



Janusz Sierosławski
Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa

Uzależnienia behawioralne wśród młodzieży szkolnej

SAMORZĄD, NGO, SZKOŁA – WSPÓŁPRACA DLA JAKOŚCI. 2.0

10 GRUDNIA 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

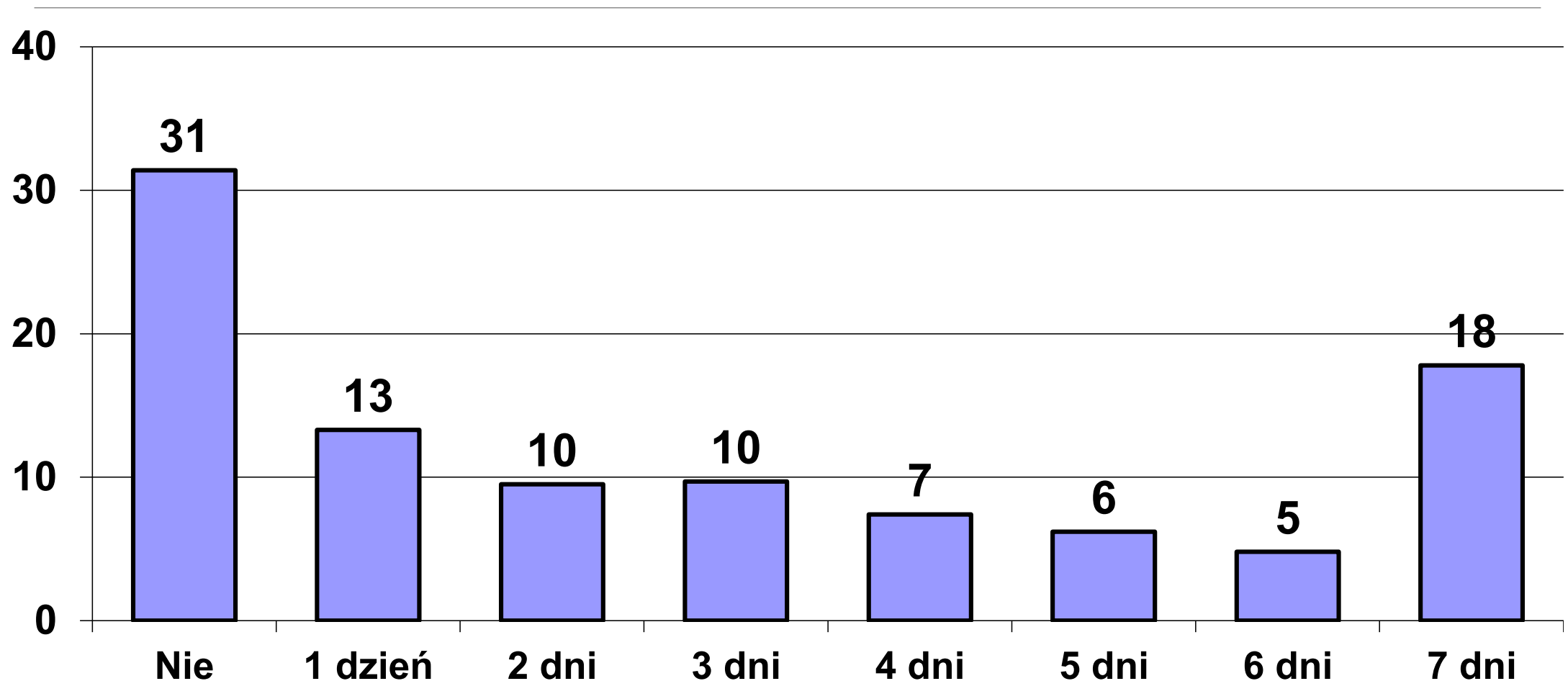
Wprowadzenie

- 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.)

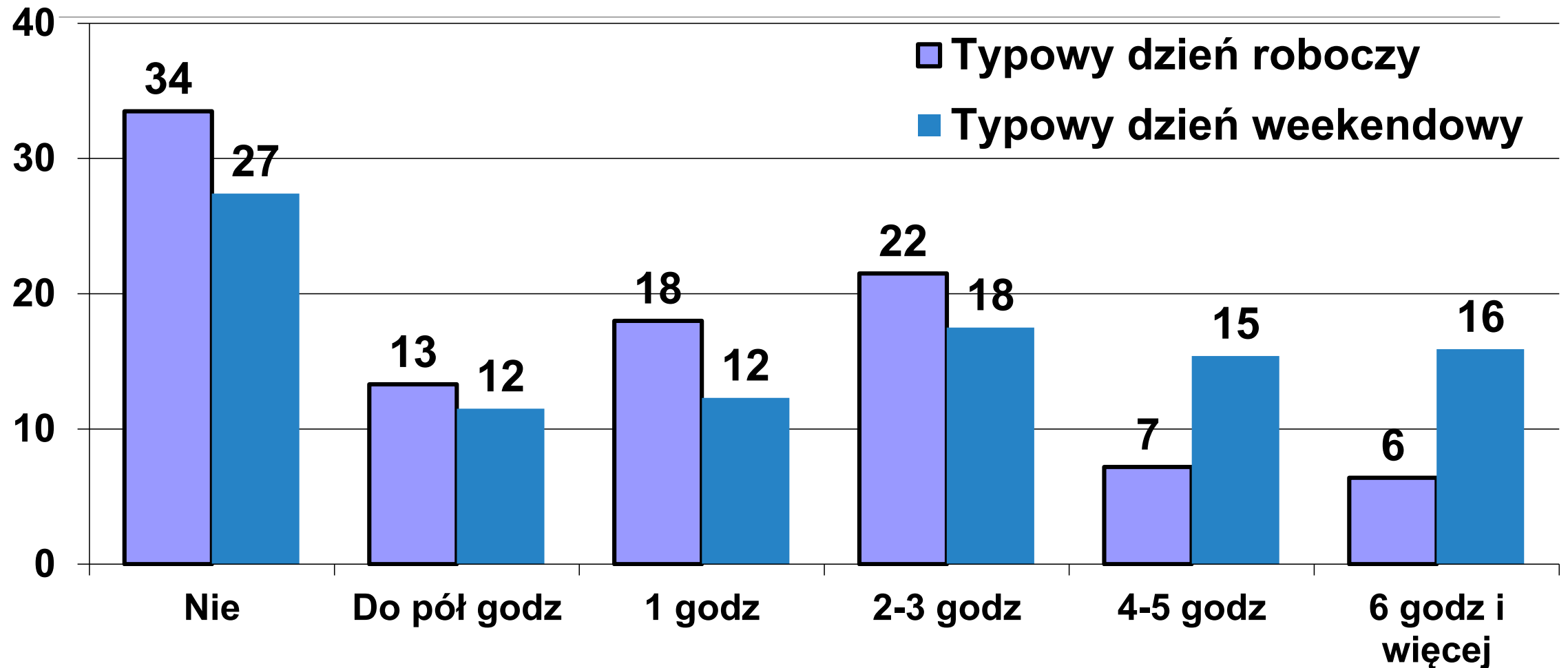
Metoda

- 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 doreprezentacjami województw i miast, które chciały dołączyć do badania, w tym województwa kujawsko-pomorskiego oraz Bydgoszczy
- W badaniu zastosowano wystandaryzowany kwestionariusz do samodzielnego wypełniania przez uczniów
- Badanie realizowane audytoryjnie w klasach szkolnych przez ankieterów spoza systemu oświaty

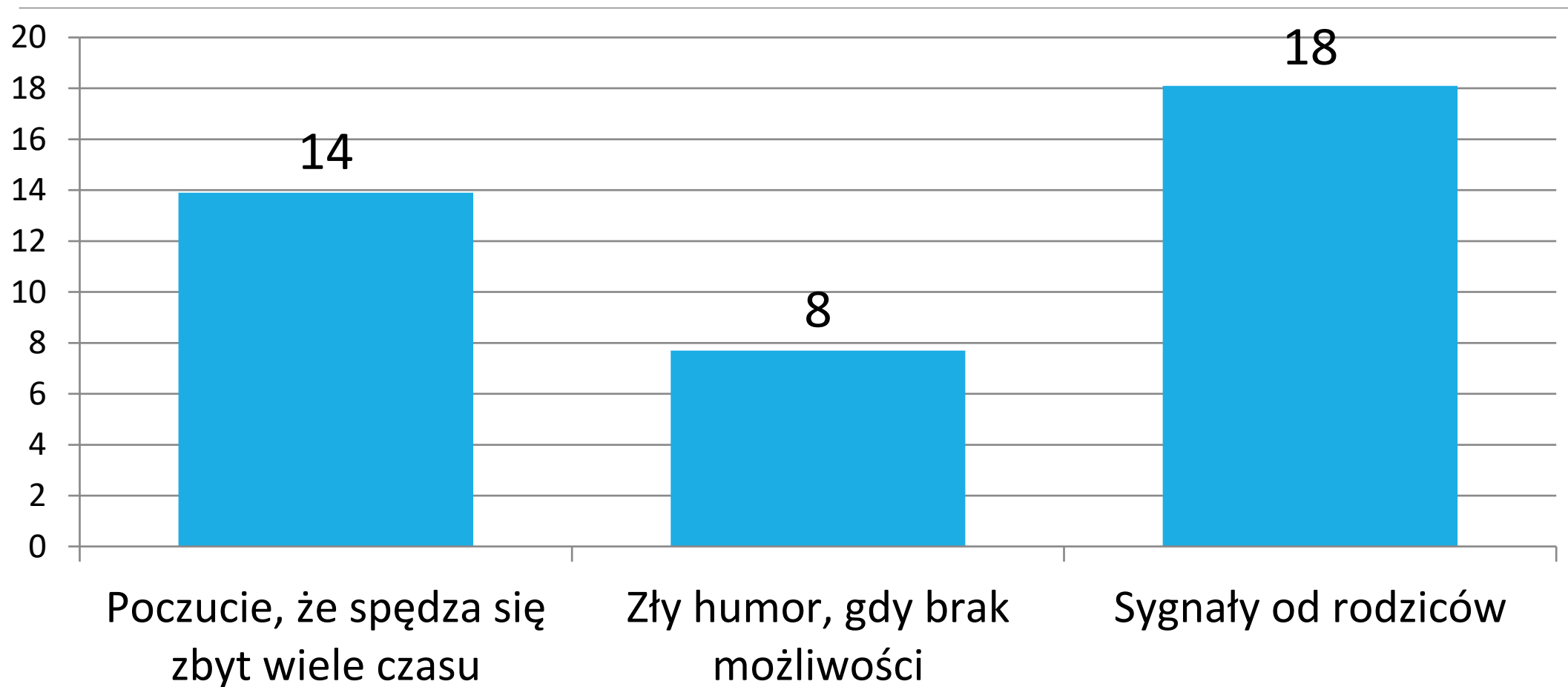
Liczba dni spędzony na grach na urządzeniach elektronicznych w czasie ostatnich 7 dni (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – województwo kujawsko-pomorskie 2019 r.



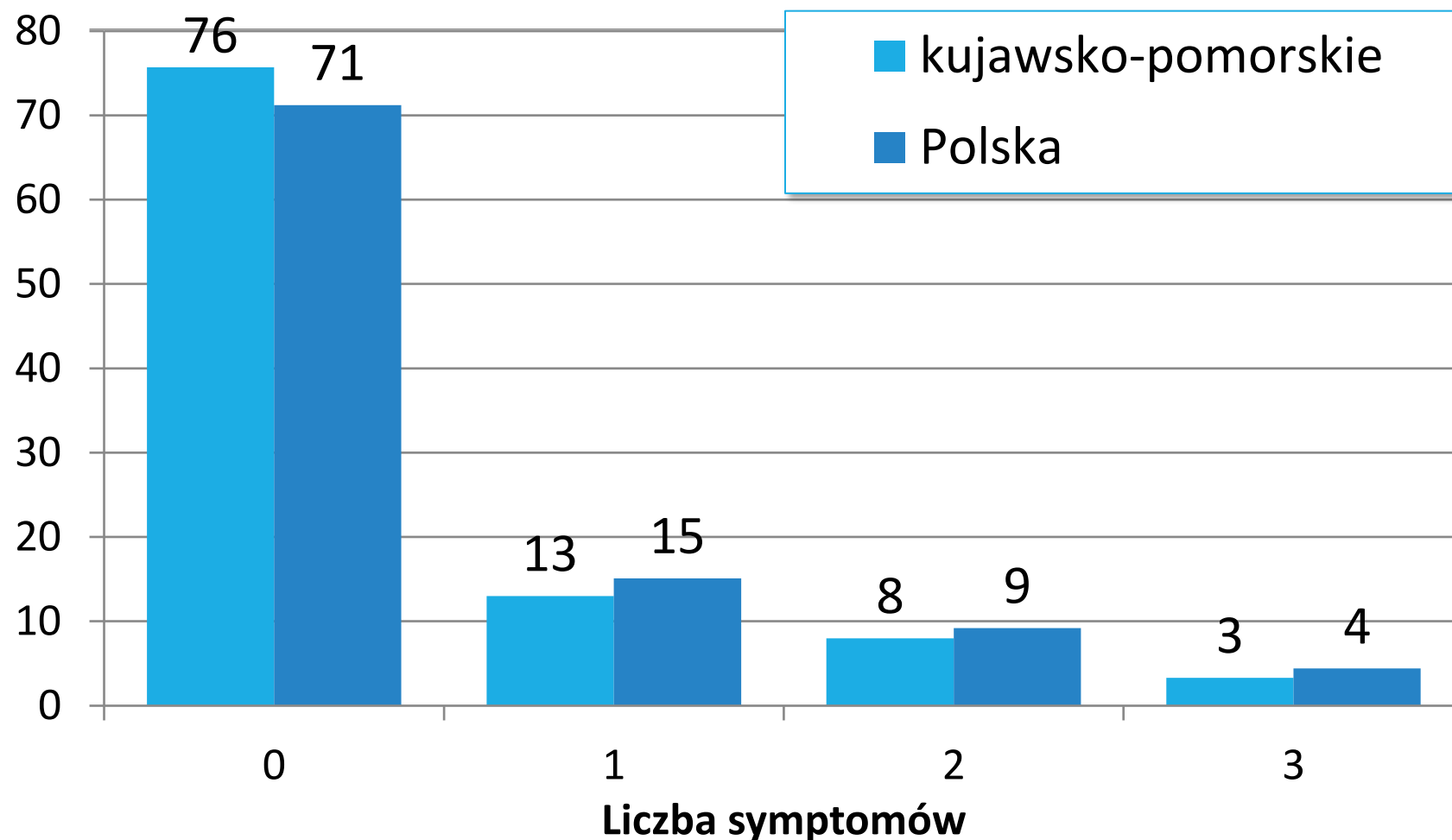
Liczby godzin spędzonych na grach na urządzeniach elektronicznych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – województwo kujawsko-pomorskie 2019 r.



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



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



Wskaźniki:

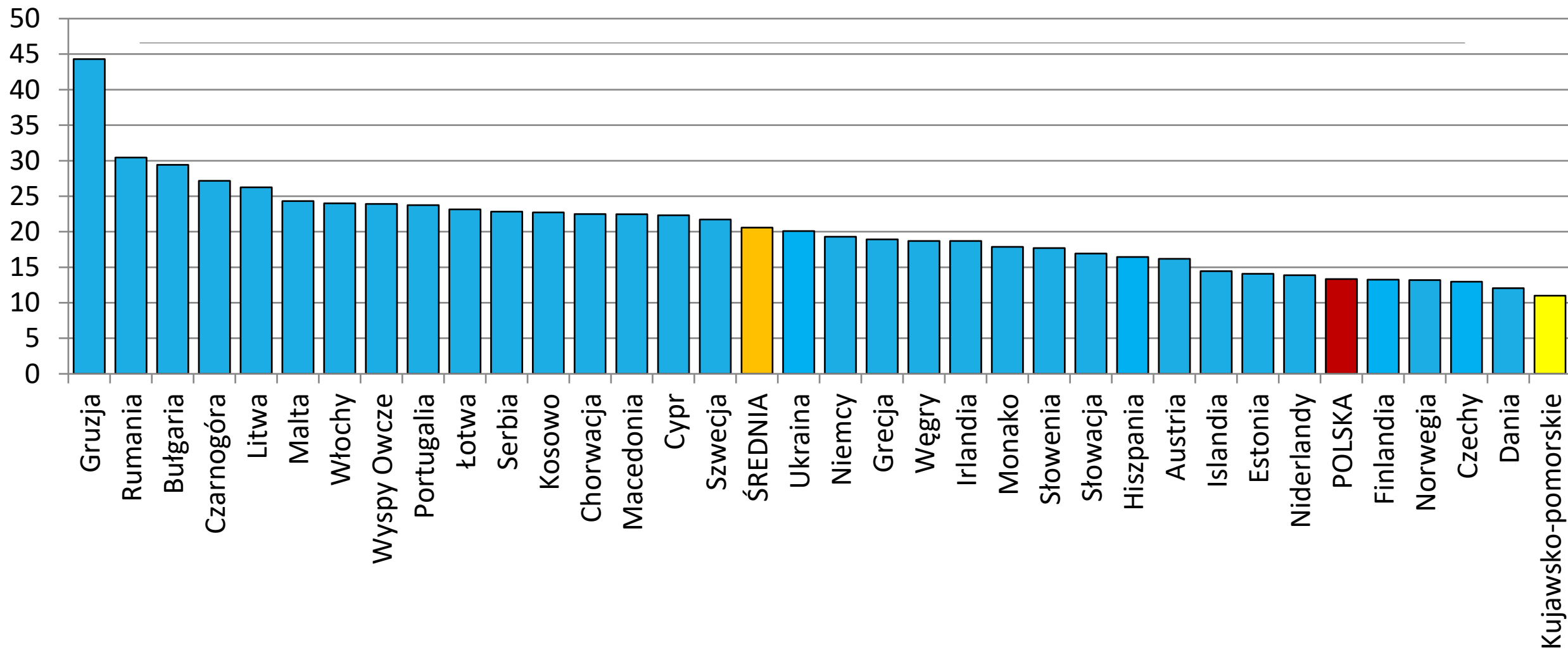
- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

Korzystanie problemowe

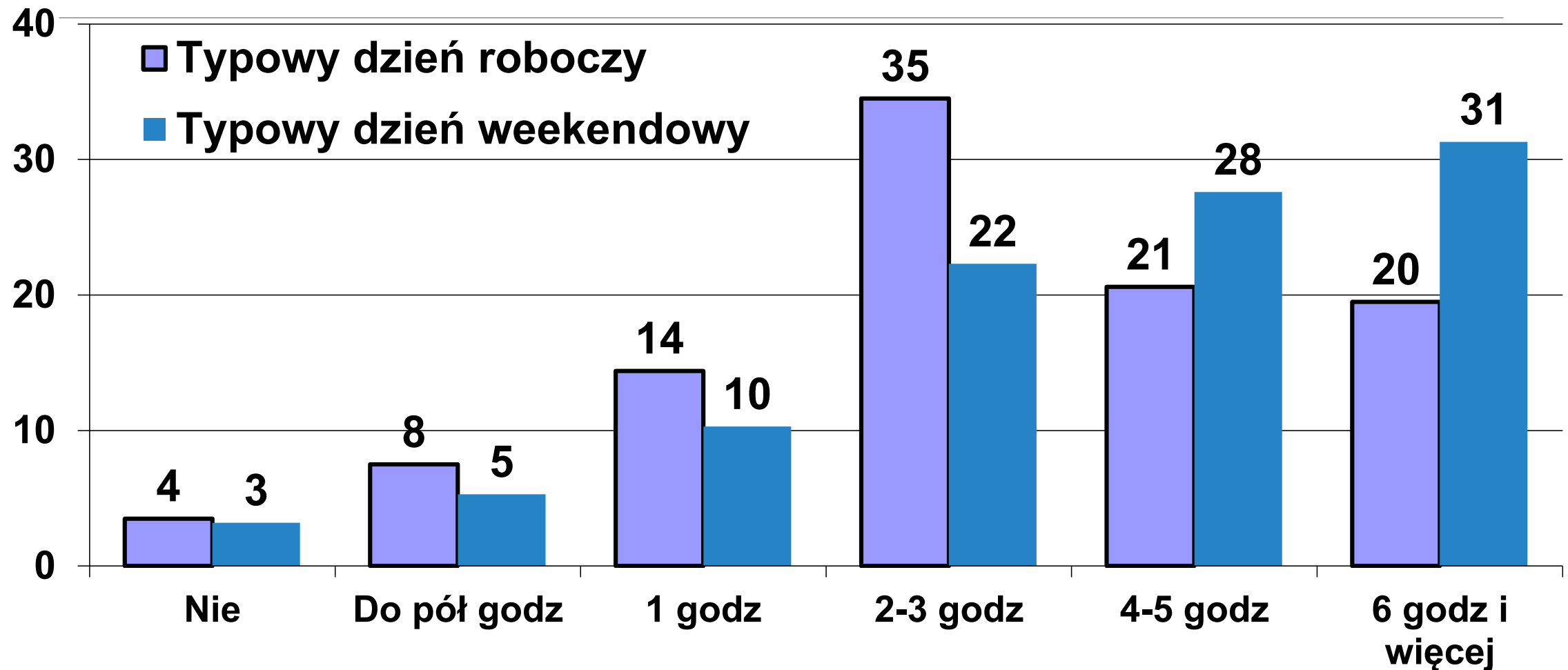
kujawsko-pomorskie 11%

Polska 13%

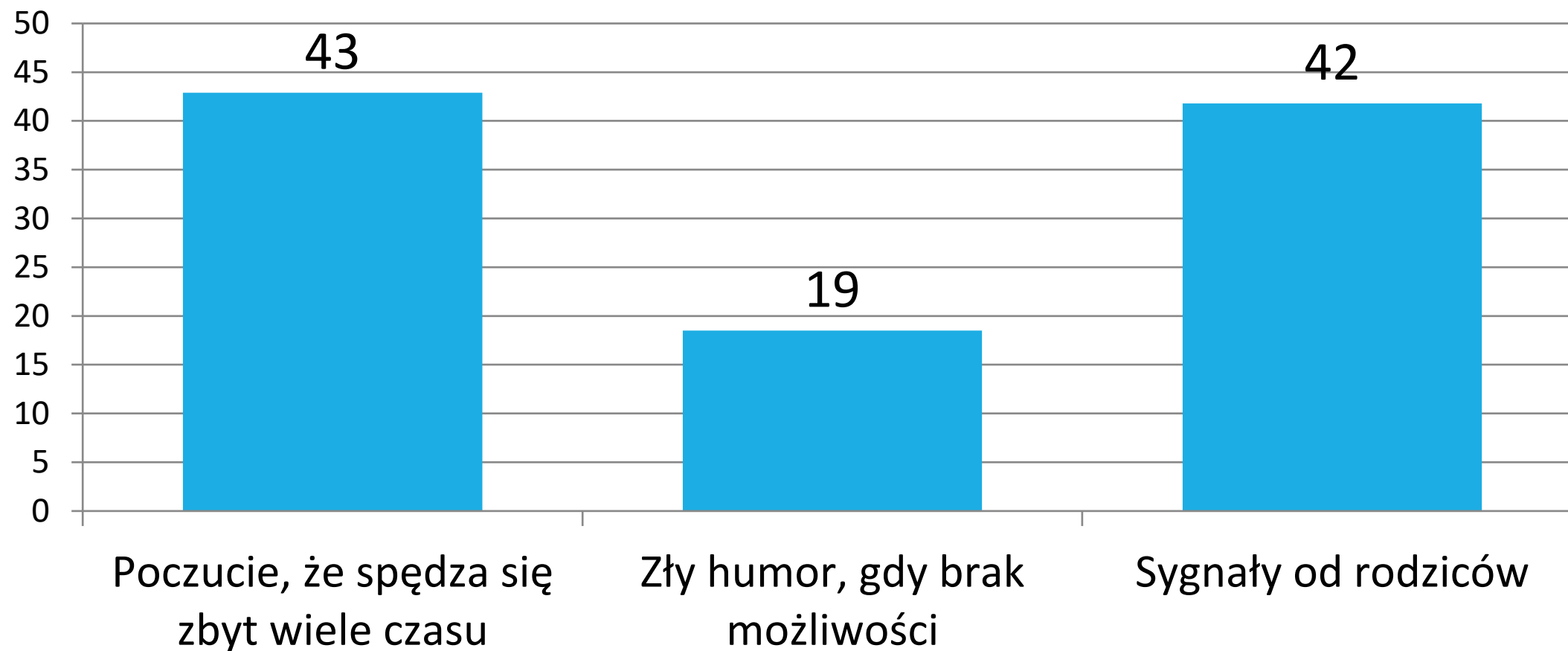
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy problemowo grali w gry na urządzeniach elektronicznych w 2019 r.



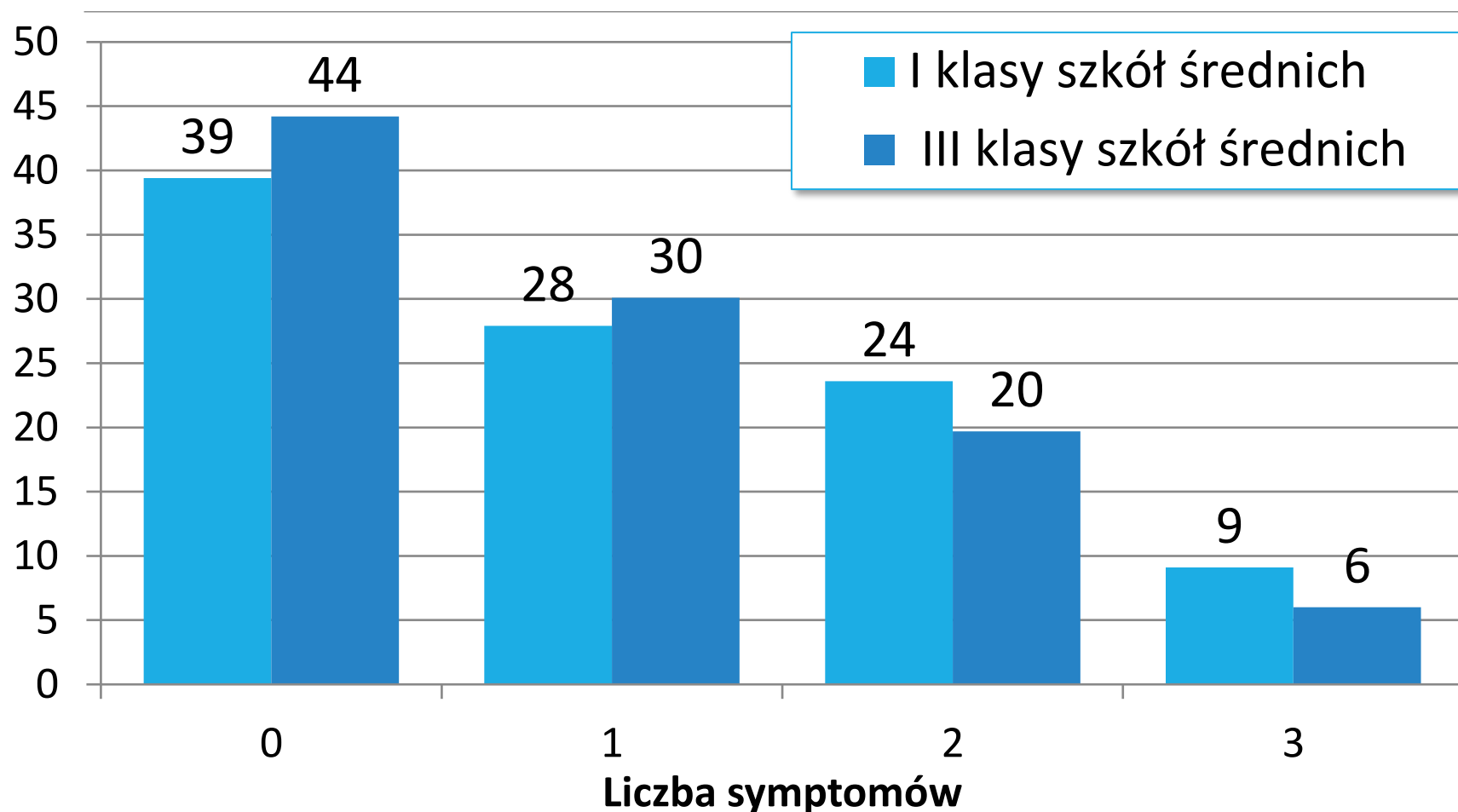
Liczby godzin spędzonych na korzystaniu z mediów społecznościowych typowego dnia (odsetki badanych w wieku 15-16 lat) – województwo kujawsko-pomorskie 2019 r.



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



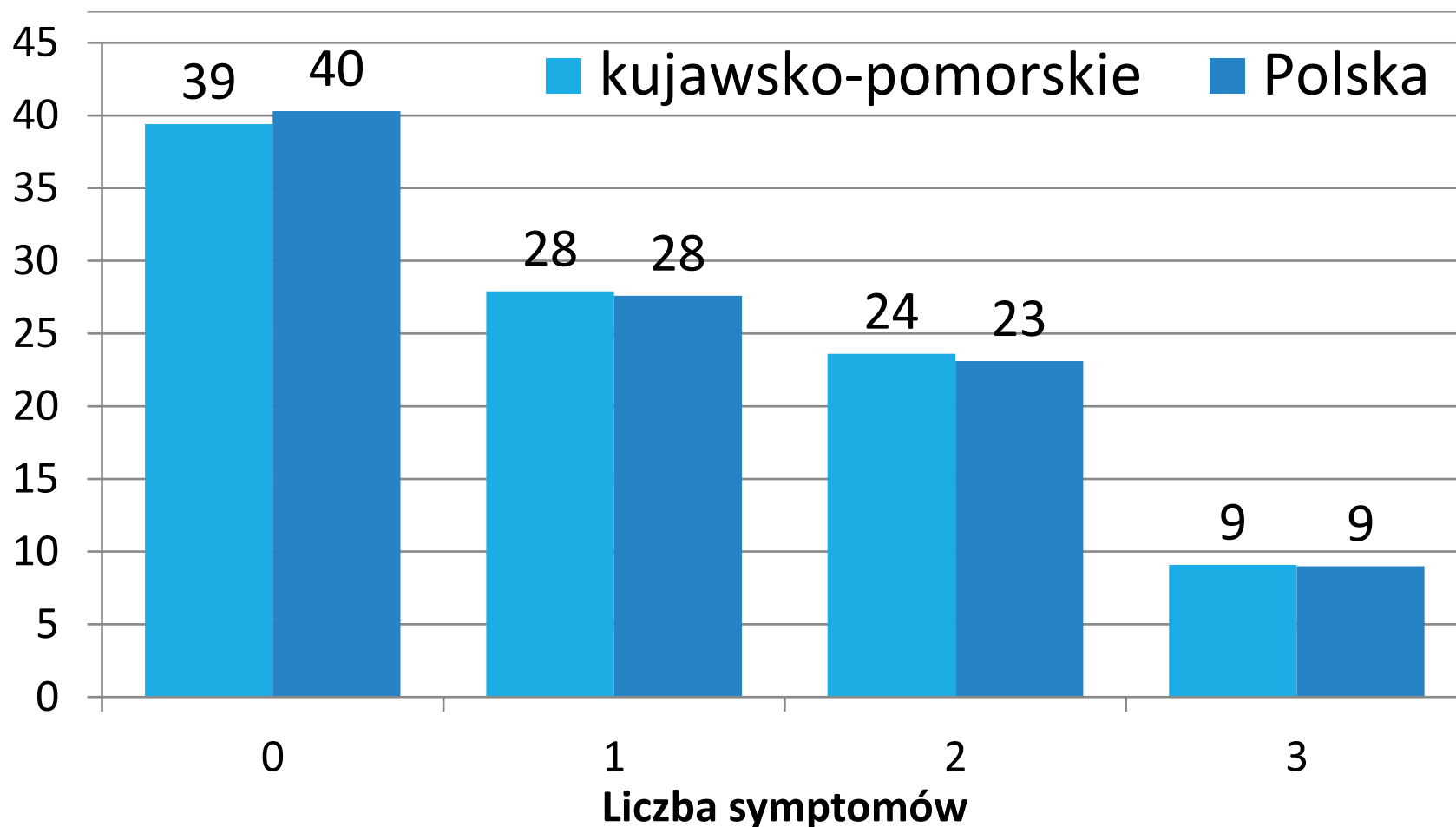
Problemy korzystanie z mediów społecznościowych – województwo kujawsko-pomorskie 2019 r.



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)

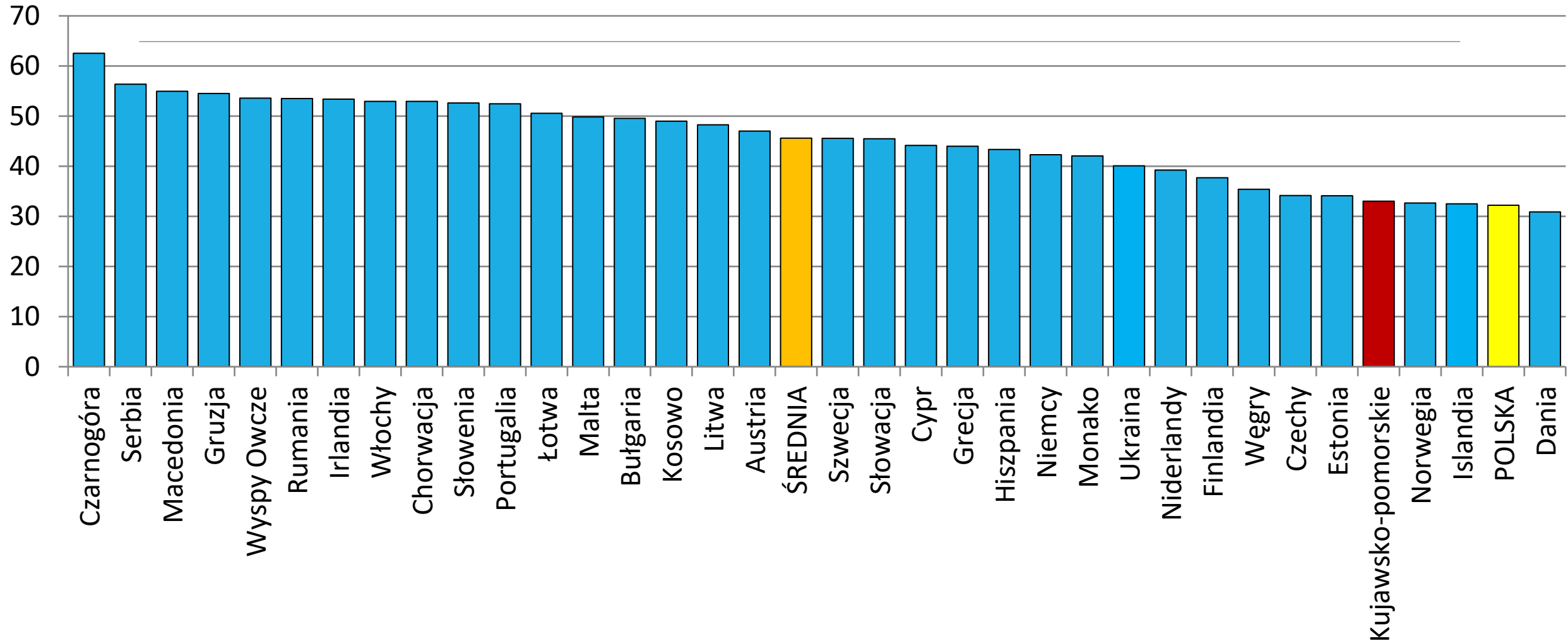


Symptomy:

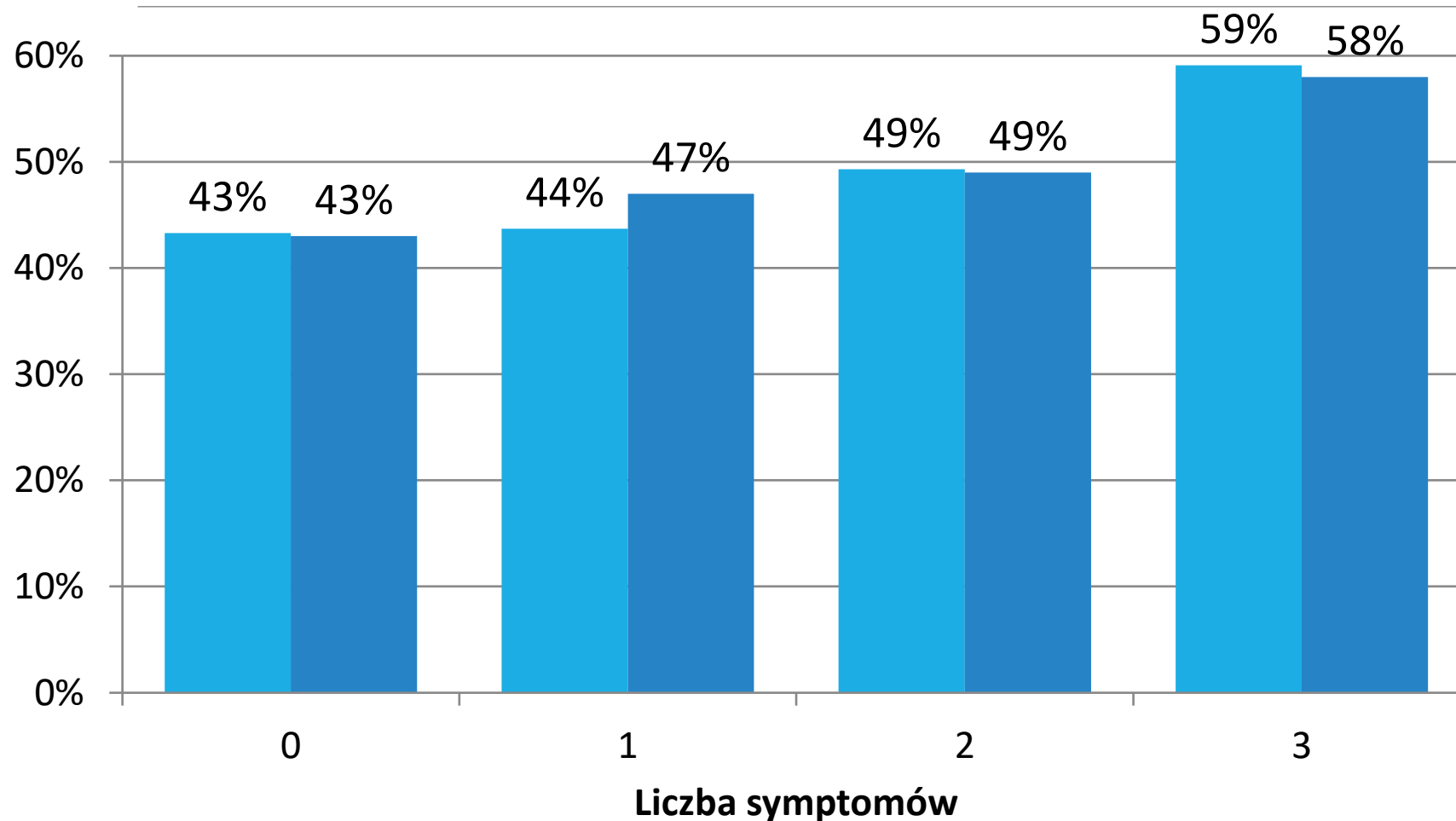
- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

Korzystanie problemowe
kujawsko-pomorskie 33%
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 korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat) województwo kujawsko-pomorskie 2019 r.

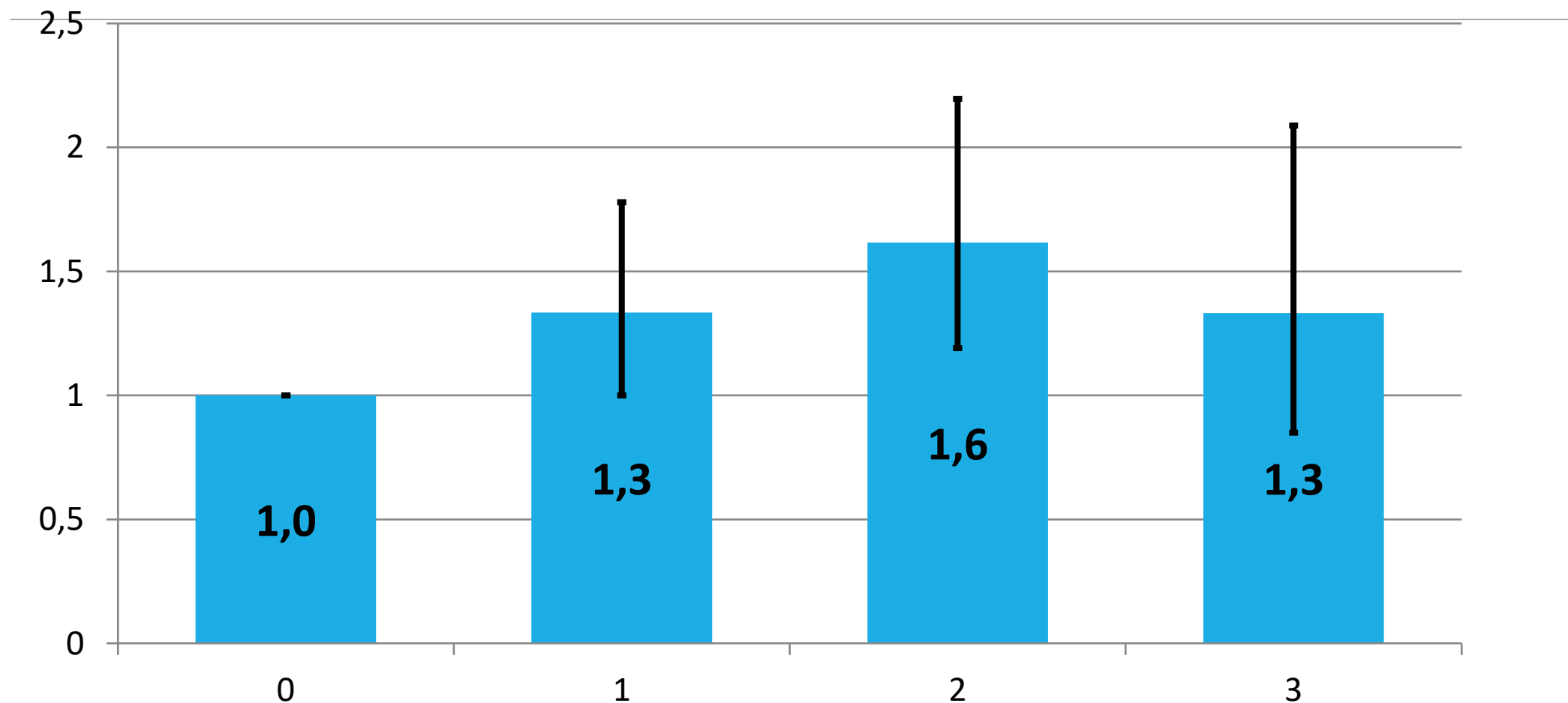


Symptomy:

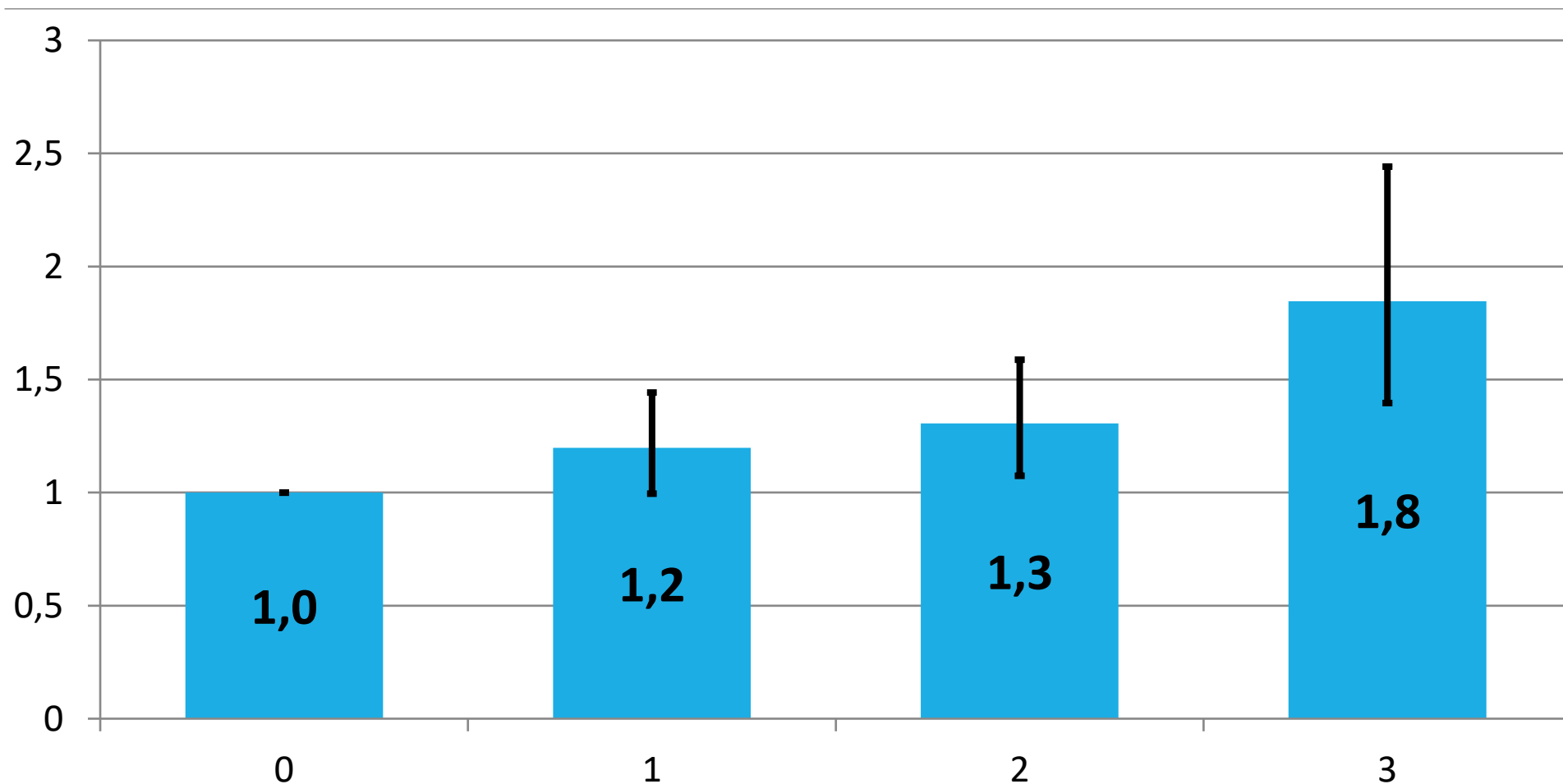
- Poczucie, że spędza się zbyt wiele czasu
- Zły humor, gdy brak możliwości
- Sygnały od rodziców

	kujawsko-pomorskie	Polska
Pearson Chi-Square =	11,485	21,385
p =	0,009	0,000
Cramer's V =	0,095	0,088

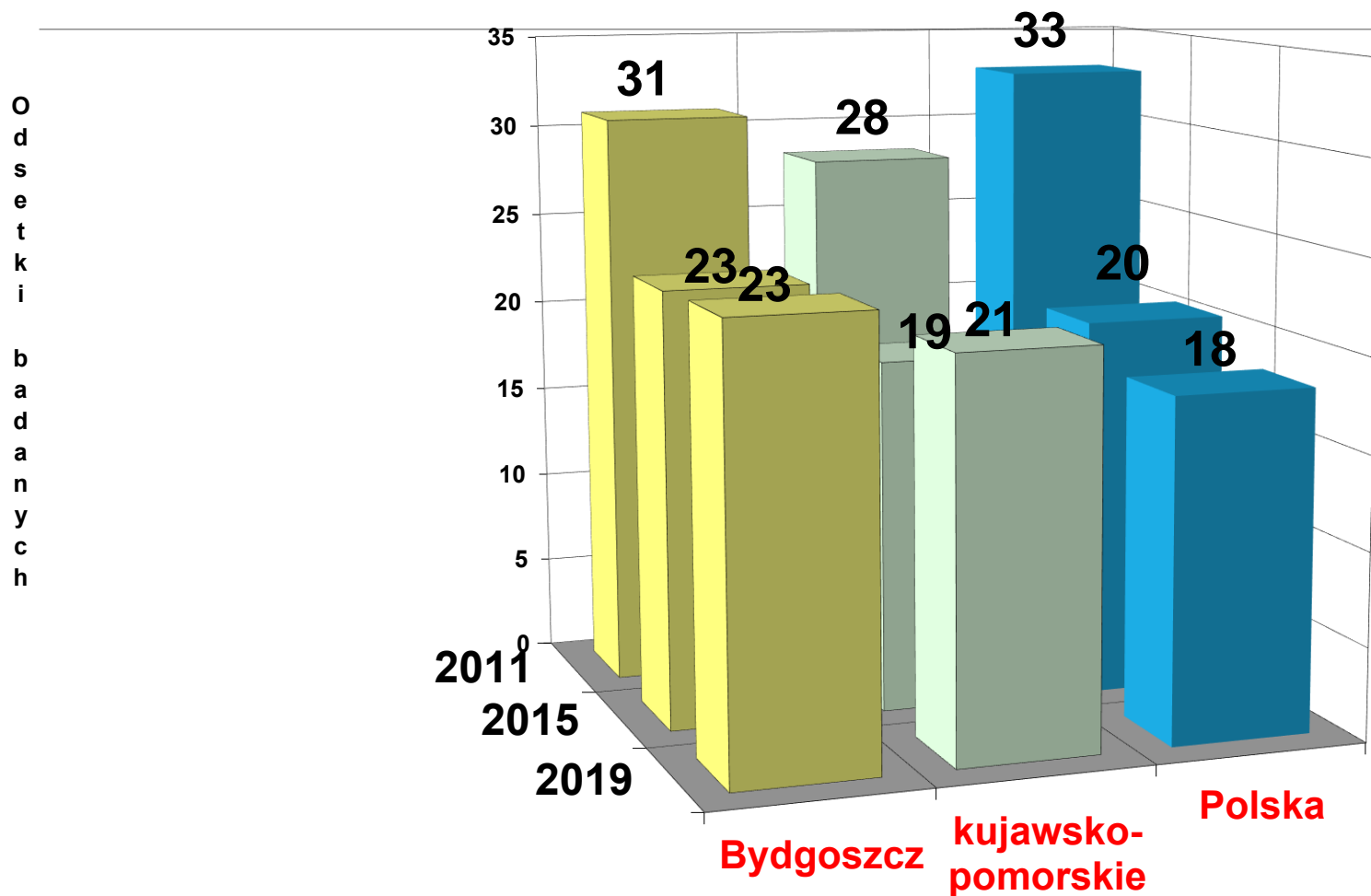
Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)
(regresja logistyczna – iloraz szans) – kujawsko-pomorskie 2019 r.



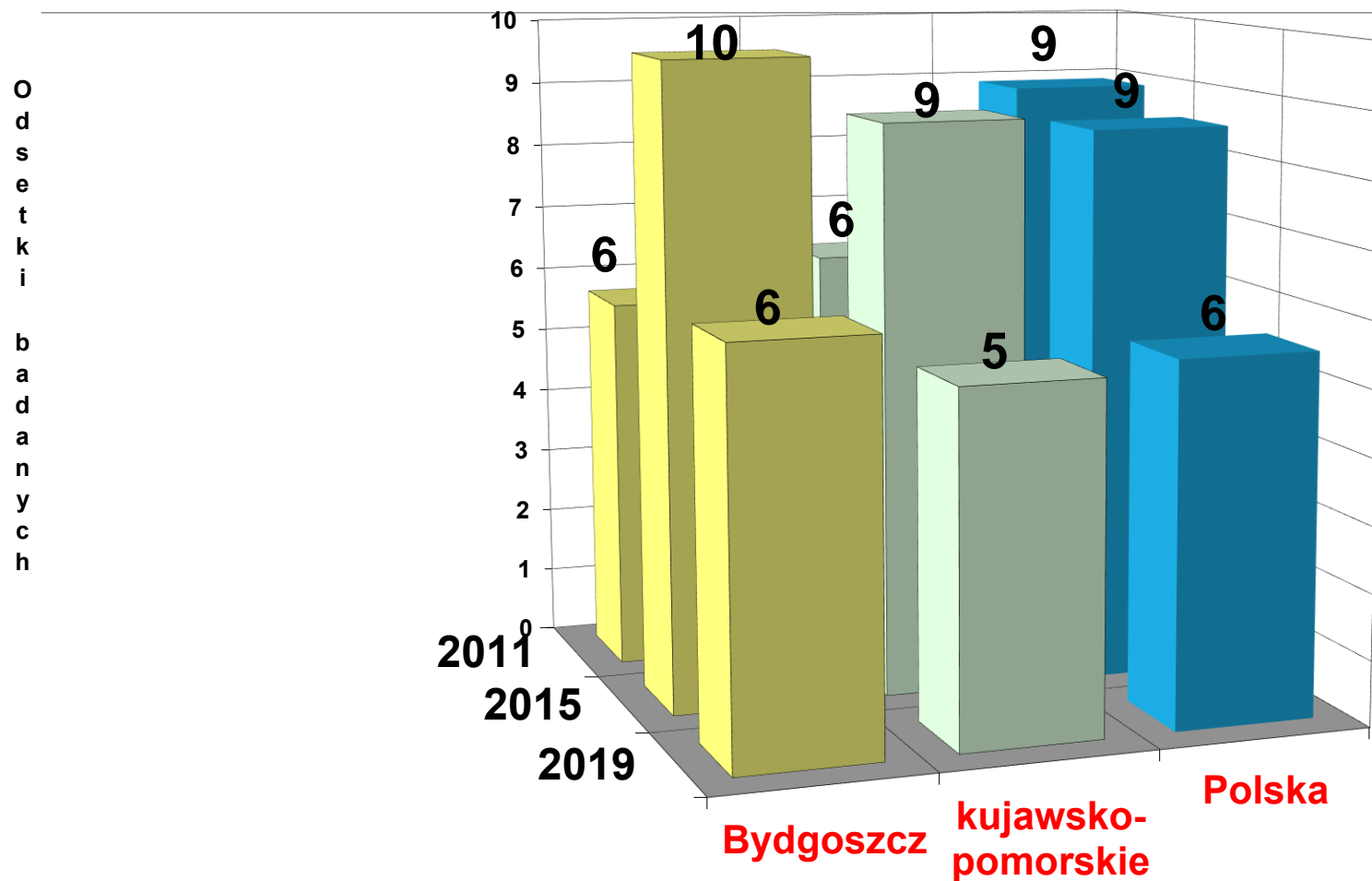
Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (wiek 15-16 lat)
(regresja logistyczna – iloraz szans) – Polska 2019



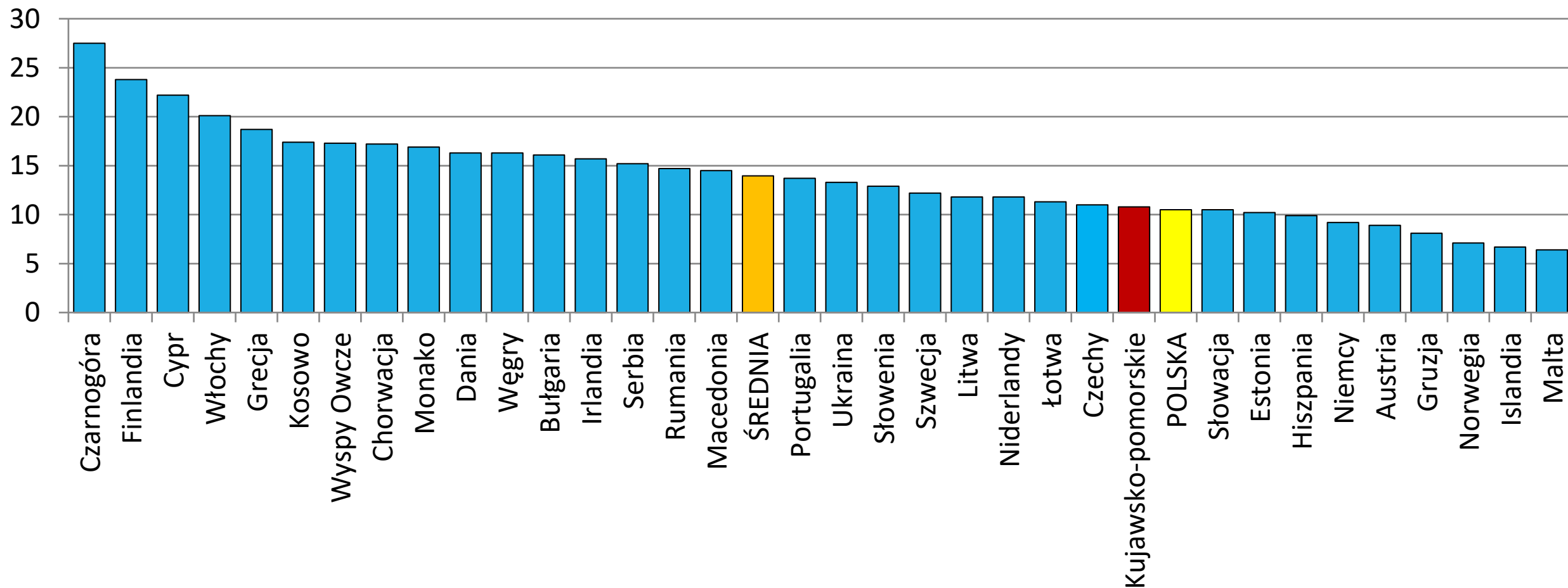
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe kiedykolwiek w życiu:



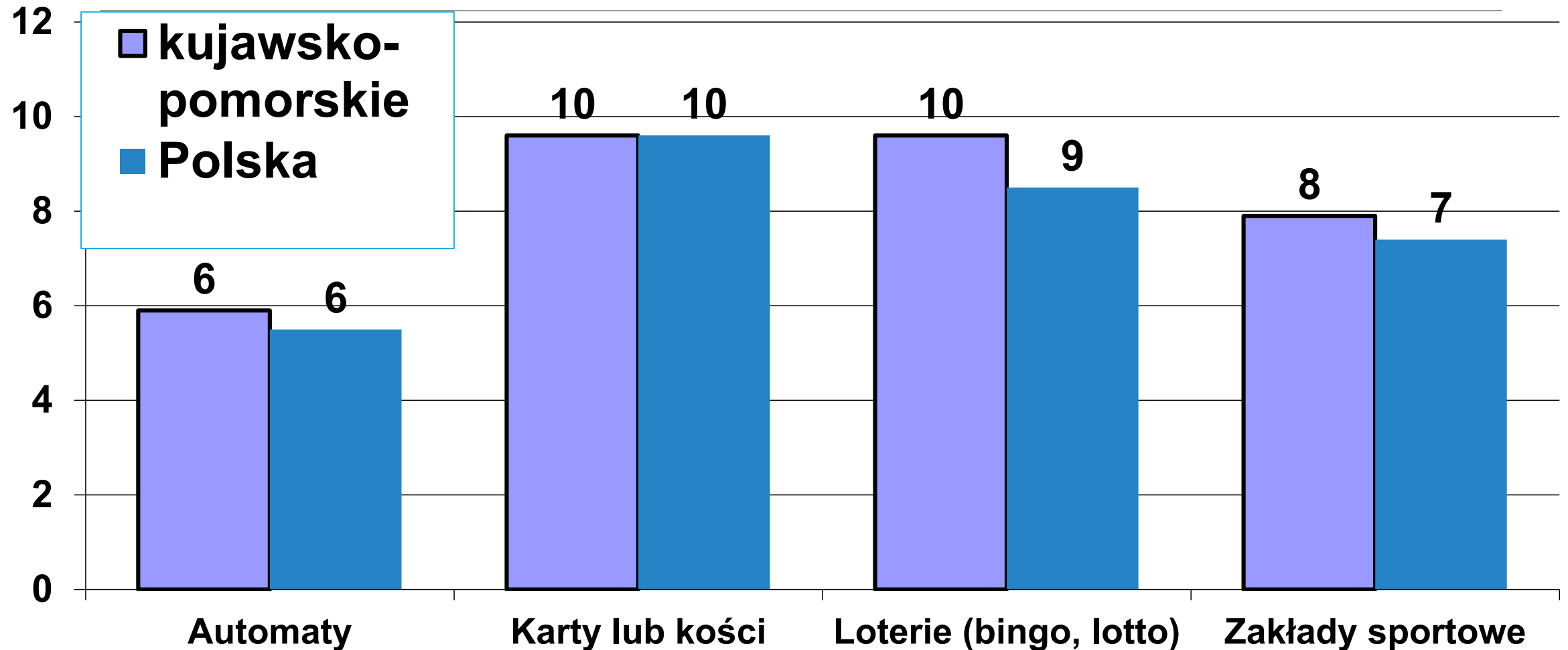
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem:



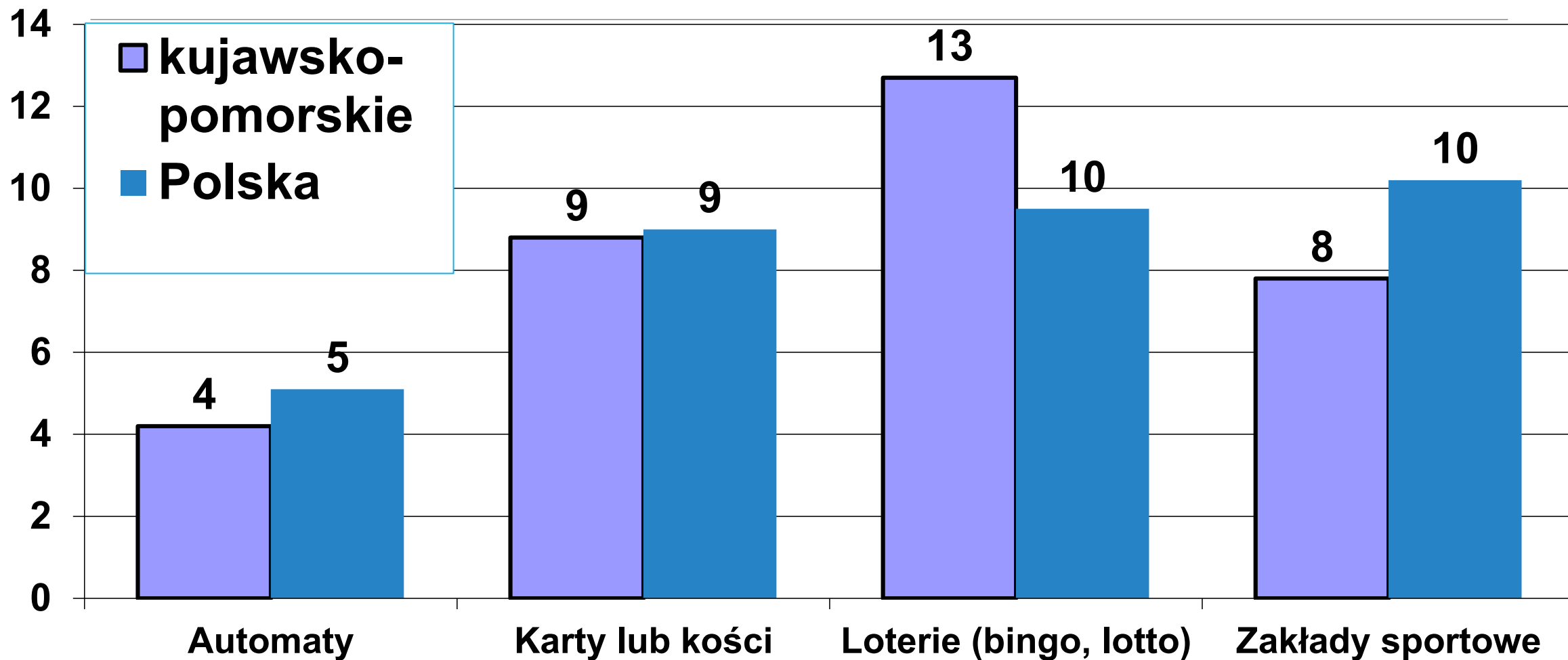
Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem w 2019 r.



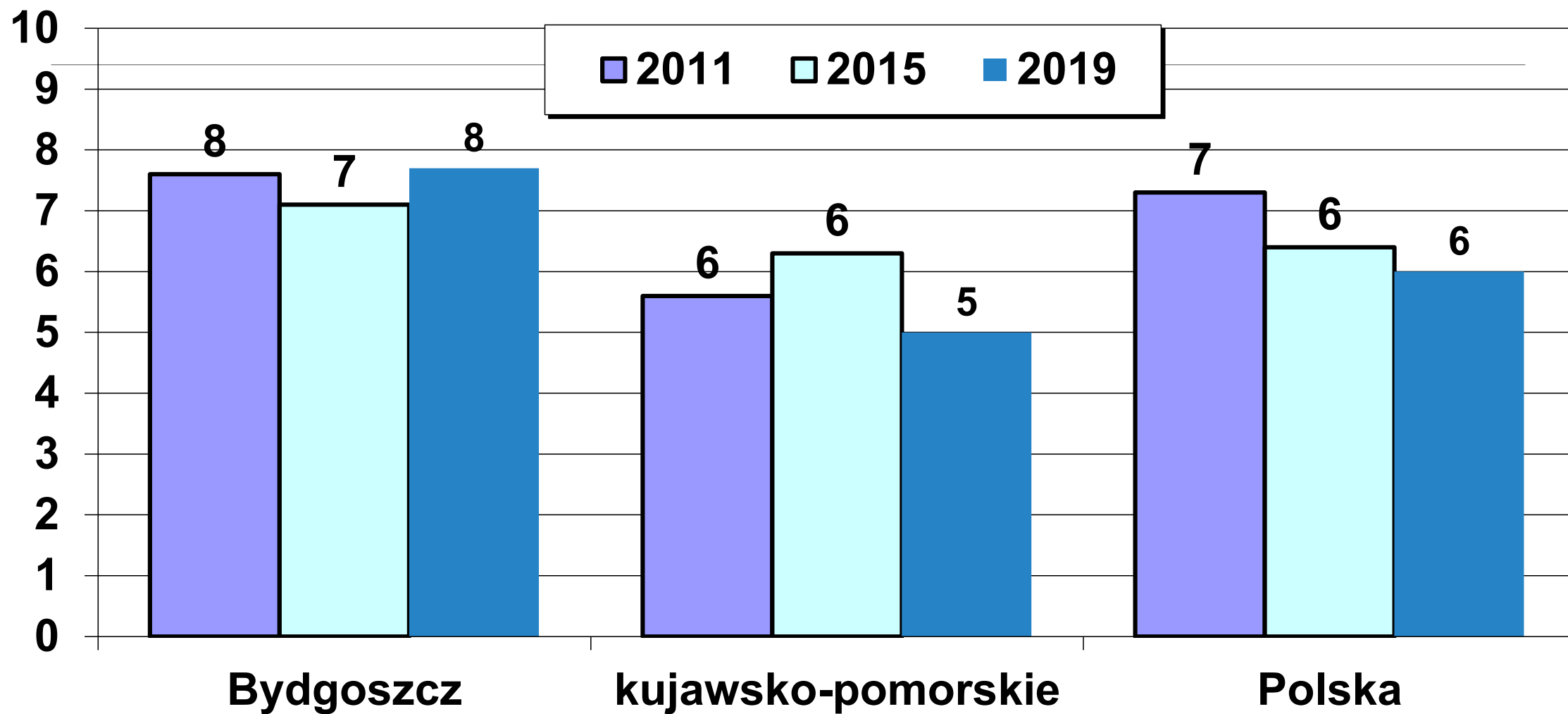
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



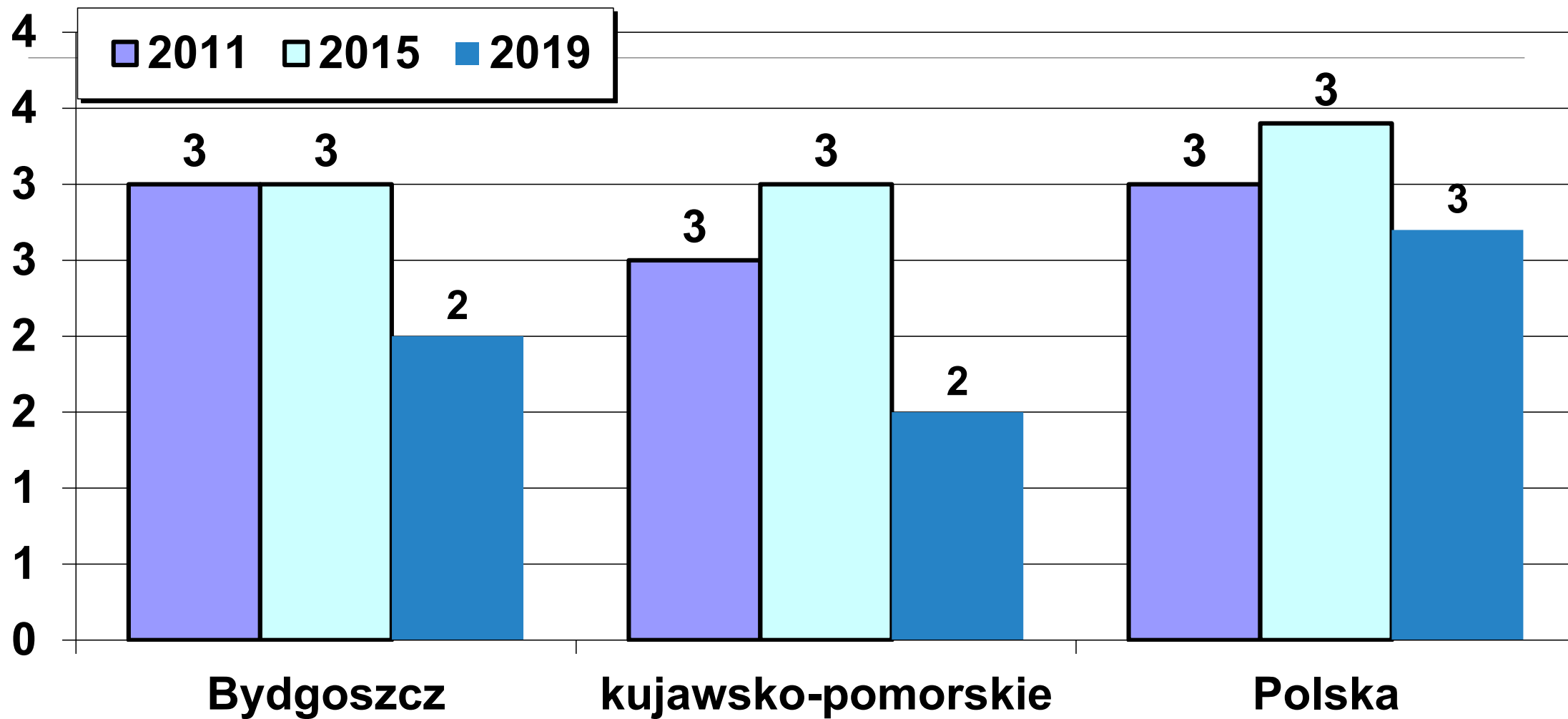
Granie w poszczególne gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem (odsetki uczniów w wieku 17-18 lat)



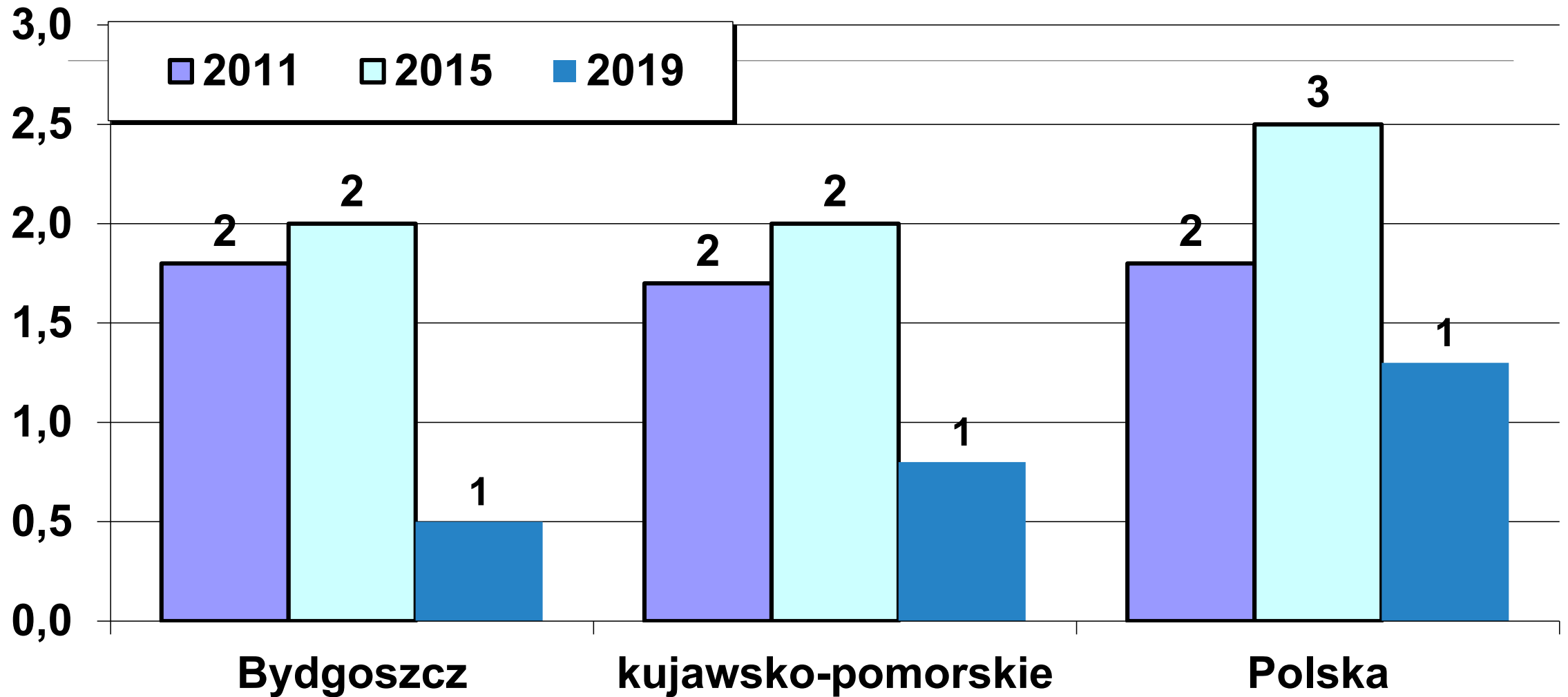
Potrzeba stawiania coraz większych pieniędzy, jako symptom grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



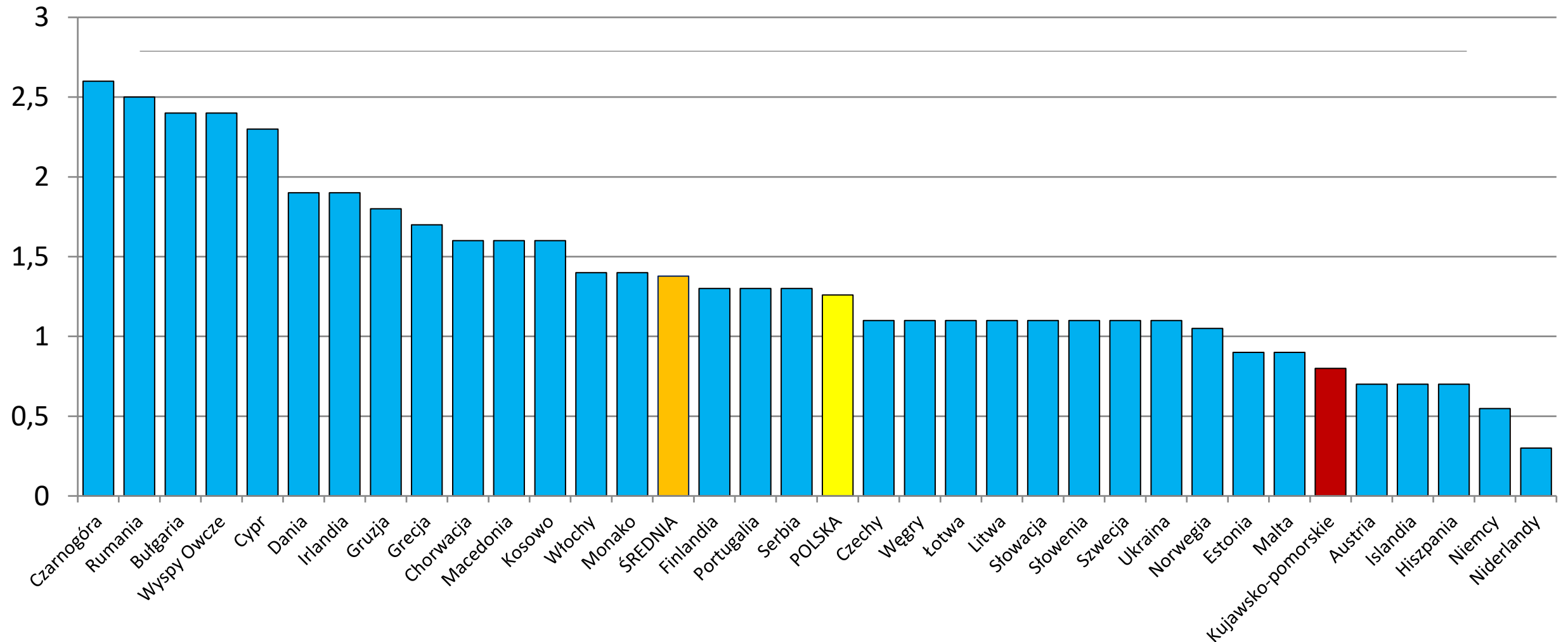
Kłamanie w sprawie tego, jak wiele się gra, jako symptom grania problemowego w gry hazardowe (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



Dwa symptomy grania problemowego w gry hazardowe – Lie/Bet screening test (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat)



Odsetki uczniów w wieku 15-16 lat, którzy grali problemowo w gry hazardowe w 2019 r. (Lie/Bet screening test – 2 symptomy)



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 kujawsko-pomorskiego oraz Bydgoszczy 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, w tym w ich problemowej formie, polska młodzież lokuje się poniżej średniej europejskiej

Podsumowanie i wnioski (2)

- 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, ani na poziomie województwa, ani w skali kraju