

nicy medyczni cieszą się zaufaniem swoich pacjentów, nawet jeśli jest to wizyta pierwszorazowa (Feder i współ., 2006). Bariery w rozpoznawaniu przemocy domowej zakwalifikowaliśmy do trzech wymiarów – związanych z organizacją ochrony zdrowia, gotowością i kompetencjami pracowników do identyfikacji przemocy oraz mających związek z osobą doświadczającą przemocy. Wśród barier systemowych wskazywano m.in. na krótki czas wizyty, rozbudowaną biurokrację oraz brak ciągłości opieki i komunikacji między instytucjami. W leczeniu uzależnień bariery te były rzadsze – dłuższy czas sesji i stała relacja terapeuty z pacjentem sprzyjały rozmowie o przemoc. Istotną barierą był brak testów przesiewowych, mimo ich udowodnionej skuteczności. Problematyczne okazały się także warunki lokalowe uniemożliwiające intymność oraz brak wsparcia ze strony przełożonych.

Badania wskazują na konieczność wdrażania jasnych procedur postępowania i kierowania pacjentów do specjalistów. Po stronie profesjonalistów dominował brak kompetencji i gotowości do identyfikacji przemocy, co potwierdzają wcześniejsze badania. Lekarze często nie dostrzegają sygnałów, bagatelizują zjawisko bądź uważają je za problem wykraczający poza ich kompetencje. Dodatkowe bariery wiązały się z obawą o własne bezpieczeństwo oraz osobistymi przekonaniami i poglądami, wpływającymi na gotowość do zajmowania się przemocą. Po stronie osób doświadczających przemocy istotne były obawy przed stygmatyzacją, wstyd, strach przed odwetem i utratą dzieci czy statusu społecznego, a także normalizacja i racjonalizacja zjawiska. Nasze badania ujawniły dodatkowo brak wiedzy o rodzajach przemocy, brak zaufania do specjalistów i wpływ osobistych znajomości w społeczności lokalnej. Przeciwdziałanie tym barierom wymaga działań zwiększających świadomość zjawiska, podkreślających jego różnorodność i nietolerancję, a także zachęcania do poszukiwania pomocy.

Wnioski

Część barier pozostających po stronie profesjonalistów wynika z funkcjonowania systemu ochrony zdrowia, np. brak kompetencji w rozpoznawaniu zjawiska, niechęć do brania odpowiedzialności za jego rozpoznawanie. Wprowadzenie zmian w systemie może ograniczyć występowanie barier po stronie profesjonalistów, np.

wprowadzenie krótkich szkoleń na temat rozpoznawania przemocy domowej. Szkolenia lekarzy mogłyby mieć formę online bez konieczności osobistego stawienia się. Poza tym o przemoc należy mówić na konferencjach dla lekarzy.

Kolejnym sposobem na ograniczenie barier systemowych, a przez to również tych pozostających po stronie profesjonalistów, może być wprowadzenie procedury postępowania uwzględniającej realizację testów przesiewowych. Testy mogłyby być przekazywane rutynowo do uzupełnienia każdemu pacjentowi wraz z dokumentami niezbędnymi do rejestracji. Mogłyby być oceniane przez pielęgniarkę bądź innego pracownika medycznego, a ich wynik przekazywany lekarzowi.

Trudniejsze do przezwyciężenia wydają się bariery pozostające po stronie osób doświadczających przemocy – wstyd, strach przed stygmatyzacją, wtórna stygmatyzacja wynikająca z reakcji pracowników ochrony zdrowia, brak zaufania do lekarzy, obawa ofiar o własne bezpieczeństwo bądź o los sprawcy, brak wiedzy o różnych rodzajach przemocy lub jej normalizacja. Część tego typu barier można by pokonać poprzez prowadzenie różnego rodzaju działań profilaktycznych na poziomie uniwersalnym – kampanii edukacyjnych informujących o różnych rodzajach przemocy, możliwościach wsparcia, miejscach uzyskania pomocy. Tego typu kampanie mogłyby również pomóc w niestygmatyzowaniu osób doświadczających przemocy oraz sprawców, którym trudno jest podjąć jakieś działania w kierunku zmiany swojego zachowania.

Zadanie współfinansowane ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych, będących w dyspozycji Ministra Zdrowia w ramach konkursu przeprowadzonego przez Krajowe Centrum Przeciwdziałania Uzależnieniom.

Przypisy

- ¹ Kodowanie wywiadów: XXDDMMYYYYZAA gdzie XX oznacza inicjały ankietera, DDMMYYYY oznacza datę realizacji wywiadu, Z oznacza nazwę grupy respondentów (POZ – lekarz podstawowej opieki zdrowotnej, S – lekarz specjalista, STU – specjalista terapii uzależnień), AA oznacza wielkość miejscowości (DM – duże miasto, MM – społeczność lokalna).

Bibliografia dostępna w redakcji.

Wśród różnych ryzykownych zachowań młodzieży związanych z obawą uzależnienia ważne miejsce zajmują: nadmierne korzystanie z mediów społecznościowych oraz gier na urządzeniach elektronicznych, a także granie w gry hazardowe. Wydaje się, iż na czoło pod względem rozpowszechnienia wysuwa się pierwsze z tych zagrożeń. Najniższym rozpowszechnieniem zaś cechuje się granie w gry hazardowe. Wzrost nasilenia zaangażowania w media społecznościowe przyczynia się do zwiększenia prawdopodobieństwa zaliczania się do aktualnych konsumentów napojów alkoholowych.

ZACHOWANIA PROWADZĄCE DO TZW. UZALEŻNIEŃ BEHAWIORALNYCH. CZEGO DOWIADUJEMY SIĘ Z NAJNOWSZEJ EDYCJI ESPAD 2024?

Janusz Sierosławski

Pracownia Badań i Inicjatyw Społecznych

Wprowadzenie

W dwóch poprzednich numerach Serwisu Informacyjnego Uzależnienia można było zapoznać się z aktualnymi trendami w picu alkoholu oraz używaniu nielegalnych substancji psychoaktywnych przez młodzież szkolną na podstawie wyników badań ESPAD, realizowanych w cyklu czteroletnim w latach 1995–2024. W pierwszym z nich można też znaleźć podstawowe informacje metodologiczne na temat tych badań. W tym artykule prześledzimy trendy w zakresie zachowań prowadzących do tzw. uzależnień behawioralnych, czyli grania w gry hazardowe, nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych oraz gier wideo, albo ujmując to szerzej, gier na urządzeniach elektronicznych. Dane na ten temat nie pozwalają na uchwycenie tak długich trendów, jak w przypadku używania substancji psychoaktywnych. Ta tematyka trafiała do badań ESPAD stopniowo, począwszy dopiero od 2011 roku. Ponadto, w tym czasie, pytania ulegały licznym modyfikacjom, co przypisać należy nowości tej problematyki. W konsekwencji niektóre ze wskaźników zaprezentować można jedynie w postaci wyników z 2024 roku.

Nadmierne korzystanie z mediów społecznościowych

Kwestię nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych poddano eksploracji, wykorzystując skalę

ryzyka budowaną na podstawie trzypytaniowego testu przesiewowego opracowanego przez Bjørna E Holsteina i współpracowników (Holstein i in., 2014). To narzędzie jest nieklinicznym instrumentem skupiającym się na postrzeganiu przez ucznia problemów związanych z trzema elementami: zbyt dużą ilością czasu spędzanego na tych aktywnościach, emocjonalnym dyskomfortem z powodu ograniczonego dostępu i obawami wyrażanymi przez rodziców związanymi z czasem spędzanym na tych aktywnościach. Ze względu na prostotę, a także lapidarność nadaje się ono do badań ankietowych. Stosując go, uczniom zadano następujące pytanie: W jaki stopniu zgadzasz się lub nie zgadzasz z poniższymi stwierdzeniami na temat mediów społecznościowych takich jak X (dawny Twitter), WhatsApp, Facebook, Skype?

1. Uważam, że spędzam za dużo czasu uczestnicząc w tych mediach.
2. Mam zły humor, kiedy nie mogę spędzać czasu uczestnicząc w tych mediach.
3. Moi rodzice mówią, że spędzam za dużo czasu uczestnicząc w tych mediach.

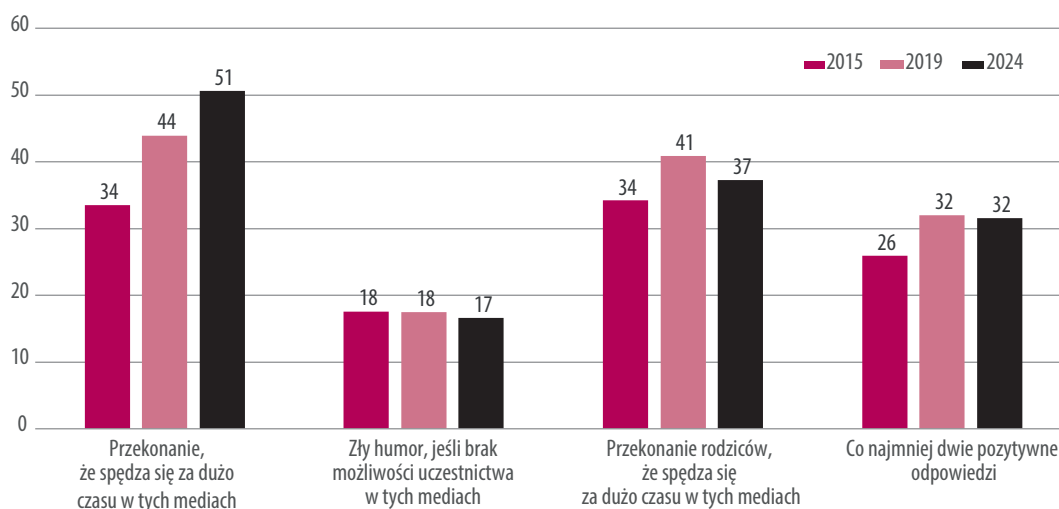
Kategorie odpowiedzi w odniesieniu do każdego z trzech twierdzeń to „zdecydowanie tak”, „raczej tak”, „ani tak, ani nie”, „raczej nie” i „zdecydowanie nie”. Odpowiedzi pozytywne („zdecydowanie tak” i „raczej tak”) otrzymywały jeden punkt. Sumę 0-1 punktów uznano za wskazującą na niski poziom samooceny problemów, a wynik 2-3 punkty za wskazujący na wysoki poziom

samooceny problemów związanych z korzystaniem z mediów społecznościowych. Innymi słowy powyżej tej granicy rozpoczyna się strefa podniesionego ryzyka problemów.

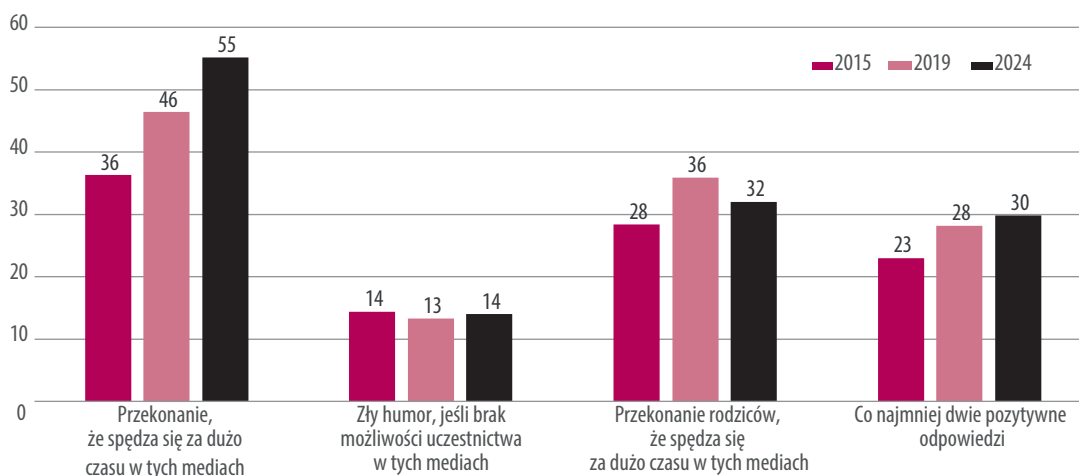
Na rycinie 1. zestawiono odsetki pierwszoklasistów, którzy w badaniach z lat 2011, 2019 oraz 2024 potwierdzili poszczególne stwierdzenia oraz odsetki tych, którzy uzyskali pozytywny wynik testu, tzn. udzielili przynajmniej dwóch pozytywnych odpowiedzi. Na rycinie 2. zaś znaleźć można analogiczne dane dla trzecioklasistów. W obu kohortach obserwuje się wzrost odsetków uczniów przekonanych, że spędzają za dużo czasu w mediach społecznościowych. W grupie pierwszoklasistów odsetek ten wzrósł z 34% w 2015 roku do 51% w 2024 roku. W starszej kohorcie stało się podobnie, tzn. zwiększenie nastąpiło z 36% do 55%. Frakcje uczniów klas pierwszych

doświadczających złego humoru, jeśli pojawia się brak możliwości korzystania z mediów społecznościowych, są względnie stałe, utrzymując się na poziomie 17-18%. W starszej kohorcie jest podobnie, przy czym odsetki są trochę mniejsze i wynoszą 13-14%. Udział pierwszoklasistów raportujących przekonanie swoich rodziców, że spędza się za dużo czasu w mediach społecznościowych wzrósł z 34% w 2015 roku do 41% w 2019 roku i spadły do 37% w 2024 roku. Analogiczne dane dla trzecioklasistów wykazują taką samą dynamikę i wynoszą 28%, 36% i 32%. Co najmniej dwie pozytywne odpowiedzi, czyli wynik testu wskazujący na zwiększone ryzyko problemu nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych w 2015 roku wyniosło 25% u uczniów klas pierwszych i 23% u uczniów klas trzecich. W tej pierwszej grupie w 2019 roku wzrosło do 32% i w 2024 roku pozostało

Rycina 1. Pozytywne odpowiedzi na pytania testu przesiewowego nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat).



Rycina 2. Pozytywne odpowiedzi na pytania testu przesiewowego nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych (odsetki uczniów w wieku 17-18 lat).



na tym samym poziomie. Wśród trzecioklasistów następował stopniowy wzrost poprzez 28% w 2019 roku do 30% w 2024 roku.

Dane z 2024 roku sugerują znaczne zróżnicowanie wyników testu ze względu na płeć. Zarówno w młodszej kohorcie, jak i w starszej odsetki osób, które zaliczyć można do grupy podwyższonego ryzyka problemów okazały się wyższe u dziewcząt niż u chłopców. Wśród pierwszoklasistów 26% chłopców oraz 37% dziewcząt potwierdziło przynajmniej dwa stwierdzenia testu. Wśród trzecioklasistów analogiczne odsetki wyniosły 25% i 34%. Warto zauważyć zatem, iż skala zróżnicowania związanego z płcią jest znaczna i zarazem podobna w obu badanych kohortach.

W ostatnich latach w Polsce, podobnie jak w wielu innych krajach – obserwujemy spadek rozpowszechnienia picia napojów alkoholowych wśród młodzieży szkolnej. Jedną z hipotez wyjaśniającą ten trend jest narastające zaangażowanie młodzieży w kontakty zapośredniczone przez media społecznościowe, co ma odbywać się kosztem kontaktów osobistych tworzących okazje do wspólnego picia. Wiążąca weryfikacja tej hipotezy wymagałaby podłużnych badań kohortowych, jednak na podstawie badań przekrojowych można podjąć próbę eksploracji tego zagadnienia.

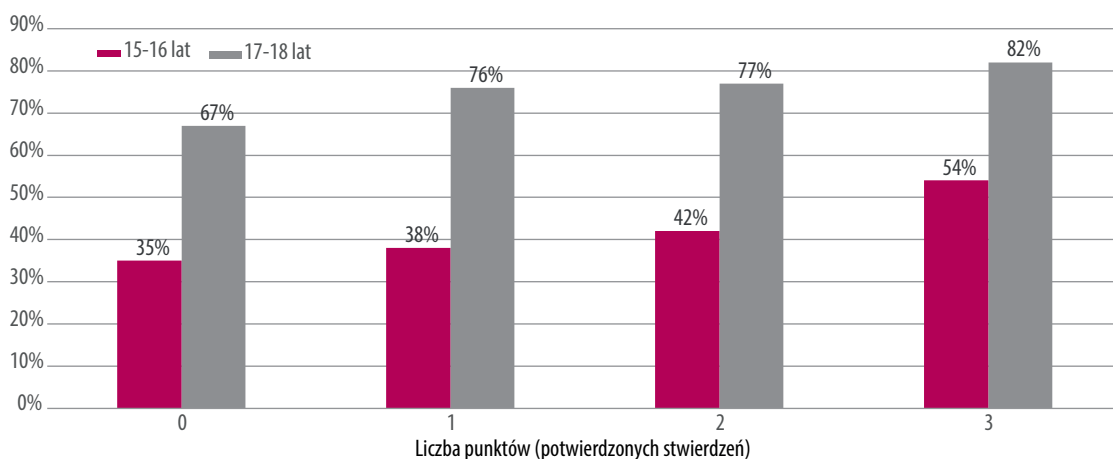
Na rycinie 3. zaprezentowano odsetki uczniów, którzy przyznali się do picia napojów alkoholowych w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem. Wśród nich byli tacy, którzy potwierdzili różne liczby stwierdzeń poczynawszy od tych, którzy nie potwierdzili żadnego, a skończywszy na tych, którzy potwierdzili wszystkie trzy. Zarówno w młodszej kohorcie, jak i w starszej najniższa frakcja

uczniów, którzy pili, lokuje się wśród tych pierwszych. W młodszej kohorcie jest to 35%, a w starszej 67%. W kolejnych grupach odsetki te rosną, aż do 54% w młodszej kohorcie i 82% w starszej grupie badanych, którzy potwierdzili wszystkie trzy stwierdzenia.

Powyższe wyniki zdają się obalać hipotezę o efekcie substytucyjnym nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych dla picia napojów alkoholowych przez młodzież.

Powyższą konstatację potwierdza kolejna analiza wykorzystująca model regresji logistycznej (ryc. 4). Na wykresie znajdujemy wartości ilorazu szans, tzn. parametru, który określa, na ile prawdopodobieństwo znalezienia w danej kategorii pijącego jest wyższe od analogicznego prawdopodobieństwa w kategorii referencyjnej. Jeśli zatem za kategorię referencyjną przyjmiemy osoby, które nie potwierdziły żadnego ze stwierdzeń (otrzymały 0 punktów), to zarówno pierwszoklasiści, jak trzecioklasiści z trzema punktami z ponad dwukrotnie (220%) większym prawdopodobieństwem zaliczali się do pijących napoje alkoholowe w czasie ostatnich 30 dni. W przypadku potwierdzenia jednego stwierdzenia lub dwóch stwierdzeń iloraz szans rósł wolniej w młodszej kohorcie niż w starszej. Dopiero w grupie najsilniej uwikłanych w korzystanie z mediów społecznościowych nastąpiło zrównanie tego parametru w obu kohortach. Powyższe analizy przekonują, iż nie tylko teza o substytucyjnej roli mediów społecznościowych wobec picia napojów alkoholowych nie znajduje potwierdzenia w badaniu, ale intensywne korzystanie z mediów społecznościowych wręcz sprzyja w sensie statystycznym picciu napojów alkoholowych.

Rycina 3. Picie napojów alkoholowych w czasie ostatnich 30 dni według problemowego korzystania z mediów społecznościowych.



Granie w gry na urządzeniach elektronicznych

Aby ocenić wzorce korzystania z gier na urządzeniach elektronicznych, zapytano uczniów o liczbę dni w ostatnim tygodniu oraz przeciętną liczbę godzin w ciągu ostatnich 30 dni spędzonych na graniu w gry na urządzeniach elektronicznych (tj. komputerach, tabletach, konsolach, smartfonach lub innych urządzeniach elektronicznych), rozróżniając dni szkolne i pozaszkolne. Odpowiedzi na pytania dotyczące przeciętnej liczby godzin spędzonych w ciągu ostatnich 7 dni w mediach społecznościowych oraz w ciągu ostatnich 30 dni na graniu to: „brak”, „pół godziny lub mniej”, „około 1 godziny”, „około 2-3 godzin”, „około 4-5 godzin” i „6 godzin lub więcej”. Wyniki zostały

podane oddzielnie dla typowego dnia roboczego i typowego dnia pozaszkolnego, ograniczając pole obserwacji do ostatnich 30 dni przed badaniem.

W obu kohortach liczne frakcje stanowili badani, którzy w czasie ostatnich 7 dni przed badaniem w ogóle nie korzystali z gier na urządzeniach elektronicznych. Wśród pierwszoklasistów stanowili oni 21%, zaś wśród uczniów klas trzecich – 29%.

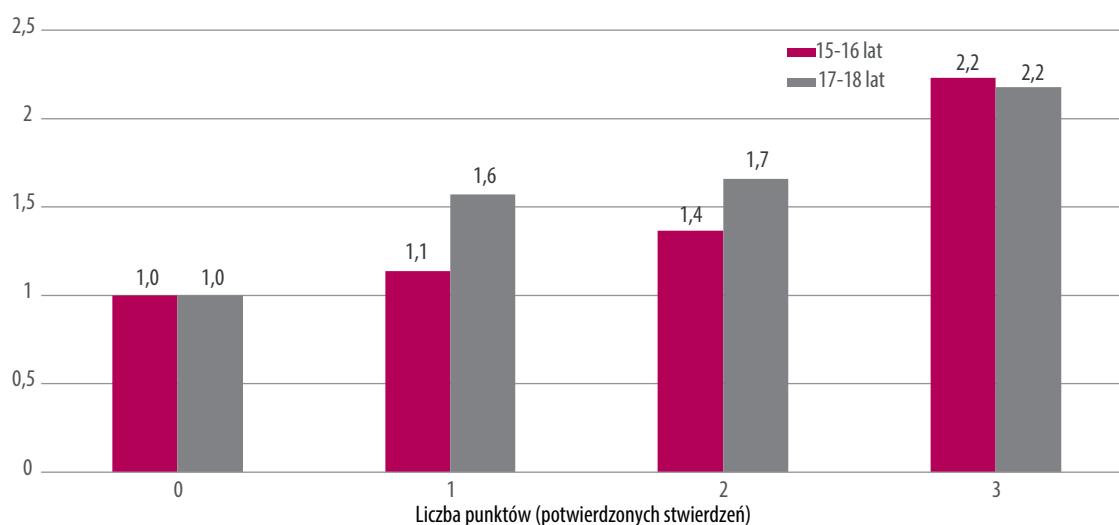
Przez wszystkie siedem dni grało 26% pierwszoklasistów oraz nieco mniej, bo 20% trzecioklasistów.

W tabeli 1. zaprezentowano rozkłady czasu spędzonego na grach na urządzeniach elektronicznych w typowym dniu roboczym i weekendowym, w czasie ostatnich 7 dni przed badaniem, ale tylko dla tych, którzy grali w tym czasie.

Tabela 1. Czas spędzony na grach na urządzeniach elektronicznych dziennie w czasie ostatnich 7 dni przed badaniem (średnie oraz odsetki tylko wśród tych, którzy grali w tym czasie).

Kohorta	Pół godziny lub mniej	Ok. 1 godz.	Ok. 2-3 godz.	Ok. 4-5 godz.	6 godzin i więcej	Średnia w minutach
Młodsza kohorta (15-16 lat)						
Typowy dzień roboczy	17	24	32	15	12	171
Typowy dzień weekendowy	10	14	29	24	23	243
Starsza kohorta (17-18 lat)						
Typowy dzień roboczy	21	25	31	14	9	151
Typowy dzień weekendowy	13	16	29	22	21	225

Rycina 4. Picie napojów alkoholowych (ostatnie 30 dni) według problemowego korzystania z mediów społecznościowych (regresja logistyczna – iloraz szans).



Analiza typowego dnia roboczego w młodszej kohorcie graczy ujawnia najliczniejszą frakcję badanych, którzy grali 2-3 godziny dziennie (32%), mniej osób poświęcało na tę aktywność ok. godziny (24%). W przypadku typowego dnia weekendowego także dominuje frakcja badanych grających 2-3 godziny (29%), ale bardzo liczne są także frakcje badanych grających ok. 4-5 godzin (24%) oraz nawet 6 godzin lub więcej (23%).

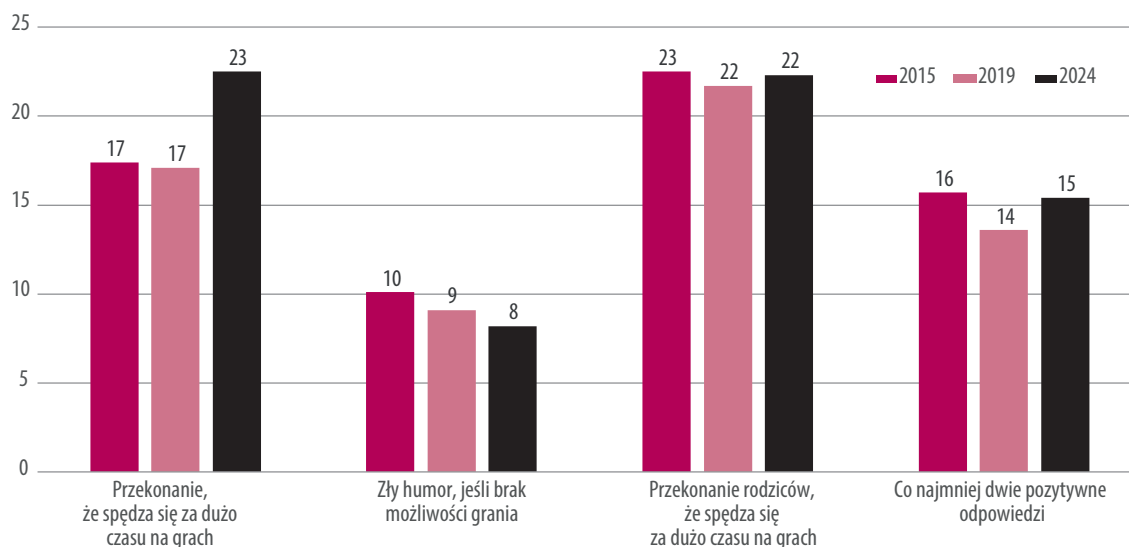
W starszej kohorcie, w typowym dniu roboczym, największy odsetek uczniów poświęcał na grę 2-3 godziny dziennie (31%) lub ok. godziny dziennie (25%). W trak-

cie weekendu dominuje korzystanie z gier 2-3 godziny dziennie (29%).

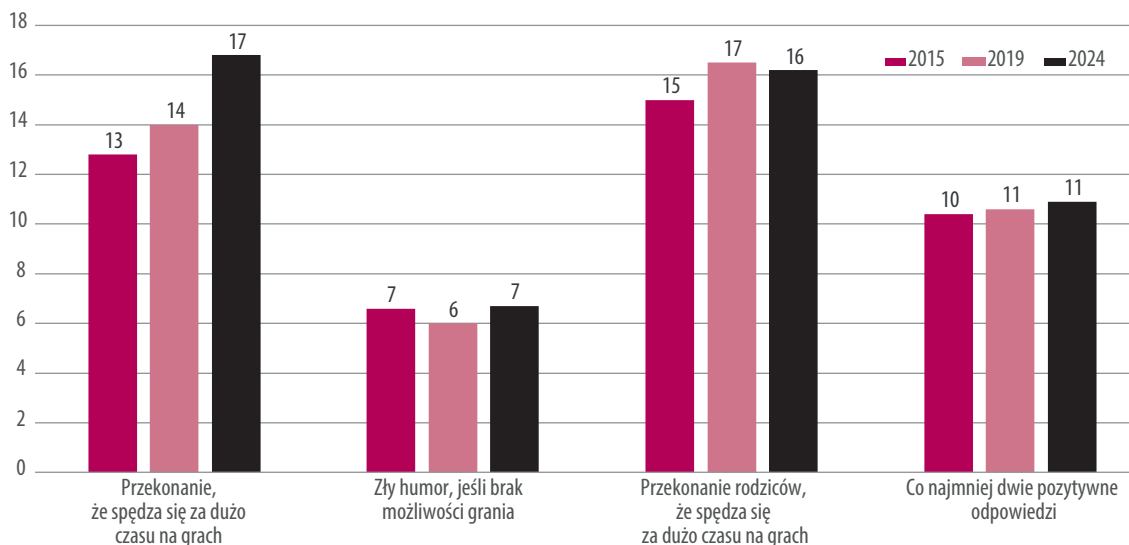
W obu kohortach zgodnie z oczekiwaniami w dni weekendowe na granie poświęca się znacznie więcej czasu niż w dni robocze.

Pierwszoklasiści przeciętnie grali 171 minut dziennie w typowy dzień roboczy, zaś trzecioklasiści nieco mniej – 151 minut. W typowy dzień weekendowy także średnia dzienna jest wyższa u pierwszoklasistów (243 minuty) niż u trzecioklasistów (225 minut). Trudno orzec, czy

Rycina 5. Pozytywne odpowiedzi na pytania testu przesiewowego nadmiernego grania w gry elektroniczne (odsetki uczniów w wieku 15-16 lat).



Rycina 6. Pozytywne odpowiedzi na pytania testu przesiewowego nadmiernego grania w gry elektroniczne (odsetki uczniów w wieku 17-18 lat).



z gier na urządzeniach elektronicznych się wyrasta, czy też mamy do czynienia z efektem kohortowym.

Granie w gry na urządzeniach elektronicznych podobnie jak korzystanie z mediów społecznościowych może przybrać charakter problemowy. Eksplorację tego fenomenu umożliwia tak samo skonstruowany test przesiewowy, opierając się na pytaniu: „W jakim stopniu zgadzasz się lub nie zgadzasz z poniższymi stwierdzeniami na temat twojego grania w gry na komputerze, tablecie, konsoli, smartfonie lub innym urządzeniu elektronicznym”. Trzy stwierdzenia poddane ocenie badanych, jak również skale odpowiedzi były takie same jak w poprzednim teście. Identyczny był także sposób opracowywania wyników i wartość graniczna dla podwyższonego ryzyka powstania problemów.

Wyniki testu dla pierwszoklasistów zawiera rycina 5, zaś dla trzecioklasistów – rycina 6. Zawierają one odsetki uczniów, którzy w badaniach z lat 2011, 2019 oraz 2024 potwierdzili poszczególne stwierdzenia oraz odsetki tych, którzy uzyskali pozytywny wynik testu, tzn. udzielili przynajmniej dwóch pozytywnych odpowiedzi.

W obu kohortach obserwuje się wzrost odsetków uczniów przekonanych, że spędzają za dużo czasu na grę na urządzeniach elektronicznych. W grupie pierwszoklasistów odsetek ten wzrósł z 17% notowanych zarówno w 2015 roku, jak i w 2019 roku, do 23% w 2024 roku. W starszej kohorcie obserwuje się stopniowe zwiększanie się odsetka z 13% w 2015 roku, do 14% w 2019 roku, aż do 17% w 2024 roku.

Fracje uczniów klas pierwszych doświadczających złego humoru, jeśli pojawia się brak możliwości grania w gry na urządzeniach elektronicznych wykazały słaby trend spadkowy z 10% w 2015 roku do 8% w 2024 roku. Analogiczne odsetki wśród trzecioklasistów są względnie stałe, utrzymując się na poziomie 6-7%.

Udział pierwszoklasistów raportujących przekonanie swoich rodziców, że spędza się za dużo czasu na graniu, utrzymywał się na wyrównanym poziomie 22-23%, zaś trzecioklasistów – 15-17%.

Co najmniej dwie pozytywne odpowiedzi, czyli wynik testu wskazujący na zwiększone ryzyko problemu nadmiernego grania w gry na urządzeniach elektronicznych w 2015 roku wyniósł 16% u uczniów klas pierwszych i 10% u uczniów klas trzecich. W tej pierwszej grupie w 2019 roku spadł do 14% i w 2024 wzrósł do 15%. Wśród trzecioklasistów w latach 2019 i 2024 utrzymywał się na wyrównanym poziomie 11%.

Podobnie jak to było w przypadku wyników testu przesiewowego na problemowe korzystanie z mediów społecznościowych, wyniki testu na problemowe granie w gry na urządzenia elektroniczne są zróżnicowane ze względu na płeć. Jednak kierunek tego zróżnicowania jest odmienny. To wśród chłopców odsetek uczniów z pozytywnym wynikiem jest wyższy niż u dziewcząt. W młodszej kohorcie pozytywny wynik uzyskało 22% chłopców i 9% dziewcząt, zaś w starszej – 16% chłopców i 7% dziewcząt. Tutaj także skala zróżnicowania związanego z płcią jest podobna w obu badanych kohortach.

Granie w gry hazardowe

Sektor gier i zakładów wzajemnych w Polsce obejmuje takie formy działalności, jak: loterie pieniężne, gry liczbowe, zakłady wzajemne, salony gry bingo, kasyna, salony gry na automatach, punkty gry na automatach o niskich wygranych. Gry hazardowe uprawiać można w internecie i poprzez uczestnictwo w loteriach SMS.

W porównaniu do innych problemów społecznych, hazardowi i problemom z nim związanym poświęca się niewiele uwagi w debacie publicznej. Hazard patologiczny, czyli uzależnienie od gier, w powszechnej opinii uznawane jest za stosunkowo marginalne zjawisko dotyczące niewielkiej liczby dorosłych mężczyzn. Hazard problemowy i patologiczny prowadzi do różnego rodzaju problemów zarówno u samych graczy, jak i u ich rodzin oraz najbliższego środowiska społecznego.

Szeroka oferta różnego rodzaju form gier hazardowych skłania do postawienia pytania o rozpowszechnienie wśród młodzieży szkolnej uprawiania gier, które z czasem mogą doprowadzić do problemu hazardu.

Dane z rycin 7 i 8 sugerują, że około jednej czwartej młodzieży w 2024 roku miało za sobą doświadczenia gry na pieniądze. W młodszej kohorcie jest to 25%, w starszej – 27%.

W czasie ostatnich 30 dni przed badaniem uczestniczyło w grach hazardowych 13% pierwszoklasistów i 14% uczniów klas trzecich.

Porównanie wyników z 2019 roku z wynikami wcześniejszych badań wskazywało na trend spadkowy odsetków badanych, którzy grali w gry hazardowe kiedykolwiek w życiu. Wskaźnik grania w czasie ostatnich 30 dni w starszej kohorcie nie uległ zmianie, zaś w młodszej zmniejszył się. W 2024 roku nastąpiło odwrócenie tych tendencji, wszystkie wskaźniki w obu kohortach znacznie wzrosły.

W ankiecie zapytano także o częstotliwości stawiania pieniędzy w grach hazardowych w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem. Najliczniejszą frakcję w obu kohortach stanowiły osoby, które grały raz w miesiącu lub rzadziej (12% w młodszej i 11% w starszej grupie). Do grania 2-3 razy w tygodniu lub więcej przyznało się 5% pierwszoklasistów i 4% uczniów klas trzecich.

Na rycinie 9 zestawiono dane na temat grania w poszczególne gry hazardowe na miejscu, tzn. w kasynach, salonach gier, punktach bukmacherskich itp. oraz w internecie.

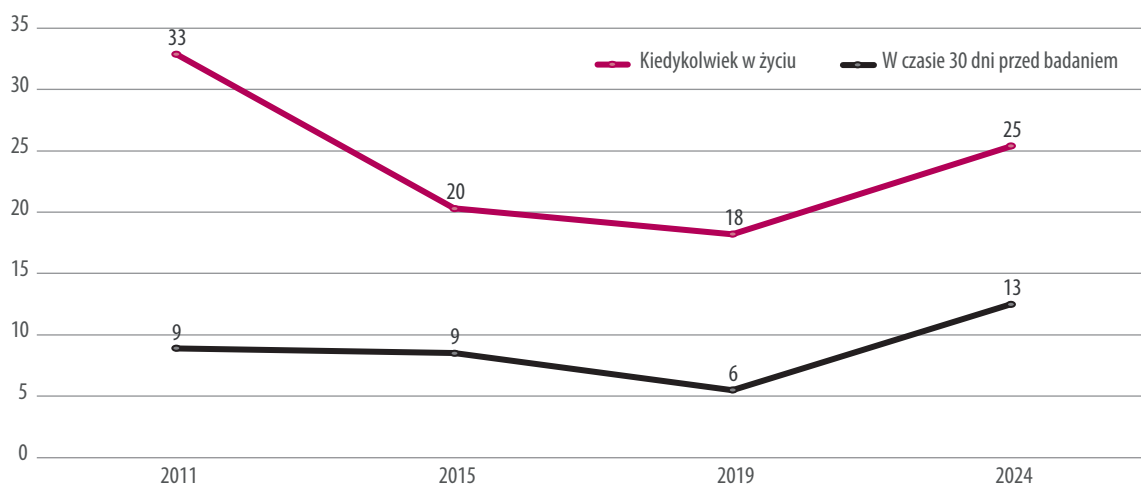
Gdy analizujemy granie na miejscu, to w obu kohortach największą popularnością cieszyły się zakłady sportowe (13% zarówno w młodszej, jak i w starszej grupie). Najmniejszą popularnością cieszyło się wśród pierw-

szoklasistów granie w karty lub kości – 10%, zaś wśród trzecioklasistów granie na automatach – 7%.

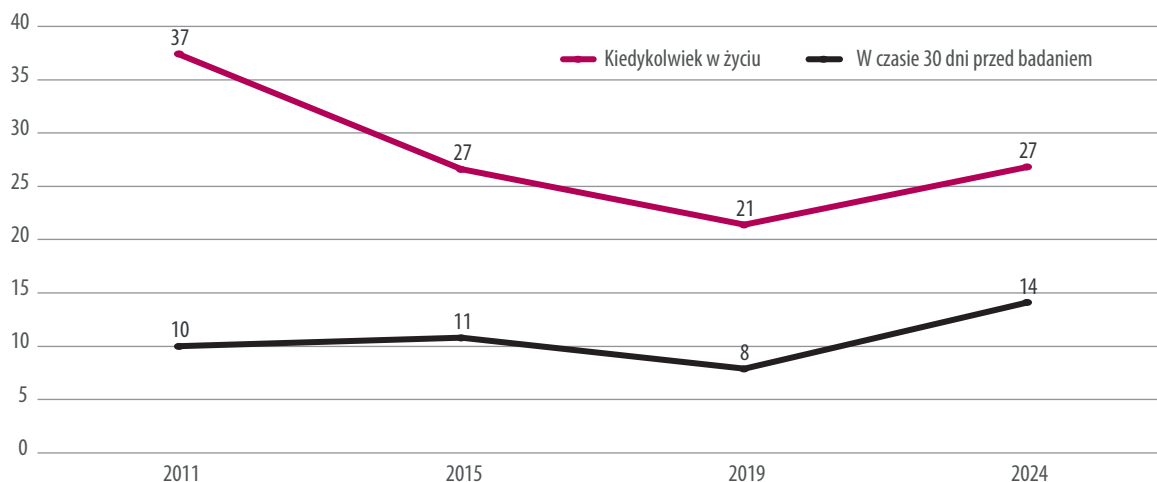
Trochę inaczej jest, gdy mowa o hazardzie w internecie. Wprawdzie tu również w obu kohortach na pierwszym miejscu są zakłady sportowe (13% oraz 16%), a w starszej kohorcie najrzadziej deklarowano grę na automatach (6%), to jednak w młodszej kohorcie wszystkie trzy pozostałe formy hazardu stały się udziałem takiej samej frakcji uczniów (9%).

Z danych zawartych na rycinie wyczytać można także, iż jedynie w przypadku zakładów sportowych w starszej kohorcie zaznacza się przewaga grania on-line nad graniem na miejscu, zaś w przypadku loterii przewaga grania na miejscu nad graniem w internecie. W młodszej kohorcie obserwuje się wyrównany poziom sposobów

Rycina 7. Granie w gry hazardowe, tj. takie, gdzie stawia się pieniądze i można je wygrać, kiedykolwiek w życiu oraz w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem (odsetki badanych w wieku 15-16 lat).



Rycina 8. Granie w gry hazardowe, tj. takie, gdzie stawia się pieniądze i można je wygrać, kiedykolwiek w życiu oraz w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem (odsetki badanych w wieku 17-18 lat).



zawierania zakładów sportowych oraz lekką przewagę grania na miejscu nad graniem online w gry hazardowe wszystkich pozostałych rodzajów.

W badaniu zastosowano dwa wskaźniki grania problemowego w latach 2011, 2015, 2019 i 2024 (ryc. 10). Pierwszy to potrzeba stawiania w grze coraz większych pieniędzy, a drugi to okłamywanie kogoś ważnego dla respondenta w sprawie tego, jak dużo gra się w gry hazardowe.

W latach 2011–2019 w młodszej kohorcie obserwuje się słaby trend spadkowy odsetków uczniów wyrażających potrzebę stawiania coraz większych pieniędzy z ponad 7% do 6%, zaś w 2024 roku nastąpił wzrost do 9%. W starszej kohorcie analogiczna frakcja w 2011 roku wyniosła 9%, w latach 2015 i 2019 nieco ponad 7%, natomiast w 2024 roku nastąpił powrót do 9%.

Kłamanie w sprawie tego, jak wiele się gra, okazało się mniej rozpowszechnione. W 2011 roku 3% uczniów w wieku piętnasto-szesnastu lat, a także w wieku siedemnasto-osiemnastu lat przyznało się do tego zachowania. W następnych latach w młodszej kohorcie odsetek ten oscylował między niespełna 3% i ponad 4%, zaś w starszej wykazywał słaby trend spadkowy z ponad 3% do 2%, aby w 2024 roku wzrosnąć do 4%.

Uczniowie, którzy w 2024 roku zadeklarowali oba symptomy, stanowili w każdej z kohort ok. 3%. Dla porównania, uczniowie, którzy w 2019 roku zadeklarowali oba symptomy, stanowili wśród piętnasto-szesnastolatków oraz wśród siedemnasto-osiemnastolatków 1%. Odsetki w 2015 roku były podobne i wyniosły w młodszej kohorcie 3% oraz wśród uczniów ze starszej kohorty – 2%. Wyniki uzyskane w 2011 roku także nie odbiegały znacząco od

cytowanych i wynosiły wśród piętnasto-szesnastolatków 2%, zaś wśród także siedemnasto-osiemnastolatków – 2%. W sumie porównania wyników z poszczególnych lat nie ujawniają większych różnic.

Zastrzeżenia i ograniczenia

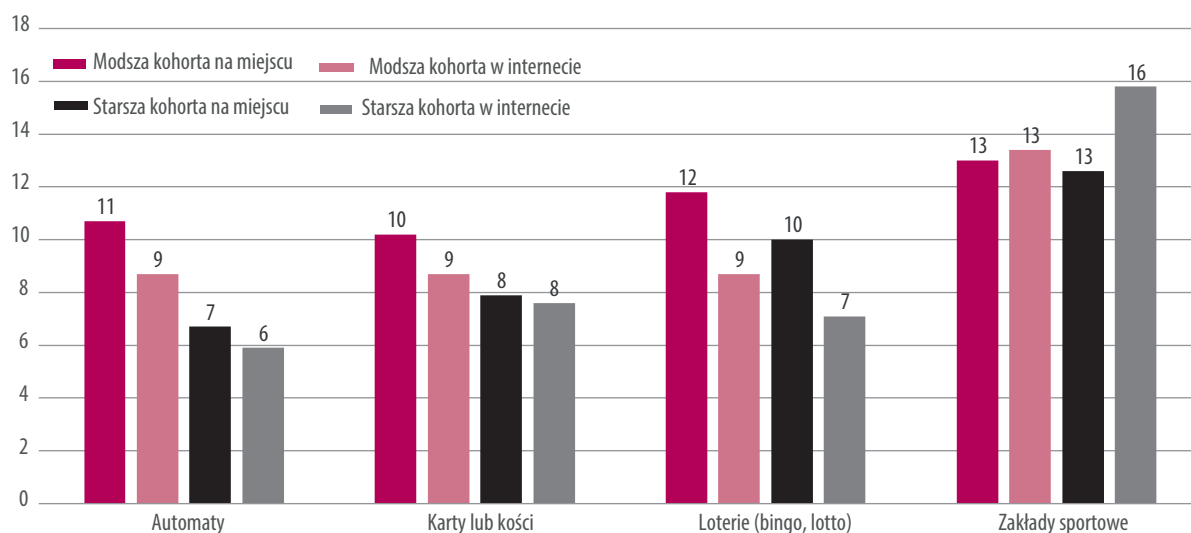
Badania ankietowe, jak wszystkie metody „sprawozdawcze”, są wrażliwe na zniekształcenia intencjonalne wynikające z obawy przed odpowiadaniem na drażliwe pytania, czy nieintencjonalne będące efektem zapomnienia lub błędnej interpretacji pytań. Wprawdzie zachowania młodych ludzi prowadzące do uzależnień behawioralnych nie są tak drażliwe jak używanie narkotyków czy nawet picie alkoholu, to jednak niektóre z nich (np. hazard) mogą być tak traktowane.

Międzynarodowy charakter kwestionariusza wprawdzie przyczynia się do zwiększenia porównywalności wyników z krajów uczestniczących w projekcie, ale niekiedy dzieje się to kosztem ograniczenia krajowej trafności niektórych wskaźników.

Najistotniejsze zastrzeżenia dotyczą wyników obu testów przesiewowych, problemowego korzystania z mediów społecznościowych oraz grania w gry na urządzeniach elektronicznych. Testy te nie były walidowane w Polsce, stąd nie ma pewności, czy próg dwóch potwierdzeń wyznaczony w Danii, jest adekwatny dla zachowań problemowych młodzieży w naszym kraju.

Na koniec trzeba także przypomnieć o zastrzeżeniach wynikających ze znacznych modyfikacji kwestionariusza stosowanego w poszczególnych edycjach badania, co może mieć wpływ na porównywalność wyników serii czasowych.

Rycina 9. Granie w różne rodzaje gier hazardowych na miejscu oraz w internecie w 2024 roku (odsetki uczniów).



Podsumowanie i wnioski

Trend wzrostowy nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych notowany w latach 2011–2024 traktować można jako wyzwanie dla profilaktyki bądź jako symptom dynamiki form komunikowania się, stanowiący przejaw głębokiej zmiany społeczno-kulturowej. Stabilizacja w zakresie rozpowszechnienia grania w gry na urządzeniach elektronicznych oznaczać może nasycenie tą formą rozrywki. Warto zauważyć, zarówno w zakresie obecności w mediach społecznościowych, jak i grania w gry na urządzeniach elektronicznych, trend wzrostowy w obszarze świadomości, że spędza się za dużo czasu na tych czynnościach. W przypadku dwóch pozostałych stwierdzeń składających się na każdy z obu testów przesiewowych takiej tendencji się nie notuje.

Zgodnie z wynikami innych badań, także w tym badaniu zaobserwować można większe rozpowszechnienie korzystania z mediów społecznościowych u dziewcząt niż u chłopców oraz większe rozpowszechnienie grania w gry na urządzeniach elektronicznych u chłopców niż u dziewcząt. To kolejne potwierdzenie konstatacji, która ma swój wymiar praktyczny, ukierunkowując interwencje profilaktyczne.

Przenoszenie kontaktów społecznych w świat wirtualny nie staje na przeszkodzie picciu napojów alkoholowych. Wręcz przeciwnie, wraz ze wzrostem zaangażowania w media społecznościowe rośnie prawdopodobieństwo zaliczania się do aktualnych konsumentów napojów alkoholowych.

W weekendy spędza się więcej czasu na grach na urządzeniach elektronicznych niż w dni robocze. Pierwszoklasiści spędzają przeciętnie więcej czasu na grach niż trzecioklasiści, zarówno w dni robocze, jak i w weekendy. W starszej kohorcie różnica w średnim czasie między dniami roboczymi a weekendami jest nieznacznie większa niż w młodszej. Otwartym pozostaje pytanie, czy różnice między pierwszoklasistami i trzecioklasistami wynikają z efektu kohortowego, czy też po prostu z gier się wyrasta. Za tą drugą interpretacją zdaje się przemawiać niższy odsetek świadomych zbyt znacznego zaangażowania czasowego w gry u uczniów ze starszej kohorty niż młodszej. Warto dodać, iż globalne wyniki testu przesiewowego sugerują większe rozpowszechnienie grania problemowego w młodszej kohorcie niż w starszej.

Niepokoić może zahamowanie trendu spadkowego grania w gry hazardowe, w 2024 roku rozpowszechnienie wzrosło. Trzeba jednak zauważyć, iż problemowe granie w gry hazardowe pozostaje na niskim i względnie stabilnym poziomie.

Podobne rozpowszechnienie grania na miejscu, jak i w internecie może wskazywać na brak należytej ochrony niepełnoletnich, nawet gdy w grę wchodzi uprawianie hazardu na miejscu.

Porównując rozpowszechnienie nadmiernych czy też problemowych form trzech analizowanych typów zachowań, wydaje się, iż na czoło wysuwa się korzystanie z mediów społecznościowych, na drugim miejscu byłoby granie w gry na urządzeniach elektronicznych, a na trzecim granie w gry hazardowe.

Rycina 10. Pozytywne odpowiedzi na pytania testu przesiewowego problemowego grania w gry hazardowe (odsetki uczniów).

