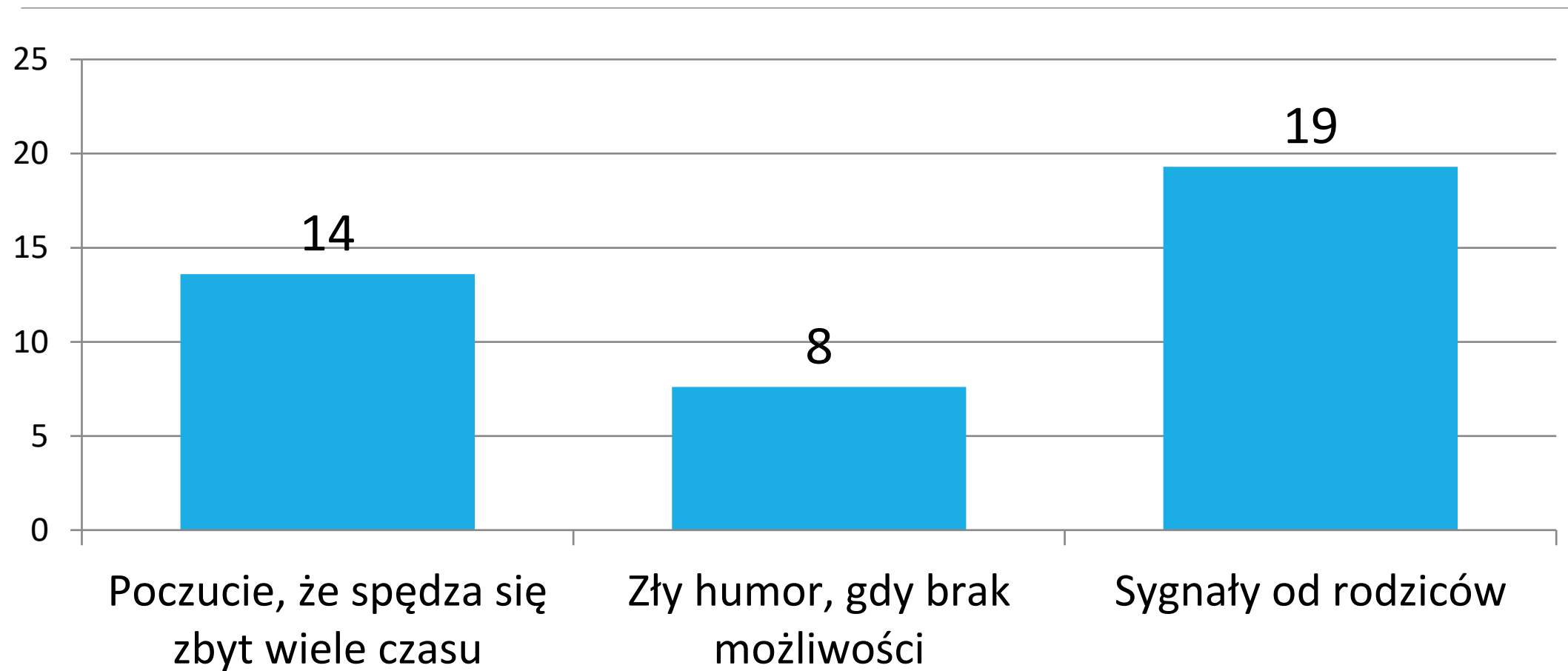
Liczba dni spędzony na grach na urządzeniach elektronicznych w czasie ostatnich 7 dni (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Województwo Wielkopolskie 2019 r.



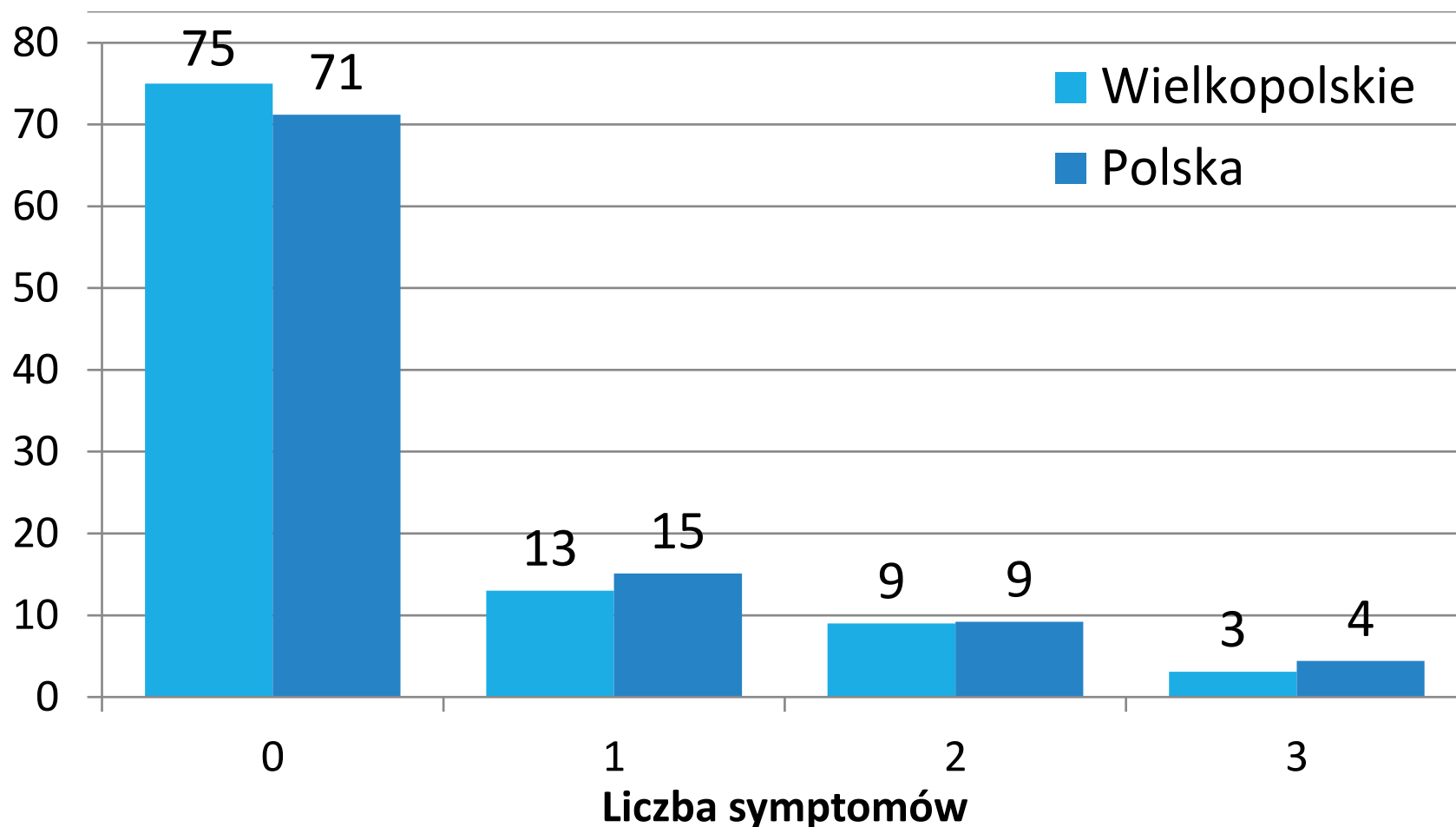
Liczby godzin spędzonych na grach na urządzeniach elektronicznych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Województwo Wielkopolskie 2019 r.



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



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



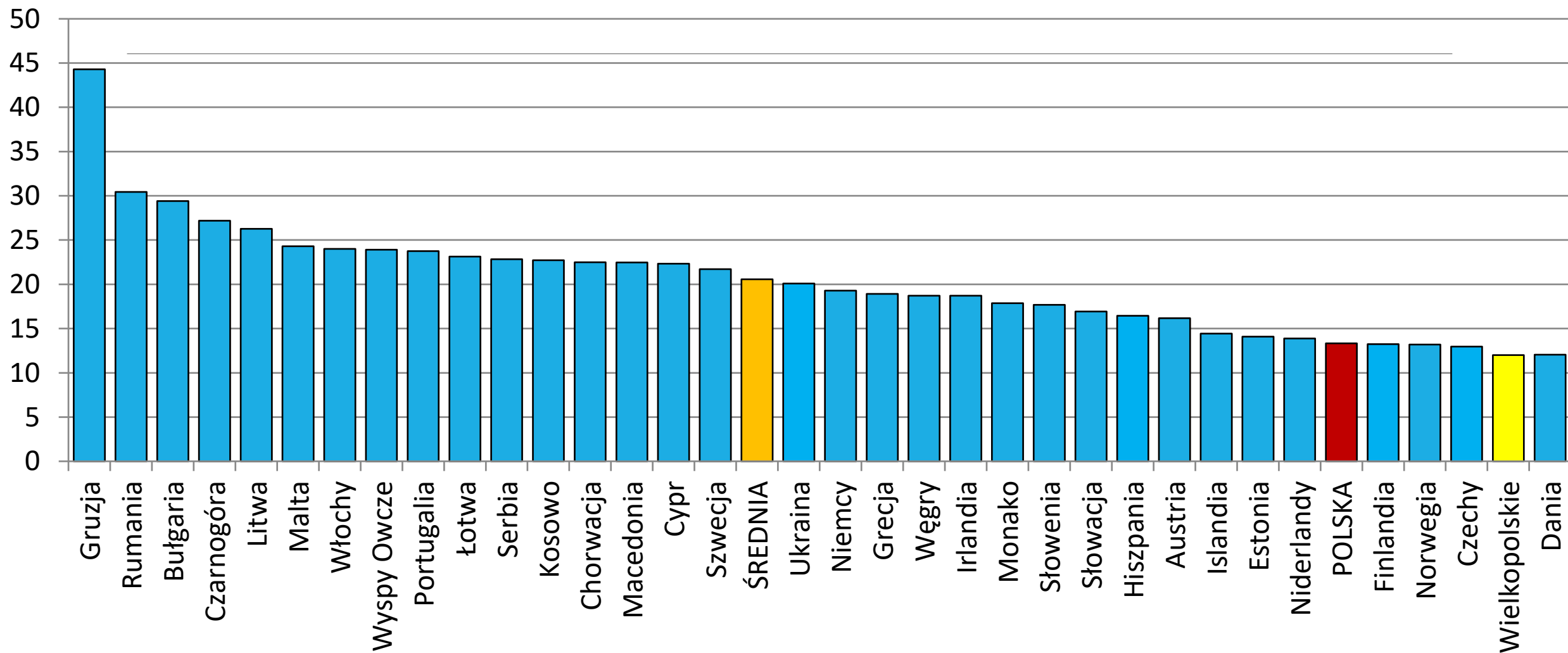
## Wskaźniki:

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

## Korzystanie problemowe

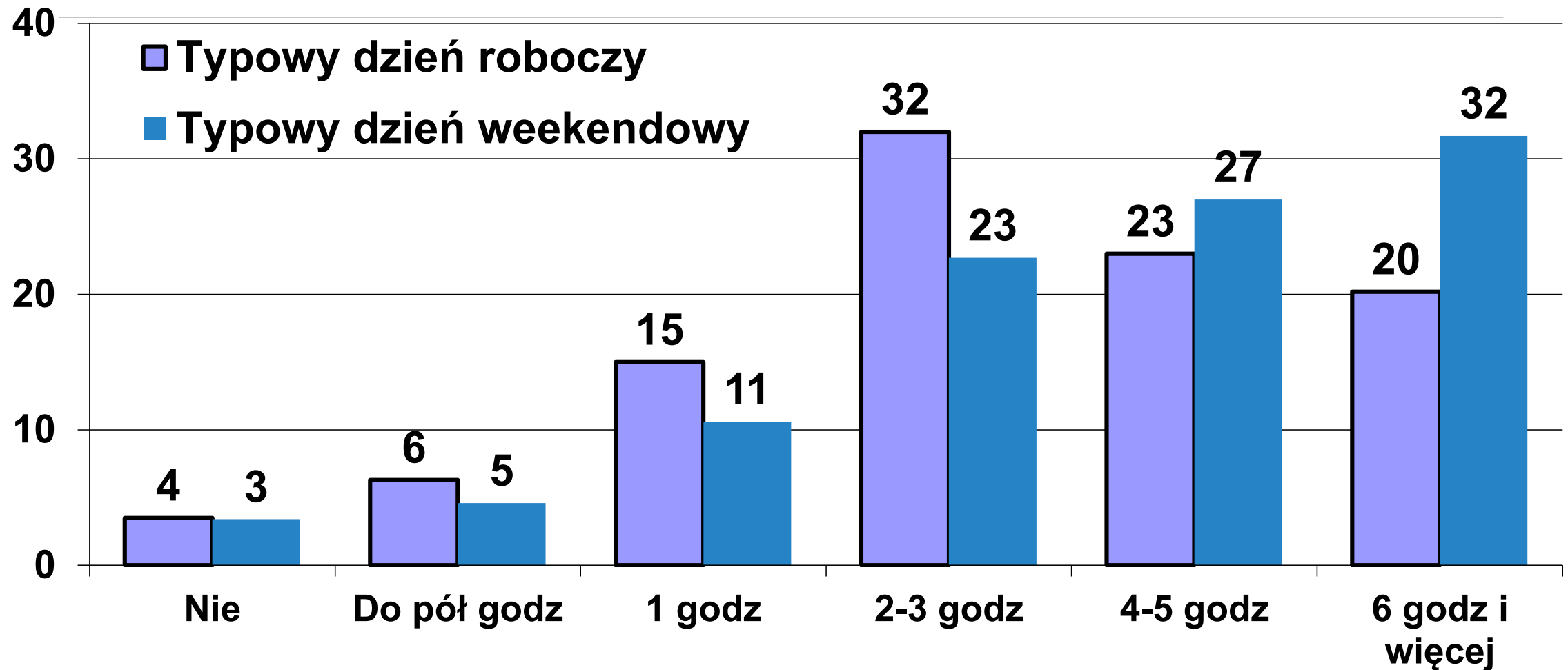
Wielkopolskie	12%
Polska	13%

# Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy problemowo grali w gry na urządzeniach elektronicznych w 2019 r.

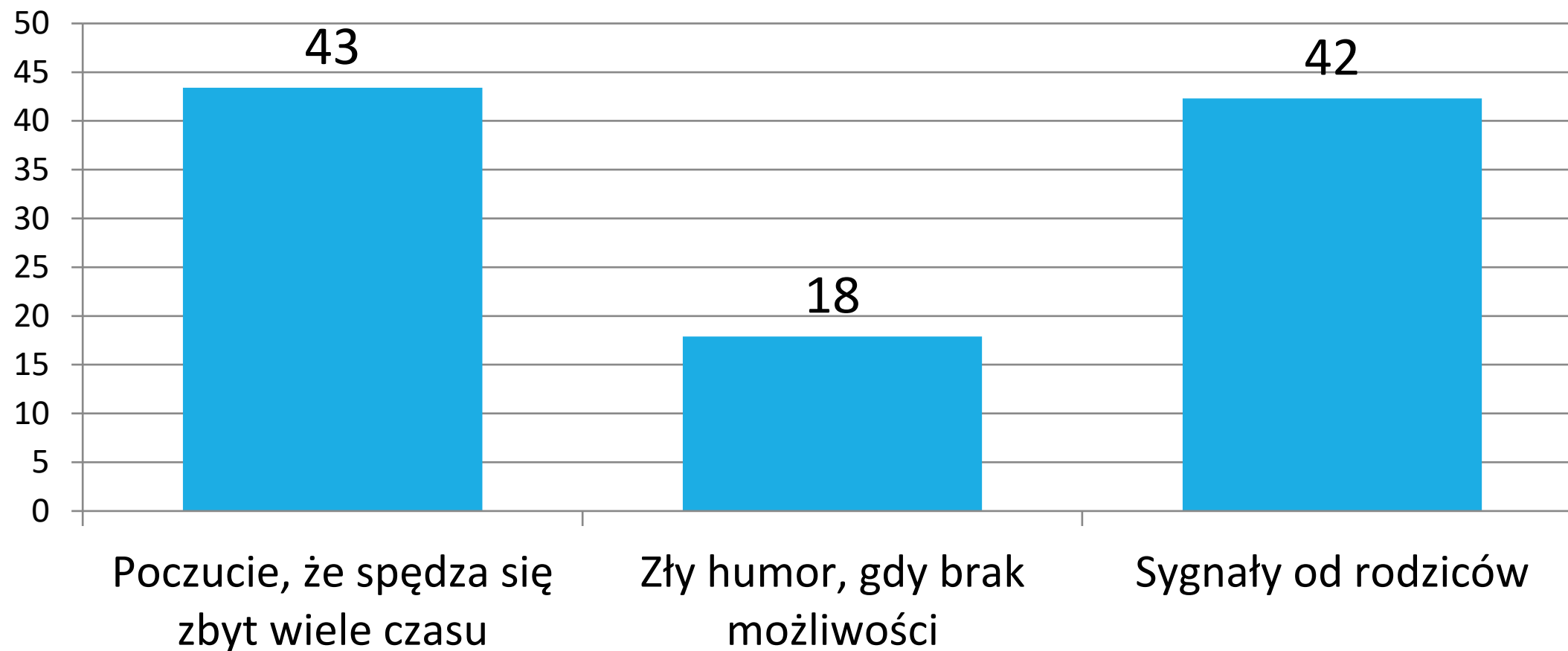




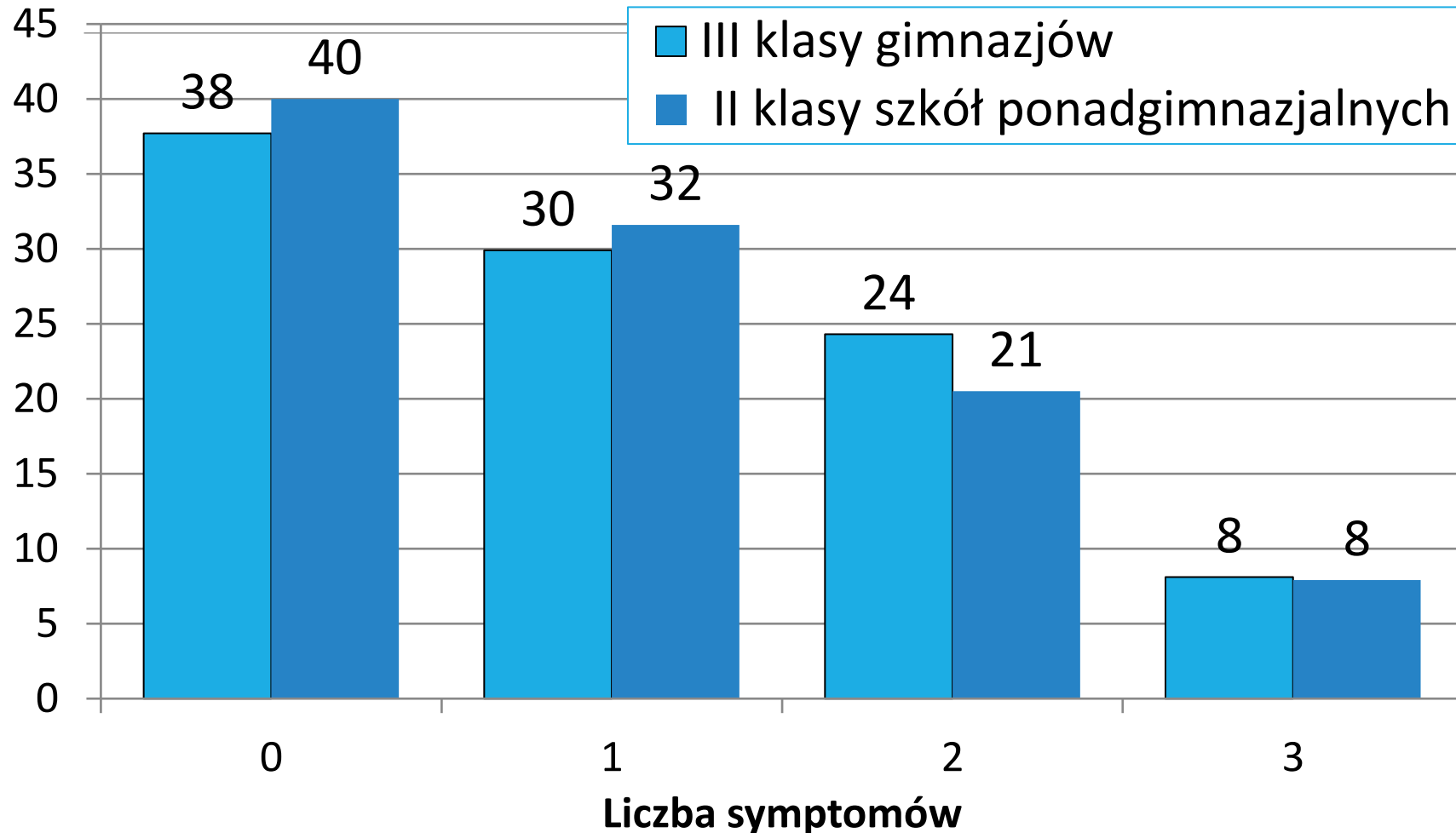
Liczby godzin spędzonych na korzystaniu z mediów społecznościowych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – Województwo Wielkopolskie, 2019 r.



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



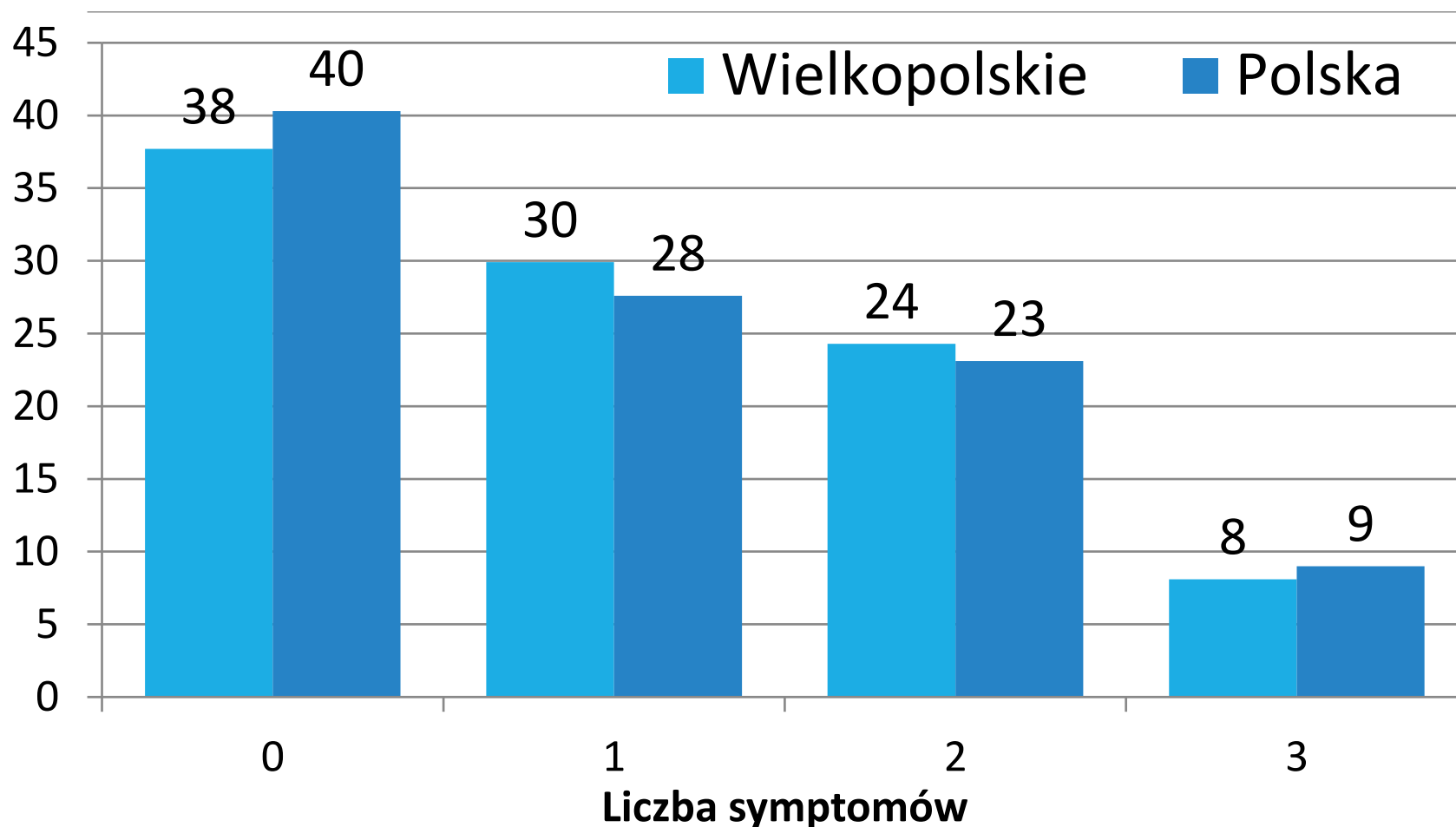
# Problemowe korzystanie z mediów społecznościowych – Województwo Wielkopolskie, 2019 r.



## Symptomy:

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

# Problemowe korzystanie z mediów społecznościowych (odsetki badanych w wieku 15-16 lat)



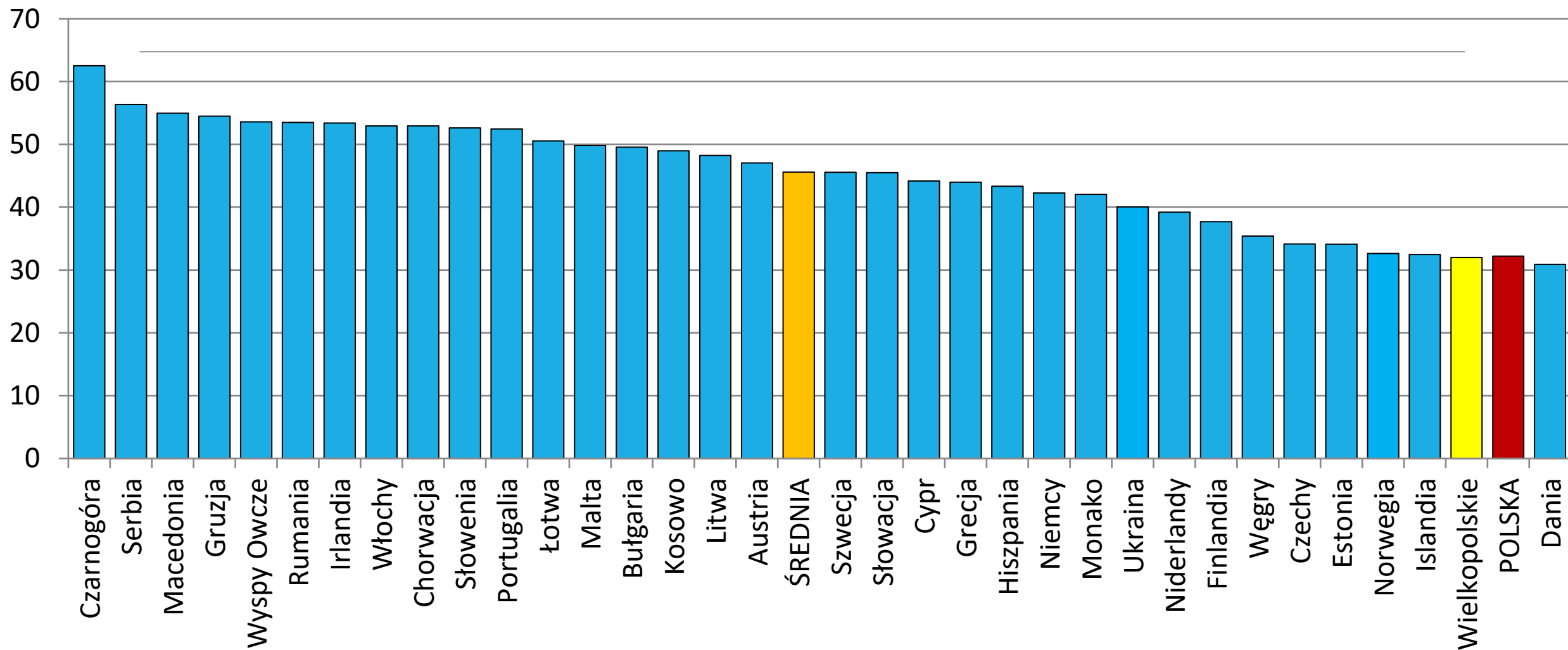
## Symptomy:

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

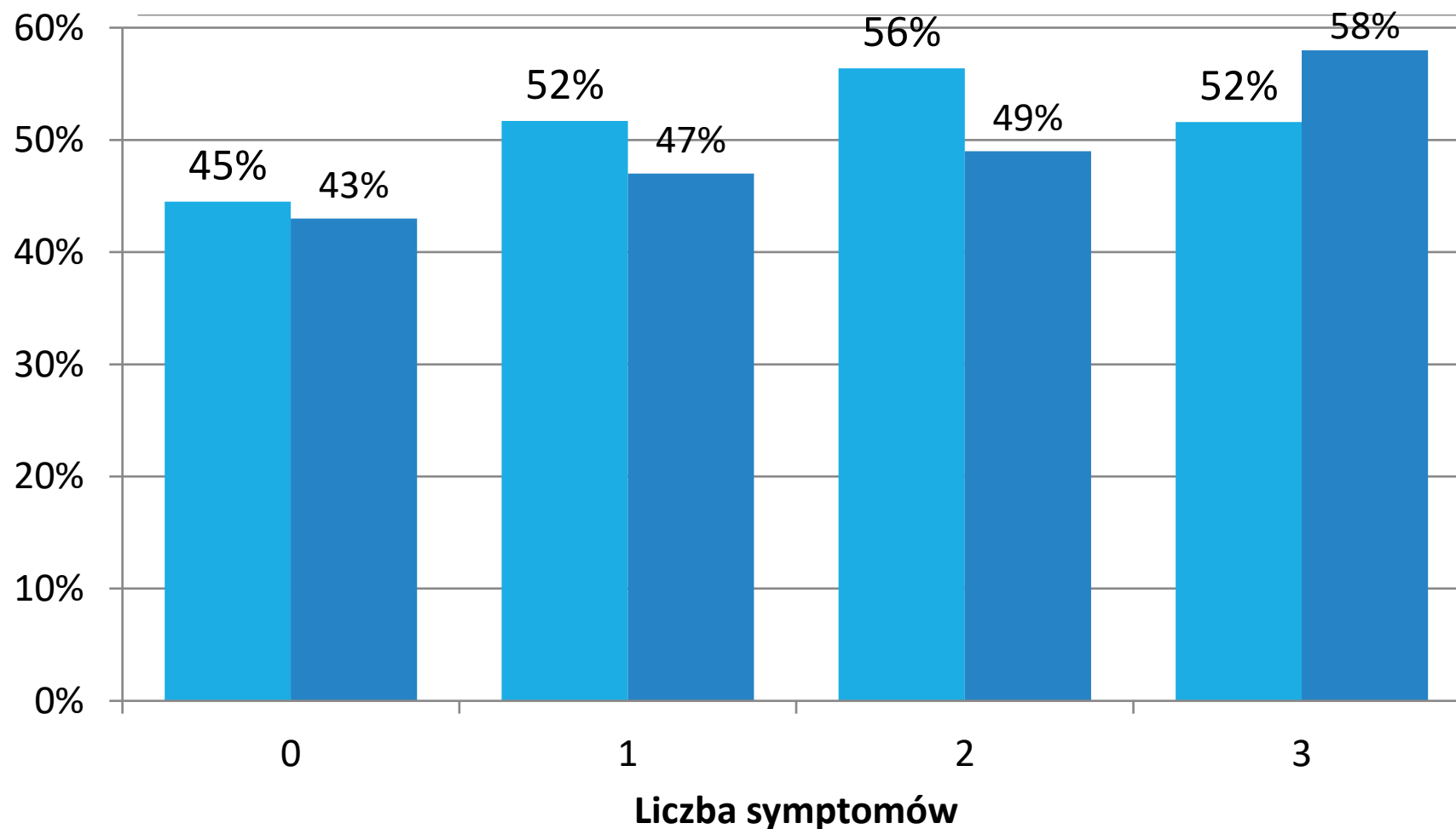
## Korzystanie problemowe

Wielkopolskie	32%
Polska	32%

# Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy problemowo używali mediów społecznościowych w 2019 r.



# Picie napojów alkoholowych w czasie ostatnich 30 dni według problemowego Wielkopolskie oraz Polska 2019 r.

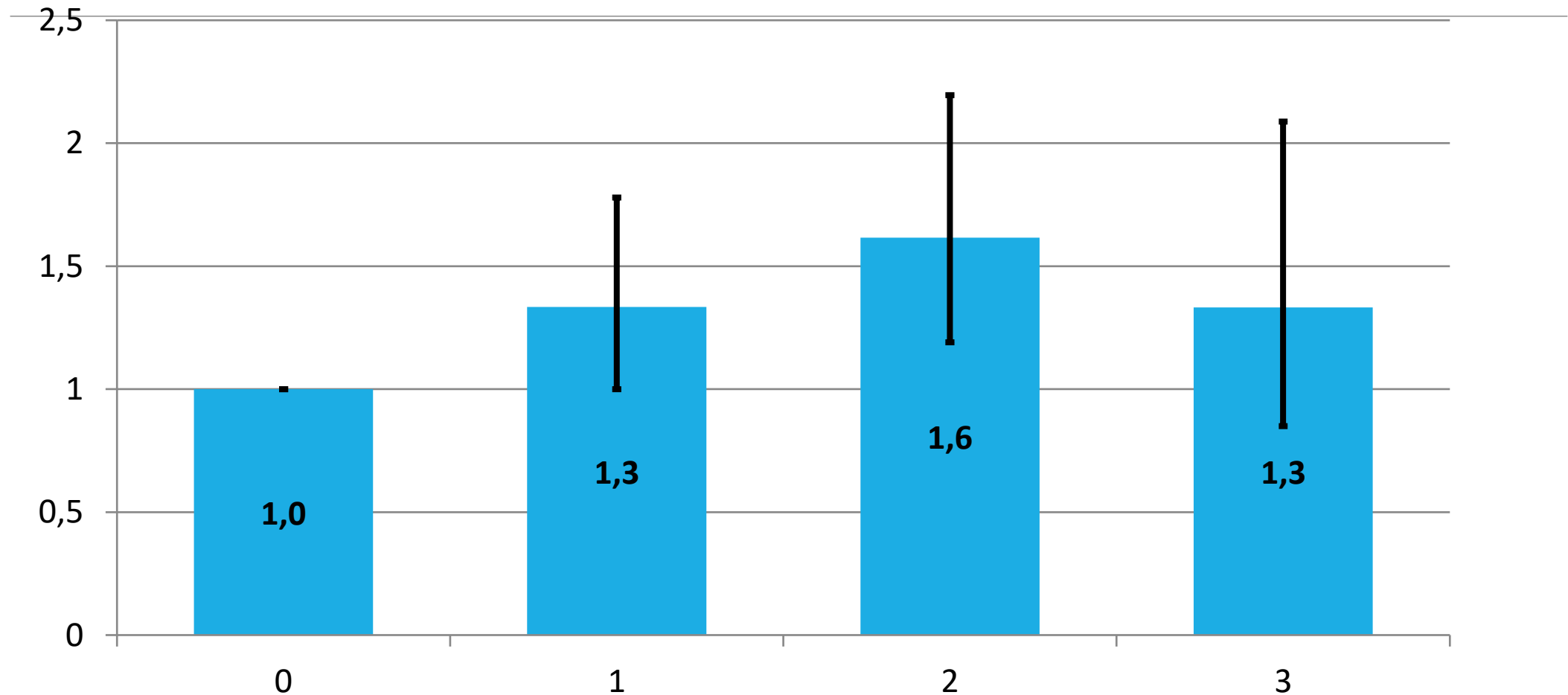


## Symptomy:

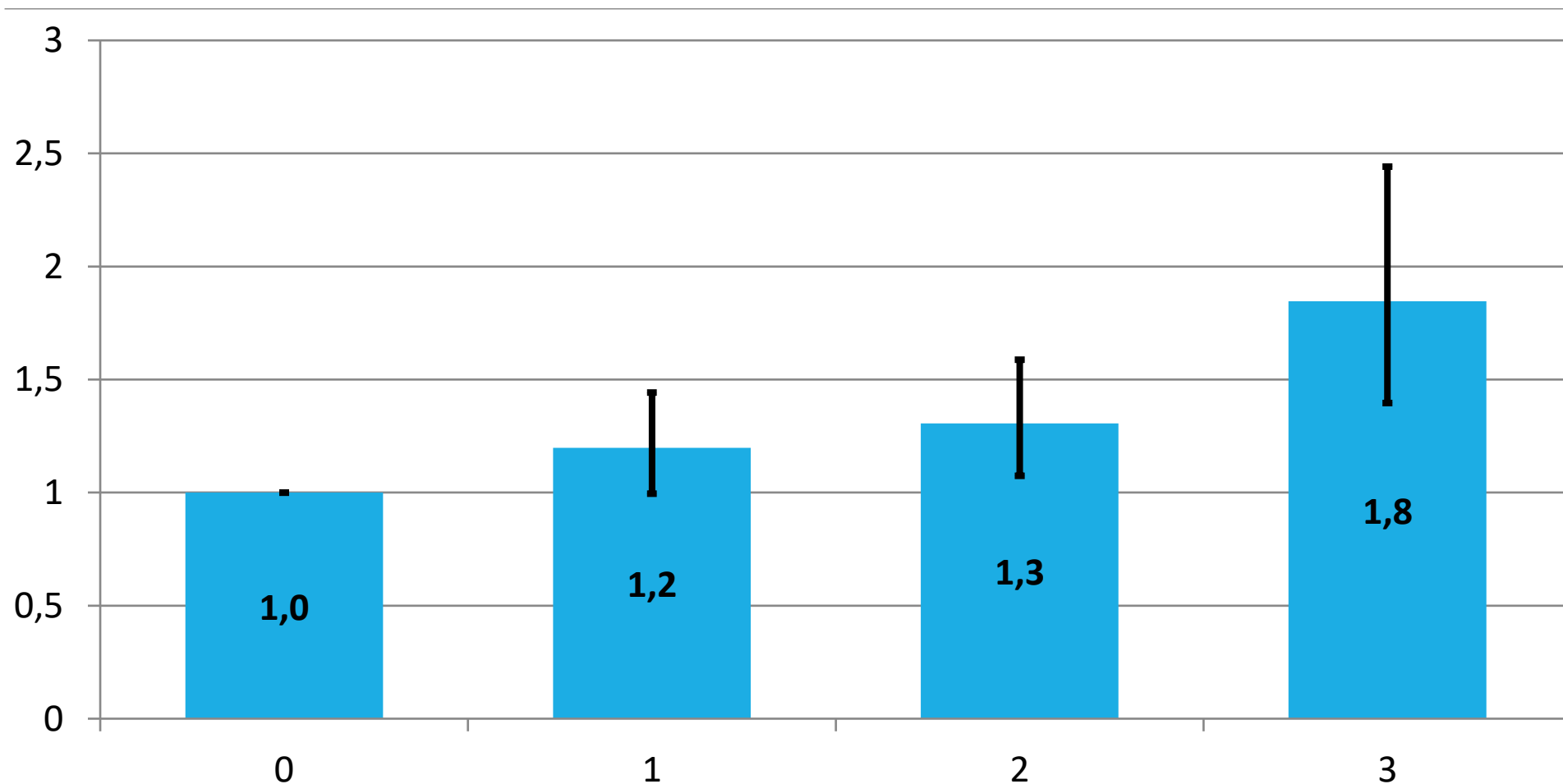
- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

Pearson	Wielkopolskie	Polska
Chi-Square =	10,141	21,385
p =	0,017	0,000
Cramer's V =	0,095	0,088

Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)  
(regresja logistyczna – iloraz szans) - województwo wielkopolskie 2019 r.

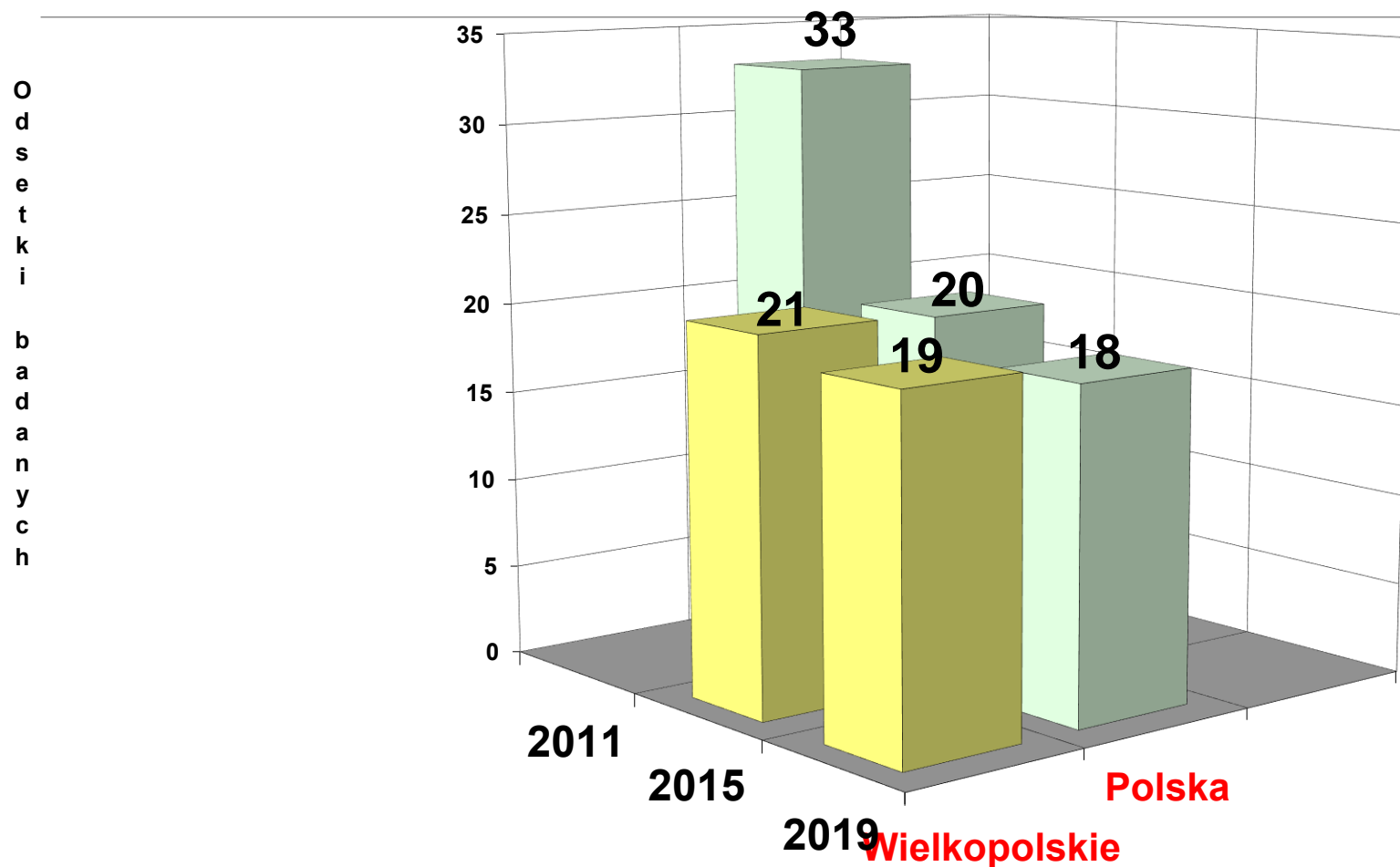


Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)  
(regresja logistyczna – iloraz szans) – Polska 2019

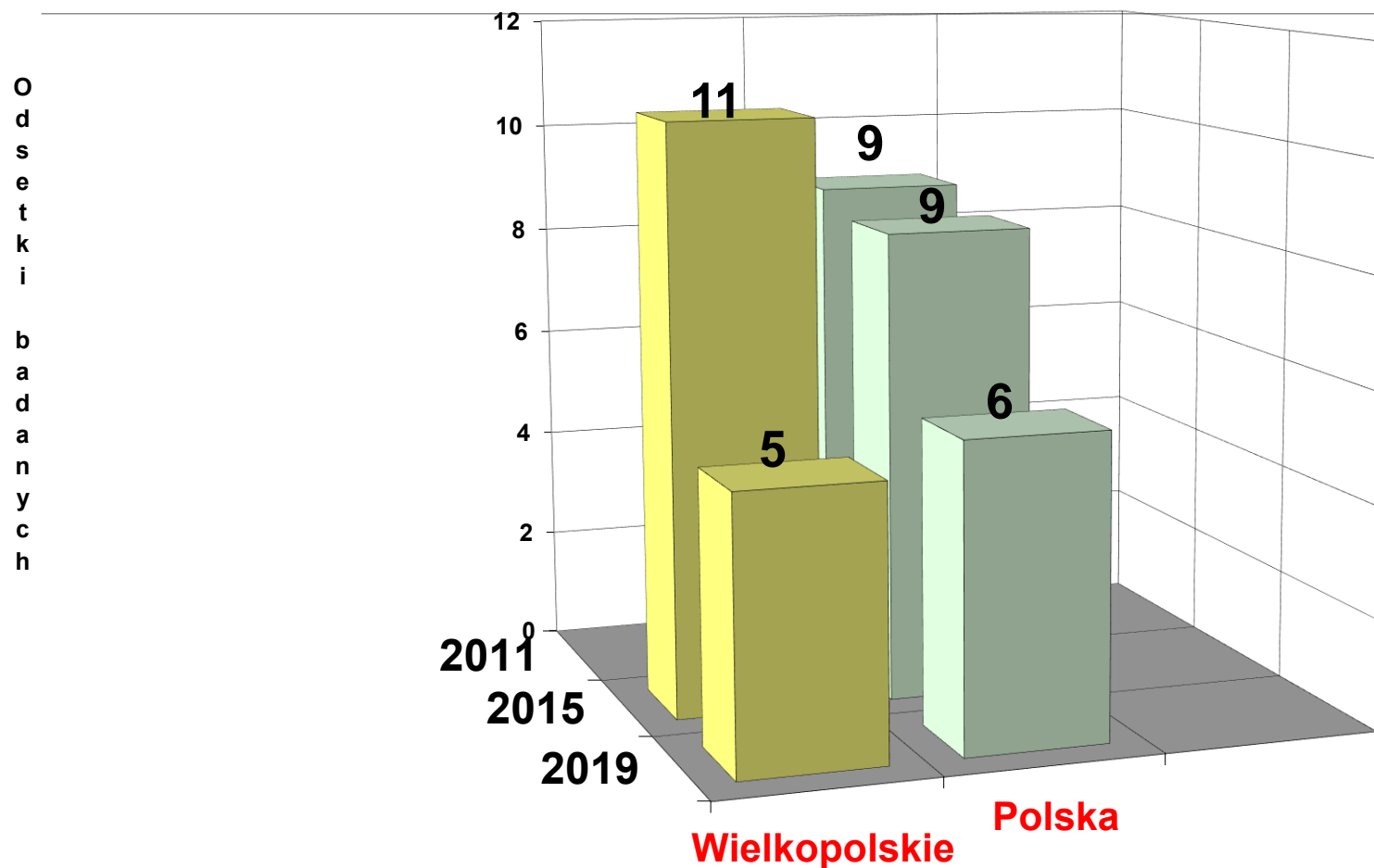




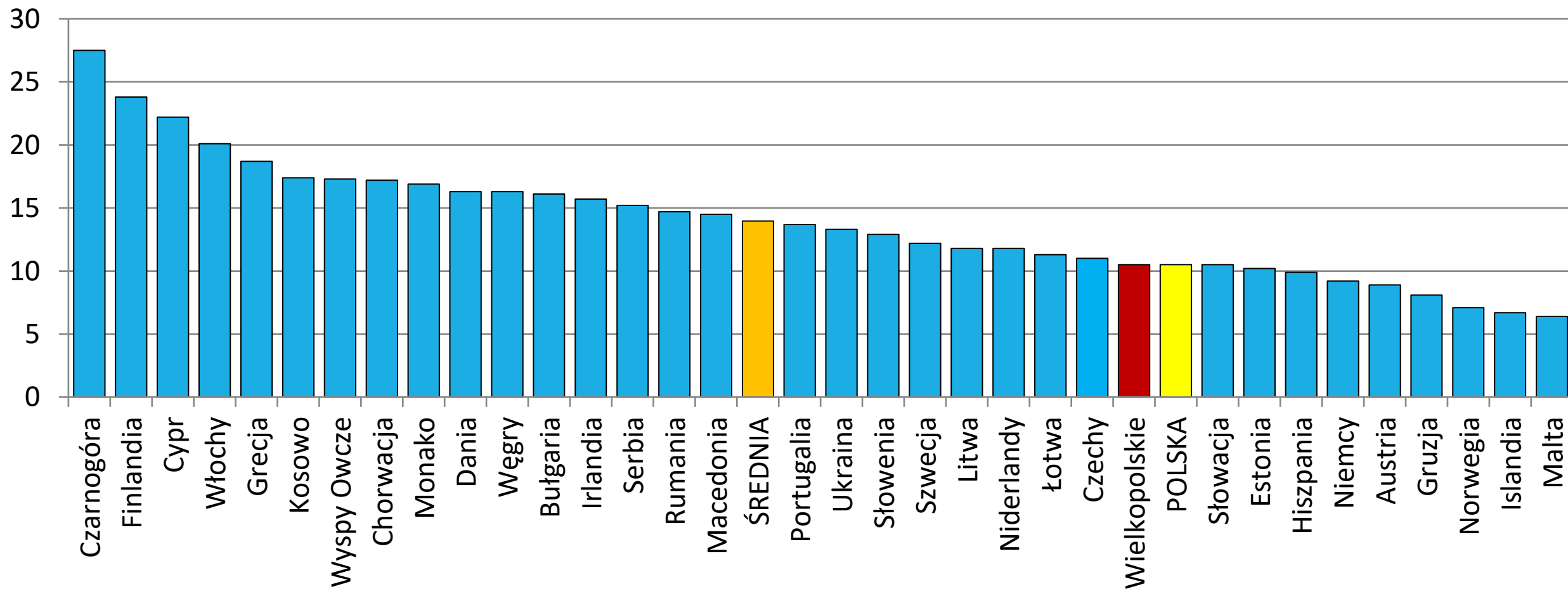
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe kiedykolwiek w życiu:



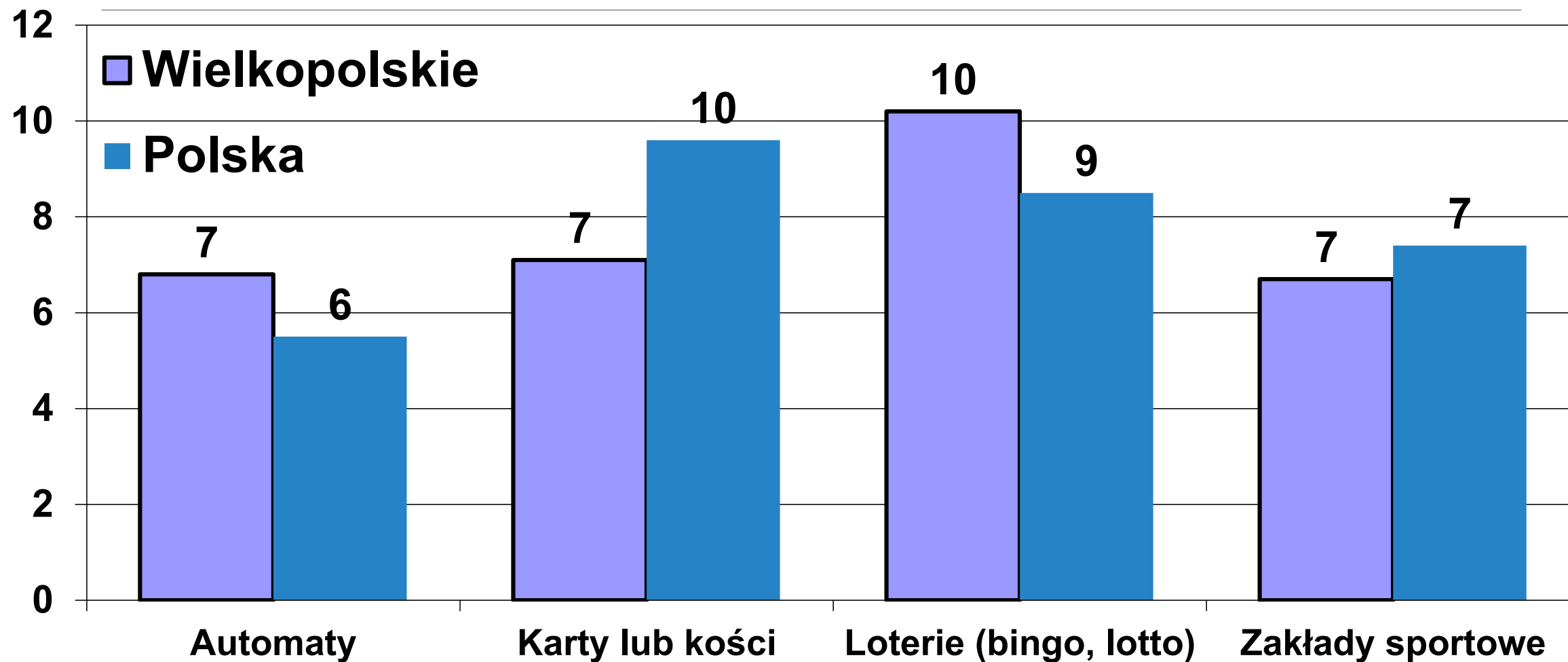
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem:



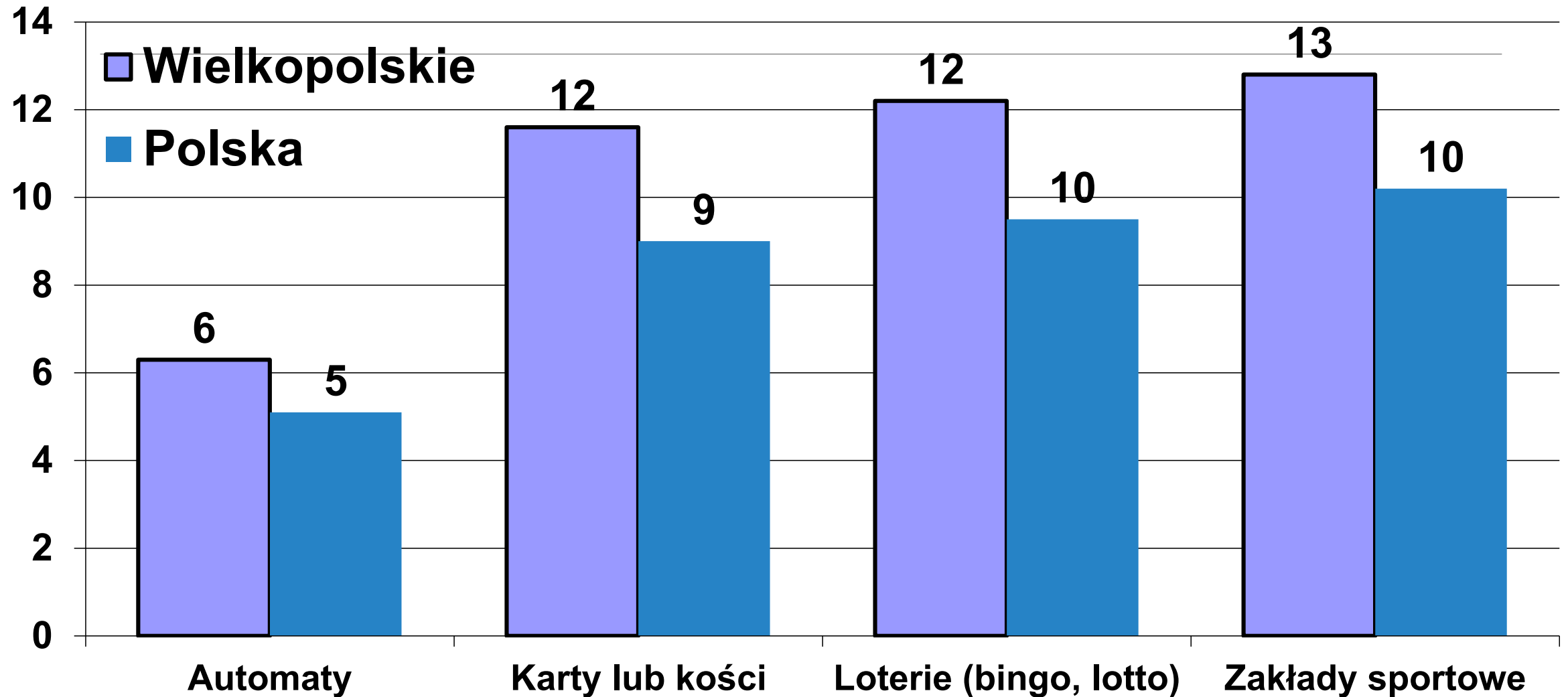
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem w 2019 r.



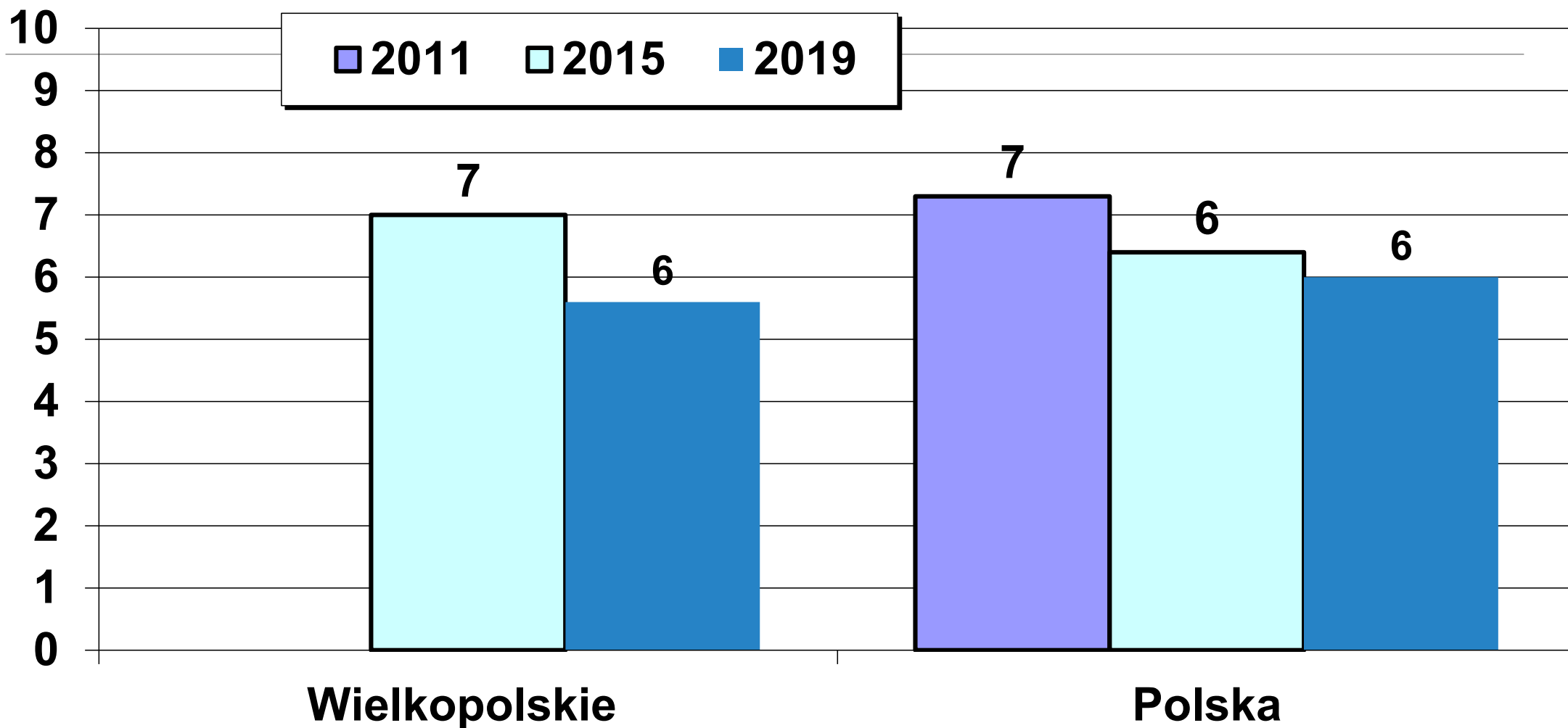
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



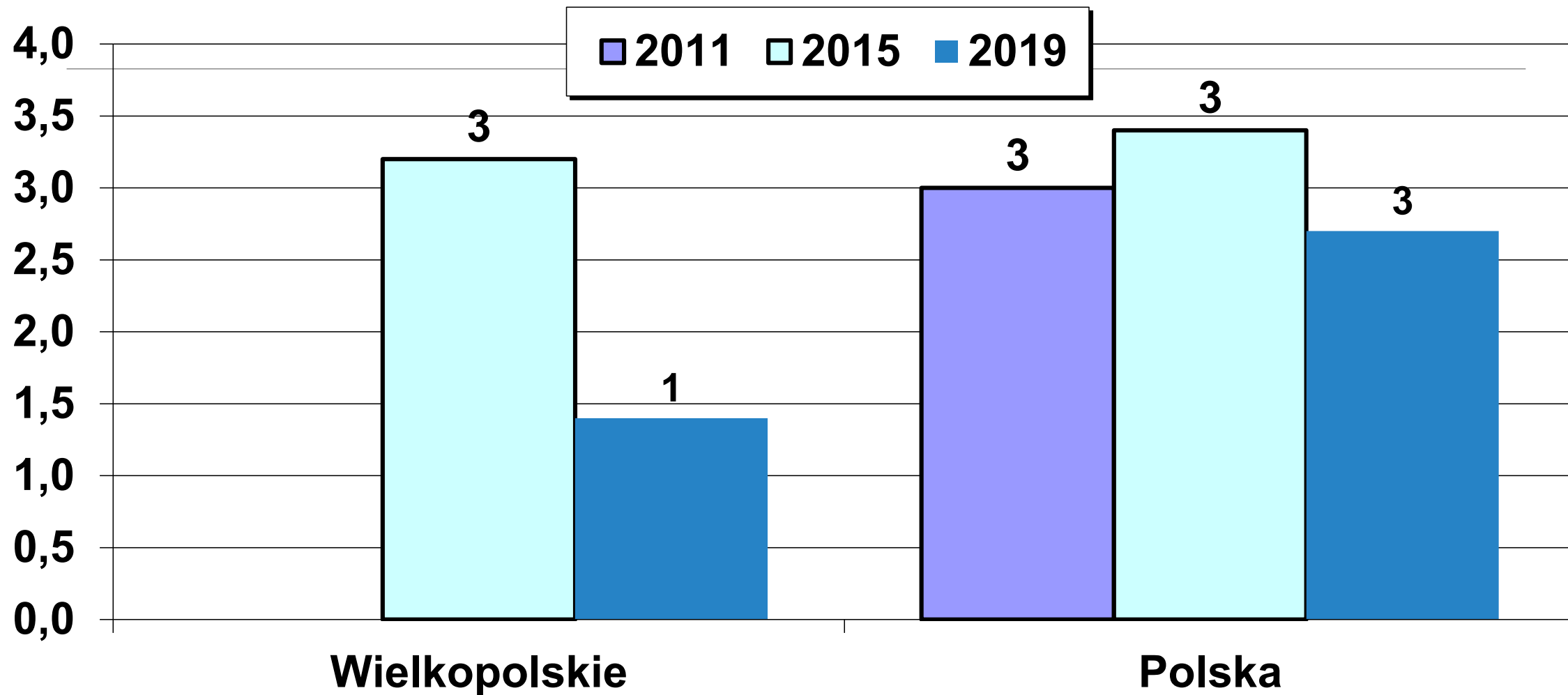
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 17-18 lat)



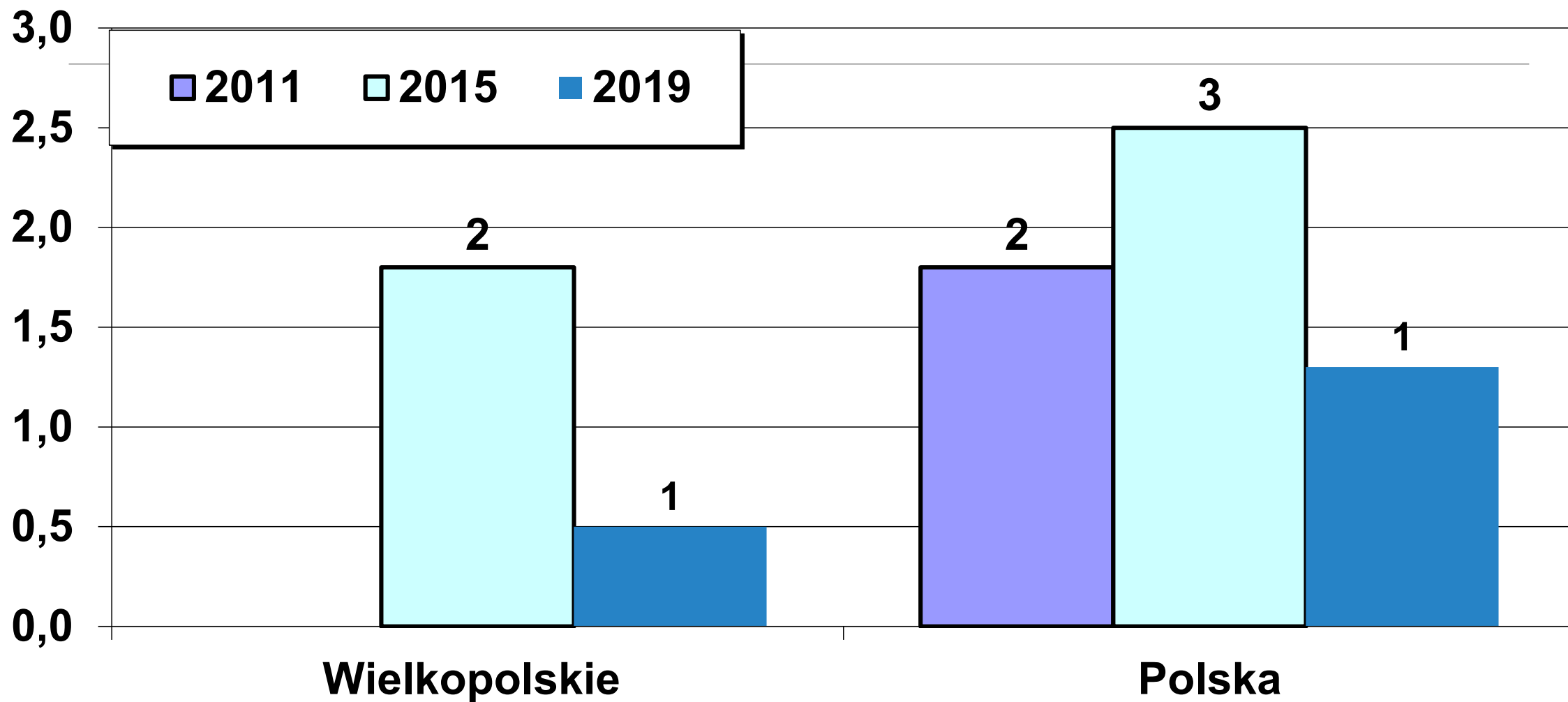
Potrzeba stawiania coraz większych pieniędzy, jako symptom grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



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

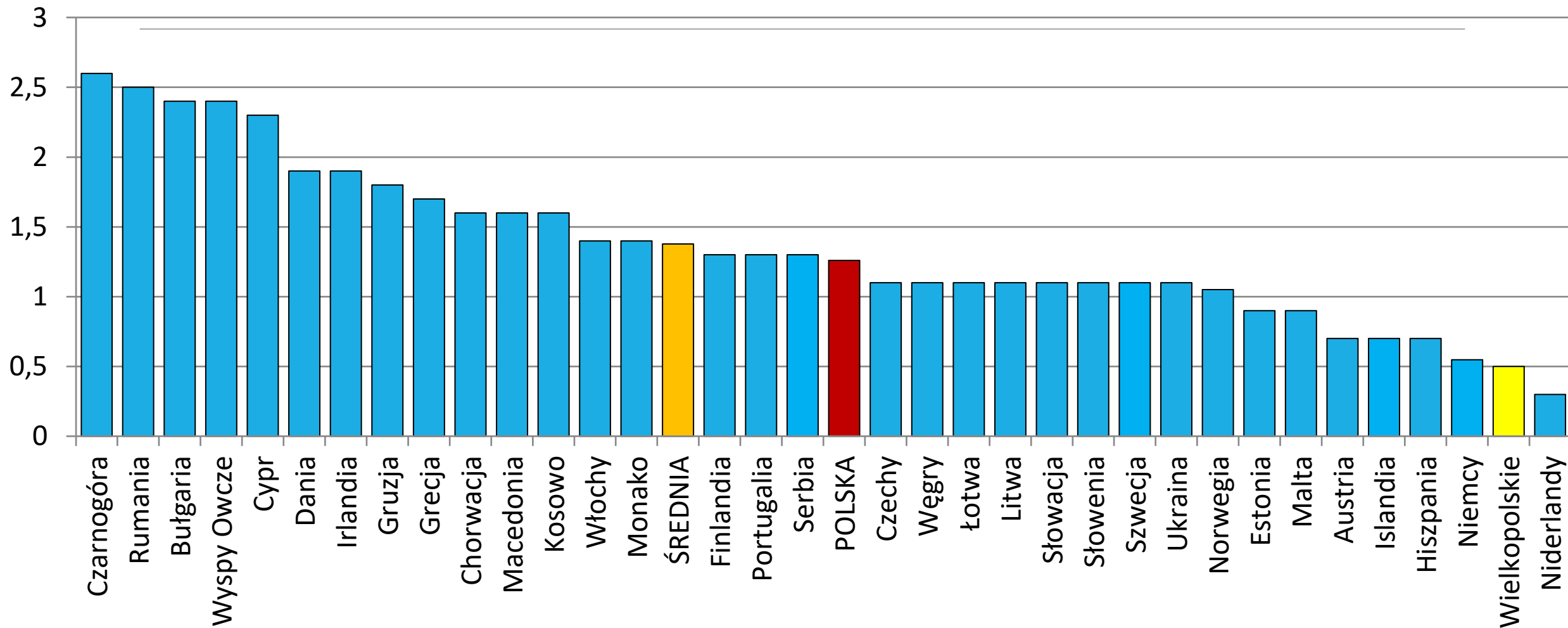


# Dwa symptomy grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)





# Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy zadeklarowali dwa symptomy grania problemowego w gry hazardowe w 2019 r.



# Podsumowanie i wnioski (1)

---

- Znaczne rozpowszechnienie intensywnego korzystania z mediów społecznościowych, mniejsze z gier na urządzeniach elektronicznych, a najmniejsze grania w gry hazardowe
- Wskaźniki dla województwa wielkopolskiego nie odbiegają znacząco od wskaźników ogólnopolskich
- Pod względem rozpowszechnienia problemowego korzystania z mediów społecznościowych oraz problemowego grania w gry na urządzeniach elektronicznych, a także rozpowszechnienia grania w gry hazardowe polska młodzież, w tym młodzież z województwa, lokuje się poniżej średniej europejskiej

## Podsumowanie i wnioski (2)

---

- Na poziomie kraju intensywne korzystanie z mediów społecznościowych sprzyja w sensie statystycznym picciu napojów alkoholowych, a zatem teza o substytucyjnej roli korzystania z mediów społecznościowych wobec picia napojów alkoholowych nie znajduje potwierdzenia w badaniu przekrojowym
- Na poziomie województwa zależność ta przybiera trochę inny kształt – istotnie większe prawdopodobieństwo zaliczanie się do pijących obserwujemy jedynie w grupie uczniów deklarujących jeden lub dwa symptomy, badani z trzema symptomami nie różnią się pod tym względem od uczniów bez symptomów.