



Uniwersytet
Ekonomiczny
w Katowicach



Raport merytoryczny
z wykonania działań dofinansowywanych
z Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych
w okresie 2.03.2015 - 31.10.2016
umowa nr 67/HE/2015 i 1/HEK/2016

Nazwa własna zadania:

***Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu
wśród młodzieży
szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych***

Katarzyna Warzecha (kierownik projektu)

Członkowie zespołu:

Ewa Krzyżak-Szymańska

Andrzej Wójcik

Tomasz Żądło

Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach

Numer umowy: 67/HE/2015 i 1/HEK/2016

Nazwa Programu Ministra Zdrowia: Program I Wspieranie badań naukowych dotyczących zjawiska uzależnienia od hazardu lub innych uzależnień behawioralnych a także problemów z tym związanych 2015-2018

Raport merytoryczny z działań wykonanych w latach 2015-2016

Nazwa własna zadania:

Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

Spis treści

		Nr strony
	Wstęp	5
Rozdział 1.	Opis badań	8
1.1.	Przedmiot i cele badań	8
1.2.	Problemy i hipotezy badawcze	9
1.3.	Metoda badawcza i narzędzie badawcze	11
1.4.	Definicje i kryteria badanych zjawisk behawioralnych	12
1.5.	Zarys perspektywy rozwojowej człowieka – okres adolescencji	17
1.6.	Narzędzia badawcze - kwestionariusz ankiety dla uczniów i rodziców - charakterystyka	20
1.7.	Próba badawcza	22
1.8.	Przygotowanie i przeprowadzenie badań wśród uczniów i rodziców	23
1.9.	Metody statystyczne wykorzystane w analizie uzyskanych danych	27
Rozdział 2.	Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych - prezentacja wyników badań własnych	35
2.1.	Wyposażenie śląskiej młodzieży w nowoczesne środki komunikacji i usługi	35
2.2.	Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w aktywności internetowe	39
2.3.	Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w gry komputerowe	50
2.4.	Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w aktywności hazardowe	60
2.5.	Zaangażowanie młodzieży ponadgimnazjalnej w aktywności na	66

	telefonie komórkowym	
2.6.	Rozpoznanie zjawiska hazardu, patologicznego używania Internetu i telefonu komórkowego oraz gier komputerowych w grupie uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych	69
2.7.	Weryfikacja hipotez	91
2.8.	Kontrola rodzicielska i zagrożenia w sieci	100
Rozdział 3.	Prezentacja wyników badań własnych – rodzice uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych	113
3.1.	Próba badawcza rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych	113
3.2.	Kontrola rodzicielska aktywności internetowych uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych przez ich rodziców	126
3.3.	Rozmowy rodziców badanych uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu	123
3.4.	Użytkowanie telefonów komórkowych przez uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych	125
3.5.	Internet w domu – posiadanie, koszty użytkowania i czas przebywania rodzica na Internecie	128
Rozdział 4.	Technologie informacyjno-komunikacyjne szanse i zagrożenia	130
	Wnioski i wskazówki aplikacyjne	135
	Załączniki	150
1.	Kwestionariusz ankiety dla uczniów	150
2.	Kwestionariusz ankiety dla rodziców	166
3.	Dodatek – programy w języku R;	168
	1. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości dwóch średnich	
	2. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości trzech średnich	
	3. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości czterech średnich	
	4. Program do przeprowadzenia permutacyjnego testu niezależności	
	Bibliografia raportu	173

Recenzja naukowa raportu Prof. UAM dr hab. Jacek Pyżalski

Autorzy poszczególnych części raportu

K. Warzecha Rozdział I (1.1-1.6 i 1.8); Rozdział II analizy danych z ankiet uczniów szkół ponadgimnazjalnych; podrozdział 2.7; Rozdział III – analizy danych z ankiet rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych, Rozdział IV i Wnioski

E. Krzyżak-Szymańska Rozdział II – analizy danych z ankiet uczniów szkół gimnazjalnych

T. Żądło 1.7; 1.9; 2.6 i dodatek programy w języku R

A. Wójcik Rozdział III – analizy danych z ankiet rodziców uczniów szkół gimnazjalnych

Wstęp

W dobie postępu technologicznego media, a zwłaszcza Internet mają znaczący wpływ na funkcjonowanie człowieka we współczesnym społeczeństwie.

Najnowsze media cyfrowe i interaktywne technologie informacyjno-komunikacyjne, tworzące cyberprzestrzeń oraz świat wirtualny stwarzają wiele możliwości (szybki dostęp do informacji, jej przetwarzanie i błyskawiczne przesyłanie, interesujące i wciągające gry komputerowe, szukanie znajomych i zawieranie nowych znajomości na portalach społecznościowych), ale także są źródłem wielu zagrożeń dla najmłodszego pokolenia. Nowe media cyfrowe mają charakter dynamiczny i powszechny, a ich wymiar jest globalny. Dzieci i młodzież są najbardziej narażone na niebezpieczeństwa występujące w cyberprzestrzeni. Z tego też powodu istotne znaczenie ma poznanie przyczyn rozwoju tych zagrożeń, obecnego stanu oraz skutków w aspekcie wychowawczym (Andrzejewska, 2014).

Inspiracją do zaplanowania i przeprowadzenia opisanych w niniejszym raporcie badań był fakt, że problemy związane z użytkowaniem nowych mediów nie są jeszcze dogłębnie i dokładnie zbadane szczególnie wśród uczniów szkół województwa śląskiego. Gwałtowny postęp technologiczny oraz bardzo łatwy dostęp do urządzeń mobilnych typu: telefon komórkowych, smartfon, tablet, laptop coraz częściej z dostępem do Internetu powoduje, że młodzież jest zagubiona – „zafascynowana i pochłonięta światem wirtualnym” i nie potrafi właściwie korzystać z nowinek technologicznych.

Planowane badania miały również na celu sprawdzenie wiedzy na temat nowoczesnych środków komunikacji rodziców i opiekunów badanych dzieci. Liczne publikacje wskazują

na to, że to rodzice poprzez swoją niedostateczną wiedzę na temat świata online (Musiał 2013) oraz wadliwą czy niedostosowaną do potrzeb kontrolę rodzicielską wpływają na zmniejszenie bezpieczeństwa młodzieży w świecie wirtualnym oraz patologiczne zachowania w tym obszarze (Krzyżak-Szymańska 2013). Jeżeli rodzic aktywnie uczestniczy w procesie wychowania swojego dziecka, to powinien zwrócić szczególną uwagę i przyjrzeć się ile czasu jego dziecko korzysta z Internetu i do czego go wykorzystuje, co robi na telefonie komórkowym. Rodzice i opiekunowie dzieci mogą przeformułować także swój stosunek do problemu jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Niniejszy raport jest prezentacją wyników badań empirycznych prowadzonych w latach 2015-2016 na reprezentacyjnej próbie młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych województwa śląskiego.

Realizacja badań współfinansowana była ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych w ramach zadania 1. Ministra Zdrowia, zatytułowanego:

„Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych”.

Raport dostarcza i pogłębia wiedzę o badanych zagrożeniach behawioralnych oraz prezentuje charakterystykę zjawiska hazardu i problemowego używania Internetu wśród śląskiej młodzieży. Wynikiem prowadzonych działań jest gotowe narzędzie (kwestionariusz ankiety dla uczniów i dla rodziców) dla praktyków. Ponadto przeprowadzone badania pozwoliły na ocenę skali zjawiska (oszacowanie odsetka młodzieży w wieku 13-20 lat wykazującej symptomy nadużywania Internetu, gier hazardowych, gier komputerowych i telefonu komórkowego) w województwie śląskim.

Raport składa się ze wstępu, trzech rozdziałów i wniosków, całość kończą stosowane załączniki. Rozdział pierwszy zawiera opis badań, w którym przedstawiono przedmiot, cele i hipotezy badawcze, opis metod badawczych; opis narzędzia badawczego (przygotowanego przy współudziale specjalistów terapii uzależnień) kwestionariusza ankiety dla uczniów i rodziców; opis metod statystycznych wykorzystanych do obliczeń wyników badań.

Rozdział drugi stanowi prezentację wyników badań uzyskanych z danych z ankiet uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Poza Tabelą 1 i Tabelą 2, które prezentują strukturę próby, wszystkie pozostałe rezultaty badań dla uczniów przedstawiają uogólnienie danych pochodzących z próby na populację uczniów szkół gimnazjalnych

i ponadgimnazjalnych zgodnie z metodologią opisaną w raporcie. W rozdziale drugim omówiono wyposażenie śląskiej młodzieży w nowoczesne środki komunikacji; wskazano jakie najczęściej aktywności internetowe i hazardowe podejmuje śląska młodzież. Ponadto oszacowano średnie i frakcje w populacji i podpopulacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych w województwie śląskim w badaniu zjawiska hazardu, patologicznego używania Internetu i telefonu komórkowego oraz gier komputerowych. Omówiono także jak wygląda kontrola rodzicielska aktywności internetowych uczniów na komputerze i telefonach komórkowych, jakie niebezpieczne i ryzykowne zachowania podejmuje młodzież w Internecie. Ponadto w tej części raportu wskazano najczęstsze zagrożenia w sieci, o których rozmawia w domu ze swoimi rodzicami śląska młodzież.

Rozdział trzeci stanowi prezentację wyników badań uzyskanych z danych z ankiet rodziców badanych uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Dotyczy kontroli rodzicielskiej w obszarze używania przez ich dzieci nowoczesnych technologii cyfrowych, kontroli aktywności internetowych i aktywności na telefonie komórkowym, a także pozyskanie wiedzy o tym czy rodzice rozmawiają ze swoimi dziećmi na tematy związane z zagrożeniami i bezpieczeństwem w sieci.

Rozdział 1. Opis badań

Przeprowadzone w szkołach na terenie województwa śląskiego i opisywane w niniejszym raporcie badania koncentrują się wokół zagrożeń związanych z używaniem nadużywaniem nowych mediów (Internetu, telefonów komórkowych, gier komputerowych i gier hazardowych) przez młodzież gimnazjalną i ponadgimnazjalną. Okres dorastania w jaki wkraczają uczniowie gimnazjum i w jakim znajdują się uczniowie szkół ponadgimnazjalnych, charakteryzuje się nasilonymi zmianami fizycznymi i psychologicznymi, które mają charakter dynamicznego procesu, uwarunkowanego w dużym stopniu sytuacją socjokulturową i ekonomiczną. Czas trwania "trudnego okresu" zależy również od płci i indywidualnych cech jednostki, a także od warunków środowiskowych. Okres ten charakteryzuje ponadto łatwość ulegania wpływom, także negatywnym, oraz nasilone tendencje do uzależnień.

Część badań poświęcona została także rodzicom dorastającej młodzieży w celu scharakteryzowania ich wiedzy i praktyki wychowawczej, a także poznania w jaki sposób sprawują kontrolę nad zakresem i intensywnością korzystania ich dzieci z nowoczesnych technologii informacyjno - komunikacyjnych.

1.1 Przedmiot i cele badań

Przedmiotem badań jest zjawisko uczestnictwa młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z województwa śląskiego w grach hazardowych a także zjawisko patologicznego/problemowego używania Internetu oraz wykorzystywania przez młodzież nowoczesnych technologii cyfrowych. W ramach badań naukowych pomiarowi poddano również rodziców badanych uczniów, dla których przygotowany został odrębny kwestionariusz badawczy.

Celem realizowanego w okresie 2.03.2015-31.10.2016 projektu była charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu oraz jego walidacja na podstawie badań ankietowych przeprowadzonych na losowej próbie uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

W ramach powyżej określonego celu głównego wyznaczono cele szczegółowe:

1. Oszacowanie odsetka młodzieży w wieku 13-20 lat wykazującej symptomy badanych nałogów behawioralnych (Internet, hazard, telefon komórkowy).
2. Zbadanie czy istnieją istotne statystycznie zależności w intensywności i celach korzystania z Internetu między młodzieżą właściwie korzystającą z Internetu a młodzieżą patologicznie używającą Sieci; analizy zostaną również przeprowadzone z uwzględnieniem wieku i płci respondentów.
3. Sprawdzenie czy istnieją istotne statystycznie zależności w intensywności, celach i rodzajach aktywności hazardowej badanej młodzieży; analizy przeprowadzone zostaną również w podziale na wiek i płeć.
4. Określenie deficytów w zakresie kontroli rodzicielskiej w obszarze używania przez młodzież nowoczesnych technologii cyfrowych.

Problemy poruszane w badaniach i ich wyniki powinny zainteresować wszystkie osoby zajmujące się uzależnieniami behawioralnymi, Kuratorium Oświaty, nauczycieli i dyrektorów placówek szkolnych oraz rodziców dorastającej młodzieży.

Działania związane z opisywanym badaniem były rozłożone na 2 lata.

Głównym celem pierwszego etapu badań, realizowanego w okresie 2.03.2015-31.12.2015 projektu, było przygotowanie właściwego narzędzia badawczego (kwestionariusza do badania uczniów i kwestionariusza do badania rodziców) i przeprowadzenie badań ankietowych młodzieży i ich rodziców na terenie dobranych losowo placówek szkolnych w województwie śląskim.

Natomiast drugi etap badań to okres 2.01.2016-31.10.2016, który związany był z przygotowaniem, obliczeniami, opracowaniem i prezentacją wyników zebranego materiału empirycznego.

1.2. Problemy i hipotezy badawcze

Z dostępnej literatury przedmiotu wynika, że opisywany problem nie jest jeszcze dogłębnie i dokładnie zbadany na terenie województwa śląskiego, dlatego też nasz zespół zaprojektował niniejsze badania celem opisanie i scharakteryzowania zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkolnej na terenie województwa śląskiego.

Zatem z analizy problemu i po przeanalizowaniu literatury wynikają następujące potrzeby:

- biorąc pod uwagę szybką dynamikę zmian zjawiska i rozwój przestrzeni online niezbędnym wydaje się przeprowadzenie badań celem oceny aktualnego poziomu i cech charakterystycznych dla patologicznego/problemowego używania Internetu;
 - biorąc pod uwagę niewystarczającą liczbę polskich badań (a w szczególności badań uczniów województwa śląskiego) dotyczących hazardu problemowego u młodzieży koniecznym staje się opisanie różnorodnych dysfunkcyjnych aktywności hazardowych uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych;
 - sprawdzenie jakie najczęściej aktywności internetowe i hazardowe podejmuje śląska młodzież;
 - sprawdzenie czy w związku z aktywnością hazardową czy graniem w gry komputerowe badani uczniowie doświadczają jakiś szkód np. zdrowotnych, mają problemy w szkole;
 - mając na uwadze własne doświadczenia badawcze w zakresie kontroli rodzicielskiej wskazane jest szczegółowe określenie jakie braki kompetencyjne i wiedzę mają rodzice, aby skutecznie realizować kontrolę rodzicielską w obszarze cyberproblemów.
- Realizacja przewidzianych działań przyczyni się do adekwatnego do potrzeb planowania przez szkołę działań profilaktycznych oraz rozpoznania pierwszych symptomów hazardu i problematycznego używania Internetu przez uczniów.

Hipotezy badawcze

1. Płeć badanych uczniów różnicuje częstotliwość korzystania z Internetu, grania w gry komputerowe i gry hazardowe, w taki sposób, że chłopcy badane aktywności wykonują częściej i dłużej niż dziewczęta.
2. Płeć badanych uczniów różnicuje częstotliwość korzystania z telefonu komórkowego, w taki sposób, że dziewczęta różne aktywności na telefonie komórkowym wykonują częściej i dłużej niż chłopcy.
3. Skala analizowanych nałogów behawioralnych jest mniejsza wśród licealistów niż wśród uczniów techników, szkół zawodowych i gimnazjów.
4. Płeć rodzica różnicuje częstotliwość i sposób kontroli rodzicielskiej aktywności internetowych młodzieży na komputerze i na telefonie komórkowym.

1.3. Metoda badawcza i narzędzie badawcze

Przed przystąpieniem do budowy właściwego narzędzia badawczego dokonano analizy i aktualizacji przeglądu literatury.

Po dokonanych przeglądzie literatury wybrano narzędzia do badania nałogów behawioralnych:

- test przesiewowy do identyfikacji hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży – **SOGS-RA** (The South Oaks Gambling Screen Revised Adolescent: an instrument for the identification of pathological gamblers) - adaptacja polska autorstwa J. Jarczyńskiej (Jarczyńska, 2013). Narzędzie to uznawane jest za jedną z najbardziej popularnych, rzetelnych i niezawodnych metod pomiaru do identyfikacji problemowego hazardu wśród młodzieży. Winters i wsp. (1993) potwierdzają wartość psychometryczną narzędzia, wskazując na jego wysoką trafność i dużą moc dyskryminacyjną (zdolność do przesiewu regularnych i nieregularnych graczy). Współczynniki rzetelności i trafności narzędzia obliczone były dla grupy 460 chłopców w wieku 15-18 lat i rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,80 (Stinchfield, 2011; Derevensky i Gupta, 2004), na próbie 13549 adolescentów w Kanadzie dla grupy dziewcząt 0,76 a dla grupy chłopców 0,81 (Poulin, 2002), w Polsce dla grupy uczniów szkół gimnazjalnych na próbie 2579 adolescentów rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,78 (Jarczyńska, 2016) oraz badania prowadzona pod kierownictwem P. Izdebskiego na próbie 641 uczniów szkół ponadgimnazjalnych rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,87 (Jarczyńska, 2016).

- test przesiewowy patologicznego używania Internetu **IAT** (Internet Addiction Test) (test autorstwa K. Young –adaptacja polska autorstwa Poprawy, współczynniki rzetelności i trafności narzędzia obliczone były dla grupy 6119 osób w wieku 9-65 lat i rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,93 (Poprawa 2011), Hawi i wsp. badania na próbie 1245 osób od 12-62 lat rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,90 (Hawi, Błachnio i Przepiórka 2015).

- test **AICA-S** narzędzie diagnostyczne do badania uzależnienia od gier komputerowych (Assessment of Internet and Computer game Addiction - AICA-S); badano 1068 osób w wieku 13-18 lat rzetelność skali wyniosła α -Cronbacha 0,80 (Wölfling, Müller & Beutel, 2010).

- test **KBUTK** – Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego autorstwa Potembskiej i Pawłowskiej, 2009, współczynnik rzetelności dla wyniku ogólnego

KBUTK wyniósł 0,91 (Potembska, Pawłowska 2009), badano 694 osoby w wieku 13-24 lat współczynnik rzetelności dla wyniku ogólnego KBUTK wyniósł 0,91 (Pawłowska, Potembska 2011).

Zdecydowano o użyciu powyższych testów jako narzędzi badawczych, gdyż mają one adaptację do warunków polskich, oraz ze względu na swoją popularność i rzetelność (opisywane skale mają potwierdzone wysokie parametry psychometryczne) pozwolą one na porównanie uzyskanych za ich pomocą wyników naszych badań z badaniami przeprowadzonymi na podobnych grupach respondentów w Polsce, a także innych krajach i pozwolą tym samym na ocenę skali badanego zjawiska.

Wszystkie wykorzystane w badaniu skale mają wysokie parametry psychometryczne mierzone za pomocą współczynnika α –Cronbacha służącego do oceny rzetelności skali (metoda badania zgodności wewnętrznej) na próbie 2669 adolescentów niniejszego badania i tak: SOGS-RA (hazard) α –Cronbacha 0,93; IAT (Internet) α –Cronbacha 0,91; AICA-S (gry komputerowe) α –Cronbacha 0,80; KBUTK (telefon komórkowy) α –Cronbacha 0,95.

1.4. Definicje/kryteria badanych zjawisk behawioralnych

Patologiczny hazard

W literaturze przedmiotu nie ma jednej powszechnie przyjętej definicji hazardu patologicznego. Brak konsensusu widoczny jest również w płaszczyźnie semantycznej. Na jego określenie używa się różnorodnych terminów: hazard patologiczny, kompulsywny, zaburzony czy uporczywy (por. NRC, 1999; Barker, Britz, 2000).

Hazard patologiczny jest definiowany jako „nasilające się zaburzenie, które charakteryzuje się stałą lub czasową utratą kontroli nad uprawianiem gier hazardowych, zaabsorbowaniem nimi i pozyskiwaniem niezbędnych środków na ten cel, a także irracjonalnym zachowaniem oraz kontynuowaniem zachowań związanych z hazardem, pomimo negatywnych następstw” (Rosenthal, 1992, s. 73). Podobną definicję hazardu patologicznego przyjmuje Carson (por. Carson, Butcher, Mineka, 2003, s. 1090), przy czym preferuje on raczej termin „hazard kompulsywny”, sugerując tym samym, że określenia „hazard patologiczny” i „hazard kompulsywny” są synonimiczne.

Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne (APA, 1994, s. 615), zwięźle definiuje hazard patologiczny jako uporczywe i nawracające zachowanie hazardowe, które niszczy życie osobiste, rodzinne i zawodowe.

Poziom aktywności hazardowej wśród graczy jest zróżnicowany, a zatem ze względu na poziom nasycenia tej aktywności i częstotliwość grania oraz problemów z tym związanych, wykorzystuje się opracowany w Stanach Zjednoczonych przez Komitet ds. Społecznych i Ekonomicznych Oddziaływań Patologicznego Hazardu (National Research Council – NRC, 1999) podział na cztery typy hazardu (Jarczyńska J., 2016; Silczuk A., Habrat B, 2016):

- hazard społeczny i/lub rekreacyjny, gracz nie doświadcza przykrych konsekwencji swoich zachowań;
- hazard ryzykowny, określany również jako problemowy, u gracza występują negatywne skutki grania, ale na tyle małe, że gracz jest w stanie się z nimi sam uporać lub je ignoruje ;
- hazard problemowy –występowanie potencjalnych patologicznych wzorców grania, zagrażający uzależnieniem, u gracza obserwuje się 3-4 kryteria diagnostyczne ujęte w DSM IV;
- hazard patologicznego, uzależnienie osoby grającej jest znaczące klinicznie, spełnionych jest minimum pięć z dziesięciu kryteriów podanych w DSM IV przy rozpoznaniu tego zaburzenia:
 - zaabsorbowanie hazardem, przypominanie sobie wcześniejszych doświadczeń związanych z graniem, planowanie kolejnych gier, obmyślanie jak zdobyć pieniądze na hazard;
 - powiększanie kolejnych stawek w grze, aby osiągnąć odpowiedni poziom satysfakcji, pożądania;
 - bezskuteczne próby ograniczania lub zaprzestania hazardowej gry;
 - odczuwanie podenerwowania, rozdrażnienia, irytacji przy próbach ograniczania lub zaprzestania grania;
 - traktowanie grania jako ucieczki od problemów lub jako sposobu na poprawę złego samopoczucia (winy, lęku, depresji)
 - potrzeba odegrania się po wcześniejszej przegranej;
 - okłamywanie członków rodziny, terapeutów i innych osób celem ukrycia prawdziwych rozmiarów swojego hazardowego grania;
 - podejmowanie działań naruszających prawo: fałszerstwa, oszustwa, kradzieże aby zdobyć pieniądze na granie;
 - utrata lub narażenie na utratę związków emocjonalnych, kariery zawodowej, możliwości edukacyjnych;

- szukanie pomocy finansowej u innych osób w celu poprawienia złej sytuacji spowodowanej graniem (na podstawie: Jarczyńska J., 2016; Silczuk A., Habrat B, 2016).

Wykorzystany w badaniach test przesiewowy do identyfikacji hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży – SOGS-RA (The South Oaks Gambling Screen Revised Adolescent: an instrument for the identification of pathological gamblers) - adaptacja polska autorstwa J. Jarczyńskiej (Jarczyńska, 2013). Punkty na skali sformułowane zostały w oparciu o kryteria diagnostyczne patologicznego grania. Jedna połowa punktów dotyczy zachowań gracza w życiu osobistym, a druga pożyczek zaciągniętych na granie i spłat długów. Pytania na skali dotyczą rodzaju aktywności hazardowych, sum pieniędzy wydawanych na gry. Maksymalna liczba punktów możliwych do uzyskania wynosi 12.

Narzędzie to uznawane jest za jedną z najbardziej popularnych, rzetelnych i niezawodnych metod pomiaru do identyfikacji problemowego hazardu wśród młodzieży.

Problematyczne używanie Internetu

Problematyczne używanie Internetu (PUI) przez młodzież i młodych dorosłych stanowi coraz większy problem psychospołeczny. Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) uznawane jest za zjawisko, od którego można się uzależnić i które może negatywnie rzutować na rozwój psychiczny, fizyczny i emocjonalny człowieka. Na jego istotę znaczącą uwagę zwracają w ostatnich latach głównie psychiatrzy, psycholodzy, pedagodzy, socjolodzy oraz terapeuci uzależnień, którzy wyjaśniając i analizując je, przyjmują różnorodne podstawy teoretyczne i empiryczne (Jarczyńska, 2015).

W literaturze przedmiotu dysfunkcjonalnemu korzystaniu z Internetu przypisuje się wiele terminów i pomimo, że zjawisko to traktowane jest poważnie, jednak używa się wiele pojęć do jego opisu (Błachnio, Przepiórka, Rowiński 2014; Izdebski, Kotyśko, 2016): uzależnienie od Internetu (*Internet addiction*, Grohol 1999); zależność od Internetu (*Internet dependency*, Anderson 1998); zespół uzależnienia od Internetu (ZUI, *Internet addiction syndrome*, Jakubik, Popławska 2003); problematyczne używanie Internetu (*problematic Internet use*, Davis, Gordon, Flett, Besler 2002, Poprawa 2012); patologiczne używanie Internetu (*pathological Internet use*, Goldberg 1995, 2002); nadużywanie Internetu (*Internet abuse* Morahan-Martin, 2005); kompulsywne używanie Internetu (*compulsive Internet use*, Meerkerk, Van Den Eijnden, Garretsen, 2009); zaburzenie kontroli impulsów (*impulse-control disorder*, Tresur, Fabian, Furedi, 2001); nadmierne korzystanie z Internetu (Kaliszewska 2007); dysfunkcjonalne korzystanie z Internetu

(Rowiński, 2008; Błachnio i wsp. 2014); zaburzenie korzystania z Internetu (*Internet use disorder*, Geisel i wsp. 2013; Ko i wsp. 2014).

Ze względu na wybranie do badania uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, czyli młodych osób, które dopiero co rozpoczęły swój samodzielny intensywny kontakt z Internetem oraz z nowoczesnymi środkami komunikacji typu tablet, smartfon z dostępem do Internetu, przedmiotem badań będzie ryzykowne/problemowe korzystanie z Internetu i telefonu komórkowego.

Terminem zachowania ryzykowne określa się działania niosące ryzyko negatywnych konsekwencji zarówno dla zdrowia fizycznego i psychicznego jednostki, jak i dla jej otoczenia społecznego. Terminy równoważne to: zachowania dysfunkcyjne, dysfunkcyjne lub problemowe (Szymańska, 2012).

Funkcjonalne korzystanie z Internetu oznacza takie jego użytkowanie, które nie powoduje szkód i problemów w psychospołecznym funkcjonowaniu człowieka, nie niesie ono ryzyka rozwoju uzależnienia od sieci.

Poprzez pojęcie problematycznego używania Internetu (PUI) określa się problemy związane z nałogowym zaangażowaniem w korzystanie z Internetu. Poprawa (2012) twierdzi, że termin ten podkreśla wyraźnie problematyczny charakter zaangażowania w używanie Internetu, którego następstwem są szeroko rozumiane problemy, trudności w funkcjonowaniu jednostki, zarówno behawioralne, przystosowawcze, emocjonalne i zdrowotne, to zaangażowanie w korzystanie z pewnych aplikacji Internetu (głównie związanych z interaktywnością) mające wyraźne cechy zachowania nałogowego. Problematyczne używanie Internetu (Poprawa 2012) to interaktywność, nawiązywanie relacji, granie, poszukiwanie wrażeń w sieci, ucieczka od realnych problemów życia, dążenia do zaspokojenia sfrustrowanych potrzeb, wzmocnienia Ja i kompensacji własnych słabości poprzez nadmierną aktywność w Internecie.

Wykorzystany w badaniach Test problematycznego używania Internetu (Internet Addiction Test, K. Young, polska adaptacja autorstwa Poprawy 2011 oraz autorstwa Hawi, Błachnio, Przepiórka 2015) bazuje na kryteriach zaburzeń kontroli nawyków i popędów z DSM-IV, stwierdzenie pięciu lub więcej wymienionych objawów pozwala rozpoznać nałóg korzystania z Internetu (Izdebski, Kotyśko, 2016):

- zaabsorbowanie Internetem;
- uzyskanie satysfakcji wymaga spędzania w Internecie coraz więcej czasu;
- nieudane wysiłki kontrolowania, zaprzestania bądź ograniczania użytkowania Internetu;

- odczuwanie niepokoju, zmienność nastroju, przygnębienie bądź irytacja, przy próbie ograniczenia lub zaprzestania korzystania z Internetu;
- przebywanie w sieci dłużej niż to było planowane;
- narażenie się na utratę ważnej relacji, pracy, szansy w szkole z powodu korzystania z Internetu;
- okłamywanie członków rodziny, terapeutów lub innych osób w celu zatajenia skali zaangażowania w korzystanie z Internetu;
- Internet jako forma ucieczki od problemów lub uwolnienia się od dysforycznego nastroju.

Wykorzystane w badaniach narzędzie posiada dobre właściwości psychometryczne α Cronbacha = 0,93, przetestowane na próbie N=6119 osób. Wynik testu od 20 do 49 punktów oznacza przeciętnego użytkownika Internetu, wynik od 50 do 79 punktów oznacza użytkownika Internetu, który odczuwa sporadyczne, bądź częste problemy spowodowane Internetem, a wynik 80 lub więcej punktów wskazuje na problemowe używanie Internetu. Problemowe korzystanie z Internetu rozumiane jest jako zaburzenie kontroli impulsów, a pojęcie Internetu odnosi się do wszystkich typów aktywności online. Test mierzy, w jaki sposób Internet wpływa na aspekty naszego życia codziennego (np. codziennej aktywności, wzór snu, wydajności, życia społecznego, uczucia).

Problematyczne używanie telefonów komórkowych

W literaturze przedmiotu problemowemu korzystaniu z telefonów komórkowych przypisuje się wiele pojęć (Izdebski, Kutysko, 2016): problemowe używanie telefonu komórkowego (*problem mobile phone use*; Bianchi i Phillips 2005; Krajewska-Kułak i wsp. 2012; Takao i wsp. 2009); problemowe użytkowanie smartfonu (Wang i wsp. 2015); uzależnienie od telefonu komórkowego i smartfonu (*mobile phones/smartphone dependence*; Lin i wsp. 2015; Ezoë i wsp. 2009; Sanchez-Martinez i Otero 2009); nałóg korzystania z telefonu komórkowego (*mobile phone addiction*, Hong i wsp. 2012; Sahin i wsp. 2013) i nałóg korzystania ze smartfonu (*smartphone addiction*; Lin i wsp. 2015; Chiu 2014); fonoholizm (Kozak 2013).

Problematyczne/ryzykowne korzystanie z telefonu komórkowego to nieprawidłowy, dysfunkcyjny sposób korzystania z telefonu komórkowego. Autorki testu (Pawłowska, Potembska 2011) twierdzą, że o problematycznym korzystaniu z telefonu komórkowego możemy mówić, gdy wystąpi co najmniej pięć z poniższych objawów:

- silne pragnienie korzystania z telefonu;

- prowadzenia rozmów czy wysyłania SMS-ów wyrażone stałym myśleniem o tych czynnościach;
- potrzeba zwiększenia częstotliwości i czasu rozmów telefonicznych;
- powtarzające się nieskuteczne próby zaprzestania lub ograniczenia ilości rozmów czy wysyłania SMS-ów;
- występowanie objawów abstynenckich: niepokój, lek, depresja podczas prób zaprzestania lub ograniczania czasu rozmów;
- prowadzenie dłuższych rozmów i wysyłania SMS-ów niż się uprzednio planowało;
- problemy finansowe, zawodowe, rodzinne i społeczne spowodowane korzystaniem z telefonów komórkowych;
- okłamywanie rodziny i znajomych;
- używanie telefonu jako ucieczki przed prawdziwymi problemami lub w celu poprawienia złego samopoczucia.

Wykorzystany w badaniach Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego autorstwa Potembskiej i Pawłowskiej (Pawłowska, Potembska 2009), ma wysoki współczynnik rzetelności - dla wyniku ogólnego KBUTK wyniósł 0,91, badano 694 osoby w wieku 13-24 lat. Wynik w teście 70 pkt i więcej wskazuje na uzależnienie od telefonu komórkowego.

1.5. Zarys perspektywy rozwojowej człowieka – okres adolescencji

W niniejszych badaniach grupę badawczą stanowią osoby będące uczniami szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, a zatem będące w wieku 12-20 lat. Osoby te znajdują się zatem w okres dorastania, który jest szczególną fazą w rozwoju człowieka i jest tematem zainteresowania wielu badaczy (m. in. Żebrowska M., 1982; Chłopkiewicz M., 1987; Oleszkowicz A, 1995; Świda-Ziemba H., 1999; Fatyga B. 1999; Strelau J. (red.), 2003). Poniżej przedstawiono krótką charakterystykę tego okresu rozwoju młodego człowieka.

Poniżej przedstawiono porządkujących podział życia człowieka na okresy według Kielar-Turskiej (Strelau J.(red.), 2003, s.287):

Nazwa okresu		Lata
Dzieciństwo	wczesne	0-3
	średnie	3-6
	późne	6-12
Dorastanie	wczesne	12-15
	późne	15-18
Młodość		18-25
Dorosłość		25-60
Dojrzałość		60 i więcej

Na podstawie Kielar-Turska M. *Rozwój człowieka w pełnym cyklu życia* w: Strelau J. (red.) *Psychologia. Podręcznik akademicki. Tom 1 Podstawy psychologii*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s.287.

Adolescencja jest okresem szczególnych przemian prowadzących człowieka ku dorosłości. Generalnie w okresie dorastania można wyróżnić dwa podokresy przedstawione w powyższej tabeli, jednakże w literaturze przedmiotu podaje się różne lata przypadające na dany okres rozwoju. Najczęściej adolescencja obejmuje „okres życia przypadający na lata między 10. a 20. r. ż.” (Obuchowska I., 2000). Birch A. i Malim T. za adolecenta uznają osobę będącą w wieku od okresu dojrzewania (czyli początku pubertacji) czyli po ukończeniu 10 r.ż. do okresu dorosłości (Birch A., Malim T., 2001). Natomiast Bloos P. okres dorastania dzieli dodatkowo na podokresy, które związane są gwałtownymi fizycznymi zmianami adolescentów wpływającymi na różne sfery ich życia:

- preadolescencja – to okres między 9 a 11 rokiem życia, w którym wyraźnie widoczne jest dojrzewanie fizyczne i związane z tym narastanie napięć popędowych, zwiększone ryzyko zachowań agresywnych, w tym czasie widoczna jest wrogość chłopców do dziewcząt, zaś dziewczęta preferują zachowania specyficzne dla chłopców.
- wczesna adolescencja – to okres między 10 a 12 rokiem życia, adolescenci rozpoczynają proces oddzielania od rodziców, pojawiają się lęki, samotność i skłonność do izolacji, młode osoby w tym czasie preferują relacje z rówieśnikami niż relacje z dorosłymi.
- pełna adolescencja – to okres między 12 a 17 rokiem życia, adolescenci pragną uniezależnić się od rodziców, widoczne są znaczące zmiany w sferze życia emocjonalnego, pojawiają się intensywne emocje. Młodzież w tym okresie silnie przejawia arogancję, buntowniczość i lekceważenie autorytetów, wzmacniają się mechanizmy obronne, doskonali racjonalizację, intensyfikuje wymiar życia heteroseksualnego.

- późna adolescencja – to okres między 17 a 20 rokiem życia, w którym kończy się proces identyfikacji psychoseksualnej, ulegają zmianie relacje z rodzicami i rówieśnikami, których celem jest dążenie do pełnego partnerstwa.
- okres poadolescencyjny – to okres po ukończeniu 20 roku życia, w tym czasie następuje pełna konsolidacja ról społecznych i wybór stylu życia, adolescenci dążą do realizacji swoich planów życiowych oraz następuje stabilizacja poczucia osobistej godności i szacunku do samego siebie.

Na podstawie literatury przedmiotu przedstawiono najważniejsze zmiany zachodzące w okresie dorastania (Kielar-Turska, 2003; Bee, 2004; Obuchowska, 2004).

W okresie adolescencji nastolatek zaczyna patrzeć na innych i związki z nimi w coraz abstrakcyjniejszy sposób. Najważniejszymi związkami są te z rodzicami, gdzie dążenie do autonomii młodego człowieka ściera się z podtrzymywaniem związku z rodzicami; jednakże wzrasta liczba konfliktów między dzieckiem a rodzicami, a okres dorastania może być równie (o ile nie bardziej) stresujący dla rodziców, jak dla dziecka. Jednak łączące ich przywiązanie nie słabnie. W okresie dorastania coraz ważniejsze stają się relacje z rówieśnikami, z którymi spędza się ponad połowę swego aktywnego czasu. Coraz bardziej cenione w przyjaźni są lojalność i zaufanie. Grupa w tym okresie zmienia swoje funkcje — zaczyna stanowić pomost dla przejścia z życia pod opieką rodziny do życia człowieka dorosłego. W grupie zwykle tworzy się poczucie wspólnoty oraz wynikający z niego podział na „my” (młodzież) i „oni” (dorośli). W obrębie grupy pojawia się potrzeba upodobnienia zewnętrznego, np. przez podobny ubiór, uczesanie, sposób mówienia i zachowania. Czasami, szczególnie w sytuacji braku bliskości uczuciowej z rodziną, silna identyfikacja z grupą prowadzi do zależności od niej i nasilonego konformizmu wobec norm grupowych. Młody człowiek dostosowuje swe opinie do większości i podporządkowuje się gotowym wzorom postępowania. Niektórzy badacze sądzą, że nie jest to efektem wewnętrznej potrzeby podporządkowania się grupie, lecz ceną za akceptację z jej strony, poczucie bezpieczeństwa i przynależności.

Z. B. Gaś podkreśla, iż powyższy typowy przebieg faz okresu dojrzewania podlega silnym wpływom kulturowym i społecznym, które kształtowane są przez specyfikę rodziny tj. oczekiwania rodziny wobec jednostki, osobowość rodziców oraz indywidualne doświadczenia i potrzeby danej jednostki (Gaś Z. B., 1997; 1995).

Okres adolescencji często związany jest z zachowaniami ryzykownymi i problemowymi młodzieży.

Teoria zachowań problemowych Richarda i Shirley Jessorów, która wyrosła z wieloletnich badań nad młodzieżą w wieku dorastania, mówi, że zachowania ryzykowne są sposobami na załatwienie bardzo ważnych spraw życiowych, których młodzi nie mogą lub nie potrafią załatwić inaczej. Jessorowie skonstruowali interakcyjny model funkcjonowania człowieka, zgodnie, z którym zachowanie jednostki jest wypadkową oddziaływania kilku grup czynników, które można podzielić na: czynniki zewnętrzne (struktura rodziny, wykształcenie, zawód i wyznanie rodziców, ich system przekonań i religijność, klimat domowy (kontrola i wymagania), wpływy rówieśników oraz wpływy mediów); czynniki wewnętrzne (system osobowości dziecka – główne motywy, osobiste przekonania (w tym krytycyzm, samoocena, poczucie kontroli), samokontrola (np. religijność, tolerancja wobec dewiacji) oraz system postrzegania środowiska, w którym przebywa tzn. jak dziecko ocenia i widzi swoją rodzinę i rówieśników (jak dziecko odczuwa wsparcie i kontrolę ze strony rodziców oraz rówieśników, jak odczuwa aprobatę rodziców i rówieśników dla zachowań dewiacyjnych oraz jak postrzega wzorce rówieśnicze) – (Szymańska, 2012). Interakcja różnych grup czynników (wewnętrznych i zewnętrznych) decyduje, czy dziecko będzie się zachowywało prawidłowo, zgodnie z normami i oczekiwaniami społecznymi, czy też podejmie zachowania ryzykowne (Gaś, 1997).

Problemowe używanie Internetu i telefonu komórkowego wśród młodzieży może wynikać w znacznym stopniu z postaw i zachowań rodziców (ich stosunku do nowoczesnych środków komunikacji, kontroli rodzicielskiej, wiedzy na temat cyberproblemów, porozumiewania się i relacji rodzic-dziecko, poziomu wsparcia rodzicielskiego, zaufania).

1.6. Narzędzia badawcze – kwestionariusz ankiety dla uczniów i rodziców

Liczący 20 stron kwestionariusz ankietowy dla uczniów i 2-stronicowy kwestionariusz dla rodziców został skonstruowany przez zespół realizujący badanie we współpracy ze specjalistami terapii uzależnień:

1. Magdaleną Smaś-Myszczyżyn - certyfikowany specjalista terapii uzależnień Polskiego Towarzystwa Zapobiegania Narkomanii oraz Instytutu Psychologii Zdrowia Polskiego Towarzystwa Psychologicznego. Superwizor Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii – współudział w konstruowaniu kwestionariusza ankietowego.

2. Dr n. hum. Lidią Godzwoń – certyfikowany terapeuta uzależnień i współuzależnień, specjalista terapii uzależnień behawioralnych, specjalista II stopnia ds. przeciwdziałania przemocy, wykładowca akademicki, Zastępca Dyrektora Pro Vita Centrum Zdrowia Psychicznego i Psychoterapii Uzależnień NZOZ Kraków - Śródmieście, Kierownik Poradni Psychoterapii Uzależnień i Współuzależnień Pro Vita (Kraków, ul. Estery 6) - współudział w konstruowaniu kwestionariusza ankietowego.

Kwestionariusz ankiety – załącznik nr 1 - dla uczniów składa się z 46 pytań (niektóre pytania rozbudowane i rozdzielone na dwie wersje odpowiedzi z uwzględnieniem matka/ojciec) oraz z metryczki (9 pytań) zawartej na końcu ankiety.

Kwestionariusz ankiety dla uczniów zawiera:

- informacje charakteryzujące badane osoby (metryczka 9 pytań);
- pytania w zakresie sposobu spędzania czasu wolnego przez respondentów (pyt.3);
- charakterystykę użytkowania technologii cyfrowych (pyt. 1-2, 5-6);
- pytania dotyczące grania w gry (pyt. 7-27), korzystania z portali społecznościowych (pyt. 28-30);
- pytania dotyczące znajomości zagrożeń w sieci (pyt. 31, 44-46), dewiacyjnych zachowań w sieci, kontroli rodzicielskiej (pyt. 32-43).

Obejmuje ponadto: testy przesiewowe hazardu i patologicznego używania Internetu (test autorstwa K. Young IAT: Internet Addiction Test – pyt. 4 kwestionariusz ankiety dla uczniów; kwestionariusz hazardu SOGS-RA (The South Oaks Gambling Screen Revised Adolescent: an instrument for the identification of pathological gamblers) - pyt. 24 i 25 kwestionariusza ankiety dla uczniów).

Kwestionariusz ankiety dla rodziców – załącznik nr 2 - uczniów wylosowanych szkół składa się z 21 pytań (niektóre pytania rozbudowane) i metryczki (5 pytań) zawartej na końcu. Pytania dotyczą kontroli rodzicielskiej, znajomości przez rodziców aktywności internetowych swoich dzieci w Internecie, kosztów ponoszonych przez rodziców na zakup telefonów komórkowych czy dostępu do Internetu, a także ilości spędzania czasu w sieci.

Przed przygotowaniem ostatecznej wersji ankiety dla uczniów i dla rodziców, stosowne narzędzia zostało wysłane do specjalistów terapii uzależnień w celu weryfikacji merytorycznej poprawności jego treści i wskazanie ewentualnych zmian i uwag.

1.7. Próba badawcza

1. Właściwe przygotowanie spisu szkół otrzymanego ze Śląskiego Kuratorium Oświaty do losowania (podział placówek na rodzaje szkół: gimnazjum lub szkoła ponadgimnazjalna (licea ogólnokształcące, technikum, szkoła zawodowa) i wielkość miejscowości).

2. Dobór próby losowy – wielostopniowa próba warstwowa z uwzględnieniem typu szkoły, wielkości miejscowości i wieku ucznia.

Do badania wylosowano 48 szkół z województwa śląskiego i w każdej szkole po 3 klasy lub 4 klasy jeżeli to było technikum (po jednej z każdego rocznika).

Łącznie wylosowano uwzględniając alokację proporcjonalną próby w warstwach - 23 szkoły gimnazjalne i 25 szkół ponadgimnazjalnych.

3. Osoby badane to osoby w wieku 13-20 lat będące uczniami wylosowanych szkół gimnazjalnych i szkół ponadgimnazjalnych, podzielonych na cztery typy: licea ogólnokształcące, technikum, szkoła zawodowa w województwie śląskim, oraz ich rodzice.

Opis doboru próby do badania

Operatem losowania był spis szkół otrzymany ze Śląskiego Kuratorium Oświaty. Do wylosowania uczniów i rodziców wykorzystano plan losowania wielostopniowego z warstw.

Na **pierwszym stopniu** losowania wykorzystano losowanie warstwowe, gdzie warstwy zostały zdefiniowane poprzez wielkość miejscowości i typ szkoły. Wyróżniono następujące warstwy: licea w dużych miastach, licea w pozostałych miejscowościach, technika w dużych miastach, technika w pozostałych miejscowościach, szkoły zawodowe w dużych miastach, szkoły zawodowe w pozostałych miejscowościach, gimnazja w dużych miastach, gimnazja w średnich miastach, gimnazja w małych miastach i wsiach. Próby z warstw były próbami prostymi bez zwracania. Alokacja próby w warstwach była proporcjonalna, co oznacza, że liczba szkół wylosowanych z poszczególnych warstw była proporcjonalna do liczebności tych warstw w populacji. Przyjęcie większej liczby warstw (np. bardziej szczegółowy podział ze względu na wielkość miejscowości) nie było możliwe przy założonym budżecie badania, gdyż wówczas liczebności prób w warstwach byłyby mniejsze niż dwa. Liczebność próby w warstwie wynosząca co najmniej dwa jest

niezbędna ze względu na konieczność oceny precyzji estymacji. Przy alokacji proporcjonalnej łączna liczba wylosowanych gimnazjów wynosiła 23 a szkół ponadgimnazjalnych 25.

Drugim stopniem losowania było losowanie klas w szkołach – losowano jedną klasę z każdego rocznika (losowanie proste).

Na **trzecim stopniu** losowania ankietowano wszystkich uczniów (oraz ich rodziców) z każdej klasy wylosowanej na drugim stopniu.

1.8. Przygotowanie i przeprowadzenie badań wśród uczniów i rodziców

Właściwe badania w szkołach i ich przygotowanie przebiegało w kilku etapach:

1. W związku z objęciem badaniem ankietowym osób niepełnoletnich przed przystąpieniem do właściwych badań w szkołach, kwestionariusz ankiety dla uczniów i opis planowanych badań w szkołach został przedłożony stosownej Komisji Bioetycznej z zapytaniem czy badania te będą wymagały zgody Komisji Bioetycznej.

2. Przygotowanie i rozesłanie informacji o planowanych badaniach do Dyrektorów wylosowanych szkół i kontakt telefoniczny z placówką w celu potwierdzenia zgody na udział w badaniu.

3. Przygotowanie ankiet do badania rodziców i wysłanie materiałów do wszystkich wylosowanych szkół (24.08-30.09.2015). Przygotowanie do wysyłki właściwej informacji o planowanych badaniach dla wylosowanych szkół. Przygotowanie ankiet dla rodziców (w wersji papierowej – wydruk dla 3 klas w każdej szkole lub 4 klas w Technikach) i wysłanie do wszystkich 48 szkół z instrukcją całego przebiegu badania w danej placówce, a także przygotowanie formularzy zgód dla rodziców (dla całej klasy i indywidualnych, w przypadku nieobecności rodzica na zebraniu) z informacją, że do badania będzie potrzebna zgoda rodziców uczniów niepełnoletnich.

4. Po uwzględnieniu poprawek od specjalistów właściwy kwestionariusz ankiety dla uczniów został przygotowany w wersji elektronicznej na portalu ankietka.pl oraz przeprowadzono badania pilotażowe w celu przetestowania zbudowanego narzędzia on-line i w celu sprawdzenia poprawności od strony technicznej – badania pilotażowe (20.06-30.06.2015).

Badania pilotażowe przeprowadzone w gimnazjum i liceum w Żorach i Mysłowicach celem przetestowania zbudowanego narzędzia on-line w celu i sprawdzenia poprawności od strony technicznej, oraz zrozumienie pytań wśród uczniów – badania pilotażowe. Zbadano ogółem 64 osoby (35 dziewczyn i 29 chłopców w wieku 13-19 lat).

5. Właściwe badania uczniów w okresie 09.-12.2015 zostały przeprowadzone za pomocą specjalnie utworzonego indywidualnego konta dla prowadzonych badań, przygotowana została elektroniczna wersja narzędzia badawczego (kwestionariusza badań) - dwie wersje dostępu do ankiety dla uczniów szkół gimnazjalnych:

link: <http://gimnazjum2015.badanie.net> i dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych:

link: <http://ankieta2015.badanie.net> jednocześnie osoba odpowiedzialna na terenie danej placówki za badanie dostała indywidualny dla danej szkoły kod dostępu do przeprowadzenia badania uczniów w wyznaczonym czasie badania.

Na etapie badania w wersji elektronicznej zablokowane zostały:

- dostęp do narzędzia postronnych internautów poprzez portal;
- dostęp do wyników indywidualnych i zbiorczych badanych uczniów.

Tak więc uczeń w danej szkole poprzez uaktywnienie ankiety, za pomocą indywidualnego dla szkoły linku wypełnił ją i wysłał. Narzędzie było dostępne w wyznaczonym terminie tylko i wyłącznie dla uczniów danej szkoły (brak możliwości wypełnienia ankiety przez inną grupę niż wskazana oraz brak możliwości podglądu wyników indywidualnych i zbiorczych). Osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie badania w wylosowanej szkole została wcześniej przeszkolona i przygotowana do realizacji zadania, oraz otrzymała indywidualny kod szkoły dla swoich uczniów.

Natomiast przed przeprowadzeniem badań uczeń był poproszony o dostarczenie zgody na badania podpisaney przez jego pełnoprawnego opiekuna (rodzica) lub zgoda na badania ucznia była podpisana przez opiekunów lub rodziców obecnych na zebraniu rodziców.

Ogólnie można stwierdzić, iż ankiety były wypełnione w szkołach w kompletny i staranny sposób a pytania zawarte w ankiecie były dla respondentów zrozumiałe. Ponadto uczeń musiał udzielić odpowiedzi na wszystkie pytania z danej strony, aby przejść do kolejnych pytań ankiety.

Natomiast rodzice również prawidłowo wypełniali kwestionariusz ankiety. Największą trudność, sprawiały respondentom pytania dotyczące kosztów zakupu telefonu komórkowego, kosztów opłat za Internet, czy kosztu największego rachunku telefonicznego ich dziecka, na które często udzielano odpowiedzi nie pamiętam.

W okresie od 1.09.2015-31.12.2015 prowadzone były badania uczniów i rodziców w wylosowanych placówkach. Badana populacją była młodzież w wieku 13-20 lat, która w roku szkolnym 2015/2016 uczęszczała do szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych na terenie województwa śląskiego. Dobór szkół i osób do próby był losowy – wielostopniowa próba warstwowa. Do próby wylosowano: 23 gimnazja, 11 szkół licealnych, 8 techników i 6 szkół zawodowych. Największy odsetek badanych stanowili uczniowie gimnazjów (50% liczebności próby), następnie uczniowie liceów (22% liczebności próby); techników (19% liczebności próby) i uczniowie szkół zawodowych (9% liczebności próby).

Tabela 1 i Tabela 2 zawierają dane dotyczące struktury próby badawczej i jej wielkość w podziale na płeć i wiek osoby badanej, typ szkoły, rodzaj klasy, lokalizację szkoły (miasto, wieś).

Tabela 1. Struktura grupy badanej młodzieży gimnazjalnej ze względu na płeć, wiek, typ szkoły, klasę i lokalizację szkoły, rodzinę i rodzeństwo.

Nazwa zmiennej	Dane	Liczba osób	Odsetek liczebności próby (w %)
Płeć	dziewczęta	659	49,4
	chłopcy	674	50,6
Wiek	12	14	1,1
	13	456	34,2
	14	405	30,4
	15	421	31,6
	16	37	2,8
Klasa	Klasa I	489	36,7
	Klasa II	411	30,8
	Klasa III	433	32,5
Lokalizacja szkoły	Miasto	865	64,9
	Wieś	468	35,1
Rodzina	Pełna	1076	80,7
	Niepełna	211	15,8
	Zrekonstruowana	46	3,5
Rodzeństwo	Nie mam	254	19,1
	Tak mam	1079	80,9

Tabela 2. Struktura grupy badanej młodzieży ponadgimnazjalnej ze względu na płeć, wiek, typ szkoły, klasę i lokalizację szkoły, rodzinę i rodzeństwo.

Nazwa zmiennej	Dane	Liczba osób	Odsetek liczebności próby (w %)
Płeć	dziewczęta	666	49,9
	chłopcy	670	50,1
Wiek	16	439	32,9
	17	386	28,9
	18	342	25,6
	19	152	11,4
	20	17	1,3
Klasa	Klasa I	459	34,4
	Klasa II	401	30,0
	Klasa III	352	26,3
	Klasa IV	124	9,3
Lokalizacja szkoły	Miasto	915	68,5
	Wieś	421	31,5
Rodzina	Pełna	1021	76,4
	Niepełna	261	19,5
	Zrekonstruowana	54	4,0
Rodzeństwo	Nie mam	291	21,8
	Tak mam	1045	78,2

W wyniku przeprowadzonych badań przebadano 2669 uczniów (w tym 1333 uczniów szkół gimnazjalnych i 1336 uczniów szkół ponadgimnazjalnych) oraz 2281 rodziców badanych uczniów (tylu rodziców prawidłowo wypełniło ankietę papierową). W projekcie założono przebadanie około 3800 uczniów, ale w wylosowanych klasach po zliczeniu wszystkich uczniów było 3357 (zdecydowanie niektóre wylosowane klasy nie były tak liczne jak zakładano), różnica w ilości uczniów (687 osób – wynika z tego, że podczas badania niektórzy uczniowie byli nieobecni lub ich rodzice nie wyrazili zgody na badanie - zgoda rodzica była konieczna w przypadku niepełnoletniego ucznia). Dodatkowo udało się otrzymać zwrot prawidłowo wypełnionych ankiet od 2281 rodziców (a w projekcie wstępnie zaplanowano zbadanie 1000 rodziców, wydaje się to być cenną informacją, że rodzice tak chętnie wypełniali ankietę i deklarowali chęć poznania wyników, gdyż uważali że są to bardzo potrzebne badania we współczesnych czasach).

1.9. Metody statystyczne wykorzystane do analizy uzyskanych danych

W badaniu wzięło udział 2669 uczniów (w tym 1333 uczniów szkół gimnazjalnych i 1336 uczniów szkół ponadgimnazjalnych) oraz 2281 rodziców badanych uczniów. W niektórych pytaniach respondenci mogli udzielić więcej niż jednej odpowiedzi, tak więc, suma wszystkich odpowiedzi może przekraczać liczbę ankietowanych. W tabelach wynikowych podano wartości średniej, obliczano udziały (procenty) oraz sporządzono stosowne wykresy statystyczne.

Poza Tabelą 1 i Tabelą 2, które prezentują strukturę próby, wszystkie pozostałe rezultaty badań dla uczniów przedstawiają uogólnienie danych pochodzących z próby na populację uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych zgodnie z metodologią opisaną poniżej.

Szacowanie średniej i frakcji w populacji i podpopulacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych w województwie śląskim w badaniu zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu

Celem prowadzonych badań jest oszacowanie średniej i frakcji śląskiej młodzieży wykazującej symptomy badanych nałogów behawioralnych (Internet, hazard, gry komputerowe, telefon komórkowy).

W badaniach rozważamy zatem problem szacowania średniej i frakcji w populacji i podpopulacjach w przypadku występowania braków odpowiedzi dla dowolnego planu losowania. Omawiany jest też problem weryfikacji hipotez z wykorzystaniem testów permutacyjnych. Zagadnienia teoretyczne wraz z opisem zastosowania dla badania populacji uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych województwa śląskiego są omówiono poniżej. Wyniki badania uwzględniające oszacowania charakterystyk podpopulacji z ocenami średnich błędów szacunku oraz weryfikację hipotez są prezentowane w rozdziale II pkt.6.

Plan losowania

Operatem losowania jest spis szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych w województwie śląskim uzyskany z Kuratorium Oświaty w Katowicach na podstawie Systemu Informacji Oświatowej wg stanu na dzień 30 września 2015 r. Populacja uczniów Ω jest podzielona na H warstw Ω_h (gdzie $h=1,2,...,H$) o liczebnościach N_h każda,

którymi są podpopulacje szkół wydzielone z populacji szkół z uwzględnieniem typu szkoły i wielkość miejscowości. Stąd, $\Omega = \bigcup_{h=1}^H \Omega_h = \bigcup_{h=1}^H \bigcup_{b=1}^{N_h} \Omega_{hb}$, gdzie Ω_{hb} to b -ta szkoła należąca do h -tej warstwy. W przypadku szkół gimnazjalnych uwzględniany jest podział na warstwy definiowane jako podpopulacje szkół znajdujących się w dużych, średnich i pozostałych miejscowościach (zgodnie z kryteriami GUS). Natomiast szkoły ponadgimnazjalne są dzielone jednocześnie ze względu na typ szkoły (licea, technika i szkoły zawodowe) i wielkość miejscowości (duża lub inna). Przy danym budżecie badania, bardziej szczegółowy podział na warstwy nie był możliwy ze względu na konieczność wylosowania przynajmniej dwóch szkół z każdej warstwy (aby była możliwa ocena średniego błędu szacunku) i chęć zachowania w przybliżeniu proporcjonalnej alokacji próby w warstwach.

Po pierwsze, z każdej warstwy o liczebności N_h losowana jest próba prosta bez zwracania n_h szkół (w przybliżeniu proporcjonalna alokacja próby w warstwach). Łącznie wylosowano 48 szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Populacja uczniów w każdej szkole Ω_{hb} podzielona jest na roczniki Ω_{hbr} (klasy pierwsze, klasy drugie, itd.). Liczba klas w r -tym roczniku (liczba klas pierwszych, liczba klas drugich, itd.) w b -tej szkole należącej do h -tej warstwy wynosi M_{hbr} . Po drugie, w każdej szkole z każdego rocznika spośród M_{hbr} klas w danym roczniku losowana jest jedna klasa z prawdopodobieństwem M_{hbr}^{-1} . Po trzecie, w każdej wylosowanej klasie ankietowani są wszyscy obecni uczniowie posiadający zgody rodziców (w przypadku osób niepełnoletnich). Nieobecności uczniów wynikały nie tylko z choroby, ale też były związane z odbywaniem praktyk zawodowych. W gimnazjach odsetek osób, które nie brały udziału w badaniu w związku z nieobecnością lub brakiem zgody rodziców wyniósł 16,6%, przy czym:

- w klasach 1, 2 i 3 wynosił odpowiednio 12,2%, 21,4% i 16,6%,
- a w dużych miastach i pozostałych miejscowościach odpowiednio 21,3% i 13,6%.

W szkołach ponadgimnazjalnych odsetek osób nieobecnych lub nie posiadających zgody rodziców wyniósł 29,8%, przy czym:

- w klasach 1, 2, 3 i 4 wynosił odpowiednio: 29,7%, 28,8%, 31,9% i 27,1%.
- a w dużych miastach i pozostałych miejscowościach odpowiednio 33,3% i 25,9%.

Dla rozważanego planu losowania prawdopodobieństwa inkluzji pierwszego rzędu (ucznia z r -tego rocznika w b -tej szkole należącej do h -tej warstwy) wynoszą: $\pi_i = \frac{n_h}{N_h M_{hbr}}$.

Prawdopodobieństwa inkluzji drugiego rzędu wynoszą:

- dla uczniów z tej samej warstwy, z tej samej szkoły, z tego samego rocznika, z tej samej klasy: $\pi_{ij} = \frac{n_h}{N_h M_{hbr}}$ (gdyż w wylosowanej klasie ankietowani są wszyscy uczniowie),

- uczniów z tej samej warstwy, z tej samej szkoły, z tego samego rocznika, ale z różnych klas: $\pi_{ij} = 0$ (gdyż z danego rocznika zawsze losowana jest tylko 1 klasa),

- uczniów z tej samej warstwy, z tej samej szkoły, ale z różnych roczników:

$$\pi_{ij} = \frac{n_h}{N_h M_{hbr} M_{hbr'}},$$

- uczniów z różnych szkół, ale w tej samej warstwie $\pi_{ij} = \frac{n_h}{N_h M_{hbr}} \times \frac{n_h - 1}{(N_h - 1) M_{hb'r'}}$,

- uczniów z różnych warstw $\pi_{ij} = \frac{n_h}{N_h M_{hbr}} \times \frac{n_{h'}}{N_{h'} M_{h'b'r'}}$.

Estymator i ocena jego wariancji w przypadku występowania braków odpowiedzi

Z populacji Ω losowana jest próba s z wykorzystaniem planu losowania $P(s)$ charakteryzującego się prawdopodobieństwami inkluzji pierwszego rzędu π_i i prawdopodobieństwami drugiego rzędu π_{ij} . Przyjmujemy, że występują braki odpowiedzi i w związku z tym zbiór respondentów s_r zawiera się w zbiorze wylosowanych elementów populacji s . Rozważamy następujący kalibrowany estymator średniej w populacji zaproponowany w Särndal i Lundström (2006) s. 58 w przypadku estymacji z wykorzystaniem dowolnego planu losowania i występowania braków odpowiedzi:

$$\hat{\bar{Y}} = N^{-1} \sum_{i \in s_r} w_i y_i, \quad (1)$$

gdzie $w_i = d_i v_i$, $d_i = \pi_i^{-1}$, $v_i = 1 + \lambda^T \mathbf{x}_i$, $\lambda^T = \left(\mathbf{X} - \sum_{i \in s_r} d_i \mathbf{x}_i \right)^T \left(\sum_{i \in s_r} d_i \mathbf{x}_i \mathbf{x}_i^T \right)^{-1}$, N to liczebność

populacji, $\mathbf{x}_i$ to wektor wartości zmiennych dodatkowych dla i -tego elementu próby, $\mathbf{X}$ to

wektor wartości globalnych zmiennych dodatkowych w populacji. Estymator wariancji estymatora kalibrowanego (1) jest dany wzorem (Särndal i Lundström, 2006, s. 136):

$$\hat{D}^2(\hat{\bar{Y}}) = \hat{V}_{SAM} + \hat{V}_{NR}, \quad (2)$$

gdzie ocena komponentu wariancji wynikająca z planu losowania jest dana wzorem:

$$\hat{V}_{SAM} = N^{-2} \sum_{i \in S_r} \sum_{j \in S_r} (d_i d_j - d_{ij}) (v_i \hat{e}_i) (v_j \hat{e}_j) - \sum_{i \in S_r} d_i (d_i - 1) v_i (v_i - 1) (\hat{e}_i)^2, \quad (3)$$

a ocena komponentu wariancji wynikająca z rozkładu braków odpowiedzi ma postać:

$$\hat{V}_{NR} = N^{-2} \sum_{i \in S_r} v_i (v_i - 1) (d_i \hat{e}_i)^2, \quad (4)$$

gdzie $\hat{e}_i = y_i - \mathbf{x}_i^T \mathbf{B}$, $\mathbf{B} = \left(\sum_{i \in S_r} d_i v_i \mathbf{x}_i \mathbf{x}_i^T \right)^{-1} \left(\sum_{i \in S_r} d_i v_i \mathbf{x}_i y_i \right)$.

Warto dodać, że Särndal i Lundström (2006) s. 139-140 przedstawiają uzasadnienie postaci estymatora wariancji danej wzorem (2).

W przypadku, gdy rozważamy problem szacowania średniej w dowolnej podpopulacji Ω_c o liczebności N_c , wówczas we wzorach (1) i (2) liczebność populacji N należy zastąpić przez N_c a wartości zmiennej y_i przez $y_i^* = y_i a_{ic}$, gdzie

$$a_{ic} = \begin{cases} 1 & \text{dla } i \in \Omega_c \\ 0 & \text{dla } i \notin \Omega_c \end{cases} \quad (5)$$

Dla każdego elementu próby dostępny jest wektor informacji o zmiennych dodatkowych $\mathbf{x}_i$ (kodowanych jako zmienne zero-jedynkowe) obejmujących typ szkoły, wielkość miejscowości, rocznik, płeć. W przypadku uczniów szkół gimnazjalnych będziemy uwzględniać 18 zmiennych zero-jedynkowych identyfikujących jednoczesną przynależność do kategorii definiowanych przez wielkość miejscowości (3 podpopulacje), płeć (2 podpopulacje), rocznik (3 podpopulacje). W przypadku uczniów szkół ponadgimnazjalnych będziemy uwzględniać 40 zmiennych zero-jedynkowych identyfikujących jednoczesną przynależność do kategorii definiowanych przez: wielkość miejscowości (2 podpopulacje), typ szkoły (3 podpopulacje – licea, technika, szkoły zawodowe), płeć (2 podpopulacje) i rocznik (3 podpopulacje w przypadku liceów i szkół zawodowych lub 4 w przypadku techników). Ponadto, znane są sumy zmiennych dodatkowych w populacji, które będą wykorzystywane w procesie kalibracji. Sumami tymi są liczebności uczniów w każdej z wymienionych 18+40=58 podpopulacji. Wagi estymatora kalibrowanego będą zapewniać pełne odwzorowanie struktury populacji w próbie pod

względem wymienionych zmiennych dodatkowych (struktura próby po przeważeniu będzie dokładnie odpowiadać strukturze populacji) w następującym sensie – ważona suma każdej ze zmiennych dodatkowych w próbie będzie równa sumie tej zmiennej w populacji.

Weryfikacja hipotez o równości średnich z wykorzystaniem testów permutacyjnych

Zauważmy, że rozważania prezentowane w opracowaniu nie są prowadzone dla prób prostych, co uniemożliwia zastosowania klasycznych procedur weryfikacji hipotez o równości średnich znanych ze statystyki matematycznej. W przypadku prób nieprostych nawet jeśli nie ma braków odpowiedzi problem weryfikacji hipotez o równości średnich jest złożony – zob. np. Bracha (1998), s. 137-139 i zazwyczaj wymaga przyjęcia założenia o normalności rozkładu statystyki testowej, które to założenie nie musi być spełnione. Niespełnienie tego założenia może poważnie wpływać na własności takich testów statystycznych. Ponadto, w rozważanym przypadku niezbędne jest uwzględnienie problemu występowania braków odpowiedzi, a Särndal i Lundström (2006) - autorzy rozważanego w pracy estymatora danego wzorem (1), nie podejmują w swej pracy problemu weryfikacji hipotez. Stąd proponujemy wykorzystanie testów permutacyjnych opisywanych szeroko m.in. przez Pesarin i Salmaso (2010).

Rozważana jest pewna statystyka testową T , której wysokie wartości świadczą o prawdziwości hipotezy alternatywnej i pewien wektor $\mathbf{z}$ definiujący przynależność elementów próby do podpopulacji. Zauważmy, że liczba wszystkich permutacji dla n elementowego zbioru danych wynosi $n!$. Jeśli nie jest możliwe ze względu na czas obliczeń wyznaczenie wszystkich permutacji dla rozważanego zbioru danych, stosuje się następujący algorytm (Pesarin i Salmaso 2010, s. 45):

1. Na podstawie oryginalnego zbioru danych obliczamy wartość statystyki testowej, która będzie oznaczana przez $T_0 = T(\mathbf{z})$.
2. Permutujemy elementy wektora $\mathbf{z}$ i otrzymujemy wektor $\mathbf{z}^*$.
3. Obliczamy wartość statystyki testowej $T^* = T(\mathbf{z}^*)$.
4. Powtarzamy krok drugi i trzeci B -krotnie otrzymując B wartości statystyk testowych $T^{*b} = T(\mathbf{z}^{*b})$, gdzie $b = 1, 2, \dots, B$.
5. Szacujemy p-wartość statystyki testowej jako $B^{-1} \sum_{1 \leq b \leq B} I(T^{*b} \geq T_0)$, czyli odsetek przypadków, gdy wartości statystyki testowej obliczone dla permutowanego zbioru

danych są nie mniejsze niż wartość statystyki testowej wyznaczona dla oryginalnego zbioru danych.

Pesarin i Salmaso (2010) s. 45 podają, że jeśli nie jest możliwe wyznaczenie wszystkich permutacji to p-wartość uzyskana w wyniku powyższego algorytmu jest silnie zbieżna do rzeczywistej wartości wraz ze wzrostem rozważanej liczby permutacji B . W pracy będziemy przyjmować $B=10000$.

W przypadku testów równości dwóch średnich w podpopulacjach chłopców i dziewczynek lub w podpopulacjach uczniów szkół w dużych miastach i pozostałych miejscowościach hipotezą alternatywną będzie hipoteza głosząca, że jedna ze średnich jest większa od drugiej a rozważana statystyka testowa w teście permutacyjnym będzie miała postać:

$$T_1 = \hat{Y}_i - \hat{Y}_j, \quad (6)$$

gdzie $\hat{Y}_i$ i $\hat{Y}_j$ będą estymatorami kalibrowanymi w i -tej i j -tej podpopulacji wyznaczonymi zgodnie z procedurą opisaną w sekcji 3 opracowania.

W przypadku testów równości k -średnich ($k > 2$), hipoteza alternatywna będzie głosić, że średnie nie są równe, a statystyka testowa będzie miała postać:

$$T_2 = \sum_{i=1}^{k-1} \sum_{j=i+1}^k \left| \hat{Y}_i - \hat{Y}_j \right|, \quad (7)$$

gdzie $\hat{Y}_i$ i $\hat{Y}_j$ będą estymatorami kalibrowanymi w i -tej i j -tej podpopulacji wyznaczonymi zgodnie z procedurą opisaną w sekcji 3 opracowania. Jeśli w teście równości k -średnich ($k > 2$) stwierdzimy prawdziwość hipotezy alternatywnej, wówczas będziemy dodatkowo przeprowadzać testy dla każdej pary średnich. Wówczas hipotezą alternatywną będzie brak równości średnich, a statystyka testowa będzie dana wzorem:

$$T_3 = \left| \hat{Y}_i - \hat{Y}_j \right|. \quad (8)$$

W przypadku porównań wielokrotnych wykorzystamy poprawkę Bonferroniego p-wartości. Należy dodać, że wyniki te porównano z p-wartościami skorygowanymi zgodnie z propozycją Benjamini i Yekutieli (2001) i wnioski w każdym z rozważanych poniżej przypadków były identyczne.

W pracy przyjmujemy poziom istotności wynoszący 0,05.

Weryfikacja hipotez o niezależności - test niezależności - permutacyjna wersja testu Chi-kwadrat

Jednym z celów badania było sprawdzenie czy istnieją istotne zależności w intensywnościach i celach korzystania z Internetu między młodzieżą właściwie korzystającą z Internetu a młodzieżą patologicznie/problemowo używającą Sieć. Analizy aktywności internetowej młodzieży zostały również przeprowadzone z uwzględnieniem płci respondentów i uczęszczania do odpowiedniej klasy.

Celem prowadzonych badań było również sprawdzenie czy istnieją istotne zależności w intensywności, celach i rodzajach aktywności hazardowej badanej młodzieży. Analizy przeprowadzone zostały również w podziale na wiek i klasę respondentów.

Wyniki badania uwzględniające weryfikację hipotez zawiera rozdział II pkt.2.7.

Zaprezentowana poniżej metoda oparta jest na teście permutacyjnym, pozwala na weryfikację hipotezy o niezależności dla grup zmiennych.

Należy mieć na uwadze to, że rozważania prezentowane w opracowaniu nie są prowadzone dla prób prostych. Uniemożliwia to zastosowanie klasycznego testu niezależności Chi-kwadrat znanego ze statystyki matematycznej ze statystyką testową daną wzorem (np. Wywiał 2004, s. 194)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^l \frac{(n_{ij} - \hat{n}_{ij})^2}{\hat{n}_{ij}} \quad (9)$$

która przy prawdziwości hipotezy zerowej ma asymptotycznie ma rozkład Chi-kwadrat z $(k-1)(l-1)$ stopniami swobody, gdzie k oraz l są odpowiednio liczbami wierszy i kolumn tablicy wielodzielczej, a n_{ij} i $\hat{n}_{ij}$ odpowiednio rzeczywistymi i teoretycznymi (wyznaczonymi przy założeniu niezależności) liczebnościami w i -tym wierszu i j -tej kolumnie tablicy wielodzielczej. W przypadku prób nieprostych stosuje się między innymi modyfikację statystyki testowej (9) polegającą na podzieleniu jej przez odpowiedni wskaźnik korygujący (zob. np. Bracha 1998, s. 148-152 lub Domański i Pruska 2000, s. 193-195). Pamiętać jednak należy, że w rozważanym badaniu występowały braki odpowiedzi, co uniemożliwia wykorzystanie tych modyfikacji testu Chi-kwadrat. Z tego powodu zostanie wykorzystana permutacyjna wersja testu Chi-kwadrat, ze statystyką testową (9), przy czym p-wartość nie

będzie wyznaczana w oparciu o rozkład Chi-kwadrat, ale o rozkład permutacyjny tej statystyki (zob. Kończak 2016, s. 87-89). Procedura tego testu permutacyjnego będzie następująca:

1. Na podstawie oryginalnego zbioru danych obliczamy wartość statystyki testowej, która będzie oznaczana przez $T_0 = \chi(\mathbf{x}, \mathbf{y})$, gdzie wektory $\mathbf{x}$ i $\mathbf{y}$ są wektorami obserwowanych w próbie wartości dwóch zmiennych mierzonych na skali słabej.
2. Permutujemy elementy wektora $\mathbf{x}$ i otrzymujemy wektor $\mathbf{x}^*$.
3. Obliczamy wartość statystyki testowej $T^* = \chi(\mathbf{x}^*, \mathbf{y})$.
4. Powtarzamy krok drugi i trzeci B -krotnie otrzymując B wartości statystyk testowych $T^{*b} = \chi(\mathbf{x}^{*b}, \mathbf{y})$, gdzie $b = 1, 2, \dots, B$.
5. Szacujemy p -wartość statystyki testowej jako $B^{-1} \sum_{1 \leq b \leq B} I(T^{*b} \geq T_0)$, czyli odsetek przypadków, gdy wartości statystyki testowej obliczone dla permutowanego zbioru danych są nie mniejsze niż wartość statystyki testowej wyznaczona dla oryginalnego zbioru danych.

W opracowaniu przyjmuje $B=10000$ i poziom istotności 0,05. Jeżeli wartość p jest mniejsza niż zakładany poziom istotności (tutaj 0,05) to hipotezę zerową odrzucamy.

W opisie raportu z badań zachowano kolejność, w jakiej uporządkowane były pytania w ankiecie według głównych zagadnień badawczych, czyli:

- posiadania przez uczniów nowoczesnych urządzeń technicznych i usług oraz aktywności internetowej badanych, w tym korzystania z portali społecznościowych;
- grania w gry komputerowe,
- grania w gry hazardowe,
- kontroli rodzicielskiej i znajomości przez młodzież zagrożeń w sieci.

W kolejnych rozdziałach raportu opisano wyniki oszacowania średniej i frakcji w populacji i podpopulacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych w województwie śląskim – na podstawie wyników testów K. Young Internet Addiction Test IAT; SOGS-RA; AICA-S; testu KBUTK – telefon komórkowy.

Ostatni rozdział raportu zawiera opis badań na podstawie wyników z ankiet rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

W tytułach rysunków podano zgodny z ankietą symbol pytania.

Rozdział 2. Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych - prezentacja wyników badań własnych

Coraz bardziej powszechny dostęp do Internetu ma wiele pozytywnych aspektów (szybki dostęp do informacji i wiedzy oraz błyskawiczne przetwarzanie i przekazywanie danych, a także nieograniczona i ekspresowa komunikacja pomagająca podtrzymywać relacje z ludźmi i pozyskiwać nowe kontakty).

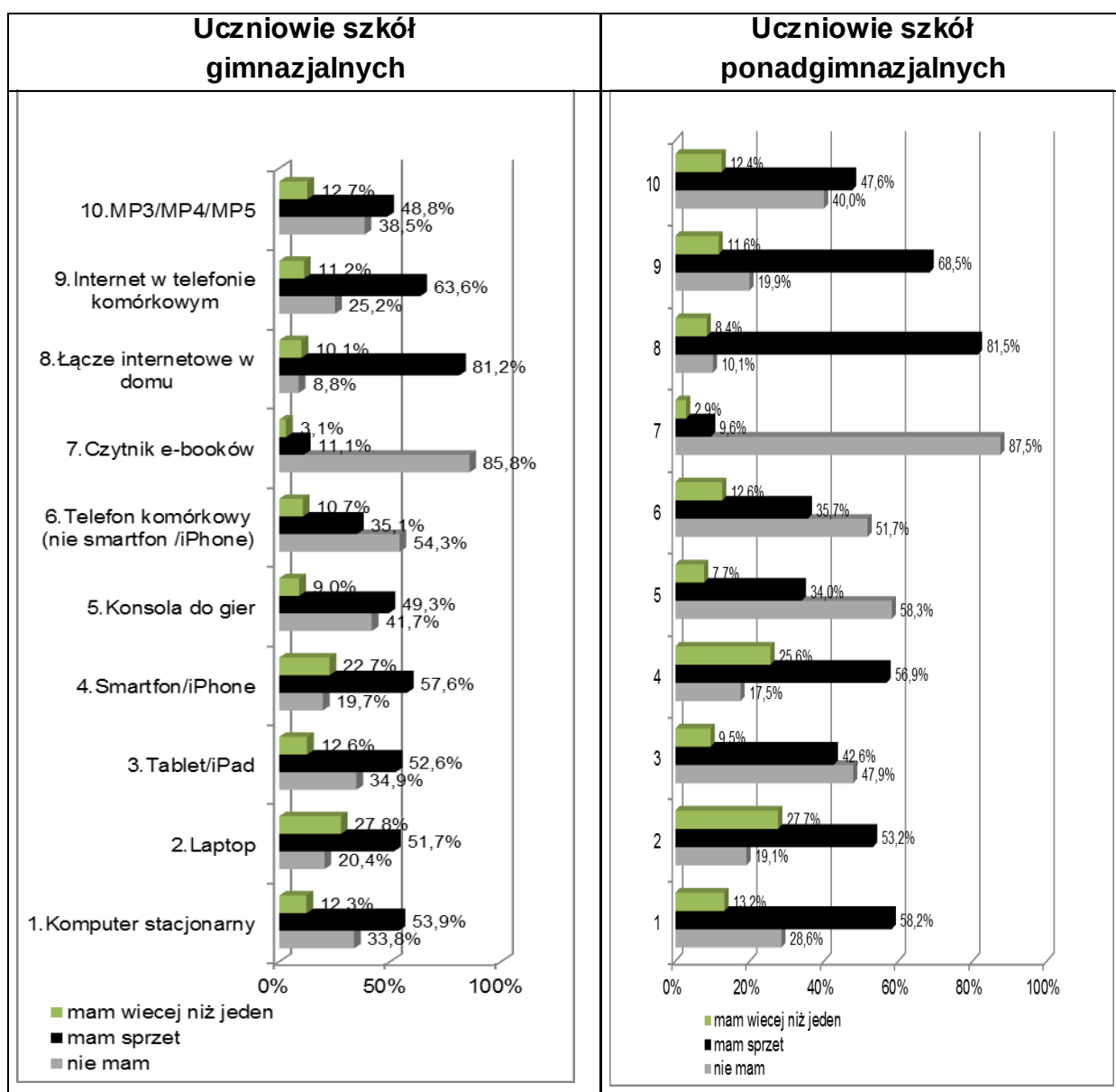
Prowadzone badania są aktualne i ważne ze społecznego punktu widzenia i dotyczą zagadnienia związanego z użytkowaniem Internetu przez młodzież w wieku 13-20 lat. Głównym celem prowadzonych badań było zbadanie śląskiej młodzieży (gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej) pod kątem posiadania i wykorzystywania nowoczesnych środków komunikacji w życiu codziennym, szczególnie tych z dostępem do Internetu. Istotą badania było poznanie celów oraz intensywności korzystania z Internetu, charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu przez śląską młodzież, zbadanie stopnia wyposażenia młodzieży w nowoczesne środki komunikacji, poznanie różnego rodzaju aktywności internetowej.

2.1. Wyposażenie śląskiej młodzieży w nowoczesne środki komunikacji i usługi

Współczesne nowoczesne środki komunikacji (szczególnie te z dostępem do Internetu typu: komputer, smartfon, tablet, telefon komórkowy) oferują wiele możliwości ich użytkownikom, co sprawia, że są szczególnie atrakcyjne dla dzieci i młodzieży, które chcą być przez cały czas on-line.

Na wstępie zostaną zbadane i pokazane różnice w wyposażeniu w nowoczesne środki komunikacji analizowanych grup uczniów według typu szkoły. Według danych zawartych na rys. 2.1. badani uczniowie byli dość dobrze wyposażeni w nowoczesne środki komunikacji, przy czym nieco lepiej w niektóre urządzenia wyposażeni są uczniowie szkół ponadgimnazjalnych. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego komputer stacjonarny (jeden lub więcej niż jeden) posiadało w domu nieco ponad 71% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i około 66% uczniów szkół gimnazjalnych. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego nieco ponad połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych i uczniów szkół gimnazjalnych posiadało laptop (odpowiednio 53% PGM i 52% GM), około 35% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i uczniów szkół

gimnazjalnych miało telefon komórkowy. Ocena frakcji osób posiadających smartfon to ponad 57% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i około 58% uczniów szkół gimnazjalnych, a coraz bardziej popularnym wśród młodzieży tabletem dysponowała ponad połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych i około 65% gimnazjalistów. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego co czwarty badany uczeń ma więcej niż jeden laptop i jeden smartfon w domu. Oceniamy, że łącze internetowe w domu ma ponad 90% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i uczniów szkół gimnazjalnych, a Internet w telefonie ma 80% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 75% uczniów szkół gimnazjalnych.



Rys. 2.1. Oszacowania frakcji uczniów w populacji szkół województwa śląskiego posiadających określone urządzenia techniczne lub usługi Pyt.1. Które urządzenie techniczne lub usługę posiadasz?

N- liczebność populacja uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os;

populacja uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Dane zawarte w Tabeli 2.1 i Tabeli 2.2 wskazują, że:

- szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średni wiek w jakim młodzież szkół gimnazjalnych dostała komputer stacjonarny to około 7 lat; a średni wiek w jakim młodzież szkół ponadgimnazjalnych dostała komputer stacjonarny to około 8 lat;
- szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średni wiek w jakim młodzież szkół gimnazjalnych dostała laptop to 9,37 lat; a średni wiek w jakim młodzież szkół ponadgimnazjalnych dostała laptop to 11,88 lat;
- szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średni wiek w jakim młodzież szkół gimnazjalnych dostała telefon komórkowy to 7,93 lat a smartfon mając średnio 10,53 lat; natomiast średni wiek w jakim młodzież szkół ponadgimnazjalnych dostała telefon komórkowy to 8,85 lat, a smartfon mając średnio 12,97 lat;
- szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średni wiek w jakim młodzież szkół gimnazjalnych dostała tablet to 10,98 lat a konsolę do gier mając średnio 9,36 lat; natomiast średni wiek w jakim młodzież szkół ponadgimnazjalnych dostała tablet to 13,89 lat, a konsole do gier mając średnio 10,26 lat.
- szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średni wiek w jakim młodzież szkół gimnazjalnych miała łącze internetowe w domu to 8 lat a Internet w telefonie mając średnio 11,27 lat; natomiast średni wiek w jakim młodzież szkół ponadgimnazjalnych miała łącze internetowe w domu to 9,72 lat, a Internet w telefonie mając średnio 13,86 lat.

Tabela 2.1. Oszacowania średniego wieku otrzymania danego urządzenia i środka komunikacji w populacji śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

Miara	Typ szkoły*	Komputer stacjonarny	Laptop	Telefon komórkowy	Smartfon	Tablet	Konsola do gier
Średni wiek otrzymania sprzętu (lata)	GM	7,03	9,37	7,93	10,53	10,98	9,36
	PG	8,07	11,88	8,85	12,97	13,89	10,26

* GM – szkoła gimnazjalna ; PG – szkoła ponadgimnazjalna.

Tabela 2.2. Oszacowania średniego wieku dostępności do usługi internetowej w populacji śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

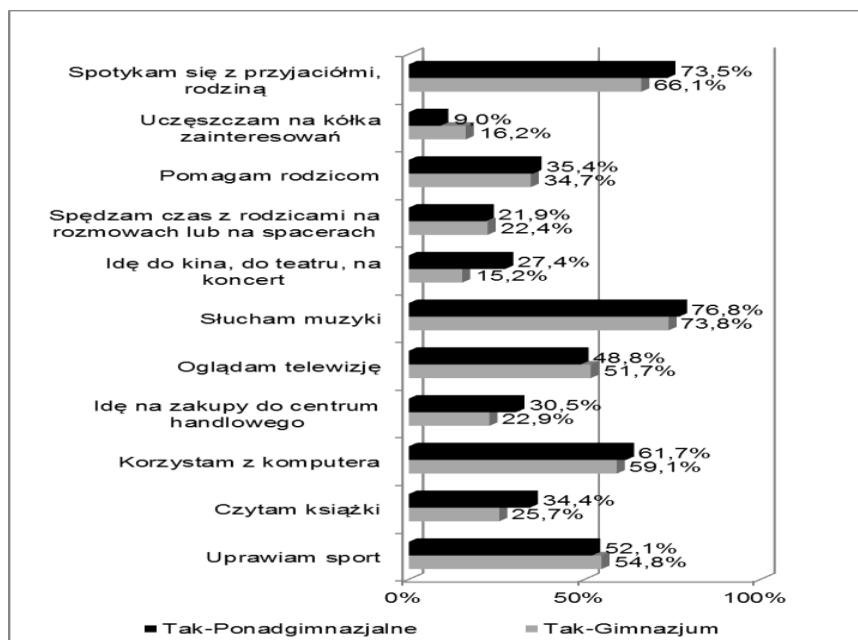
Miara	Typ szkoły*	Łącze internetowe w domu	Internet w telefonie	Internet mobilny
Średni wiek otrzymania sprzętu (lata)	GM	8,06	11,27	9,71
	PG	9,72	13,86	12,00

Można zatem stwierdzić, że wraz z wiekiem badani uczniowie byli coraz lepiej wyposażeni w nowoczesne środki komunikacji; komputer stacjonarny był zastępowany przez laptop, a telefon komórkowy przez smartfon. Nowoczesne środki komunikacji, dzięki powszechnemu dostępowi i przystępnym cenom, są coraz bardziej obecne w codziennym życiu młodzieży (rys. 2.1.).

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (dane zawarte na rys. 2.2) młodzież w czasie wolnym najczęściej:

- spotyka się ze znajomymi, przyjaciółmi i rodziną (66% uczniów szkół gimnazjalnych i 74% uczniów szkół ponadgimnazjalnych);
- słucha muzyki (74% uczniów szkół gimnazjalnych i 77% uczniów szkół ponadgimnazjalnych);
- korzysta z komputera (ponad połowa - 52% uczniów szkół gimnazjalnych i niecała połowa - 49% uczniów szkół ponadgimnazjalnych)
- nieco ponad połowa uczniów w swoim wolnym czasie uprawia sport.

Czynnością najrzadziej wybieraną przez uczniów jest uczestniczenie w kółkach zainteresowań, szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w kółkach zainteresowań uczestniczy 16% uczniów szkół gimnazjalnych i 9% uczniów szkół ponadgimnazjalnych, ponadto co piąty badany uczeń spędza swój wolny czas z rodzicami na rozmowach z nimi lub wspólnych spacerach.



Rys. 2.2. Oszacowania frakcji uczniów w populacji szkół województwa śląskiego wykonujących różne aktywności w swoim czasie wolnym (Pyt.3. Co najczęściej lubisz robić wolnym czasie?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

2.2 Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w aktywności internetowe

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych (Tabela 2.3.; rys. 2.3; rys. 2.4., rys. 2.5.) najczęściej wykorzystywali Internet do:

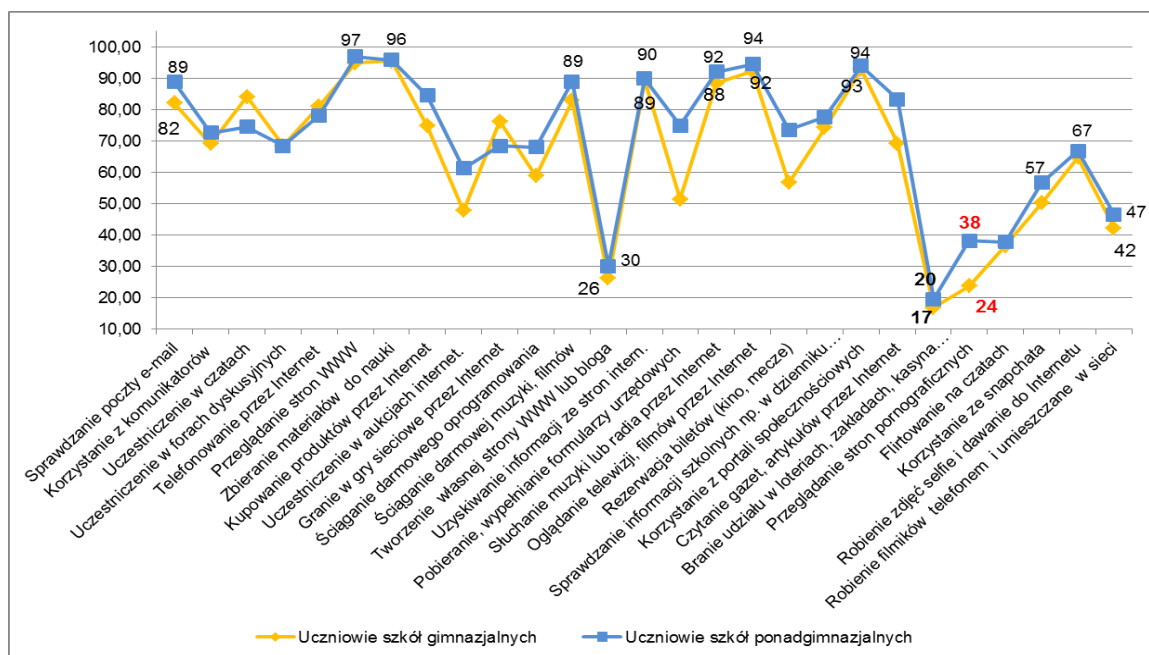
- przebywania na portalach społecznościowych (94% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i niecałe 93% uczniów szkół gimnazjalnych przy czym codziennie lub prawie codziennie przebywa na portalach społecznościowych 68% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 60% uczniów szkół gimnazjalnych);
- przeglądania stron WWW (około 97% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 95% uczniów szkół gimnazjalnych; przy czym codziennie lub prawie codziennie wykonuje tą aktywność 58% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 42% uczniów szkół gimnazjalnych);
- słuchania muzyki lub radia przez Internet (92% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 88% uczniów szkół gimnazjalnych; przy czym codziennie lub prawie codziennie słucha muzyki lub radia 36% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 44% uczniów szkół gimnazjalnych);
- szukania informacji naukowych celem przygotowania się do lekcji (około 96% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i uczniów szkół gimnazjalnych; przy czym codziennie lub prawie codziennie przebywa szuka takich informacji do lekcji 22% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 18% uczniów szkół gimnazjalnych);
- oglądania telewizji, filmów przez Internet (około 95% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 92% uczniów szkół gimnazjalnych; przy czym codziennie lub prawie codziennie ogląda telewizję i filmy przez Internet co piąty uczeń);
- sprawdzania poczty internetowej (około 89% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 82% uczniów szkół gimnazjalnych);
- ściągania i słuchania muzyki (92% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 88% uczniów szkół gimnazjalnych; przy czym codziennie lub prawie codziennie słucha muzykę przez Internet 44% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 36% uczniów szkół gimnazjalnych).

Tabela 2.3. Oszacowania frakcji uczniów w populacji szkół województwa śląskiego wykonujących poszczególne aktywności internetowe w podziale na typ szkoły.

	Uczniowie szkół gimnazjalnych	Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych
Sprawdzanie poczty e-mail	82,11	88,77
Korzystanie z komunikatorów	69,11	72,66
Uczestniczenie w czatach	84,13	74,52
Uczestniczenie w forach dyskusyjnych	68,40	68,48
Telefonowanie przez Internet	81,16	78,19
Przeglądanie stron WWW	94,88	96,94
Zbieranie materiałów do nauki	95,51	95,88
Kupowanie produktów przez Internet	74,78	84,47
Uczestniczenie w aukcjach Internet.	47,81	61,21
Granie w gry sieciowe przez Internet	76,30	68,45
Ściąganie darmowego oprogramowania	58,88	68,06
Ściąganie darmowej muzyki, filmów	82,93	88,98
Tworzenie własnej strony WWW lub bloga	26,13	30,03
Uzyskiwanie informacji ze stron intern.	89,22	89,89
Pobieranie, wypełnianie formularzy urzędowych	51,41	74,89
Słuchanie muzyki lub radia przez Internet	88,41	92,14
Oglądanie telewizji, filmów przez Internet	92,26	94,46
Rezerwacja biletów (kino, mecze)	56,65	73,53
Sprawdzanie informacji szkolnych np. w dzienniku elektr.	74,28	77,64
Korzystanie z portali społecznościowych	92,92	94,03
Czytanie gazet, artykułów przez Internet	69,24	83,29
Branie udziału w loteriach, zakładach, kasyna internetowe	16,82	19,60
Przeglądanie stron pornograficznych	23,77	38,16
Flirtowanie na czatach	36,60	37,82
Korzystanie ze snapchata	50,21	56,75
Robienie zdjęć selfie i umieszczanie w Internecie	64,76	66,77
Robienie filmików telefonem i umieszczane w sieci	42,28	46,61

*Kolorem szarym zaznaczono najczęstsze aktywności uczniów

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.3. Oszacowanie frakcji aktywności internetowych w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w podziale na typ szkoły

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w podziale na analizowane typy szkół (rys. 2.3), uczniowie najbardziej różnią się pod względem poniższych aktywności:

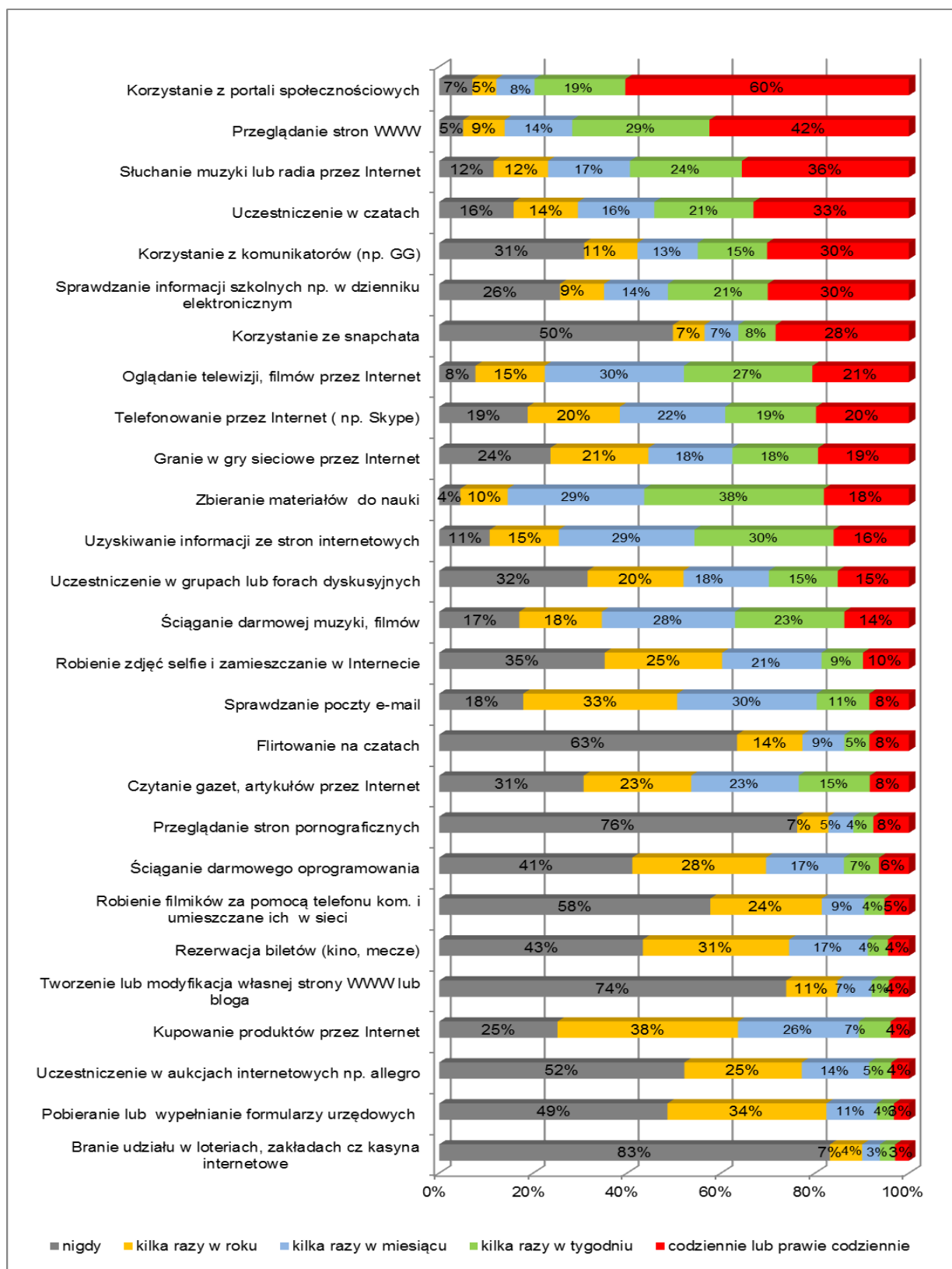
- aktywności wykonywane częściej przez uczniów szkół ponadgimnazjalnych to:

1. uczestniczenie w aukcjach internetowych;
2. pobieranie, wypełnianie formularzy urzędowych;
3. rezerwacja biletów (kino, mecze);
4. czytanie gazet, artykułów przez Internet;
5. przeglądanie stron pornograficznych;

- aktywności wykonywane częściej przez uczniów szkół gimnazjalnych to:

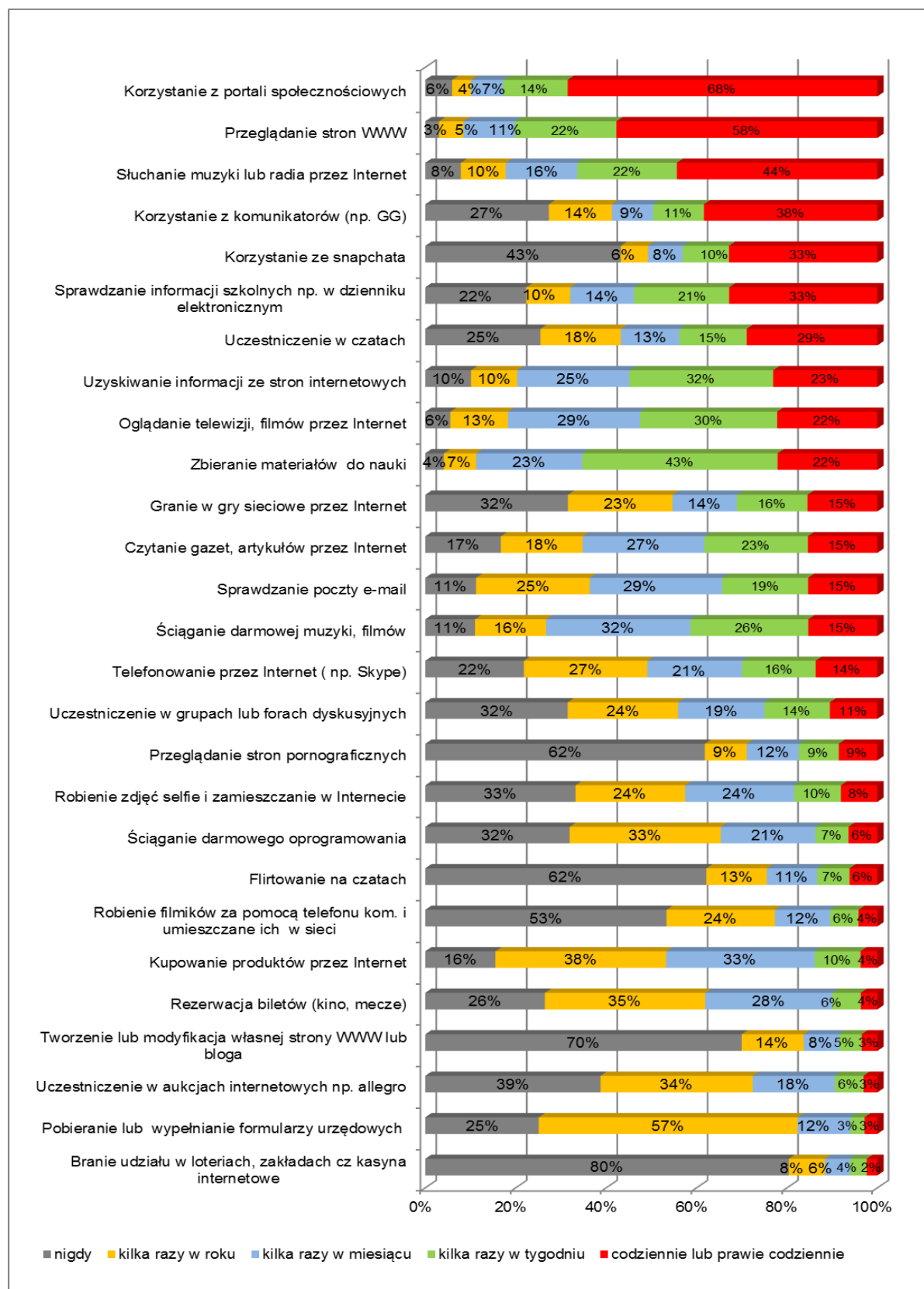
1. uczestniczenie w czatach;
2. telefonowanie przez Internet;
3. granie w gry sieciowe przez Internet.

Z oszacowań frakcji aktywności internetowych w populacji uczniów szkół województwa śląskiego niepokojące jest to, że co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej i około 17% uczniów gimnazjum uprawia hazard, grając w Internecie (loterie, zakłady, kasyna) lub ogląda strony pornograficzne – tak postępuje co czwarty uczeń szkoły gimnazjalnej i 38% uczniów szkół ponadgimnazjalnych.

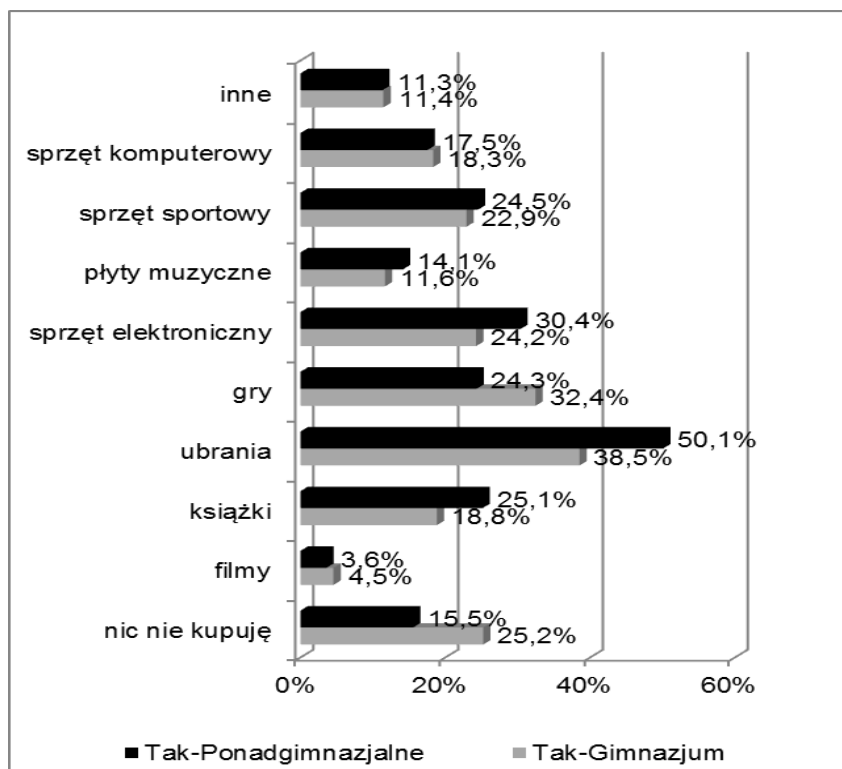


Rys. 2.4. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego wykonujących poszczególne aktywności internetowe i ich częstotliwość (Pyt.5. Aktywności internetowe uczniów szkół gimnazjalnych i ich częstotliwość).

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os.



Rys. 2.5. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego wykonujących poszczególne aktywności internetowe i ich częstotliwość (Pyt.5. Aktywności internetowe uczniów szkół ponadgimnazjalnych i ich częstotliwość).
N - liczebność populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os



Rys. 2.6. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego wybranych rzeczy kupowanych przez Internet (Pyt.6. Co najczęściej kupujesz przez Internet?)

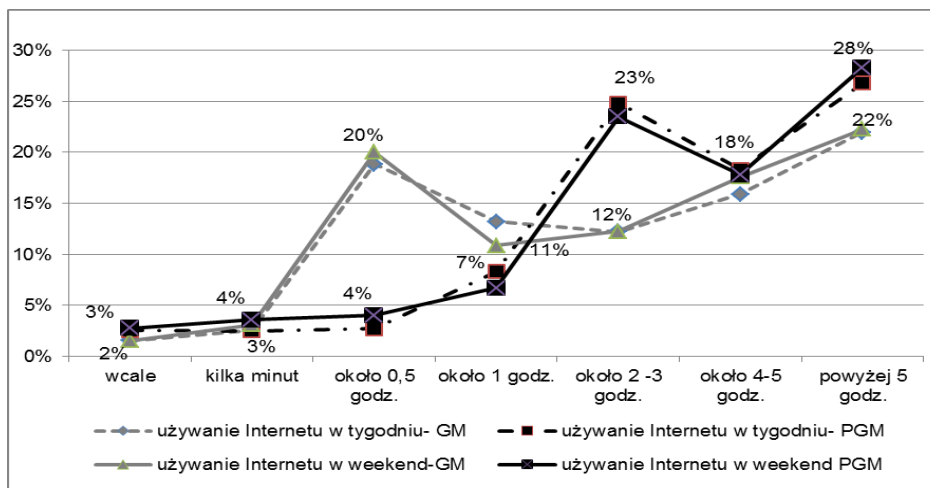
N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Z danych zawartych rys. 2.6 wynika, że oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów często dokonujących zakupów przez Internet, są wyższe wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych niż wśród uczniów szkół gimnazjalnych (zatem różne produkty częściej kupują przez Internet uczniowie szkół ponadgimnazjalnych niż gimnazjaliści). Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniowie najczęściej kupują:

- ubrania (połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 39% uczniów szkół gimnazjalnych);
- książki kupuje co czwarty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej i co piąty uczeń szkoły gimnazjalnej;
- gry komputerowe kupuje co czwarty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej i co trzeci gimnazjalista;
- sprzęt elektroniczny kupuje co trzeci uczeń szkoły ponadgimnazjalnej i co czwarty gimnazjalista.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego nic nie kupuje przez Internet 16% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 25% uczniów szkół gimnazjalnych.

Oceniamy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego jedną z częstszych codziennych aktywności wykonywanych przez śląskich uczniów jest korzystanie z komputera i Internetu (rys. 2.2.).



Rys. 2.7. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwości czasu użytkowania Internetu w tygodniu i w weekendy (Pyt.7 i 7a. Ile czasu dziennie w tygodniu i w weekend poświęcasz na używanie Internetu?)

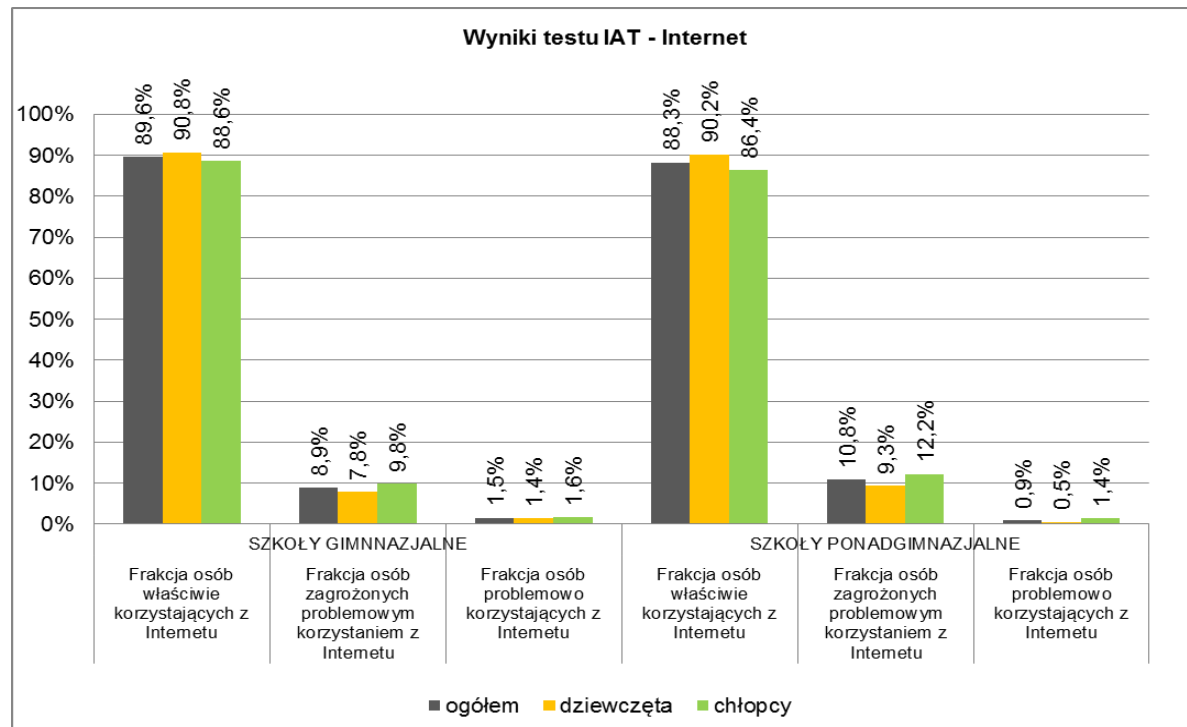
N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Czas użytkowania Internetu przez śląskich uczniów jest zróżnicowany w zależności od typu szkoły i dnia tygodnia (dzień powszedni czy weekend), przy czym szacujemy że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego więcej uczniów szkół ponadgimnazjalnych korzysta z Internetu w ciągu dnia dłużej niż uczniów szkół gimnazjalnych. Z danych zawartych na rys. 2.7. wynika, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

- co piąty uczeń szkoły gimnazjalnej przebywa na Internecie 0,5 godziny dziennie zarówno w tygodniu jak i w weekendy;
- 22% uczniów szkół gimnazjalnych przebywa w sieci powyżej 5 godzin dziennie i to zarówno w tygodniu jak i w weekendy;
- 28% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa w Internecie powyżej 5 godzin dziennie w tygodniu i w weekendy;
- 18% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa w Internecie od 4 do 5 godzin dziennie w tygodniu i w weekendy;
- 23% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa w Internecie około 2-3 godzin dziennie w tygodniu i w weekendy.

Problemowe korzystanie z Internetu było mierzone testem K. Young Internet Addiction Test IAT czyli testem do pomiaru problemów z nadużywaniem tej formy rozrywki. Wykorzystany w badaniach test IAT pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemowym korzystaniem z Internetu młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Szacujemy, że (rys. 2.8):

- 1,49% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 0,93% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby problemowo korzystające z Internetu; przy czym większy odsetek chłopców korzysta problemowo z Internetu niż dziewcząt;
 - 8,88% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 10,8% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby zagrożone problemowym korzystaniem z Internetu, przy czym większy odsetek chłopców jest zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu niż dziewcząt;
 - zdecydowana większość, bo 89,63% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 88,27% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby właściwie korzystające z Internetu.
- Pełny opis wyników badania uwzględniający oszacowania charakterystyk podpopulacji z ocenami średnich błędów szacunku oraz weryfikację stosownych hipotez zawiera rozdział 2 podrozdział 2.6.

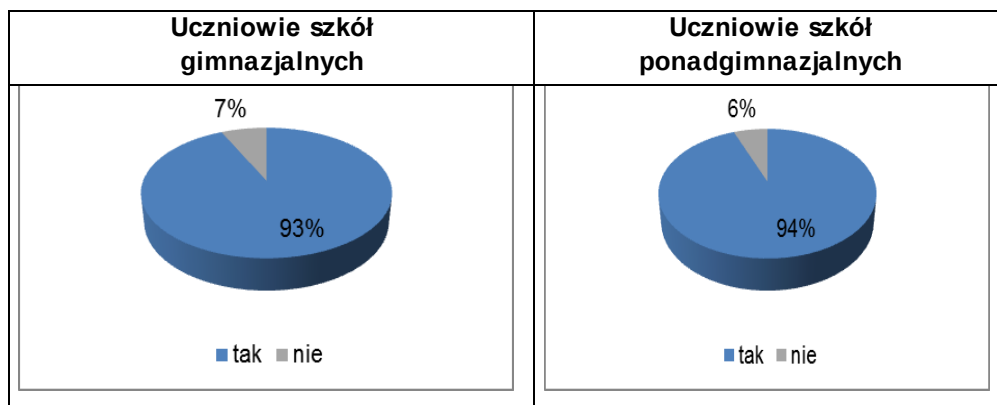


Rys. 2.8. Oszacowania frakcji osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w oparciu o test K. Young Internet Addiction Test IAT.

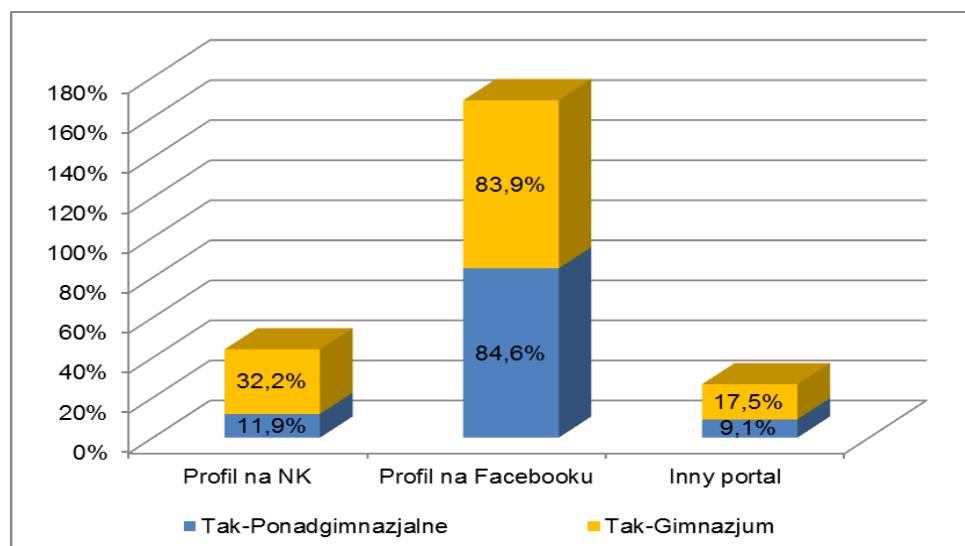
N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Portale społecznościowe

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego 94% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 93 % uczniów szkół gimnazjalnych jest członkiem portalu społecznościowego (rys. 2.9.), przy czym 84,6% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i 83,9% uczniów szkół gimnazjalnych na swój profil na Facebooku, a tylko około 12% uczniów szkół ponadgimnazjalnych i nieco ponad 32% uczniów szkół gimnazjalnych ma swój profil na NK (rys. 2.10.). Inne portale, na których przebywają uczniowie śląskich szkół to najczęściej: Instagram, Ask, fm; Twitter, Skype, Snapchat.



Rys. 2.9. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów będących członkiem portalu społecznościowego (Pyt. 30.Czy jesteś członkiem portalu społecznościowego?)
N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.10. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów będących członkiem portalu społecznościowego według rodzaju portalu (Pyt. 31.Na jakim portalu posiadasz profil?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

- uczniowie szkoły gimnazjalnej posiadają na swoim profilu na portalu społecznościowym NK średnio 160 znajomych; a na portalu społecznościowym Facebook średnio 424 znajomych;
- uczniowie szkoły ponadgimnazjalnej posiadają na swoim profilu na portalu społecznościowym NK średnio 238 znajomych, a na portalu społecznościowym Facebook średnio 523 znajomych.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

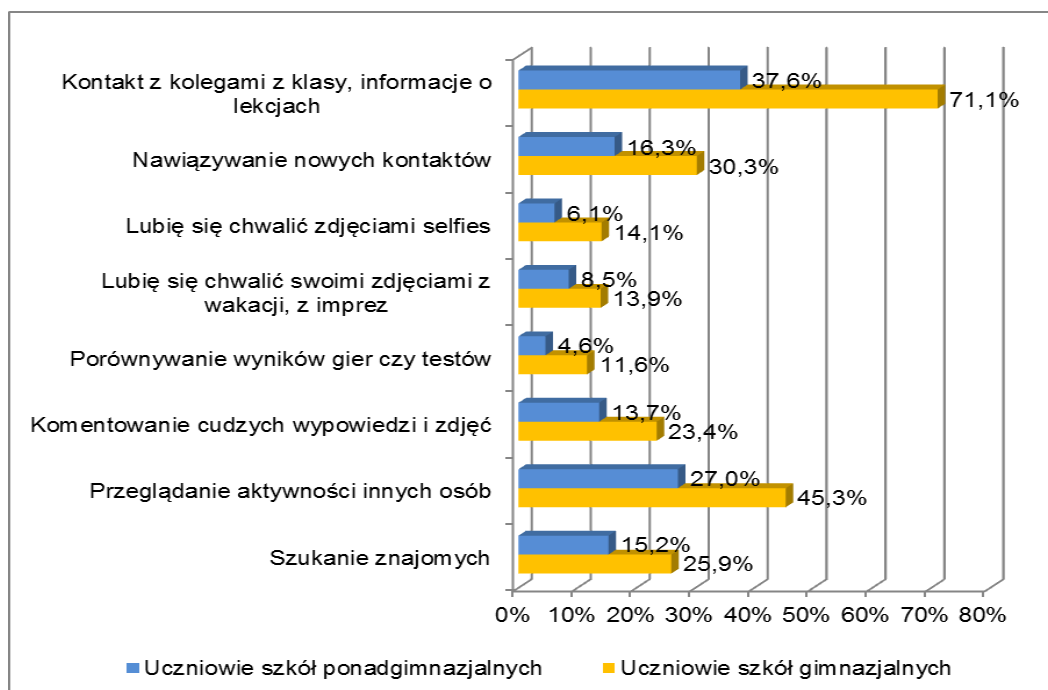
- uczniowie szkoły gimnazjalnej posiadają na swoim profilu na portalu społecznościowym NK średnio 15 swoich zdjęć; a na portalu społecznościowym Facebook średnio 18 zdjęć;
- uczniowie szkoły ponadgimnazjalnej posiadają na swoim profilu na portalu społecznościowym NK średnio swoich 16 zdjęć, a na portalu społecznościowym Facebook średnio 21 zdjęć.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

- średni wiek ucznia szkoły gimnazjalnej od kiedy jest na portalu społecznościowym NK to - 9 lat; średni wiek ucznia szkoły gimnazjalnej od kiedy jest na portalu społecznościowym Facebook to -11,5 lat;
- średni wiek ucznia szkoły ponadgimnazjalnej od kiedy jest na portalu społecznościowym NK to – 11 lat, średni wiek ucznia szkoły ponadgimnazjalnej od kiedy jest na portalu społecznościowym Facebook to -13 lat.

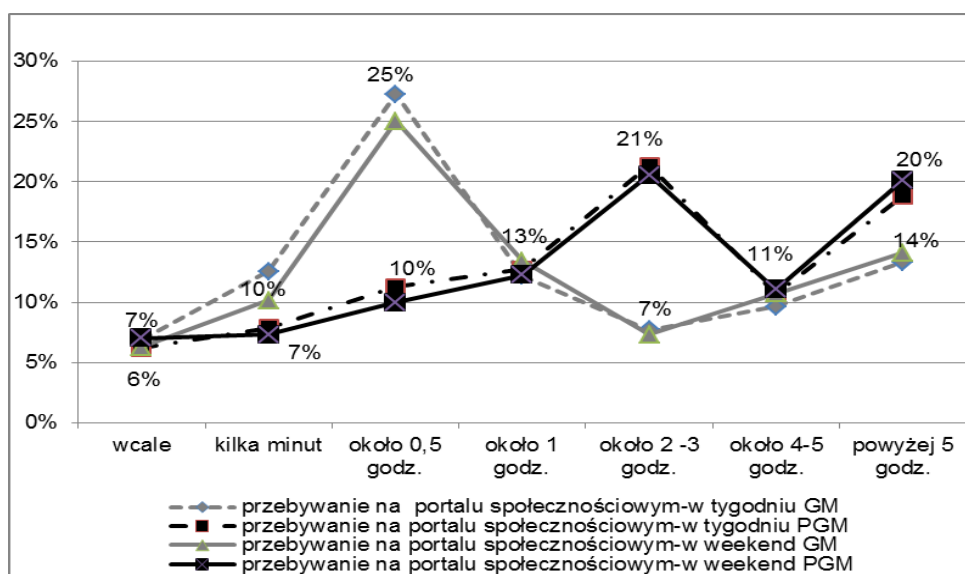
Uczniowie śląskich szkół podawali różne powody bycia na portalu społecznościowym. Szacujemy że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (dane zawarte na rys. 2.11.):

- co czwarty uczeń szkoły gimnazjalnej przebywa na portalach społecznościowych aby szukać znajomych;
- 71% uczniów szkół gimnazjalnych i 38% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa na portalach aby mieć kontakt z kolegami z klasy i uzyskać szybko informacje o lekcjach;
- 30% uczniów szkół gimnazjalnych i 16% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa na portalach aby nawiązać nowe kontakty;
- 45% uczniów szkół gimnazjalnych i 27% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa na portalach aby przeglądać aktywności innych osób;
- 23% uczniów szkół gimnazjalnych i 14% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywa na portalach ponieważ lubi komentować cudze wypowiedzi i zdjęcia.



Rys. 2.11. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego powodu bycia członkiem portalu społecznościowego (Pyt. 32. Z jakiego powodu jesteś na portalu społecznościowym?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.12. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwości czasu przebywania na portalach społecznościowych w tygodniu i w weekendy (Pyt.7 i 7a. Ile czasu dziennie w tygodniu i w weekend poświęcasz na przebywanie na portalach społecznościowych?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

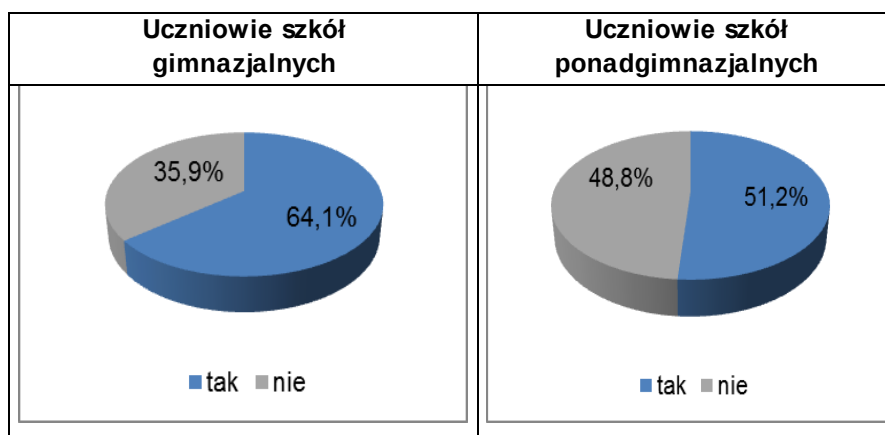
Czas przebywania na portalach społecznościowych przez śląskich uczniów jest zróżnicowany w zależności od typu szkoły i dnia tygodnia (dzień powszedni czy weekend), przy czym szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego więcej

uczniów szkół ponadgimnazjalnych korzysta z portali społecznościowych w ciągu dnia dłużej niż uczniów szkół gimnazjalnych. Z danych zawartych na rys. 2.12 wynika, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

- co czwarty uczeń szkoły gimnazjalnej i co dziesiąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej przebywania na portalach społecznościowych 0,5 godziny dziennie zarówno w tygodniu jak i w weekendy;
- 13% uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych przebywania na portalach społecznościowych do 1 godziny dziennie w tygodniu i w weekendy;
- 21% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przebywania na portalach społecznościowych około 2-3 godzin dziennie w tygodniu i w weekendy.
- 11% uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych przebywania na portalach społecznościowych około 4-5 godzin dziennie w tygodniu i w weekendy;
- 14% uczniów szkół gimnazjalnych i co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej przebywania na portalach społecznościowych powyżej 5 godzin dziennie i to zarówno w tygodniu jak i w weekendy.

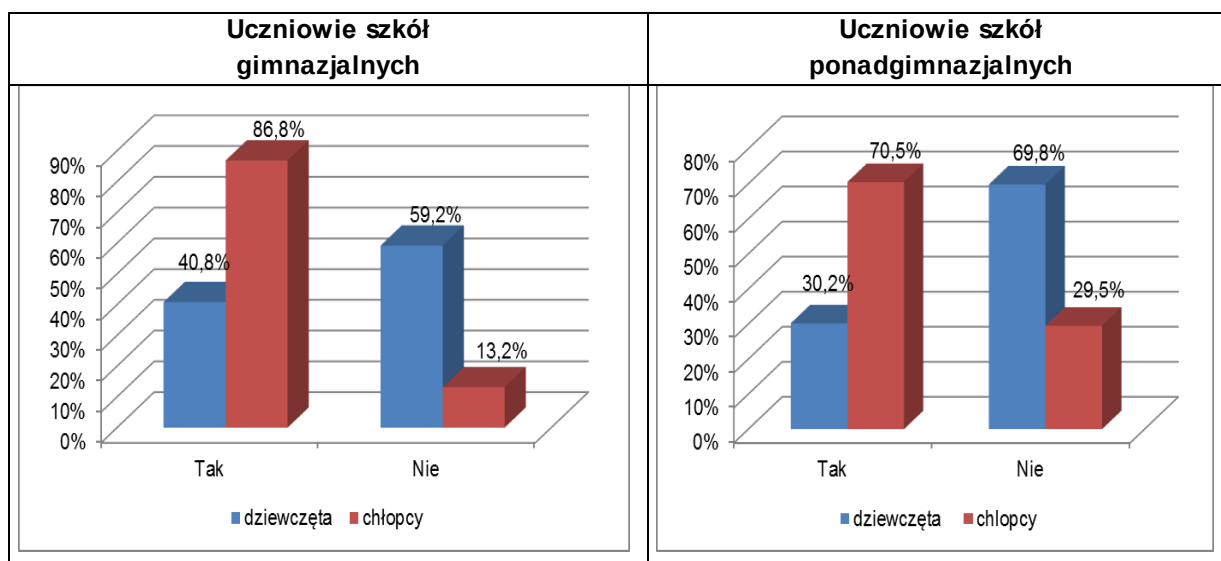
2.3. Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w gry komputerowe

Gry komputerowe to kolejna bardzo popularna forma aktywności komputerowej śląskiej młodzieży, przy czym szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częściej grają w gry komputerowe gimnazjaliści (64%) niż uczniowie szkół ponadgimnazjalnych (nieco ponad połowa) – rys. 2.13; ponadto znacznie częściej grają chłopcy niż dziewczęta (40,8% dziewcząt szkół gimnazjalnych i 86,8% chłopców szkół gimnazjalnych gra w gry komputerowe oraz 30,2% dziewcząt szkół ponadgimnazjalnych i 70,5% chłopców szkół ponadgimnazjalnych gra w gry komputerowe) – rys. 2.14.



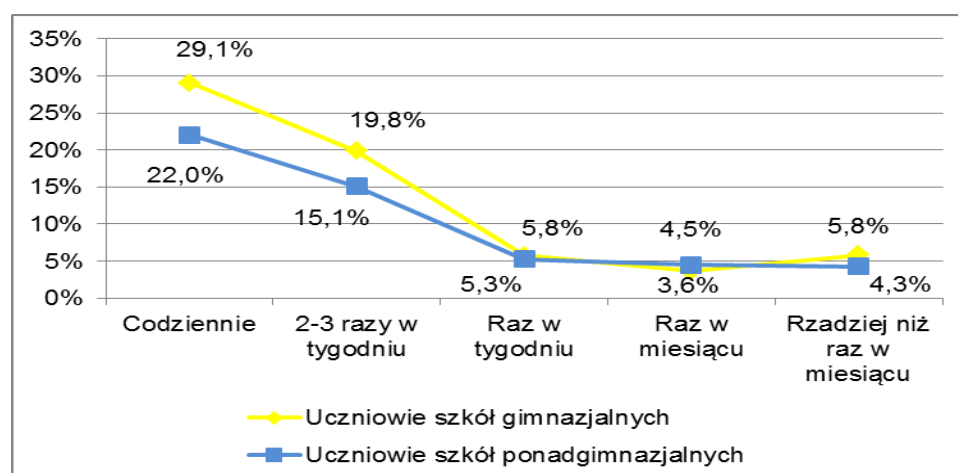
Rys. 2.13. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów grających w gry komputerowe (Pyt.8. Czy grasz w gry komputerowe?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.14. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów grających w gry komputerowe według płci (Pyt.8. Czy grasz w gry komputerowe?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



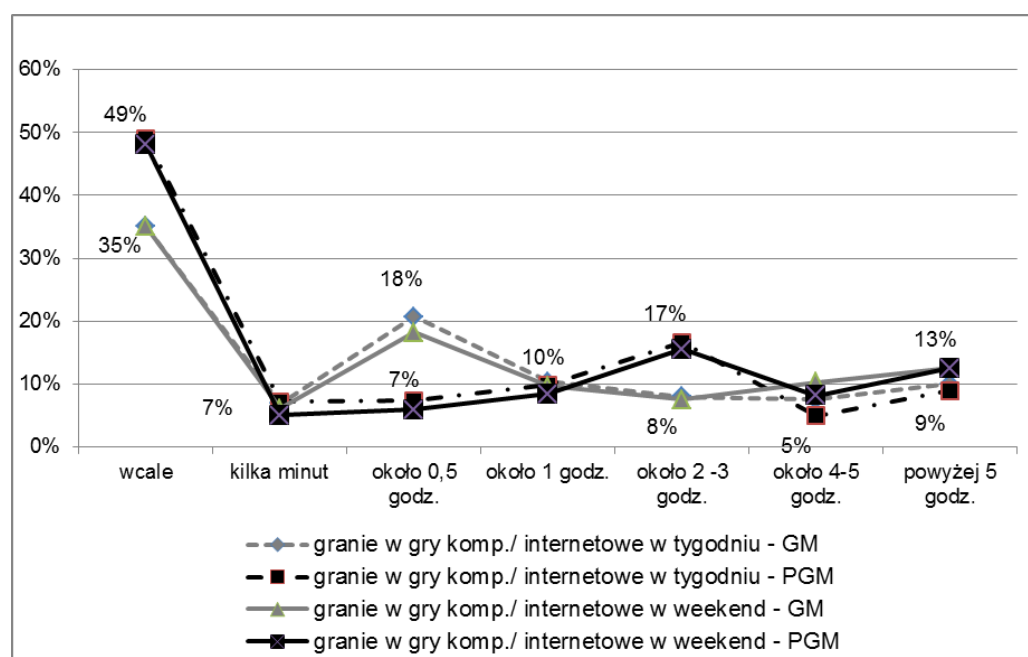
Rys. 2.15. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwości czasu grania w gry komputerowe (Pyt. 12 Jak często grasz w gry komputerowe?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego ilość czasu poświęcana na granie w gry komputerowe w tygodniu i w weekendy jest zróżnicowana:

- około 30% uczniów gimnazjum gra codziennie, co piąty gimnazjalista gra 2-3 razy w tygodniu, a niecałe 6% badanych uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych gra raz w tygodniu;
- 18% uczniów gimnazjum i 7% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra - około 0,5 godziny dziennie ; 8% uczniów gimnazjum i 17% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra – od 2 do 3 godzin dziennie;

- 10% uczniów gimnazjum i uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra – około 1 godziny dziennie; 13% uczniów gimnazjum i 9% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra – powyżej 5 godzin dziennie (dane zawarte na rys. 2.15. i rys. 2.16.).



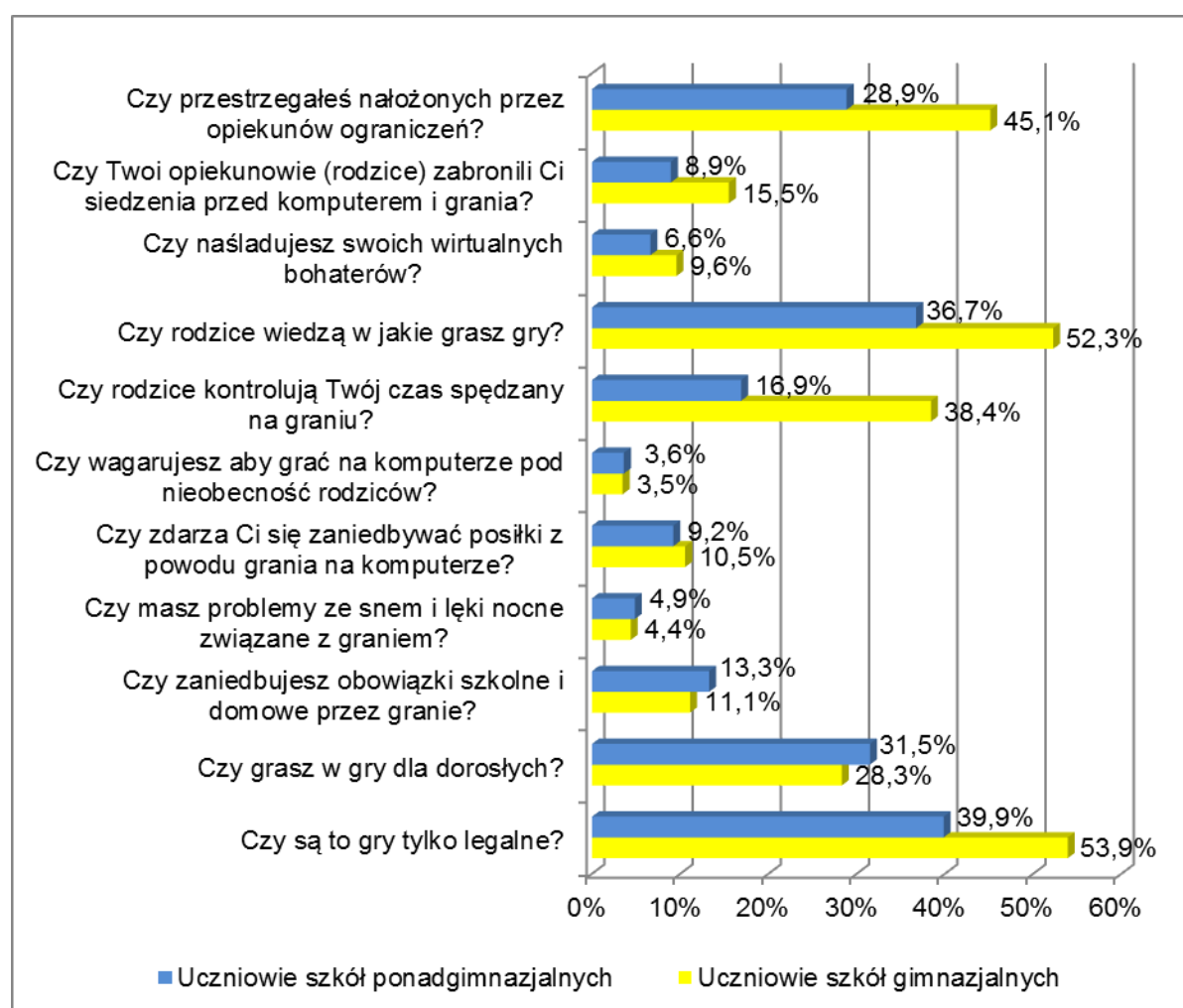
Rys. 2.16. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwości czasu grania w gry komputerowe w tygodniu i w weekendy (Pyt.7 i 7a. Ile czasu dziennie w tygodniu i w weekend poświęcasz na granie w gry komputerowe/internetowe?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (rys. 2.17., rys.2.18.):

- 54% uczniów gimnazjum i 40% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry legalne, przy czym tak deklaruje 34,4% dziewcząt i 72,1% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 23,3% dziewcząt i 55,6% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 28% uczniów gimnazjum i 32% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry dla dorosłych, przy czym tak postępuje 10,2% dziewcząt i 45,4% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 13,3% dziewcząt i 48,8% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 52% uczniów gimnazjum i 37% uczniów szkół ponadgimnazjalnych twierdzi, że ich rodzice wiedzą w jakie gry grają, przy czym tak twierdzi 32,6% dziewcząt i 70,7% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 21,8% dziewcząt i 51% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 45% uczniów gimnazjum i 29% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przestrzega nałożonych przez swoich rodziców ograniczeń w graniu, przy czym tak postępuje 28,8% dziewcząt i 60,5% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 16,7% dziewcząt i 40,4% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;

- 16% uczniów gimnazjum i 9% uczniów szkół ponadgimnazjalnych dostali zakaz siedzenia na komputerze i grania w gry komputerowe, przy czym taki zakaz dostało 8,1% dziewcząt i 22,5% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 4,3% dziewcząt i 13,4% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 38% uczniów gimnazjum i 17% uczniów szkół ponadgimnazjalnych twierdzą, że rodzice kontrolują ich czas spędzany na graniu, przy czym tak postępuje 21% dziewcząt i 54,7% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 8,6% dziewcząt i 24,8% chłopców szkół ponadgimnazjalnych.

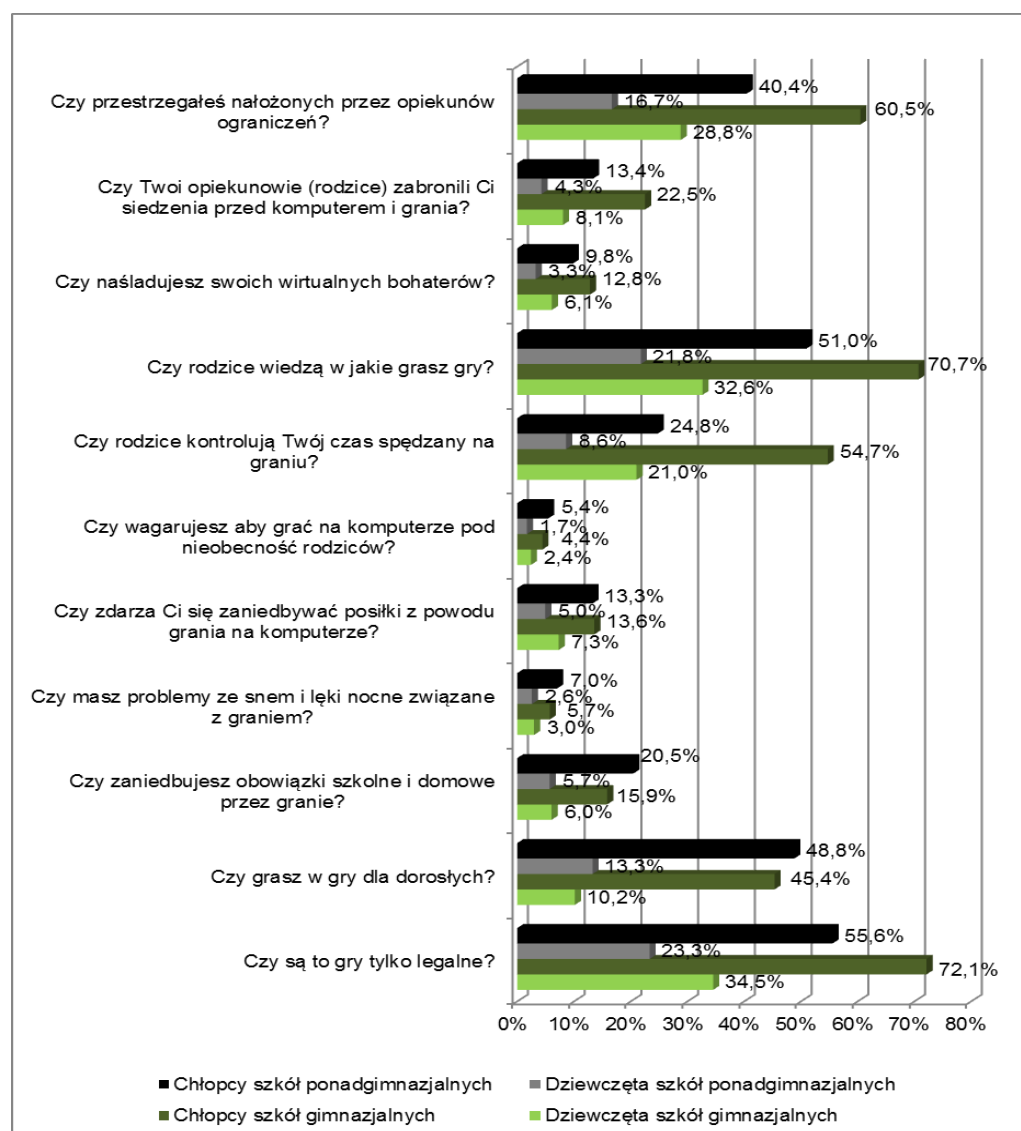


Rys. 2.17. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów odpowiadających twierdząco na zadawane pytania (Pyt. 8 i pyt. 17 Odpowiedz na poniższe pytania związane z graniem w gry komputerowe?).

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

W wyniku grania w gry komputerowe uczniowie mają problemy w szkole, mają problemy ze snem czy zapominają o posiłkach. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego z powodu grania w gry komputerowe (rys. 2.17., rys.2 .18):

- 11% uczniów gimnazjum i 13% uczniów szkół ponadgimnazjalnych zaniedbuje obowiązki szkolne i domowe; przy czym tak postępuje 6% dziewcząt i 15,9% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 5,7% dziewcząt i 20,5% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 10,5% uczniów gimnazjum i 9,2% uczniów szkół ponadgimnazjalnych zaniedbuje posiłki; przy czym tak postępuje 7,3% dziewcząt i 13,6% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 5% dziewcząt i 13,3% chłopców szkół ponadgimnazjalnych.



Rys. 2.18. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów odpowiadających twierdząco na zadawane pytania według płci (Pyt. 8 i pyt. 17 Odpowiedz na poniższe pytania związane z graniem w gry komputerowe?).

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego z powodu grania w gry komputerowe (rys. 2.17., rys.2 .18.):

- około 5% uczniów gimnazjum i uczniów szkół ponadgimnazjalnych ma problemy ze snem i ma lęki nocne; przy czym takie problemy ma 3% dziewcząt i 5,7% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 2,6% dziewcząt i 7% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- a 3,5% uczniów gimnazjum i 3,6% uczniów szkół ponadgimnazjalnych wagaruje aby grać na komputerze pod nieobecność rodziców, przy czym wagaruje 2,4% dziewcząt i 4,4% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 1,7% dziewcząt i 5,4% chłopców szkół ponadgimnazjalnych.

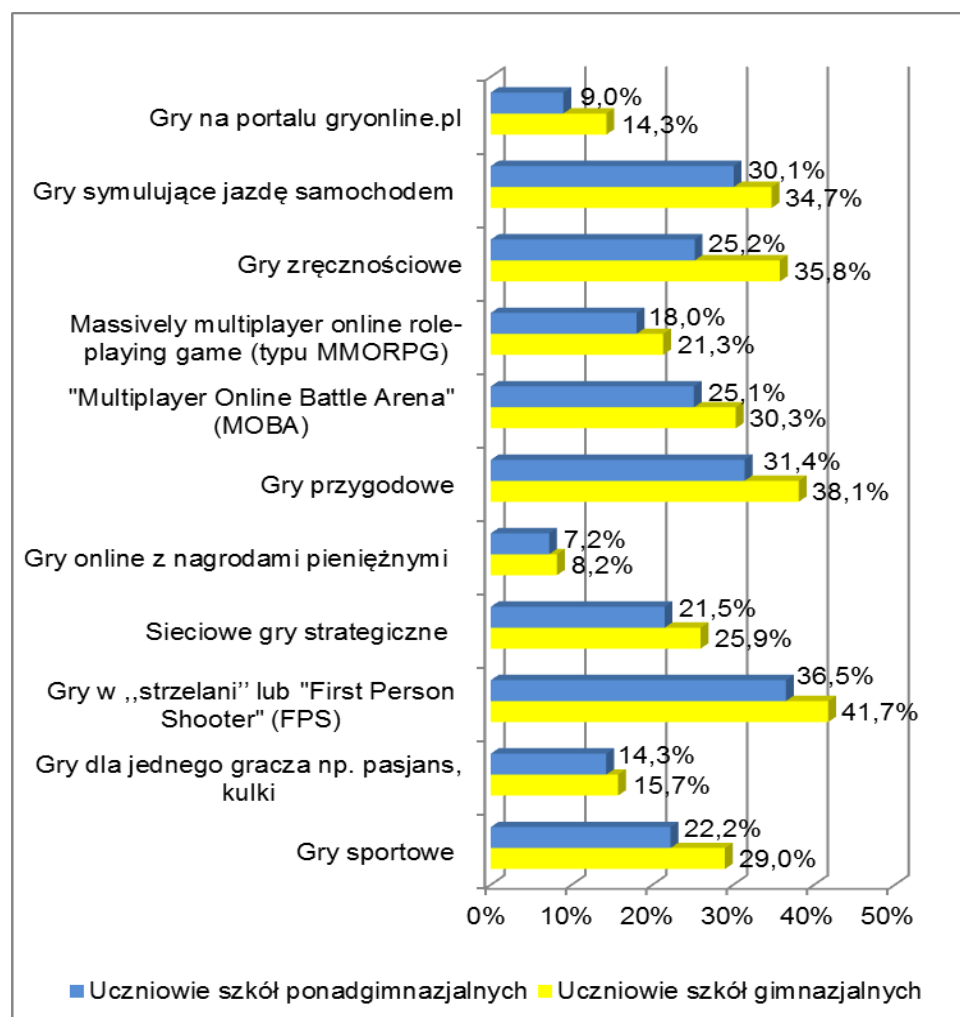
Na rynku konsumenckim dostępnych jest wiele rodzajów gier komputerowych często interaktywnych zróżnicowanych pod względem rodzaju, fabuły, grafiki, dźwięku i przeznaczenia, a młodzież coraz chętniej poświęca tej rozrywce coraz więcej czasu. W literaturze przedmiotu można spotkać różne klasyfikacje gier w zależności od przyjętego kryterium podziału (cechy psychofizyczne, miejsce akcji, sposób przeprowadzania gry, liczby grających, tematyki gry, perspektywy, z jakiej gracz obserwuje rozgrywkę).

Poniżej opisano rodzaje gier tych najbardziej popularnych, a które pytano ankietowanych:

- gry fabularne (RPG – *role-playing games*) to gry ról, akcja gry toczy się w realistycznym świecie, pojedyncze postacie lub drużyny kierowane są przez graczy, gry zawierają elementy przemocy jako nieodłączny element walki;
- gry typu MMORPG (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games) czyli internetowa odmiana gier fabularnych (RPG), w której gracz tworzy własną postać, którą rozwija, wykonując zadania, zbierając przedmioty i walcząc z innymi graczami, akcja toczy się w wirtualnym świecie często w świecie fantasy odzwierciedlającym określone realia, który rozwija się niezależnie od tego, czy pojedynczy gracze uczestniczą w danym momencie w rozgrywce. W rozgrywce może wziąć udział jednocześnie kilkaset lub kilka tysięcy graczy. W grze liczy się taktyczny plan walk. Przykładem tego typu gry, bardzo popularnej gry online na świecie, jest stworzony w 2004 r. World of Warcraft mający łącznie kilkadziesiąt milionów użytkowników;
- gry typu FPS, czyli First Person Shooter (dosłownie: „strzelanki z perspektywy pierwszej osoby”), w których gracz widzi świat oczami wirtualnego bohatera, a jego głównym zadaniem jest walka za pomocą różnych rodzajów broni z innymi graczami. Rozgrywkę cechuje duże tempo, zazwyczaj uczestniczy w niej od kilku do kilkunastu graczy, mają oni ustalony czas i ograniczoną mapę. Gry mają zaawansowaną grafikę 3D i odznaczają się wysokim realizmem, w grach wszechobecna jest śmierć, cierpienie i walka, pełne są brutalnej przemocy. Jedną z najpopularniejszych gier tego typu jest stworzona w 2003 r.

Counter-strike, w grze do walki stają dwie drużyny graczy, wcielając się we współczesnych terrorystów i antyterrorystów;

- sieciowe gry strategiczne, które większy nacisk kładą na myślenie taktyczne i opracowywanie strategii, przeważnie są też bardziej skomplikowane. Często polegają na rozbudowie wirtualnego państwa czy prowadzeniu kampanii wojennych. Sieciowe gry strategiczne nie muszą też koniecznie posiadać rozbudowanej szaty graficznej;
- gry sportowe, logiczne czy liczne symulatory (lotnicze, samochodowe itp.);
- gry tradycyjne typu: szachy, scrabble czy brydż, jak również gry hazardowe, które są symulatorami prawdziwych gier hazardowych, w których używa się wirtualne, umowne pieniądze, w innych zaś grach tego typu gracze obstawiają realne kwoty, np. za pomocą kart kredytowych.

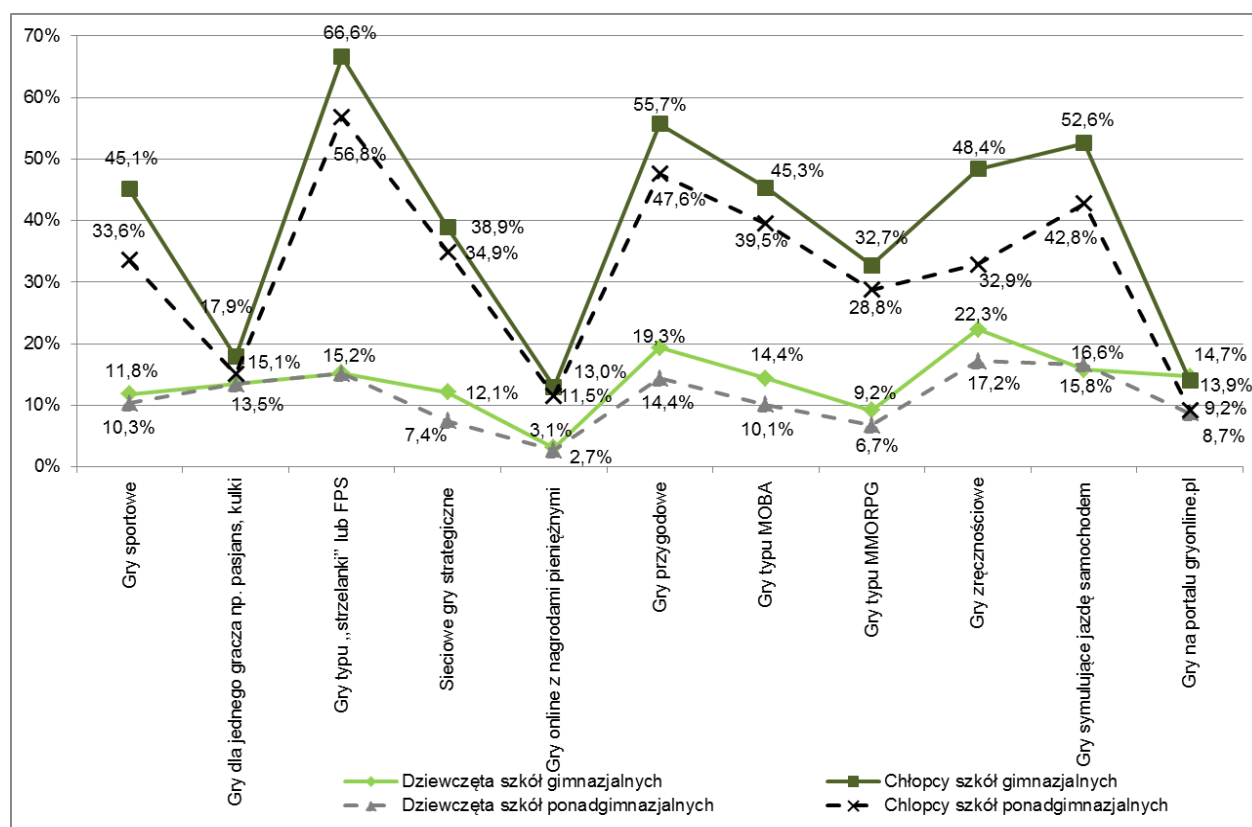


Rys. 2.19. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów grających w różnego rodzaju gry komputerowe (Pyt.9. W jaki rodzaj gry grasz?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (rys. 2.19., rys.2.20.):

- najwięcej uczniów - 42% uczniów gimnazjum i 37% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry typu strzelanki lub w gry typu First Person Shooter (dosłownie: „strzelanki z perspektywy pierwszej osoby”), przy czym tak deklaruje 15% dziewcząt i 67% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 15% dziewcząt i 57% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 38 uczniów gimnazjum i 31% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry przygodowe, przy czym tak postępuje 19,3% dziewcząt i 56% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 14,4% dziewcząt i 48% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 36% uczniów gimnazjum i 25% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry zręcznościowe, przy czym w ten rodzaj gier gra 22% dziewcząt i 48% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 17% dziewcząt i 33% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 35% uczniów gimnazjum i 30% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry symulujące jazdę samochodem, przy czym w ten rodzaj gier gra 16,6% dziewcząt i 53% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 15,8% dziewcząt i 42,8% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;



Rys. 2.20. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniów grających w różnego rodzaju gry komputerowe według płci (Pyt.9. W jaki rodzaj gry grasz?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

- 33% uczniów gimnazjum i 25,1% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry Typu MOBA przy czym w ten rodzaj gier gra 14,4% dziewcząt i 45,3% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 10,1% dziewcząt i 39,5% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 21,3% uczniów gimnazjum i 18% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry Typu MMORPG przy czym w ten rodzaj gier gra 9,2% dziewcząt i 32,7% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 6,7% dziewcząt i 28,8% chłopców szkół ponadgimnazjalnych;
- 8,2% uczniów gimnazjum i 7,2% uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry online z nagrodami pieniężnymi, przy czym w ten rodzaj gier gra 3,1% dziewcząt i 13% chłopców szkół gimnazjalnych oraz 2,7% dziewcząt i 11,5% chłopców szkół ponadgimnazjalnych.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego uczniowie szkół gimnazjalnych średnio grają online jednocześnie z 90 graczami, a uczniowie szkół ponadgimnazjalnych średnio grają jednocześnie z 189 graczami.

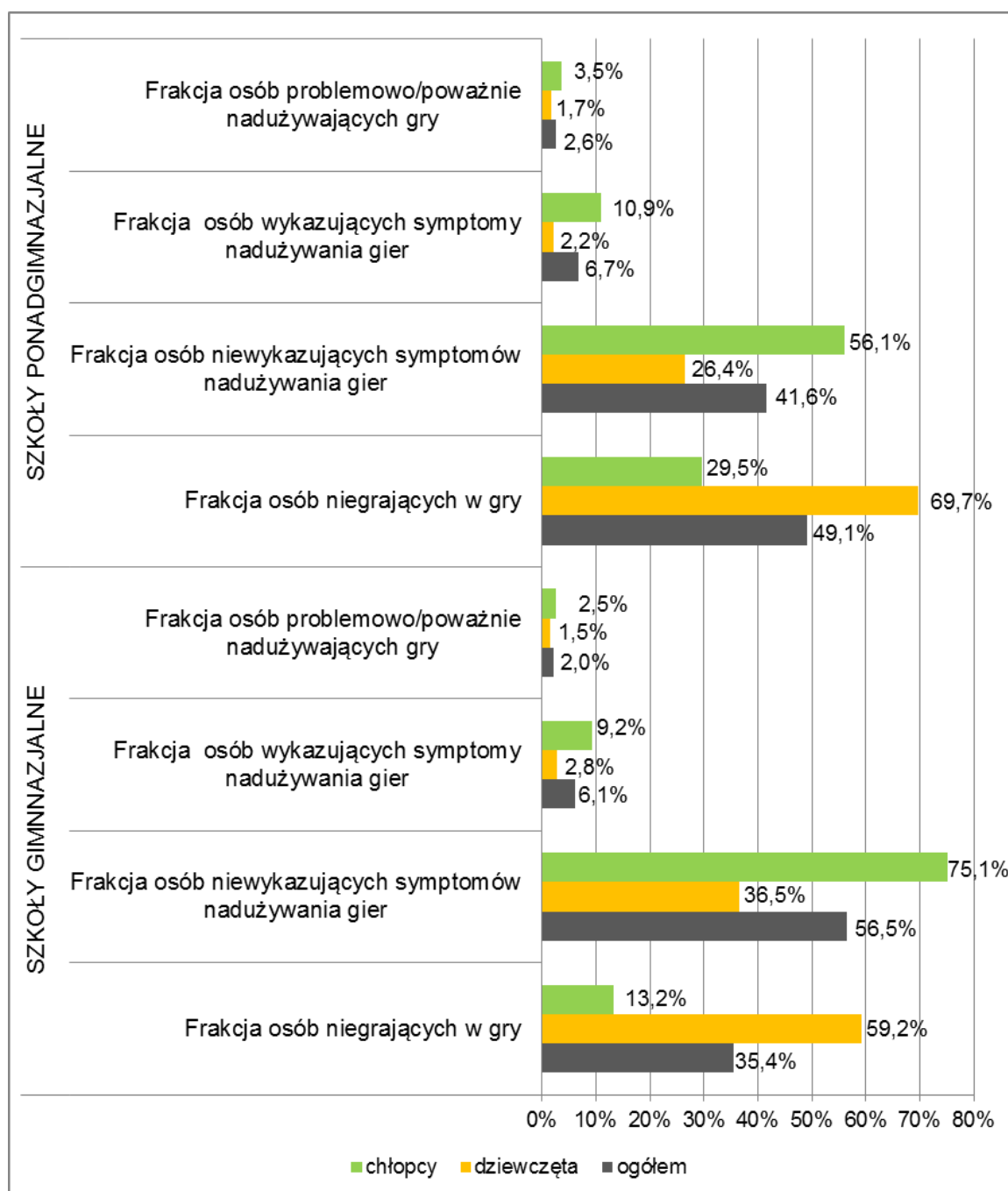
Najczęściej podawane gry w jakie gra śląska młodzież to: League of Legends (gra od 12 lat); Counter-Strike: Global Offensive (gra od 18 lat); Assassin's Creed (gra od 18 lat); Wiedźmin 3 (gra od 18lat), Battlefield (gra od 16 lat); Call Of Duty (gra od 18 lat); The Sims 3 (gra od 12 lat); Fifa (gra od 3 lat), World of Tanks (gra od 7 lat); Need for speed (gra od 12 lat), Minecraft, World of Warcraft (gra od 12 lat).

Nadużywanie gier było mierzone testem AICA czyli testem do pomiaru problemów z nadużywaniem tej formy internetowej rozrywki. Wykorzystany w badaniach test AICA-S pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemową grą komputerową wśród młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Szacujemy, że (rys. 2.21.):

- 2,02% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 2,61% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające problemowo poważnie nadużywające gry komputerowe; przy czym odsetek chłopców mających poważne problemy z nadużywaniem gier jest wyższy niż odsetek dziewcząt, a różnica jest większa w przypadku uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- 6,08% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 6,66% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby, wykazujące symptomy nadużywania gier; przy czym odsetek chłopców wykazujące symptomy nadużywania gier jest wyższy niż odsetek dziewcząt wykazujących symptomy nadużywania gier,
- 56,45% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 41,59% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier;

- a 35,44% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 49,15% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niegrające w gry; przy czym zdecydowanie więcej dziewcząt nie gra w gry komputerowe niż chłopców.

Pełny opis wyników badania uwzględniający oszacowania charakterystyk podpopulacji z ocenami średnich błędów szacunku oraz weryfikacja stosownych hipotez znajduje się w rozdziale 2 podrozdział 2.6.



Rys. 2.21 Oszacowania frakcji osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w oparciu o test AICA-S

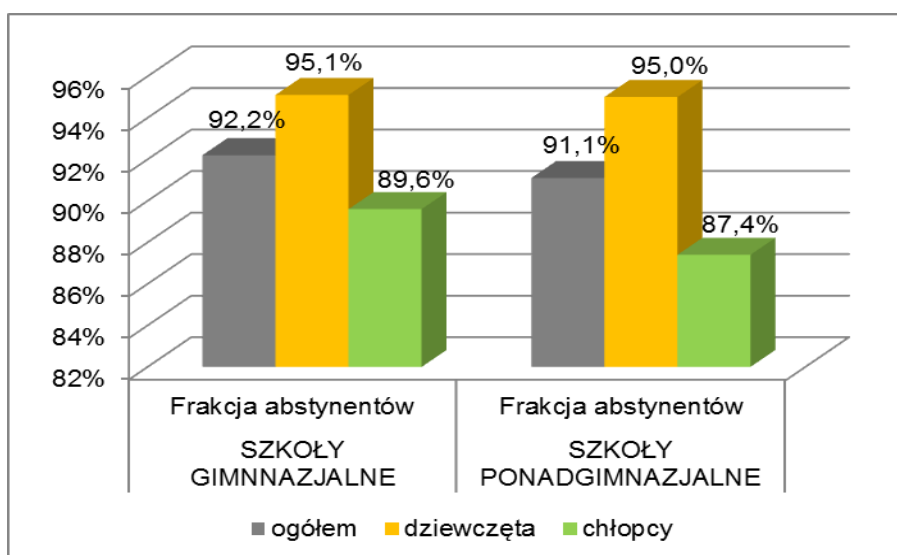
N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

2.4. Zaangażowanie młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej w aktywności hazardowe

Wykorzystany w badaniach test SOGS-RA pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemową grą hazardową wśród młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Szacujemy, że (rys.2.22. rys. 2.23.):

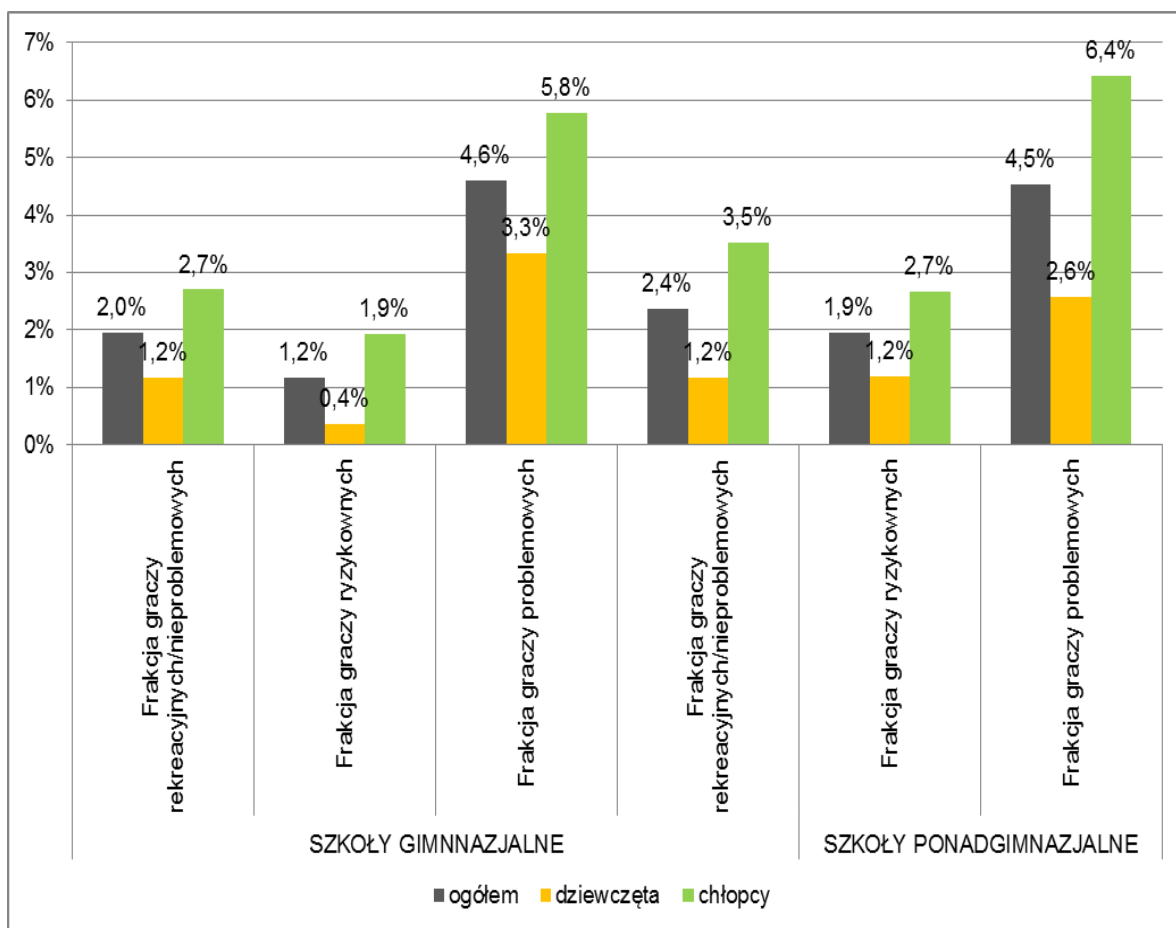
- 4,56% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 4,54% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające problemowo w gry hazardowe w czasie ostatniego roku przed badaniem; przy czym większy odsetek chłopców gra problemowo w gry hazardowe niż dziewcząt;
- 1,16% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 1,94% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby, które są graczami ryzykownymi, przy czym większy odsetek graczy ryzykownych stanowią chłopcy niż dziewczęta;
- 1,95% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 2,37% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające rekreacyjnie, niestanowiące ryzyka problemowej gry;
- większość młodzieży 92,2% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 91,2% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to abstynenci, w czasie ostatniego roku przed badaniem nie grali w żadne gry losowe.

Pełny opis wyników badania uwzględniający oszacowania charakterystyk podpopulacji z ocenami średnich błędów szacunku oraz weryfikację stosownych hipotez znajduje się w rozdziale 2 podrozdziale 2.6.



Rys. 2.22. Oszacowania frakcji osób niegrających w gry hazardowe w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w oparciu o test SOGS-RA

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.23. Oszacowania frakcji osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w oparciu o test SOGS-RA

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

W kwestionariuszu ankiety młodzież zapytano (pyt. 19) o to w jakie gry hazardowe grała, jak często i jaka kwota została przez nich wydana na dany rodzaj gry w ciągu jednego dnia.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (dane zawarte w Tabeli 2.4. i na rys. 2.24. i rys. 2.25.) frakcja młodzieży grająca w gry hazardowe to:

- 9,39 % uczniów szkół gimnazjalnych i 11,7 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry losowe typu zdraepki; przy czym 1,9 % uczniów szkół gimnazjalnych i 2,2 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej; wydając średnio na 1 grę 22,21 zł (młodzież gimnazjalna) i 19,2 zł (młodzież ponadgimnazjalna);
- 6,16 % uczniów szkół gimnazjalnych i 7,31 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w karty (prywatnie); przy czym 2,0 % uczniów szkół gimnazjalnych i uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej; wydając średnio na 1 grę 64,49 zł (młodzież gimnazjalna) i 28,44 zł (młodzież ponadgimnazjalna);

- 6,88 % uczniów szkół gimnazjalnych i 9,72 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry losowe gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi itp.); przy czym 1,8 % uczniów szkół gimnazjalnych i 1,5 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej; wydając średnio na 1 grę 15,39 zł (młodzież gimnazjalna) i 8,73 zł (młodzież ponadgimnazjalna);
- 5,13 % uczniów szkół gimnazjalnych i 5,37 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych gra w gry losowe typu automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi; przy czym 2,7 % uczniów szkół gimnazjalnych i 2,9 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej, wydając średnio na 1 grę 63,03 zł (młodzież gimnazjalna) i 65,48 zł (młodzież ponadgimnazjalna).

Aktywnością hazardową najrzadziej wybieraną przez uczniów są zakłady bukmacherskie i konkursy/loterie sms-owe. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (dane zawarte w Tabeli 2.4.) młodzież robiąca zakłady bukmacherskie to – 3,27 % uczniów szkół gimnazjalnych i 6,04 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych; przy czym 1,3 % uczniów szkół gimnazjalnych i 2,4 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej. Ponadto młodzież szkół gimnazjalnych wydaje średnio na zakłady bukmacherskie 12,52 zł na grę, a młodzież szkół ponadgimnazjalnych wydaje średnio na zakłady bukmacherskie 98,52 zł na grę.

Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób biorących udział w loteriach/konkursach sms-owych to 3,62 % uczniów szkół gimnazjalnych i 4,77 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych; przy czym 1,1 % uczniów szkół gimnazjalnych i 1,4 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to raz w tygodniu lub częściej, a oszacowane w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średnie kwoty wydawane na gry typu loterie/konkursy sms-owe wynoszą 28,27 zł w przypadku młodzieży szkół gimnazjalnej i 98,08 zł w przypadku młodzieży szkół ponadgimnazjalnych.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średnia kwota jaką uczeń szkoły gimnazjalnej wydał w ciągu jednego dnia to 80,10zł; a średnia kwota jaką uczeń szkoły ponadgimnazjalnej wydał w ciągu jednego dnia to 210,24 zł.

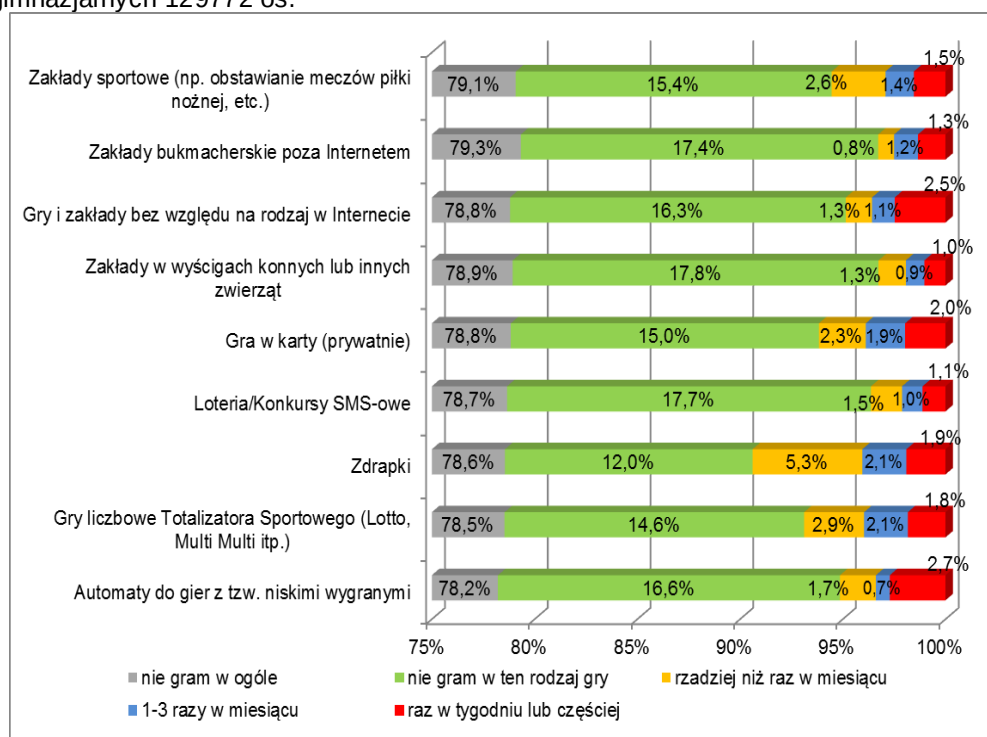
Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średnia kwota jaką uczeń szkoły gimnazjalnej wydał w ciągu jednego roku to 93,93zł; a średnia kwota jaką uczeń szkoły ponadgimnazjalnej wydał w ciągu jednego roku to 243,83 zł.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego średnia kwota jaką uczeń szkoły gimnazjalnej wygrał w ciągu jednego roku to 152,34 zł; a średnia kwota jaką uczeń szkoły ponadgimnazjalnej wygrał w ciągu jednego roku to 566,32 zł.

Tabela 2.4. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego grających w dany rodzaj gry hazardowej w ciągu ostatniego roku przed badaniem i oceny średniej kwoty wydanej w ciągu jednego dnia na grę

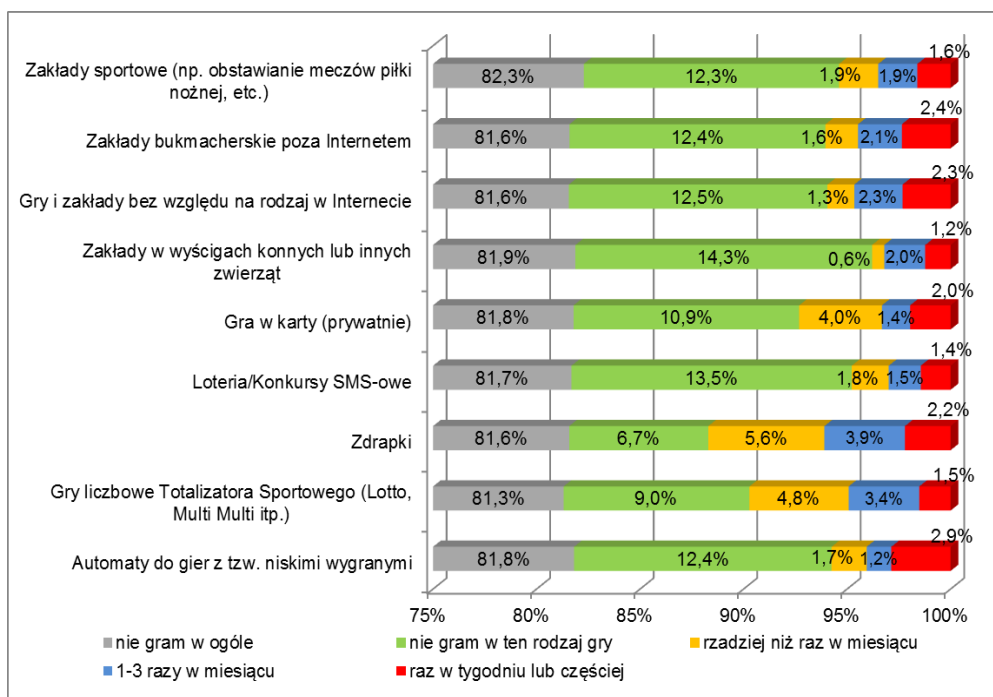
Rodzaj gry	Odsetek grających	Liczebność	Odsetek grających	Liczebność	Średnia kwota wydana na grę w zł	
	GM	GM	PGM	PGM	GM	PGM
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	5,13	5979	5,75	9004	63,03	65,48
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi itp.)	6,88	8013	9,72	12608	15,39	8,73
Zdrapki	9,39	10937	11,70	15187	22,21	19,12
Loteria/Konkursy SMS-owe	3,62	4221	4,77	6196	28,37	98,08
Gra w karty (prywatnie)	6,16	7171	7,31	9489	67,49	28,44
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	4,85	5645	5,95	7722	201,41	120,32
Zakłady bukmacherskie poza Internetem	3,27	3806	6,04	7840	12,52	98,52
Zakłady sportowe (np. obstawianie meczów piłki nożnej, etc.)	5,54	6447	5,38	7609	81,79	39,37

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.24. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego częstotliwości aktywności hazardowych (Pyt.19. Częstotliwość udziału młodzieży szkół gimnazjalnych w grach hazardowych)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os.



Rys. 2.25. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego częstotliwości aktywności hazardowych (Pyt.19. Częstotliwość udziału młodzieży szkół ponadgimnazjalnych w grach hazardowych.)

N - liczebność populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

W tabeli 2.4a pokazano oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego grających w dany rodzaj gry hazardowej w ciągu ostatniego roku przed badaniem z uwzględnieniem grup podziału uzyskanych na podstawie wyników testu SOGS-RA. Jak wynika z danych zawartych w tabeli 2.4a rodzaj gier hazardowych zależy od przynależności do danej grupy ryzyka i poziomu uzależnienia.

Szacujemy, że osoby niezagrożone tzw. gracze rekreacyjni w ciągu ostatniego roku przed badaniem będący uczniami szkół ponadgimnazjalnych najczęściej kupują zdrapki, biorą udział w loteriach/konkursach sms-owych, obstawiają mecze czy też grają w gry liczbowe Totalizatora sportowego; natomiast osoby niezagrożone będące uczniami szkół gimnazjalnych najczęściej kupują zdrapki, obstawiają mecze czy też grają w gry liczbowe Totalizatora sportowego.

Szacujemy, że osoby tzw. gracze ryzykowni będące uczniami szkół gimnazjalnych najczęściej grają i uczestniczą w zakładach bez względu na rodzaj w Internecie, kupują zdrapki oraz grają na automatach. Ponad połowa osób tzw. graczy ryzykownych będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych najczęściej gra w gry liczbowe Totalizatora sportowego, dokonuje zakładów bukmacherskich i zakładów sportowych, gra w karty, rzadziej niż inne wyodrębnione grupy osób uczestniczy w loteriach/konkursach sms-owych.

Szacujemy, że ponad połowa osób tzw. graczy problemowych będących uczniami szkół gimnazjalnych najczęściej gra w karty i w gry liczbowe Totalizatora sportowego, kupuje zdrażki oraz gra na automatach, ponadto rzadziej niż inne wyodrębnione grupy osób uczestniczy w loteriach/konkursach sms-owych. Natomiast osoby tzw. gracze problemowi będące uczniami szkół ponadgimnazjalnych najczęściej grają na automatach i grają w gry i zakłady na Internecie, natomiast najrzadziej grają w karty.

Tabela 2.4a. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego grających w dany rodzaj gry hazardowej w ciągu ostatniego roku przed badaniem z uwzględnieniem grup podziału z testu SOGS-RA

Uczestnictwo w danym rodzaju gry w ciągu ostatniego roku przed badaniem	Podział graczy według stopnia ryzyka uzależnienia od hazardu na podstawie wyników testu SOGS-RA					
	Uczniowie szkół gimnazjalnych			Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych		
	Gracze rekreacyjni/ brak problemu z hazardem N-109749	Gracze ryzykowni/ niski poziom ryzyka uzależnienia N-1356	Gracze problemowi/ ryzyko uzależnienia N-5355	Gracze rekreacyjni/ brak problemu z hazardem N-121353	Gracze ryzykowni/ niski poziom ryzyka uzależnienia N-2524	Gracze problemowi/ ryzyko uzależnienia N-5895
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	21,34%	42,15%	51,88%	31,06%	39,52%	38,42%
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi)	38,63%	26,75%	54,25%	40,92%	57,51%	28,71%
Zdrażki	57,44%	48,01%	52,57%	58,07%	44,72%	30,01%
Loteria/Konkursy SMS-owe	15,47%	27,56%	36,89%	53,03%	30,58%	31,78%
Gra w karty (prywatnie)	31,30%	27,09%	54,05%	36,36%	51,09%	23,02%
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	29,51%	54,21%	50,42%	24,46%	43,33%	37,29%
Zakłady bukmacherskie poza Internetem	12,02%	36,67%	41,12%	23,86%	52,38%	27,46%
Zakłady sportowe (np. obstawianie meczów piłki nożnej, etc.)	47,91%	35,98%	44,77%	40,87%	52,38%	24,30%

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

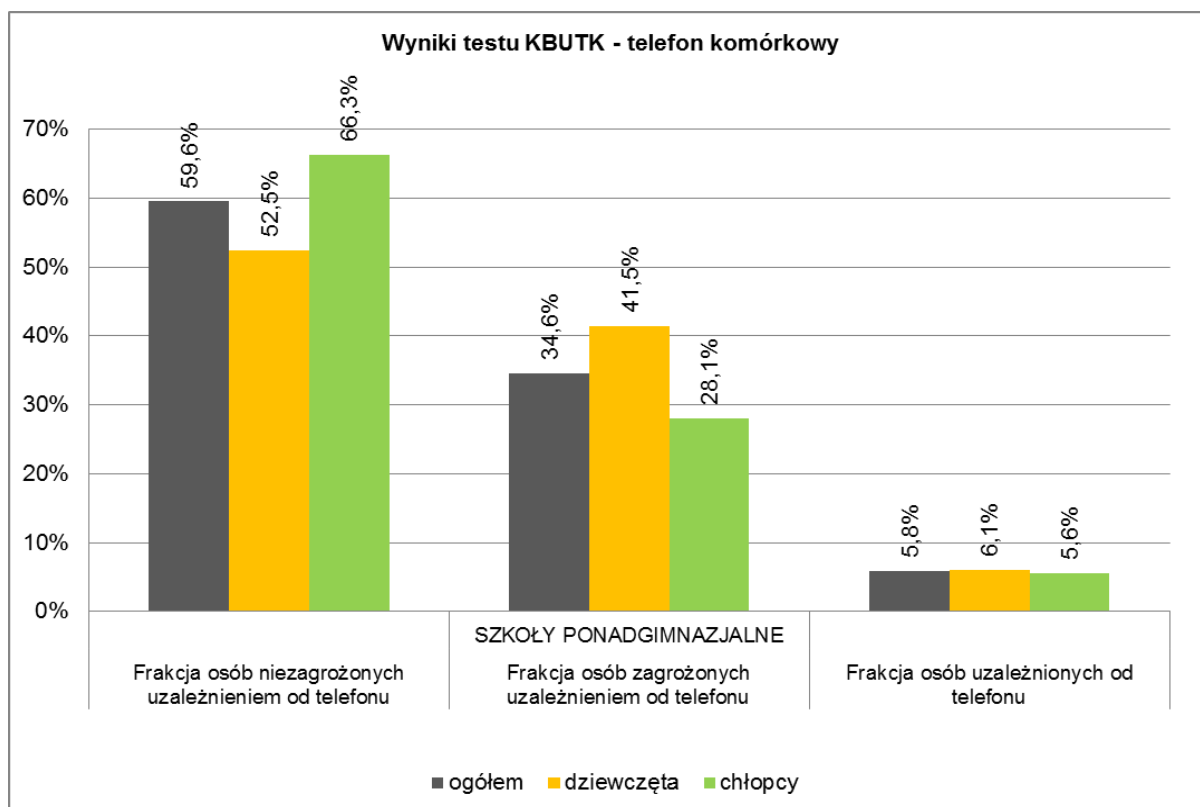
2.5. Zaangażowanie młodzieży ponadgimnazjalnej w aktywności na telefonie komórkowym

Wykorzystany w badaniach test KBUTK pozwolił oszacować skalę zagrożenia uzależnieniem od telefonu komórkowego wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych¹ w skali województwa śląskiego. Dane wskazują, że (RYS. 2.26.):

- 5,83 % śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby uzależnione od telefonu komórkowego; przy czym większy odsetek dziewcząt (6,1%) jest uzależnionych od telefonu niż chłopców (5,6%);
- 34,60% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby zagrożone uzależnieniem od telefonu komórkowego; przy czym zdecydowanie większy odsetek dziewcząt (41,5%) jest zagrożonych uzależnieniem od telefonu komórkowego niż chłopców (28,1%);
- 59,6% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niezagrożone uzależnieniem od telefonu komórkowego.

Pełny opis wyników badania uwzględniający oszacowania charakterystyk podpopulacji z ocenami średnich błędów szacunku oraz weryfikację stosownych hipotez znajduje się w rozdziale 2 podrozdziale. 2.6.

¹ Pytanie związane z wybraniem przez badanego sytuacji, w których używany jest przez niego telefon komórkowy i test KBUTK został wykorzystany tylko do badania uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Pytania te zostały dołożone na koniec kwestionariusza ankiety dla tej grupy uczniów, gdyż jak sugerował jeden z specjalistów terapii uzależnień, młodzież coraz częściej posiada telefony komórkowe z Internetem i ma wiele możliwości wykonywania różnych aktywności na nich, a co za tym idzie być może nałogowego używania i wykorzystywania. Ponieważ ankieta była bardzo rozbudowana, a czas jednej lekcji to 45 minut, zatem ze względu na fakt, że uczniowie szkół ponadgimnazjalnych znacznie szybciej czytają niż uczniowie szkół gimnazjalnych to tylko tej grupie postanowiono dołożyć dodatkowe 2 rozbudowane pytania. Średni czas wypełniania ankiet przez uczniów szkół ponadgimnazjalnych (po dołożeniu tych pytań) wyniósł około 26 minut, a uczniowie szkół gimnazjalnych (bez tych dodatkowych pytań) wypełniali ankietę średnio w czasie około 30 minut, a zatem obawiano się, że ta grupa badanych nie zdążyłaby na spokojnie wypełnić ankiety na jednej lekcji.



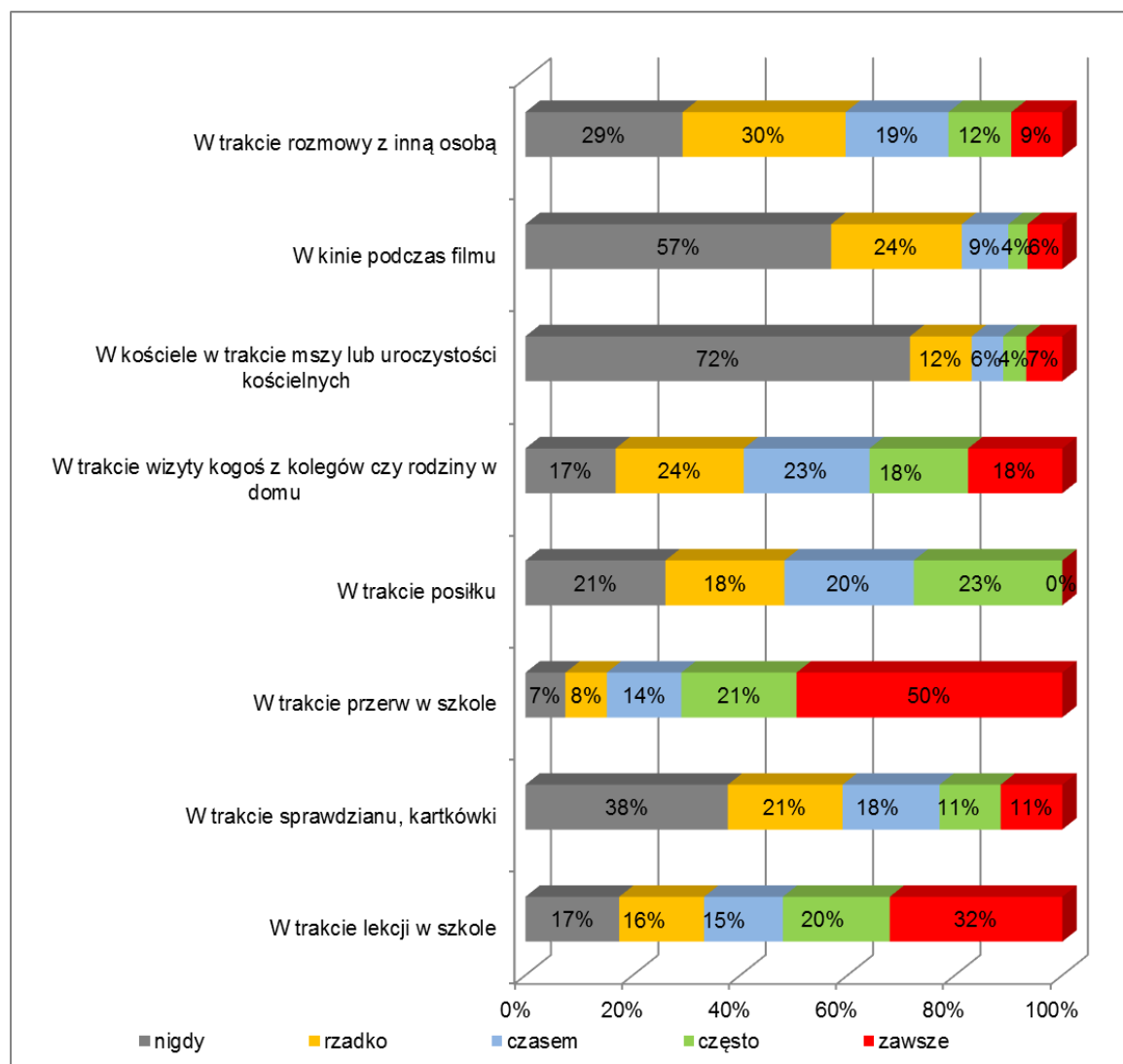
Rys. 2.26. Oszacowania frakcji osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego w oparciu o test KBUTK

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego (dane zawarte w na rys. 2.27.) młodzież wykorzystuje telefon komórkowy do:

- połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych zawsze korzysta z telefonu komórkowego na przerwach; a co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej robi to często; nigdy nie używa telefonów na przerwach 7% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- co trzeci uczeń szkoły ponadgimnazjalnej zawsze korzysta z telefonu komórkowego na lekcjach; a co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej robi to często; nigdy nie używa telefonów na lekcjach 17% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- 36% uczniów szkół ponadgimnazjalnych zawsze lub często korzysta z telefonu komórkowego w trakcie przyjmowania kolegów czy kogoś z rodziny w domu; nigdy nie używa telefonów w takiej sytuacji 17% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych zawsze korzysta z telefonu komórkowego na przerwach; a co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej robi to często; nigdy nie używa telefonów na przerwach 7% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;

- zdecydowana większość, bo 72% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nigdy nie używa telefonów komórkowych podczas mszy czy uroczystości kościelnych; ale 11% uczniów szkół ponadgimnazjalnych często lub zawsze używa w takich sytuacjach telefon;
- ponad połowa uczniów szkół ponadgimnazjalnych nigdy nie korzysta z telefonu komórkowego w kinie podczas filmu; a co dziesiąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej robi to często lub zawsze.



Rys. 2.27. Oceny frakcji w populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego częstotliwości używania telefonu komórkowego (Pyt.57. W których z wymienionych sytuacji i jak często zdarza Ci się używać telefon?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

2.6. Rozpoznanie zjawiska hazardu, patologicznego używania Internetu i telefonu komórkowego oraz gier komputerowych w grupie uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych w województwie śląskim

2.6.1. Wyniki w podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych

W Tabeli 2.5 przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test K. Young Internet Addiction Test IAT dla zbiorowości uczniów szkół gimnazjalnych. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół gimnazjalnych wynosi 27,5434 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 0,7091. Stąd ocena średniego względnego błędu szacunku wynosi jedynie niecałe 2,6%. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół gimnazjalnych w województwie śląskim:

- właściwie korzystających z Internetu to 89,63% (ocena średniego błędu szacunku: 1,1%),
- zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu to 8,88% (ocena średniego błędu szacunku: 0,83%),
- problemowo korzystających z Internetu to 1,49% (ocena średniego błędu szacunku: 0,51%).

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabeli 2.5. można stwierdzić, że średni wynik testu K. Young Internet Addiction Test IAT jest istotnie wyższy wśród uczniów szkół gimnazjalnych w dużych miastach w porównaniu z uczniami szkół z pozostałych miejscowości oraz wśród chłopców w porównaniu z dziewczętami. Choć szacowany średni wynik wśród uczniów klas pierwszych jest niższy od szacowanych średnich wyników w klasach drugich i trzecich, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne.

W Tabeli 2.6 przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabeli 2.5. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego problemowo korzystających z Internetu to 1,49% z dokładnością do setnych części procenta (patrz Tabela 2.5, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.6., prawa kolumna) szacuje się, że:

- 1,23% to uczniowie z gimnazjów w dużych miastach a 0,26% to uczniowie gimnazjów w pozostałych miejscowościach,

- 0,55% to uczniowie klas pierwszych, 0,43% to uczniowie klas drugich, a 0,51% to uczniowie klas trzecich,
- 0,66% to dziewczęta a 0,82% to chłopcy.

Tabela 2.5. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych w oparciu o wyniki testu K. Young Internet Addiction Test IAT według metodologii Young (2011) (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	Średni wynik ogólny testu	Fracja osób właściwie korzystających z Internetu	Fracja osób zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu	Fracja osób problemowo korzystających z Internetu
wszyscy uczniowie gimnazjów	27,5434 (0,7091)	0,8963 (0,0110)	0,0888 (0,0083)	0,0149 (0,0051)
duże miasta	29,0019 ^(a) (1,1860)	0,8663 (0,0188)	0,1050 (0,0110)	0,0287 (0,0114)
pozostałe miejscowości	26,4503 ^(a) (0,8653)	0,9189 (0,0131)	0,0766 (0,0120)	0,0045 (0,0024)
klasy pierwsze	26,2583 ^(b) (0,8909)	0,9132 (0,0126)	0,0703 (0,0132)	0,0165 (0,0067)
klasy drugie	28,0291 ^(b) (1,0553)	0,8914 (0,0171)	0,0958 (0,0152)	0,0129 (0,0069)
klasy trzecie	28,3461 ^(b) (1,1057)	0,8845 (0,0209)	0,1002 (0,0171)	0,0153 (0,0102)
dziewczęta	26,5413 ^(c) (0,6425)	0,9075 (0,0122)	0,0788 (0,0108)	0,0137 (0,0047)
chłopcy	28,4849 ^(c) (1,1655)	0,8859 (0,0141)	0,0981 (0,0125)	0,0160 (0,0093)

(a) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji uczniów z dużych miast jest większa niż średnia w podpopulacji uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,0057$).

(b) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, uczniów klas drugich i uczniów klas trzecich ($p=0,2209$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewczynek ($p=0,0272$).

Tabela 2.6. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu K. Young Internet Addiction Test IAT według metodologii Young (2011) (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby właściwie korzystające z Internetu	osoby zagrożone problemowym korzystaniem z Internetu	osoby problemowo korzystające z Internetu
duże miasta	0,3711 (0,0081)	0,0450 (0,0047)	0,0123 (0,0049)
pozostałe miejscowości	0,5252 (0,0075)	0,0438 (0,0069)	0,0026 (0,0014)
klasy pierwsze	0,3049 (0,0042)	0,0235 (0,0044)	0,0055 (0,0022)
klasy drugie	0,2966 (0,0057)	0,0319 (0,0051)	0,0043 (0,0023)
klasy trzecie	0,2948 (0,0070)	0,0334 (0,0057)	0,0051 (0,0034)
dziewczęta	0,4396 (0,0059)	0,0382 (0,0052)	0,0066 (0,0023)
chłopcy	0,4568 (0,0072)	0,0506 (0,0065)	0,0082 (0,0048)

W Tabeli 2.7. przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test SOGS-RA - narzędzie przesiewowe do badania hazardu problemowego i patologicznego. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół gimnazjalnych wynosi 0,3554 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 0,0483. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół gimnazjalnych w województwie śląskim będących:

- abstynentami to 92,28% (ocena średniego błędu szacunku: 0,86%),
- graczami rekreacyjnymi to 1,95% (ocena średniego błędu szacunku: 0,29%),
- graczami ryzykownymi to 1,16% (ocena średniego błędu szacunku: 0,37%),
- graczami problemowymi to 4,6% (ocena średniego błędu szacunku: 0,75%),

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabeli 3 można stwierdzić, że średni wynik testu jest istotnie wyższy wśród chłopców niż u dziewcząt. Choć szacowany średni wynik testu wśród uczniów gimnazjów w dużych miastach jest wyższy od szacowanego średniego wyniku testu wśród uczniów gimnazjów z pozostałych miejscowości, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne. Podobnie nie są statystycznie istotne różnice pomiędzy średnimi wynikami w podpopulacjach uczniów klas pierwszych, drugich i trzecich.

Tabela 2.7. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych w oparciu o wyniki testu SOGS-RA – narzędzia przesiewowego do badania hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży szkolnej (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja abstynentów	frakcja graczy rekreacyjnych/ nieproblemowych	frakcja graczy ryzykownych	frakcja graczy problemowych
wszyscy uczniowie gimnazjów	0,3554 (0,0483)	0,9228 (0,0086)	0,0195 (0,0029)	0,0116 (0,0037)	0,0460 (0,0075)
duże miasta	0,3767 ^(a) (0,0561)	0,9181 (0,0112)	0,0256 (0,0052)	0,0081 (0,0057)	0,0482 (0,0074)
pozostałe miejscowości	0,3394 ^(a) (0,0733)	0,9264 (0,0125)	0,0150 (0,0032)	0,0143 (0,0050)	0,0443 (0,0119)
klasy pierwsze	0,2721 ^(b) (0,0340)	0,9250 (0,0087)	0,0213 (0,0052)	0,0231 (0,0083)	0,0306 (0,0062)
klasy drugie	0,4381 ^(b) (0,1056)	0,9224 (0,0171)	0,0058 (0,0029)	0,0081 (0,0059)	0,0637 (0,0166)
klasy trzecie	0,3563 ^(b) (0,0827)	0,9211 (0,0135)	0,0314 (0,0066)	0,0037 (0,0025)	0,0438 (0,0105)
dziewczęta	0,2576 ^(c) (0,0493)	0,9515 (0,0079)	0,0116 (0,0034)	0,0035 (0,0023)	0,0334 (0,0066)
chłopcy	0,4472 ^(c) (0,0894)	0,8959 (0,0167)	0,0270 (0,0046)	0,0193 (0,0063)	0,0578 (0,0138)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,3506$).

(b) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, uczniów klas drugich i uczniów klas trzecich ($p=0,3211$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewczynek ($p=0,0240$).

W Tabeli 2.8. przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabeli 2.7. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego będących graczami problemowymi to 4,6% (patrz Tabela 2.7., prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.8., prawa kolumna) szacuje się, że:

- 2,07% to uczniowie z gimnazjów w dużych miastach a 2,53% to uczniowie gimnazjów w pozostałych miejscowościach,
- 1,02% to uczniowie klas pierwszych, 2,12% to uczniowie klas drugich, a 1,46% to uczniowie klas trzecich,
- 1,62% to dziewczęta a 2,98% to chłopcy.

Tabela 2.8. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu SOGS-RA – narzędzia przesiewowego do badania hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży szkolnej (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	abstynenci	gracze rekreacyjni / nieproblemowi	gracze ryzykowni	gracze problemowi
duże miasta	0,3933 (0,0048)	0,0109 (0,0022)	0,0035 (0,0024)	0,0207 (0,0032)
pozostałe miejscowości	0,5295 (0,0071)	0,0086 (0,0018)	0,0082 (0,0028)	0,0253 (0,0068)
klasy pierwsze	0,3089 (0,0029)	0,0071 (0,0017)	0,0077 (0,0028)	0,0102 (0,0021)
klasy drugie	0,3070 (0,0057)	0,0019 (0,0010)	0,0027 (0,0020)	0,0212 (0,0055)
klasy trzecie	0,3070 (0,0045)	0,0105 (0,0022)	0,0012 (0,0008)	0,0146 (0,0035)
dziewczęta	0,4609 (0,0038)	0,0056 (0,0017)	0,0017 (0,0011)	0,0162 (0,0032)
chłopcy	0,4619 (0,0086)	0,0139 (0,0024)	0,0100 (0,0032)	0,0298 (0,0071)

W Tabelach 2.9a i 2.9b przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test AICA-S – narzędzie diagnostyczne do badania uzależnienia od gier komputerowych. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół gimnazjalnych wynosi 2,1209 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 0,126. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół gimnazjalnych w województwie śląskim (patrz Tabela 2.9a):

- niewykazujących symptomów nadużywania gier (i niegrających w gry) wynosi 91,89% (ocena średniego błędu szacunku 0,74%)
- wykazujących symptomy nadużywania gier wynosi 6,08% (ocena średniego błędu szacunku 0,76%),
- problemowo / poważnie nadużywających gry wynosi 2,02% (ocena średniego błędu szacunku 0,52%).

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabelach 2.9a i 2.9b można stwierdzić, że średni wynik testu jest istotnie wyższy wśród chłopców niż u dziewcząt. Choć szacowany średni wynik testu wśród uczniów gimnazjów w dużych miastach jest wyższy od szacowanego średniego wyniku testu wśród uczniów gimnazjów z pozostałych miejscowości, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne. Podobnie nie są statystycznie istotne różnice pomiędzy średnimi wynikami w podpopulacjach uczniów klas pierwszych, drugich i trzecich.

Tabela 2.9a. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 3 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja osób niewykazujących symptomów nadużywania gier	frakcja osób wykazujących symptomy nadużywania gier	frakcja osób problemowo / poważnie nadużywających gry
wszyscy uczniowie gimnazjów	2,1209 (0,1260)	0,9189 (0,0074)	0,0608 (0,0076)	0,0202 (0,0052)
duże miasta	2,2163 ^(a) (0,1750)	0,9152 (0,0120)	0,0636 (0,0138)	0,0212 (0,0084)
pozostałe miejscowości	2,0494 ^(a) (0,1772)	0,9217 (0,0094)	0,0588 (0,0084)	0,0195 (0,0066)
klasy pierwsze	1,9691 ^(b) (0,1788)	0,9250 (0,0153)	0,0639 (0,0104)	0,0111 (0,0069)
klasy drugie	2,3098 ^(b) (0,2544)	0,9056 (0,0168)	0,0610 (0,0146)	0,0334 (0,0119)
klasy trzecie	2,0845 ^(b) (0,2245)	0,9261 (0,0099)	0,0576 (0,0105)	0,0163 (0,0053)
dziewczęta	1,0702 ^(c) (0,1147)	0,9571 (0,0070)	0,0277 (0,0053)	0,0152 (0,0047)
chłopcy	3,1081 ^(c) (0,2042)	0,8830 (0,0109)	0,0919 (0,0112)	0,0250 (0,0076)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,2174$).

(b) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, uczniów klas drugich i uczniów klas trzecich ($p=0,4009$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewczynek ($p=0$).

Tabela 2.9b. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 4 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja osób niegrających w gry	frakcja osób niewykazujących symptomów nadużywania gier	frakcja osób wykazujących symptomy nadużywania gier	frakcja osób problemowo / poważnie nadużywających gry
wszyscy uczniowie gimnazjów	2,1209 (0,1260)	0,3544 (0,0190)	0,5645 (0,0157)	0,0608 (0,0076)	0,0202 (0,0052)
duże miasta	2,2163 ^(a) (0,1750)	0,3362 (0,0316)	0,5790 (0,0251)	0,0636 (0,0138)	0,0212 (0,0084)
pozostałe miejscowości	2,0494 ^(a) (0,1772)	0,3681 (0,0232)	0,5536 (0,0201)	0,0588 (0,0084)	0,0195 (0,0066)
klasy pierwsze	1,9691 ^(b) (0,1788)	0,2760 (0,0210)	0,6489 (0,0214)	0,0639 (0,0104)	0,0111 (0,0069)
klasy drugie	2,3098 ^(b) (0,2544)	0,3675 (0,0302)	0,5381 (0,0288)	0,0610 (0,0146)	0,0334 (0,0119)
klasy trzecie	2,0845 ^(b) (0,2245)	0,4199 (0,0287)	0,5062 (0,0212)	0,0576 (0,0105)	0,0163 (0,0053)
dziewczęta	1,0702 ^(c) (0,1147)	0,5916 (0,0267)	0,3655 (0,0254)	0,0277 (0,0053)	0,0152 (0,0047)
chłopcy	3,1081 ^(c) (0,2042)	0,1316 (0,0176)	0,7514 (0,0141)	0,0919 (0,0112)	0,0250 (0,0076)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,2174$).

(b) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, uczniów klas drugich i uczniów klas trzecich ($p=0,4009$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewczynek ($p=0$).

W Tabelach 2.10a i 2.10b przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabelach 2.9a i 2.9b. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów gimnazjów województwa śląskiego problemowo / poważnie nadużywających gry wynosi 2,02% z dokładnością do setnych miejsc procenta (patrz Tabela 2.9a lub 2.9b, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.10a lub 2.10b, prawa kolumna) szacuje się, że:

- 0,91% to uczniowie z gimnazjów w dużych miastach a 1,12% to uczniowie gimnazjów w pozostałych miejscowościach,
- 0,37% to uczniowie klas pierwszych, 1,11% to uczniowie klas drugich, a 0,54% to uczniowie klas trzecich,
- 0,73% to dziewczęta a 1,29% to chłopcy.

Tabela 2.10a. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 3 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier	osoby wykazujące symptomy nadużywania gier	osoby problemowo / poważnie nadużywające gry
duże miasta	0,3921 (0,0052)	0,0273 (0,0059)	0,0091 (0,0036)
pozostałe miejscowości	0,5269 (0,0054)	0,0336 (0,0048)	0,0112 (0,0038)
klasy pierwsze	0,3089 (0,0051)	0,0213 (0,0035)	0,0037 (0,0023)
klasy drugie	0,3014 (0,0056)	0,0203 (0,0049)	0,0111 (0,0040)
klasy trzecie	0,3087 (0,0033)	0,0192 (0,0035)	0,0054 (0,0018)
dziewczęta	0,4636 (0,0034)	0,0134 (0,0026)	0,0073 (0,0023)
chłopcy	0,4553 (0,0056)	0,0474 (0,0058)	0,0129 (0,0039)

Tabela 2.10b. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół gimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 4 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby niegrające w gry	osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier	osoby wykazujące symptomy nadużywania gier	osoby problemowo / poważnie nadużywające gry
duże miasta	0,1440 (0,0135)	0,2480 (0,0107)	0,0273 (0,0059)	0,0091 (0,0036)
pozostałe miejscowości	0,2104 (0,0133)	0,3164 (0,0115)	0,0336 (0,0048)	0,0112 (0,0038)
klasy pierwsze	0,0922 (0,0070)	0,2167 (0,0071)	0,0213 (0,0035)	0,0037 (0,0023)
klasy drugie	0,1223 (0,0101)	0,1791 (0,0096)	0,0203 (0,0049)	0,0111 (0,0040)
klasy trzecie	0,1400 (0,0096)	0,1687 (0,0071)	0,0192 (0,0035)	0,0054 (0,0018)
dziewczęta	0,2866 (0,0129)	0,1770 (0,0123)	0,0134 (0,0026)	0,0073 (0,0023)
chłopcy	0,0679 (0,0091)	0,3874 (0,0073)	0,0474 (0,0058)	0,0129 (0,0039)

2.6.2. Wyniki w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych

W Tabeli 2.11 przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test K. Young Internet Addiction Test IAT dla zbiorowości uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół ponadgimnazjalnych wynosi 28,3080 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 1,001. Stąd ocena średniego względnego błędu szacunku wynosi jedynie 3,5%. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych w województwie śląskim:

- właściwie korzystających z Internetu to 88,27% (ocena średniego błędu szacunku: 1,86%),
- uczniów zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu to 10,8% (ocena średniego błędu szacunku: 1,81%),
- uczniów problemowo korzystających z Internetu to 0,93% (ocena średniego błędu szacunku: 0,22%).

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabeli 2.11 można stwierdzić, że średni wynik testu K. Young Internet Addiction Test IAT jest istotnie wyższy wśród chłopców niż dziewcząt. Choć szacowany średni wynik wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych z dużych miast jest niższy niż w pozostałych miejscowościach, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne. Ponadto, z prawdopodobieństwem 95% można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów różnych typów szkół są różne oraz że średnie w podpopulacjach uczniów różnych klas są różne (szczegółowe informacje zamieszczono pod Tabelą 2.11).

W Tabeli 2.12 przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabeli 2.11. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego problemowo korzystających z Internetu to 0,93% (patrz Tabela 2.11, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.12, prawa kolumna) szacuje się, że:

- 0,41% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach a 0,52% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w pozostałych miejscowościach,
- 0,46% to uczniowie liceów, 0,24% to uczniowie techników, a 0,23% to uczniowie szkół zawodowych,
- 0,33% to uczniowie klas pierwszych, 0,05% klas drugich, 0,55% klas trzecich i szacuje się, że 0% klas czwartych,
- 0,24% to dziewczęta a 0,69% to chłopcy.

Tabela 2.11. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w oparciu o wyniki testu K. Young Internet Addiction Test IAT według metodologii Young (2011) (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	Średni wynik ogólny testu	Frakcja osób właściwie korzystających z Internetu	Frakcja osób zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu	Frakcja osób problemowo korzystających z Internetu
wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych	28,3080 (1,0010)	0,8827 (0,0186)	0,1080 (0,0181)	0,0093 (0,0022)
duże miasta	27,7775 ^(a) (0,8804)	0,9108 (0,0086)	0,0818 (0,0096)	0,0074 (0,0033)
pozostałe miejscowości	28,9811 ^(a) (1,9771)	0,8471 (0,0407)	0,1411 (0,0393)	0,0118 (0,0027)
licea	28,1904 ^(b) (0,9149)	0,9157 (0,0090)	0,0725 (0,0086)	0,0117 (0,0034)
technika	27,2228 ^(b) (1,0561)	0,8946 (0,0208)	0,1000 (0,0212)	0,0054 (0,0028)
szkoły zawodowe	31,7649 ^(b) (5,1911)	0,7638 (0,1010)	0,2216 (0,0970)	0,0146 (0,0079)
klasy pierwsze	28,5750 ^(c) (1,1054)	0,8887 (0,0215)	0,1005 (0,0214)	0,0108 (0,0046)
klasy drugie	27,9900 ^(c) (1,0915)	0,9050 (0,0168)	0,0932 (0,0165)	0,0018 (0,0019)
klasy trzecie	30,0583 ^(c) (1,5674)	0,8467 (0,0288)	0,1345 (0,0263)	0,0188 (0,0066)
klasy czwarte	23,5660 ^(c) (2,5337)	0,9020 (0,0601)	0,0980 (0,0601)	0,0000 (*)
dziewczęta	27,0986 ^(d) (1,1090)	0,9022 (0,0219)	0,0930 (0,0221)	0,0048 (0,0024)
chłopcy	29,4583 ^(d) (1,2190)	0,8642 (0,0212)	0,1222 (0,0209)	0,0135 (0,0035)

* brak możliwości wyznaczenia ze względu na zerową frakcję w próbie

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,1384$).

(b) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów, techników i szkół zawodowych nie są takie same ($p=0,0109$).

Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych są różne ($p=0,0171$); można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i techników są równe ($p=1$); można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i szkół zawodowych są równe ($p=0,0837$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, drugich, trzecich i czwartych nie są takie same ($p=0$).

Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów dwóch różnych klas są różne (w każdym przypadku $p=0$).

(d) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewcząt ($p=0,0168$).

Tabela 2.12. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu K. Young Internet Addiction Test IAT według metodologii Young (2011) (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby właściwie korzystające z Internetu	osoby zagrożone problemowym korzystaniem z Internetu	osoby problemowo korzystające z Internetu
duże miasta	0,5093 (0,0048)	0,0458 (0,0053)	0,0041 (0,0019)
pozostałe miejscowości	0,3734 (0,0179)	0,0622 (0,0173)	0,0052 (0,0012)
licea	0,3619 (0,0036)	0,0287 (0,0034)	0,0046 (0,0013)
technika	0,4027 (0,0094)	0,0450 (0,0096)	0,0024 (0,0013)
szkoły zawodowe	0,1182 (0,0156)	0,0343 (0,0150)	0,0023 (0,0012)
klasy pierwsze	0,2721 (0,0066)	0,0308 (0,0065)	0,0033 (0,0014)
klasy drugie	0,2693 (0,0050)	0,0277 (0,0049)	0,0005 (0,0006)
klasy trzecie	0,2467 (0,0084)	0,0392 (0,0077)	0,0055 (0,0019)
klasy czwarte	0,0946 (0,0063)	0,0103 (0,0063)	0,0000 (*)
dziewczęta	0,4398 (0,0107)	0,0453 (0,0108)	0,0024 (0,0012)
chłopcy	0,4429 (0,0109)	0,0627 (0,0107)	0,0069 (0,0018)

* brak możliwości wyznaczenia ze względu na zerową frakcję w próbie

Tabela 2.13. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w oparciu o wyniki testu SOGS-RA – narzędzia przesiewowego do badania hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży szkolnej (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja abstynentów	frakcja graczy rekreacyjnych/ nieproblemowych	frakcja graczy ryzykownych	frakcja graczy problemowych
wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych	0,3851 (0,0436)	0,9114 (0,0088)	0,0237 (0,0052)	0,0194 (0,0042)	0,0454 (0,0055)
duże miasta	0,3278 ^(a) (0,0484)	0,9119 (0,0124)	0,0291 (0,0083)	0,0216 (0,0047)	0,0375 (0,0071)
pozostałe miejscowości	0,4578 ^(a) (0,0775)	0,9109 (0,0123)	0,0169 (0,0052)	0,0168 (0,0073)	0,0555 (0,0087)
licea	0,2111 ^(b) (0,0607)	0,9496 (0,0106)	0,0153 (0,0057)	0,0107 (0,0052)	0,0244 (0,0070)
technika	0,3314 ^(b) (0,0495)	0,9042 (0,0103)	0,0327 (0,0100)	0,0237 (0,0051)	0,0394 (0,0076)
szkoły zawodowe	0,9854 ^(b) (0,1857)	0,8351 (0,0401)	0,0189 (0,0080)	0,0294 (0,0181)	0,1167 (0,0212)
klasy pierwsze	0,4295 ^(c) (0,0755)	0,9059 (0,0121)	0,0174 (0,0055)	0,0280 (0,0095)	0,0487 (0,0111)
klasy drugie	0,4336 ^(c) (0,1005)	0,9176 (0,0152)	0,0165 (0,0053)	0,0151 (0,0065)	0,0508 (0,0119)
klasy trzecie	0,3955 ^(c) (0,0490)	0,8894 (0,0172)	0,0408 (0,0116)	0,0193 (0,0082)	0,0505 (0,0082)
klasy czwarte	0,0888 ^(c) (0,0457)	0,9710 (0,0197)	0,0151 (0,0108)	0,0074 (0,0108)	0,0066 (0,0039)
dziewczęta	0,2516 ^(d) (0,0605)	0,9508 (0,0105)	0,0117 (0,0033)	0,0118 (0,0039)	0,0257 (0,0077)
chłopcy	0,5120 ^(d) (0,0477)	0,8740 (0,0131)	0,0351 (0,0099)	0,0267 (0,0072)	0,0642 (0,0080)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,1103$).

(b) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów, techników i szkół zawodowych nie są takie same ($p=0,0109$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i szkół zawodowych są różne ($p=0,0006$); z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych są różne ($p=0,0003$); można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i techników są równe ($p=0,8937$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, drugich, trzecich i czwartych nie są takie same ($p=0$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów dwóch różnych klas są różne (w każdym przypadku $p<0,001$).

(d) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewcząt ($p=0,0076$).

W Tabeli 2.13 przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test SOGS-RA narzędzie przesiewowe do badania hazardu problemowego i patologicznego. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół ponadgimnazjalnych wynosi 0,3851 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 0,0436. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych w województwie śląskim będących:

- abstynentami to 91,14% (ocena średniego błędu szacunku: 0,88%),
- graczami rekreacyjnymi to 2,37% (ocena średniego błędu szacunku: 0,52%),
- graczami ryzykownymi to 1,94% (ocena średniego błędu szacunku: 0,42%),
- graczami problemowymi to 4,54% (ocena średniego błędu szacunku: 0,55%),

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabeli 2.13 można stwierdzić, że średni wynik testu jest istotnie wyższy wśród chłopców niż u dziewcząt. Choć szacowany średni wynik wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych z dużych miast jest niższy niż w pozostałych miejscowościach, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne. Ponadto, z prawdopodobieństwem 95% można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów różnych typów szkół są różne oraz że średnie w podpopulacjach uczniów różnych klas są różne (szczegółowe informacje zamieszczono pod Tabelą 2.13).

W Tabeli 2.14 przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabeli 2.13. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego będących graczami problemowymi to 4,54% z dokładnością do setnych części procenta (patrz Tabela 2.13, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.14, prawa kolumna) szacuje się, że:

- 2,1% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach a 2,45% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w pozostałych miejscowościach,
- 0,96% to uczniowie liceów, 1,77% to uczniowie techników, a 1,81% to uczniowie szkół zawodowych,
- 1,49% to uczniowie klas pierwszych, 1,51% klas drugich, 1,47% klas trzecich i 0,07% klas czwartych,
- 1,25% to dziewczęta a 3,29% to chłopcy.

Tabela 2.14. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu SOGS-RA – narzędzia przesiewowego do badania hazardu problemowego i patologicznego wśród młodzieży szkolnej (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	abstynenci	gracze rekreacyjni / nieproblemowi	gracze ryzykowni	gracze problemowi
duże miasta	0,5099 (0,0069)	0,0163 (0,0046)	0,0121 (0,0026)	0,0210 (0,0039)
pozostałe miejscowości	0,4015 (0,0054)	0,0074 (0,0023)	0,0074 (0,0032)	0,0245 (0,0038)
licea	0,3753 (0,0042)	0,0061 (0,0023)	0,0042 (0,0021)	0,0096 (0,0028)
technika	0,4069 (0,0046)	0,0147 (0,0045)	0,0107 (0,0023)	0,0177 (0,0034)
szkoły zawodowe	0,1292 (0,0062)	0,0029 (0,0012)	0,0045 (0,0028)	0,0181 (0,0033)
klasy pierwsze	0,2774 (0,0037)	0,0053 (0,0017)	0,0086 (0,0029)	0,0149 (0,0034)
klasy drugie	0,2731 (0,0045)	0,0049 (0,0016)	0,0045 (0,0019)	0,0151 (0,0035)
klasy trzecie	0,2592 (0,0050)	0,0119 (0,0034)	0,0056 (0,0024)	0,0147 (0,0024)
klasy czwarte	0,1018 (0,0021)	0,0016 (0,0011)	0,0008 (0,0011)	0,0007 (0,0004)
dziewczęta	0,4635 (0,0051)	0,0057 (0,0016)	0,0058 (0,0019)	0,0125 (0,0038)
chłopcy	0,4480 (0,0067)	0,0180 (0,0051)	0,0137 (0,0037)	0,0329 (0,0041)

W Tabelach 2.15a i 2.15b przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test AICA-S – narzędzie diagnostyczne do badania uzależnienia od gier komputerowych. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół ponadgimnazjalnych wynosi 2,38 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 0,1409. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych w województwie śląskim (patrz Tabela 2.15a):

- niewykazujących symptomów nadużywania gier (i niegrających w gry) wynosi 90,74% (ocena średniego błędu szacunku 1,38%)
- wykazujących symptomy nadużywania gier wynosi 6,66% (ocena średniego błędu szacunku 1,09%),
- problemowo / poważnie nadużywających gry wynosi 2,61% (ocena średniego błędu szacunku 0,74%).

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabelach 2.15a i 2.15b można stwierdzić, że średni wynik testu jest istotnie wyższy wśród chłopców niż u dziewcząt. Choć szacowany średni wynik testu wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach jest niższy od szacowanego średniego wyniku testu wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych z pozostałych miejscowości, różnice pomiędzy średnimi w tych podpopulacjach nie są statystycznie istotne. Ponadto, z prawdopodobieństwem 95% można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów różnych typów szkół są różne oraz że średnie w podpopulacjach uczniów różnych klas są różne (szczegółowe informacje zamieszczono pod Tabelami 2.15a i 2.15b).

W Tabelach 2.16a i 2.16b przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabelach 2.15a i 2.15b. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego problemowo/ poważnie nadużywających gry wynosi 2,61% z dokładnością do setnych miejsc procenta (patrz Tabela 2.15a lub 2.15b, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.16a lub 2.16b, prawa kolumna):

- 0,92% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach a 1,69% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w pozostałych miejscowościach,
- 0,75% to uczniowie liceów, 1,21% to uczniowie techników, a 0,65% to uczniowie szkół zawodowych,
- 0,69% to uczniowie klas pierwszych, 0,99% klas drugich, 0,76% klas trzecich i 0,16% klas czwartych,
- 0,81% to dziewczęta a 1,8% to chłopcy.

Tabela 2.15a. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w oparciu o wyniki testu AICA-S czyli narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 3 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja osób niewykazujących symptomów nadużywania gier	frakcja osób wykazujących symptomy nadużywania gier	frakcja osób problemowo / poważnie nadużywających gry
wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych	2,3800 (0,1409)	0,9074 (0,0138)	0,0666 (0,0109)	0,0261 (0,0074)
duże miasta	2,3447 ^(a) (0,1347)	0,9121 (0,0114)	0,0715 (0,0132)	0,0165 (0,0061)
pozostałe miejscowości	2,4248 ^(a) (0,2700)	0,9014 (0,0278)	0,0603 (0,0182)	0,0383 (0,0148)
licea	1,7847 ^(b) (0,1473)	0,9421 (0,0107)	0,0390 (0,0112)	0,0189 (0,0048)
technika	2,6864 ^(b) (0,2209)	0,8897 (0,0265)	0,0835 (0,0219)	0,0268 (0,0096)
szkoły zawodowe	3,0089 ^(b) (0,5239)	0,8701 (0,0357)	0,0877 (0,0096)	0,0423 (0,0367)
klasy pierwsze	2,5356 ^(c) (0,1745)	0,8979 (0,0190)	0,0794 (0,0207)	0,0226 (0,0096)
klasy drugie	2,6837 ^(c) (0,2498)	0,8836 (0,0184)	0,0830 (0,0123)	0,0334 (0,0174)
klasy trzecie	2,1209 ^(c) (0,1974)	0,9302 (0,0152)	0,0437 (0,0100)	0,0262 (0,0086)
klasy czwarte	1,7838 ^(c) (0,2785)	0,9390 (0,0240)	0,0457 (0,0191)	0,0153 (0,0086)
dziewczęta	1,1981 ^(d) (0,1744)	0,9616 (0,0132)	0,0218 (0,0076)	0,0166 (0,0110)
chłopcy	3,5041 ^(d) (0,1997)	0,8558 (0,0215)	0,1091 (0,0176)	0,0351 (0,0075)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,3648$).

(b) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów, techników i szkół zawodowych nie są takie same ($p=0,0024$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i techników są różne ($p=0,003$); z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i szkół zawodowych są różne ($p=0,0027$); można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych są równe.

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, drugich, trzecich i czwartych nie są takie same ($p=0$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów dwóch różnych klas są różne (w każdym przypadku $p<0,001$).

(d) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewcząt ($p=0$).

Tabela 2.15b. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 4 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	średni wynik ogólny testu	frakcja osób nie grających w gry	frakcja osób niewykazujących symptomów nadużywania gier	frakcja osób wykazujących symptomy nadużywania gier	frakcja osób problemowo / poważnie nadużywających gry
wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych	2,3800 (0,1409)	0,4915 (0,0167)	0,4159 (0,0195)	0,0666 (0,0109)	0,0261 (0,0074)
duże miasta	2,3447 ^(a) (0,1347)	0,4575 (0,0253)	0,4546 (0,0271)	0,0715 (0,0132)	0,0165 (0,0061)
pozostałe miejscowości	2,4248 ^(a) (0,2700)	0,5346 (0,0200)	0,3668 (0,0281)	0,0603 (0,0182)	0,0383 (0,0148)
licea	1,7847 ^(b) (0,1473)	0,5732 (0,0251)	0,3689 (0,0186)	0,0390 (0,0112)	0,0189 (0,0048)
technika	2,6864 ^(b) (0,2209)	0,4348 (0,0266)	0,4549 (0,0355)	0,0835 (0,0219)	0,0268 (0,0096)
szkoły zawodowe	3,0089 ^(b) (0,5239)	0,4478 (0,0392)	0,4223 (0,0549)	0,0877 (0,0096)	0,0423 (0,0367)
klasy pierwsze	2,5356 ^(c) (0,1745)	0,4704 (0,0222)	0,4276 (0,0274)	0,0794 (0,0207)	0,0226 (0,0096)
klasy drugie	2,6837 ^(c) (0,2498)	0,4792 (0,0228)	0,4044 (0,0283)	0,0830 (0,0123)	0,0334 (0,0174)
klasy trzecie	2,1209 ^(c) (0,1974)	0,4991 (0,0282)	0,4311 (0,0268)	0,0437 (0,0100)	0,0262 (0,0086)
klasy czwarte	1,7838 ^(c) (0,2785)	0,5669 (0,0483)	0,3721 (0,0434)	0,0457 (0,0191)	0,0153 (0,0086)
dziewczęta	1,1981 ^(d) (0,1744)	0,6978 (0,0213)	0,2637 (0,0186)	0,0218 (0,0076)	0,0166 (0,0110)
chłopcy	3,5041 ^(d) (0,1997)	0,2952 (0,0232)	0,5606 (0,0271)	0,1091 (0,0176)	0,0351 (0,0075)

(a) Nie ma podstaw do odrzucenia hipotezy zerowej głoszącej równość średnich w podpopulacjach uczniów z dużych miast i uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,3648$).

(b) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów, techników i szkół zawodowych nie są takie same ($p=0,0024$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i techników są różne ($p=0,003$); z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i szkół zawodowych są różne ($p=0,0027$); można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych są równe.

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, drugich, trzecich i czwartych nie są takie same ($p=0$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów dwóch różnych klas są różne (w każdym przypadku $p<0,001$).

(d) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest większa niż średnia w podpopulacji dziewcząt ($p=0$).

Tabela 2.16a. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 3 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier	osoby wykazujące symptomy nadużywania gier	osoby problemowo / poważnie nadużywające gry
duże miasta	0,5100 (0,0064)	0,0400 (0,0074)	0,0092 (0,0034)
pozostałe miejscowości	0,3973 (0,0122)	0,0266 (0,0080)	0,0169 (0,0065)
licea	0,3723 (0,0042)	0,0154 (0,0044)	0,0075 (0,0019)
technika	0,4004 (0,0119)	0,0376 (0,0099)	0,0121 (0,0043)
szkoły zawodowe	0,1346 (0,0055)	0,0136 (0,0015)	0,0065 (0,0057)
klasy pierwsze	0,2749 (0,0058)	0,0243 (0,0063)	0,0069 (0,0029)
klasy drugie	0,2629 (0,0055)	0,0247 (0,0037)	0,0099 (0,0052)
klasy trzecie	0,2711 (0,0044)	0,0127 (0,0029)	0,0076 (0,0025)
klasy czwarte	0,0984 (0,0025)	0,0048 (0,0020)	0,0016 (0,0009)
dziewczęta	0,4687 (0,0065)	0,0106 (0,0037)	0,0081 (0,0054)
chłopcy	0,4386 (0,0110)	0,0559 (0,0090)	0,0180 (0,0038)

Tabela 2.16b. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu AICA-S – narzędzia diagnostycznego do badania uzależnienia od gier komputerowych w podziale na 4 grupy ryzyka (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby nie grające w gry	osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier	osoby wykazujące symptomy nadużywania gier	osoby problemowo / poważnie nadużywające gry
duże miasta	0,2558 (0,0142)	0,2542 (0,0151)	0,0400 (0,0074)	0,0092 (0,0034)
pozostałe miejscowości	0,2357 (0,0088)	0,1617 (0,0124)	0,0266 (0,0080)	0,0169 (0,0065)
licea	0,2265 (0,0099)	0,1458 (0,0074)	0,0154 (0,0044)	0,0075 (0,0019)
technika	0,1957 (0,0120)	0,2048 (0,0160)	0,0376 (0,0099)	0,0121 (0,0043)
szkoły zawodowe	0,0693 (0,0061)	0,0653 (0,0085)	0,0136 (0,0015)	0,0065 (0,0057)
klasy pierwsze	0,1440 (0,0068)	0,1309 (0,0084)	0,0243 (0,0063)	0,0069 (0,0029)
klasy drugie	0,1426 (0,0068)	0,1203 (0,0084)	0,0247 (0,0037)	0,0099 (0,0052)
klasy trzecie	0,1454 (0,0082)	0,1256 (0,0078)	0,0127 (0,0029)	0,0076 (0,0025)
klasy czwarte	0,0594 (0,0051)	0,0390 (0,0046)	0,0048 (0,0020)	0,0016 (0,0009)
dziewczęta	0,3402 (0,0104)	0,1285 (0,0090)	0,0106 (0,0037)	0,0081 (0,0054)
chłopcy	0,1513 (0,0119)	0,2873 (0,0139)	0,0559 (0,0090)	0,0180 (0,0038)

W Tabeli 2.17 przedstawiono oszacowania uzyskane w oparciu o test KBUTK – Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego. Szacowana wartość średnia tego testu w zbiorowości uczniów szkół ponadgimnazjalnych wynosi 30,4793 przy ocenie średniego błędu szacunku wynoszącej 1,3469. Szacujemy, że odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych w województwie śląskim:

- niezagrażonych uzależnieniem od telefonu wynosi 59,57% (ocena średniego błędu szacunku 1,57%)
- zagrożonych uzależnieniem od telefonu wynosi 34,6% (ocena średniego błędu szacunku 1,45%),
- uzależnionych od telefonu wynosi 5,83% (ocena średniego błędu szacunku 1,51%).

Co ważne, na podstawie wyników prezentowanych w Tabeli 2.17 można stwierdzić, że średni wynik testu jest istotnie wyższy wśród dziewcząt niż u chłopców i istotnie niższy w dużych miastach niż w pozostałych miejscowościach. Ponadto, z prawdopodobieństwem 95% można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów różnych typów szkół są różne oraz, że średnie w podpopulacjach uczniów różnych klas są różne (szczegółowe informacje zamieszczono pod Tabelą 2.17).

W Tabeli 2.18 przedstawiono oszacowania frakcji uczniów należących jednocześnie do dwóch kategorii. Wyniki te pozwalają więc na rozszacowanie ocen frakcji prezentowanych w Tabeli 2.17. Przykładowo, szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego uzależnionych od telefonu wynosi 5,83% z dokładnością do setnych miejsc procenta (patrz Tabela 2.17, prawa kolumna), przy czym (patrz Tabela 2.18, prawa kolumna) szacuje się, że:

- 2,27% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach a 3,56% to uczniowie szkół ponadgimnazjalnych w pozostałych miejscowościach,
- 1,22% to uczniowie liceów, 1,8% to uczniowie techników, a 2,82% to uczniowie szkół zawodowych,
- 1,76% to uczniowie klas pierwszych, 1,42% klas drugich, 1,9% klas trzecich i 0,74% klas czwartych,
- 2,97% to dziewczęta a 2,86% to chłopcy.

Tabela 2.17. Oszacowania charakterystyk podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w oparciu o wyniki testu KBUTK – Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

szacowany parametr \ badana zbiorowość	Średni wynik ogólny testu	Fracja osób niezagrożonych uzależnieniem od telefonu	Fracja osób zagrożonych uzależnieniem od telefonu	Fracja osób uzależnionych od telefonu
wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych	30,4793 (1,3469)	0,5957 (0,0157)	0,3460 (0,0145)	0,0583 (0,0151)
duże miasta	29,0148 ^(a) (0,7986)	0,6202 (0,0177)	0,3392 (0,0215)	0,0406 (0,0067)
pozostałe miejscowości	32,3370 ^(a) (2,8827)	0,5647 (0,0275)	0,3546 (0,0183)	0,0808 (0,0331)
licea	29,6524 ^(b) (0,9943)	0,5716 (0,0198)	0,3976 (0,0202)	0,0308 (0,0044)
technika	28,2368 ^(b) (1,1554)	0,6463 (0,0182)	0,3138 (0,0221)	0,0399 (0,0098)
szkoły zawodowe	39,1128 ^(b) (7,6171)	0,5104 (0,0700)	0,3077 (0,0439)	0,1819 (0,0925)
klasy pierwsze	29,7602 ^(c) (1,8301)	0,5969 (0,0221)	0,3456 (0,0160)	0,0575 (0,0216)
klasy drugie	30,8998 ^(c) (1,3900)	0,5961 (0,0153)	0,3560 (0,0174)	0,0479 (0,0142)
klasy trzecie	31,7912 ^(c) (1,8847)	0,5423 (0,0339)	0,3924 (0,0315)	0,0653 (0,0212)
klasy czwarte	27,7386 ^(c) (2,7823)	0,7397 (0,0354)	0,1895 (0,0535)	0,0709 (0,0300)
dziewczęta	33,4074 ^(d) (1,4342)	0,5245 (0,0177)	0,4145 (0,0163)	0,0610 (0,0154)
chłopcy	27,6943 ^(d) (1,6640)	0,6634 (0,0233)	0,2808 (0,0213)	0,0558 (0,0168)

(a) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji uczniów z dużych miast jest mniejsza od średniej w podpopulacji uczniów z pozostałych miejscowości ($p=0,0172$).

(b) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów, techników i szkół zawodowych nie są takie same ($p=0$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i szkół zawodowych są różne ($p=0,0006$), z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych są różne ($p=0$), można przyjąć, że średnie w podpopulacjach uczniów liceów i techników są równe ($p=1$).

(c) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach: uczniów klas pierwszych, drugich, trzecich i czwartych nie są takie same ($p=0$). Porównania wielokrotne: z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnie w podpopulacjach uczniów dwóch różnych klas są różne (w każdym przypadku $p<0,001$).

(d) Z prawdopodobieństwem 0,95 można twierdzić, że średnia w podpopulacji chłopców jest niższa niż średnia w podpopulacji dziewcząt ($p=0$).

Tabela 2.18. Oszacowania frakcji w podpopulacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych należących jednocześnie do dwóch grup w oparciu o wyniki testu KBUTK – Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego (w nawiasach podano oceny średnich błędów szacunku).

	osoby niezagrożone uzależnieniem od telefonu	osoby zagrożone uzależnieniem od telefonu	osoby uzależnione od telefonu
duże miasta	0,3468 (0,0099)	0,1897 (0,0120)	0,0227 (0,0038)
pozostałe miejscowości	0,2489 (0,0121)	0,1563 (0,0080)	0,0356 (0,0146)
licea	0,2259 (0,0078)	0,1571 (0,0080)	0,0122 (0,0017)
technika	0,2909 (0,0082)	0,1412 (0,0099)	0,0180 (0,0044)
szkoły zawodowe	0,0790 (0,0108)	0,0476 (0,0068)	0,0282 (0,0143)
klasy pierwsze	0,1828 (0,0068)	0,1058 (0,0049)	0,0176 (0,0066)
klasy drugie	0,1774 (0,0045)	0,1060 (0,0052)	0,0142 (0,0042)
klasy trzecie	0,1580 (0,0099)	0,1143 (0,0092)	0,0190 (0,0062)
klasy czwarte	0,0775 (0,0037)	0,0199 (0,0056)	0,0074 (0,0031)
dziewczęta	0,2557 (0,0086)	0,2020 (0,0079)	0,0297 (0,0075)
chłopcy	0,3400 (0,0120)	0,1439 (0,0109)	0,0286 (0,0086)

2.6.3. Porównania podpopulacji szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

Porównujemy szacowane wartości średnie testów IAT, SOGS-RA i AICA-S w podpopulacjach uczniów szkół ponadgimnazjalnych i gimnazjalnych. Warto zauważyć, że dla każdego z tych testów uzyskano wyższe szacowane wartości średniej dla szkół ponadgimnazjalnych (porównaj wyniki w pierwszym wierszu i w pierwszej kolumnie w: Tabeli 2.5 i Tabeli 2.11, w Tabeli 2.7 i Tabeli 2.13, w Tabeli 2.9a\b i Tabeli 2.15a\b). Okazuje się jednak, że różnice średnich w podpopulacjach uczniów gimnazjalnych i

ponadgimnazjalnych nie były istotne statycznie (wykorzystano test permutacyjny ze statystyką testową (6):

- można przyjąć, że średnie wyniki testu IAT w populacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są równe ($p=0,1587$),
- można przyjąć, że średnie wyniki testu SOGS-RA w populacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są równe ($p=0,3419$),
- można przyjąć, że średnie wyniki testu AICA-S w populacjach uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są równe ($p=0,0591$).

2.7. Weryfikacja hipotez - Test niezależności - permutacyjna wersja testu Chi-kwadrat

Jednym z celów badania było sprawdzenie czy istnieją istotne zależności w intensywnościach i celach korzystania z Internetu między młodzieżą właściwie korzystającą z Internetu a młodzieżą patologicznie/problemowo używającą Sieć. Analizy aktywności internetowej młodzieży zostały również przeprowadzone z uwzględnieniem płci respondentów i uczęszczania do odpowiedniej klasy.

Celem prowadzonych badań było również sprawdzenie czy istnieją istotne zależności w intensywności, celach i rodzajach aktywności hazardowej badanej młodzieży. Analizy przeprowadzone zostały również w podziale na wiek i klasę respondentów.

Z danych zawartych w Tabeli 2.19 wynika, że w przypadku młodzieży szkół gimnazjalnych można twierdzić, że:

- przynależność do odpowiedniej grupy młodzieży czyli osób właściwie korzystających z Internetu, osób zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu i osób problemowo korzystających z Internetu różnicuje istotnie podejmowanie większości badanych aktywności internetowych za wyjątkiem takich aktywności jak:

- sprawdzania poczty e-mail;
- uzyskiwania informacji ze stron internetowych,
- oglądania telewizji, filmów przez Internet oraz
- czytania gazet, artykułów przez Internet;

- płeć respondentów nie różnicuje istotnie podejmowania takich aktywności internetowych młodzieży jak:

- sprawdzanie poczty e-mail;
- przeglądanie stron WWW;

- tworzenie własnej strony WWW lub bloga;
- uzyskiwanie informacji ze stron internetowych,
- pobieranie i wypełnianie formularzy urzędowych;
- wiek respondentów, a zarazem przynależność do danej klasy nie różnicuje istotnie podejmowania większości badanych aktywności internetowych za wyjątkiem:
 - sprawdzania poczty e-mail;
 - uczestniczenia w czatach;
 - telefonowania przez Internet;
 - ściągania darmowego oprogramowania;
 - sprawdzania informacji szkolnych w dzienniku elektronicznym oraz
 - korzystania ze snapchata.

Z danych zawartych w Tabeli 2.20 wynika, że w przypadku młodzieży szkół ponadgimnazjalnych można twierdzić, że:

- przynależność do odpowiedniej grupy młodzieży czyli osób właściwie korzystających z Internetu, osób zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu i osób problemowo korzystających z Internetu różnicuje istotnie podejmowanie większości badanych aktywności internetowych za wyjątkiem:
 - sprawdzania informacji szkolnych w dzienniku elektronicznym;
 - korzystania z portali społecznościowych;
- płeć respondentów nie różnicuje istotnie podejmowania takich aktywności internetowych młodzieży jak:
 - sprawdzanie poczty e-mail;
 - kupowanie produktów przez Internet;
 - uczestniczenie w aukcjach internetowych;
 - tworzenie własnej strony WWW lub bloga;
 - uzyskiwania informacji ze stron internetowych,
 - pobierania i wypełniania formularzy urzędowych;
 - rezerwacja biletów (kino, mecze);
 - sprawdzanie informacji szkolnych w dzienniku elektronicznym;
 - czytanie gazet, artykułów przez Internet;
 - oraz robienie filmików telefonem i umieszczanie ich w sieci;
- wiek respondentów, a zarazem przynależność do danej klasy nie różnicuje istotnie podejmowania większości badanych aktywności internetowych za wyjątkiem:

- korzystania z komunikatorów;
- przeglądania stron WWW;
- kupowania produktów przez Internet;
- grania w gry sieciowe przez Internet;
- ściągania darmowego oprogramowania;
- ściągania darmowej muzyki, filmów;
- słuchania muzyki lub radia przez Internet;
- korzystania z portali społecznościowych;
- czytania gazet, artykułów przez Internet;
- oraz przeglądania stron pornograficznych.

Tabela 2.19. Wyniki testu niezależności - uczniowie szkół gimnazjalnych

Rodzaj aktywności internetowych	Test permutacyjny - wartość p		
	3 grupy wyodrębnione według IAT	Płeć	Klasa
Sprawdzanie poczty e-mail	0,351	0,101	0,016
Korzystanie z komunikatorów	0,000	0,002	0,201
Uczestniczenie w czatach	0,000	0,021	0,000
Uczestniczenie w forach dyskusyjnych	0,000	0,003	0,911
Telefonowanie przez Internet	0,000	0,000	0,005
Przeglądanie stron WWW	0,002	0,457	0,049
Zbieranie materiałów do nauki	0,001	0,000	0,816
Kupowanie produktów przez Internet	0,000	0,007	0,709
Uczestniczenie w aukcjach Internet.	0,000	0,000	0,231
Granie w gry sieciowe przez Internet	0,000	0,000	0,170
Ściąganie darmowego oprogramowania	0,000	0,000	0,020
Ściąganie darmowej muzyki, filmów	0,000	0,000	0,285
Tworzenie własnej strony WWW lub bloga	0,000	0,124	0,350
Uzyskiwanie informacji ze stron intern.	0,137	0,731	0,579
Pobieranie, wypełnianie formularzy urzędowych	0,000	0,738	0,000
Słuchanie muzyki lub radia przez Internet	0,002	0,001	0,319
Oglądanie telewizji, filmów przez Internet	0,570	0,000	0,310

Rezerwacja biletów (kino, mecze)	0,000	0,003	0,114
Sprawdzanie informacji szkolnych w dzienniku elektron.	0,000	0,000	0,044
Korzystanie z portali społecznościowych	0,000	0,000	0,597
Czytanie gazet, artykułów przez Internet	0,238	0,005	0,298
Branie udziału w loteriach, zakładach inter.	0,000	0,000	0,160
Przeglądanie stron pornograficznych	0,000	0,000	0,129
Flirtowanie na czatach	0,000	0,000	0,436
Korzystanie ze snapchata	0,000	0,000	0,000
Robienie zdjęć selfie i dawanie do Internetu	0,000	0,000	0,758
Robienie filmików telefonem i umieszczane w sieci	0,000	0,034	0,221

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Tabela 2.20. Wyniki testu niezależności - uczniowie szkół ponadgimnazjalnych

Rodzaj aktywności internetowych	Test permutacyjny - wartość p		
	3 grupy wyodrębnione według IAT	Płeć	Klasa
Sprawdzanie poczty e-mail	0,000	0,327	0,099
Korzystanie z komunikatorów	0,019	0,000	0,011
Uczestniczenie w czatach	0,000	0,000	0,075
Uczestniczenie w forach dyskusyjnych	0,000	0,012	0,760
Telefonowanie przez Internet	0,000	0,004	0,239
Przeglądanie stron WWW	0,000	0,003	0,000
Zbieranie materiałów do nauki	0,000	0,000	0,378
Kupowanie produktów przez Internet	0,000	0,397	0,004
Uczestniczenie w aukcjach Internet.	0,000	0,377	0,208
Granie w gry sieciowe przez Internet	0,000	0,000	0,000
Ściąganie darmowego oprogramowania	0,000	0,000	0,002
Ściąganie darmowej muzyki, filmów	0,000	0,012	0,000
Tworzenie własnej strony WWW lub bloga	0,000	0,156	0,336
Uzyskiwanie informacji ze stron intern.	0,000	0,217	0,243
Pobieranie, wypełnianie formularzy urzędowych	0,000	0,014	0,785
Słuchanie muzyki lub radia przez Internet	0,018	0,000	0,000

Oglądanie telewizji, filmów przez Internet	0,000	0,001	0,065
Rezerwacja biletów (kino, mecze)	0,000	0,347	0,435
Sprawdzanie informacji szkolnych w dzienniku elektr.	0,215	0,131	0,261
Korzystanie z portali społecznościowych	0,757	0,000	0,000
Czytanie gazet, artykułów przez Internet	0,000	0,177	0,000
Branie udziału w loteriach, zakładach inter.	0,000	0,000	0,247
Przeglądanie stron pornograficznych	0,000	0,000	0,000
Flirtowanie na czatach	0,000	0,002	0,001
Korzystanie ze snapchata	0,000	0,000	0,000
Robienie zdjęć selfie i dawanie do Internetu	0,000	0,000	0,620
Robienie filmików telefonem i umieszczane w sieci	0,000	0,320	0,002

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Z danych zawartych w Tabeli 2.21 i Tabeli 2.22. wynika, że w przypadku uczniów szkół gimnazjalnych jak i ponadgimnazjalnych można twierdzić, że:

- przynależność do odpowiedniej grupy młodzieży czyli osób będących graczami rekreacyjnymi, osób będących graczami ryzykownymi i graczami problemowymi oraz abstynentami (nie grającymi) - różnicuje podejmowanie wszystkich badanych aktywności hazardowych;
- płeć respondentów różnicuje istotnie podejmowanie badanych aktywności hazardowych;
- wiek respondentów, a zarazem przynależność do danej klasy nie różnicuje istotnie podejmowania wszystkich badanych aktywności hazardowych.

Tabela 2.21. Wyniki testu niezależności - uczniowie szkół gimnazjalnych

Rodzaj aktywności_hazardowych	Test permutacyjny - wartość p		
	4 grupy wyodrębnione według SOGS-RA	Płeć	Klasa
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	0,000	0,000	0,376
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto)	0,000	0,000	0,153
Zdrapki	0,000	0,000	0,511
Loteria/Konkursy SMS-owe	0,000	0,000	0,291
Gra w karty (prywatnie)	0,000	0,000	0,419
Zakłady w wyścigach konnych lub innych	0,000	0,000	0,543
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	0,000	0,000	0,096

Zakłady bukmacherskie poza Internetem	0,000	0,000	0,369
Zakłady sportowe (np. obstawianie meczów)	0,000	0,000	0,228

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Tabela 2.22. Wyniki testu niezależności - uczniowie szkół ponadgimnazjalnych

Rodzaj aktywności hazardowych	Test permutacyjny - wartość p		
	4 grupy wyodrębnione według SOGS-RA	Płeć	Klasa
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	0,000	0,000	0,165
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto)	0,000	0,000	0,651
Zdrapki	0,000	0,000	0,590
Loteria/Konkursy SMS-owe	0,000	0,000	0,759
Gra w karty (prywatnie)	0,000	0,000	0,865
Zakłady w wyścigach konnych lub innych	0,000	0,000	0,483
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	0,000	0,000	0,084
Zakłady bukmacherskie poza Internetem	0,000	0,000	0,247
Zakłady sportowe (np. obstawianie meczów)	0,000	0,000	0,584

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Podsumowanie z odniesieniami do literatury przedmiotu

Badania własne umożliwiły oszacowanie skali badanych nałogów behawioralnych (hazard, Internet, telefon komórkowy, gry komputerowe) w populacji śląskiej młodzieży oraz na pozytywne zweryfikowanie niektórych hipotez badawczych.

Badania pozwoliły na pozytywne zweryfikowanie postawionej hipotezy badawczej, że płeć uczniów różnicuje częstotliwość korzystania z Internetu i grania w gry komputerowe. Chłopcy badane aktywności wykonują częściej niż dziewczęta.

Problemowe korzystanie z Internetu i zagrożenie problemowym korzystaniem z Internetu dotyczy bardziej chłopców (1,35% i 12,22%) niż dziewcząt (odsetki odpowiednio

0,48% i 9,30%) w szkołach ponadgimnazjalnych oraz bardziej chłopców (1,6% i 9,81%) niż dziewcząt (odsetki odpowiednio 1,37% i 7,88%) w szkołach gimnazjalnych.

Ponadto szacowany odsetek uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego problemowo korzystających z Internetu to 1,49%, a szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego problemowo korzystających z Internetu to 0,93%, przy czym szacuje się, że 0,46% to uczniowie liceów, 0,24% to uczniowie techników, a 0,23% to uczniowie szkół zawodowych. Łącznie we wszystkich typach szkół odsetek uczniów problemowo korzystających z Internetu wyniósł 2,42%.

Jak pokazują badania prowadzone przez wiele ośrodków naukowych problemowe korzystanie z Internetu jest zróżnicowane w zależności od kraju, w którym prowadzone były badania oraz zastosowanego narzędzia badawczego [Habrat 2016]. Poniżej przedstawiono wyniki badań gdzie do identyfikacji osób problemowo korzystających z Internetu wykorzystano test Young, aby na ich podstawie zobaczyć i porównać jak wygląda sytuacja zbadanej śląskiej młodzieży. Mak i wsp. [2014] przebadali adolescentów w wieku 12-18 lat w sześciu krajach azjatyckich korzystając z IAT Young i odsetek osób problemowo korzystających z Internetu wyniósł od 1,2% (Południowa Korea) do 4,9% (Filipiny). Inne badania podają, że odsetek osób problemowo korzystających z Internetu to 1% we Włoszech [Vitella i wsp. 2011] oraz 4% w Turcji [Canan i wsp. 2014]. Polskie badania młodzieży testem Young wskazują, że 2,8% osób problemowo korzysta z Internetu [Pawłowska i Potembska 2011]. Polskie badania potwierdzają, że problemowe korzystanie z Internetu i zagrożenie problemowym korzystaniem z Internetu dotyczy bardziej chłopców niż dziewcząt [Pawłowska i Potembska 2011; Wójcik, Makaruk 2013].

Badania własne umożliwiły pozytywne zweryfikowanie postawionej hipotezy badawczej, że wiek uczniów różnicuje częstotliwość aktywności hazardowych. Ponadto granie w gry hazardowe dotyczy bardziej chłopców niż dziewcząt.

Wykorzystany w badaniach test SOGS-RA pozwolił oszacować skalę zagrożenia hazardem problemowym śląskiej młodzieży. Problemowe granie i granie ryzykowne dotyczy bardziej chłopców (6,42% i 2,67%) niż dziewcząt (odsetki odpowiednio 1,18% i 2,57%) w szkołach ponadgimnazjalnych oraz bardziej chłopców (1,6% i 9,81%) niż dziewcząt (odsetki odpowiednio 3,34% i 0,35%) w szkołach gimnazjalnych. Szacowany odsetek uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego będących graczami problemowymi to 4,60%, a szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego będących graczami problemowymi to 4,54%, przy czym szacuje się, że 0,96% to uczniowie liceów, 1,77% to uczniowie techników, a 1,81% to uczniowie

szkół zawodowych. Zatem największy odsetek graczy problemowych (uzależnionych od hazardu) szkół ponadgimnazjalnych uczy się w zasadniczych szkołach zawodowych (wyniki badań zawarte w raporcie „Młodzież 2013” CEBOS potwierdziły ten kierunek zależności). Ponadto w wielu badaniach krajowych jak i zagranicznych została potwierdzona zależność, że w gry hazardowe częściej grają chłopcy niż dziewczęta (Jarczyńska 2014; Jarczyńska 2016; CEBOS 2012; „Młodzież 2013”, Pisarska i in., 2014). Według badań przeprowadzonych wśród nastolatków ze Stanów Zjednoczonych i Kanady wynika, że pierwsze doświadczenie z hazardem mieli oni zaskakująco wcześnie. Mediana wieku wyniosła między 11 a 13 lat. Z badań wynika, że aż 2,2 mln nastolatków zamieszkujących tereny Ameryki Północnej między 12-17 r. ż. doświadczało poważnych problemów związanych z hazardem [[w]: pod red. Niewiadomskiej 2016, na podstawie Jacobs 2000, s. 119-131]. Według danych CBOS w Polsce symptomy zagrożenia uzależnieniem od hazardu wykazuje 14,2 % respondentów w wieku 15-18 lat. Nie jest to jednak najliczniejsza grupa wiekowa jeśli chodzi o problemy związane z opisywaną aktywnością. Najwyższy odsetek ryzyka zaobserwowano u młodzieży w wieku 18-24 lata (objawy uzależnienia zauważono u 26,7% badanych z tej grupy) [Badora i in., 2015, s. 52].

Wykorzystany w badaniach test AICA-S pozwolił oszacować skalę zagrożenia uzależnieniem od gier komputerowych śląskiej młodzieży. Szacowany odsetek uczniów szkół gimnazjalnych województwa śląskiego problemowo/poważnie nadużywających gry komputerowe to 2,02%, a szacowany odsetek uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa śląskiego problemowo/poważnie nadużywających gry komputerowe to 2,61%, przy czym szacuje się, że 0,75% to uczniowie liceów, 1,21% to uczniowie techników, a 0,65% to uczniowie szkół zawodowych. Łącznie we wszystkich typach szkół odsetek uczniów problemowo/poważnie nadużywających gry komputerowe wyniósł 4,63%. Z analizy literatury przedmiotu wynika, że nie ma tego typu badań prowadzonych w Polsce i dlatego trudno ocenić skalę zjawiska w naszym kraju [Habrat, 2016]. Ze względu na podobieństwo polskiej kultury do kultury Niemiec można przypuszczać, że rozpowszechnienie tego zaburzenia może mieć podobny wskaźnik do niemieckiego, który w najnowszych badaniach Rehbeima i wsp. wyniósł – 1,16% [Izdebski, Koryśko s.284 [w] Habrat, 2016].

Wykorzystany w badaniach test KBUTK pozwolił oszacować skalę zagrożenia uzależnieniem od telefonu komórkowego wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych w skali województwa śląskiego. 5,83 % śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby uzależnione od telefonu komórkowego; przy czym większy odsetek dziewcząt

(6,1%) jest uzależnionych od telefonu niż chłopców (5,6%); natomiast 34,60% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby zagrożone uzależnieniem od telefonu komórkowego; przy czym zdecydowanie większy odsetek dziewcząt (41,5%) jest zagrożonych uzależnieniem od telefonu komórkowego niż chłopców (28,1%).

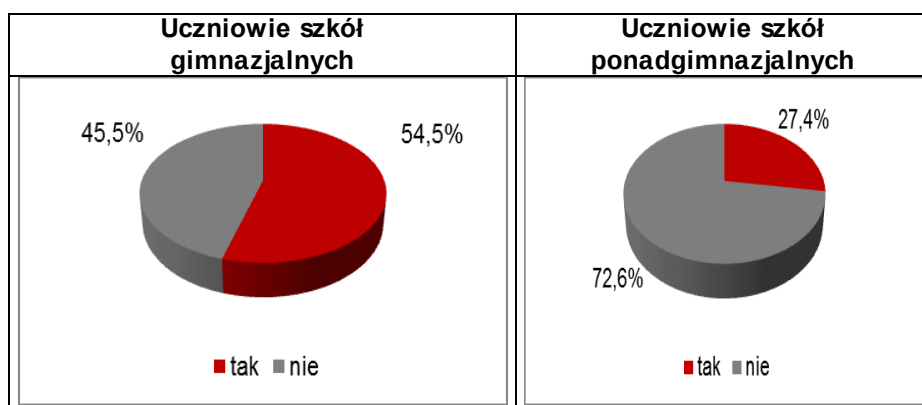
Polskie badania młodzieży skalą KBUTK wskazują, że 2,9% osób spełniało kryteria uzależnienia od telefonu komórkowego, a 35,3% spełniało kryteria zagrożenia uzależnieniem od telefonu komórkowego [Pawłowska, Potembska 2011]. Badania także potwierdzają to, że problemowe korzystanie i zagrożenie problemowym korzystaniem z telefonu komórkowego dotyczy bardziej dziewcząt niż chłopców.

Na zakończenie warto dodać, że otrzymane wartości skali zagrożenia śląskiej młodzieży hazardem, problemowym korzystaniem z Internetu i telefonu komórkowego są bardzo zbliżone do wyników innych badaczy, a najnowsze polskie badania wskazują, że więcej osób o wysokim stopniu zagrożenia e-uzależnieniami (czyli uzależnieniami od Internetu, interaktywnych gier internetowych, e-hazardu i zakupów w sieci) jest wśród uczniów gimnazjów i techników oraz wśród chłopców. Doświadczenia z e-graniem, e-hazardem i e-zakupami miało w 2015 roku co najmniej 12% nastolatków. Około połowy badanych wykonujących te e-czynności, to osoby zagrożone e-uzależnieniem. Wyniki te wskazują na potrzebę szeroko zakrojonych działań prewencyjnych i korekcyjnych [raport z badań Styśko-Kunkowska M., Wąsowicz G., 2015 s.154].

2.8. Kontrola rodzicielska i zagrożenia w sieci

Pytania w ankiecie 33-56 związane są z zagrożeniami internetowymi, kontrolą rodzicielską aktywności internetowych, niebezpiecznych i ryzykownych zachowań w sieci uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego 55% uczniów szkół gimnazjalnych i tylko 27% uczniów szkół ponadgimnazjalnych uczestniczyło kiedykolwiek w zajęciach profilaktycznych w zakresie zagrożeń, konsekwencji i w zakresie uzależnień od komputera i Internetu (rys. 2.28.).



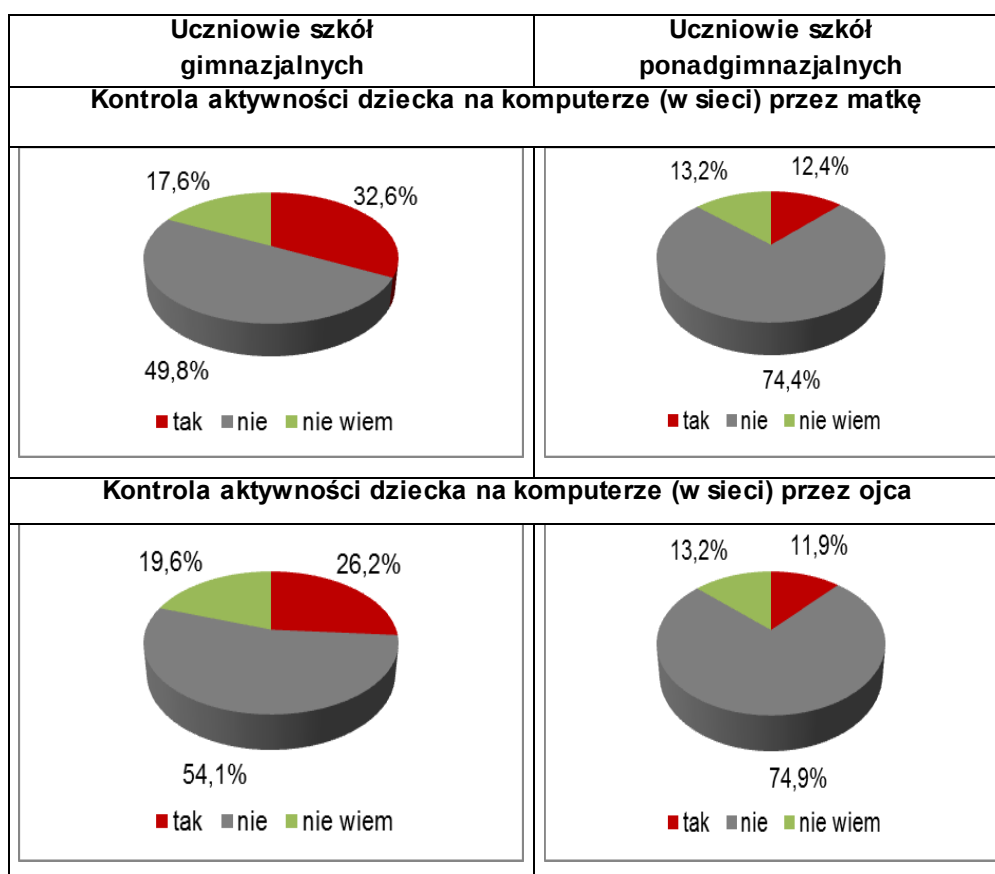
Rys. 2.28. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób uczestniczących kiedykolwiek w zajęciach profilaktycznych w zakresie zagrożeń, konsekwencji i w zakresie uzależnień od komputera i Internetu (Pyt. 33. Czy uczestniczyłeś kiedykolwiek w zajęciach profilaktycznych w zakresie zagrożeń, konsekwencji i w zakresie uzależnień od komputera i Internetu?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Tylko niewielki odsetek rodziców kontroluje aktywności internetowe i aktywności na komputerze swoich dzieci, przy czym częściej kontrolę prowadzi matka (rys. 2.29.), ponadto z danych wynika, że to rodzice uczniów szkół gimnazjalnych częściej kontrolują aktywności internetowe swoich dzieci niż rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych (rys. 2.29.).

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego 33% uczniów szkół gimnazjalnych i tylko 12,4 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych wie, że matka kontroluje ich aktywności internetowe i aktywności na komputerze; natomiast 26% uczniów szkół gimnazjalnych i około 12 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych wie, że ich aktywności internetowe i aktywności na komputerze kontroluje ojciec. Większość uczniów - połowa uczniów szkół gimnazjalnych i nieco ponad 74 % uczniów szkół

ponadgimnazjalnych wie, że ich rodzice nie kontrolują w ogóle ich aktywności internetowych i aktywności na komputerze.



Rys. 2.29. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób kontrolowanych przez swoich rodziców podczas aktywności na komputerze i w Internecie (Pyt. 34. 37. Czy rodzice (matka/ojciec) kontrolują Twoją aktywność na komputerze/ w sieci?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Dane zawarte na rys. 2.30. wskazują, że mamy różne sposoby kontroli aktywności komputerowych i internetowych uczniów przez ich rodziców. Szacujemy, że frakcja osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, które wspólnie korzystają z tego samego sprzętu z rodzicami to 12% uczniów szkół gimnazjalnych i 6% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (uczniowie wspólnie z ojcem lub z matką korzystają z tego samego komputera). Ponadto szacujemy, że:

- 12% uczniów szkół gimnazjalnych i 5% uczniów szkół ponadgimnazjalnych wspólnie z ojcem ustala wcześniej limit pracy na komputerze; a 16% uczniów szkół gimnazjalnych i 5% uczniów szkół ponadgimnazjalnych wspólnie z matką ustala wcześniej limit pracy na komputerze;

- 10% uczniów szkół gimnazjalnych i 6% uczniów szkół ponadgimnazjalnych wspólnie z ojcem ustala, że komputer znajduje się w ogólnodostępnym miejscu w domu; a 13% uczniów szkół gimnazjalnych i 6% uczniów szkół ponadgimnazjalnych wspólnie z matką ustala, że komputer znajduje się w ogólnodostępnym miejscu w domu.

Szacujemy, że frakcja osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, którym rodzic (ojciec/matka) ustawia programy filtrujące lub blokujące strony internetowe to:

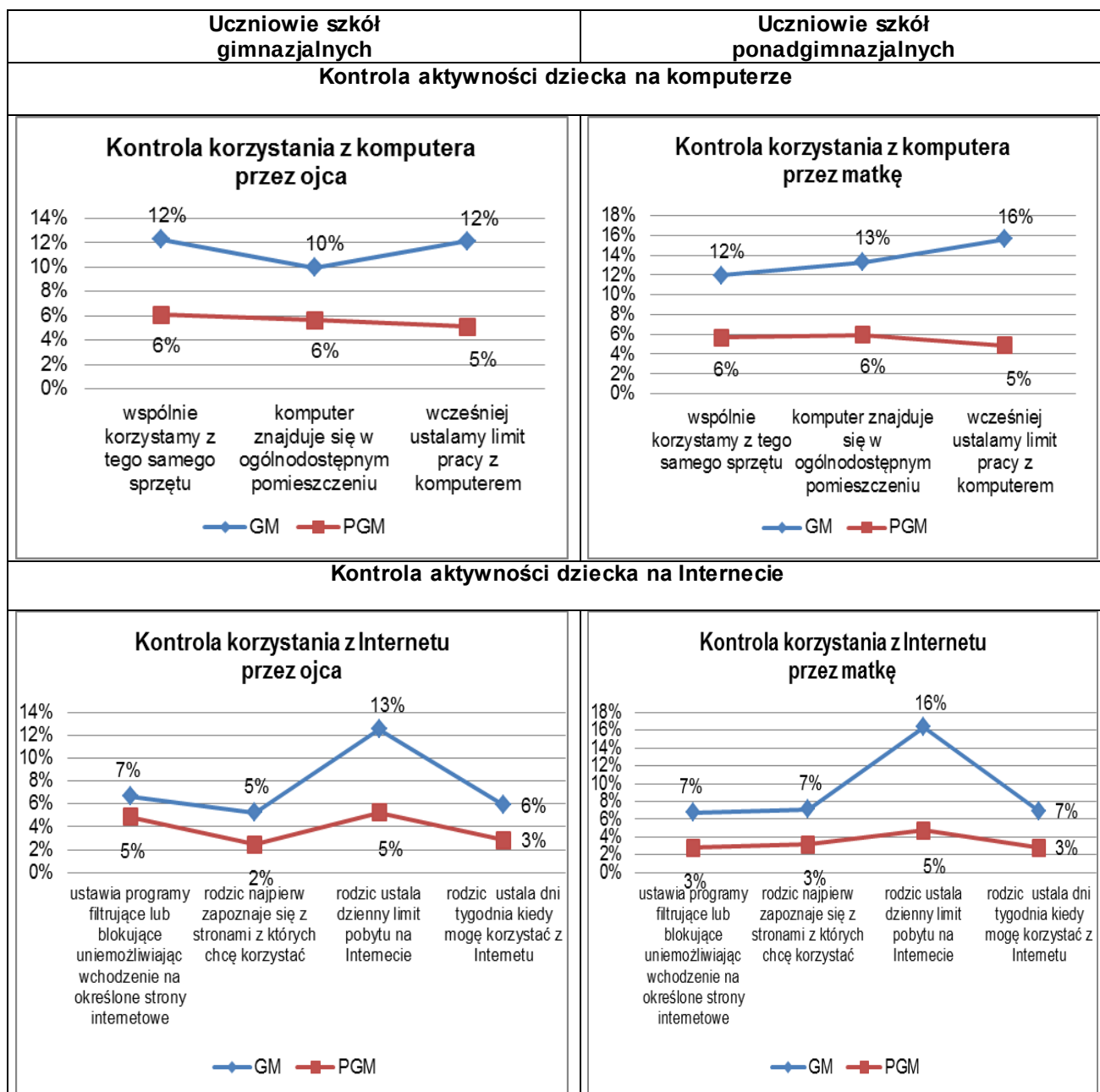
- 7% uczniów szkół gimnazjalnych i 5% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (którym programy filtrujące ustawia ojciec) oraz 7% uczniów szkół gimnazjalnych i 3% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (którym programy filtrujące ustawia matka).

Szacujemy, że frakcja osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, których rodzic (ojciec/matka) najpierw ogląda sam strony internetowe, które chce obejrzeć dziecko to:

- 5% uczniów szkół gimnazjalnych i 2% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (którym najpierw ojciec sam ogląda strony internetowe) oraz 7% uczniów szkół gimnazjalnych i 3% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (którym najpierw matka sama ogląda strony internetowe).

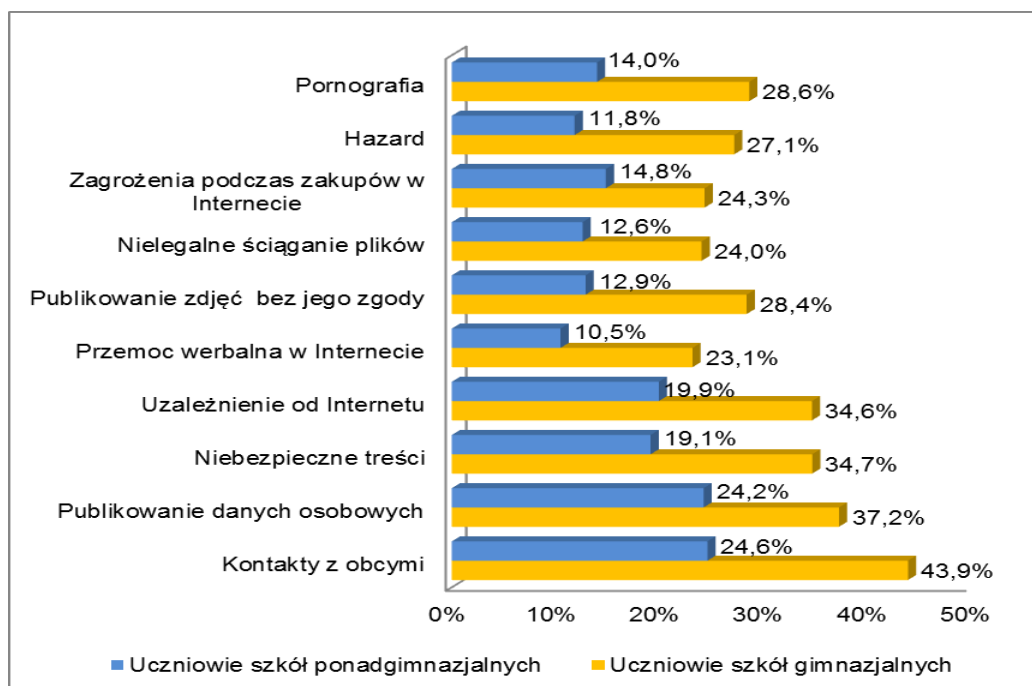
Szacujemy, że frakcja osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, których rodzic (ojciec/matka) ustala dzienny limit pobytu na Internecie, to:

- 13% uczniów szkół gimnazjalnych i 5% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (których ojciec ustala dzienny limit pobytu na Internecie) oraz 16% uczniów szkół gimnazjalnych i 5% uczniów szkół ponadgimnazjalnych (których matka ustala dzienny limit pobytu na Internecie).



Rys. 2.30. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego sposobu kontroli aktywności komputerowych i internetowych przez rodziców (Pyt. 35. 36. 38. 39 W jaki sposób rodzice (matka/ojciec) kontrolują twoje korzystanie z komputera/ z Internetu?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



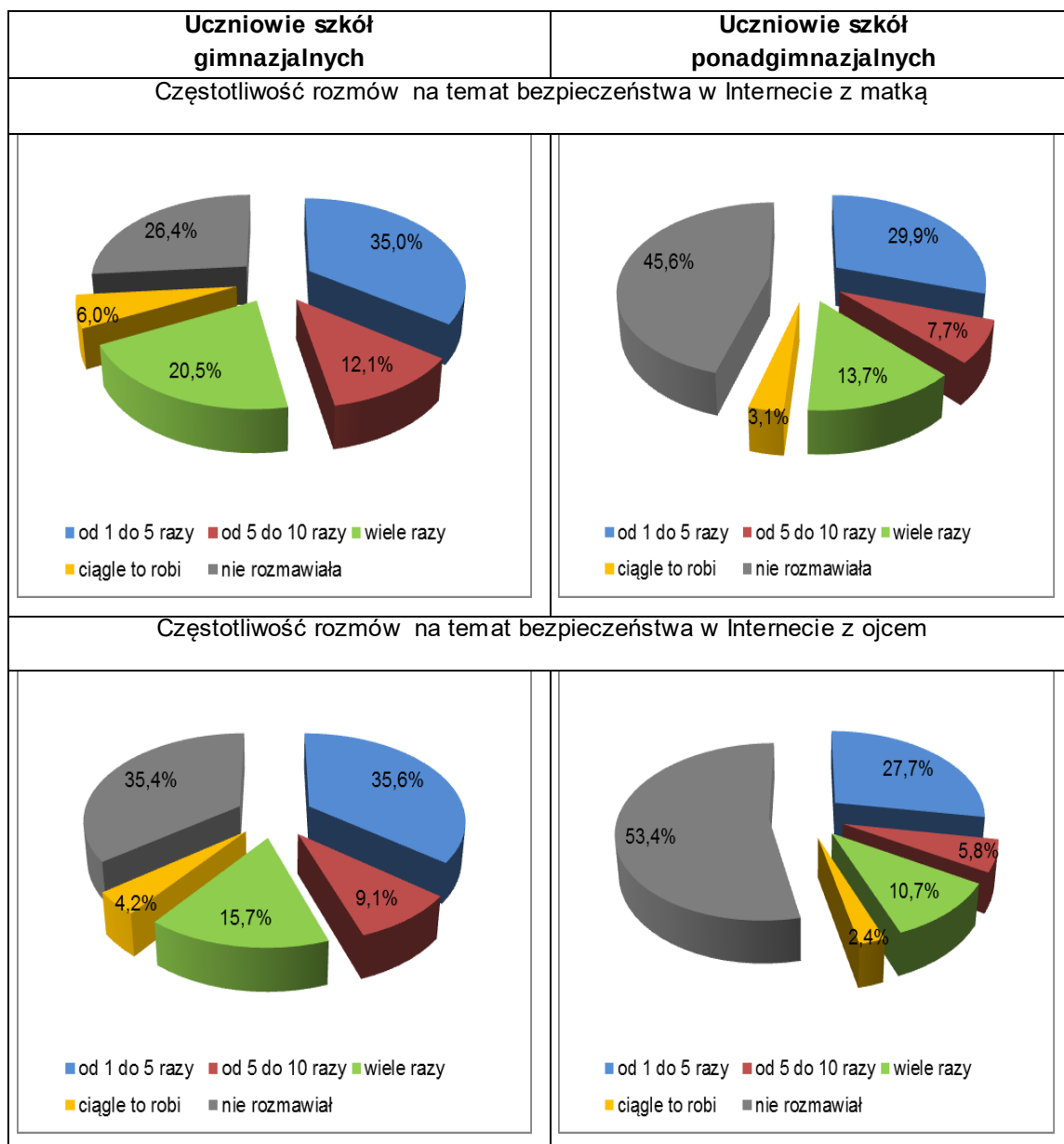
Rys. 2.31. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób, które rozmawiało ze swoimi rodzicami na dany temat związany z zagrożeniami internetowymi (Pyt. Rozmowy z rodzicami o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych twierdzą, że rodzice rozmawiają z nimi na tematy związane z zagrożeniami internetowymi, przy czym częściej robią to rodzice uczniów szkół gimnazjalnych (rys. 2.31.). Szacujemy, że frakcja osób w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, których rodzice rozmawiali z nimi o zagrożeniach to:

- 44% uczniów szkół gimnazjalnych i 25% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z kontaktami z obcymi osobami w sieci;
- nieco ponad 37% uczniów szkół gimnazjalnych i 24% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z publikowaniem danych osobowych w sieci;
- około 35% uczniów szkół gimnazjalnych i około 20% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z uzależnieniem od Internetu;
- nieco ponad 28% uczniów szkół gimnazjalnych i około 13% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z publikowaniem zdjęć bez zgody autora i osoby na zdjęciu;
- 27% uczniów szkół gimnazjalnych i około 12% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z hazardem;

- około 27% uczniów szkół gimnazjalnych i 14% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiało z rodzicami o zagrożeniach związanych z pornografią w sieci.



Rys. 2.32. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwości rozmów uczniów ze swoimi rodzicami na temat bezpieczeństwa w Internecie (Pyt. 42. Ile razy matka/ojciec rozmawiali z Tobą na temat bezpieczeństwa w Internecie?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego częstotliwość rozmów rodziców na temat bezpieczeństwa w Internecie jest zróżnicowana w zależności o typu szkoły i rodzica (czy jest to matka, czy ojciec) – rys. 2.32.

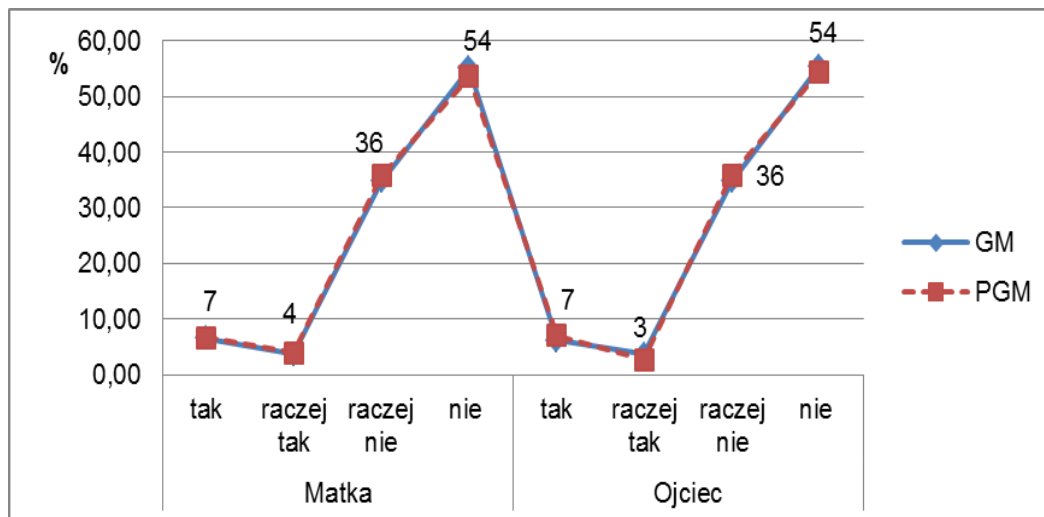
- ciągle matka rozmawia o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku 6% uczniów szkół gimnazjalnych i 3,1% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- ciągle ojciec rozmawia o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku 4,2% uczniów szkół gimnazjalnych i 2,4% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- matka w ogóle nie rozmawia o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku około 27% uczniów szkół gimnazjalnych i 46% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- ojciec w ogóle nie rozmawia o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku 35% uczniów szkół gimnazjalnych i 53% uczniów szkół ponadgimnazjalnych;
- największa frakcja - 35% uczniów szkół gimnazjalnych i 30% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiała z matką o bezpieczeństwie w Internecie od 1 do 5 razy;
- największa frakcja - 36% uczniów szkół gimnazjalnych i 28% uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawiała z ojcem o bezpieczeństwie w Internecie od 1 do 5 razy.

Zapytano uczniów czy ukrywają swoje aktywności internetowe przed rodzicami i oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego według rodzaju szkoły są takie same:

- 54% uczniów szkół gimnazjalnych i uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie ukrywa swoich aktywności w sieci przed swoimi rodzicami;
- 36% uczniów szkół gimnazjalnych i uczniów szkół ponadgimnazjalnych raczej nie ukrywa swoich aktywności w sieci przed swoimi rodzicami;
- a 10% uczniów szkół gimnazjalnych i uczniów szkół ponadgimnazjalnych ukrywa lub raczej ukrywa swoje aktywności w sieci przed swoimi rodzicami (rys.2.33.).

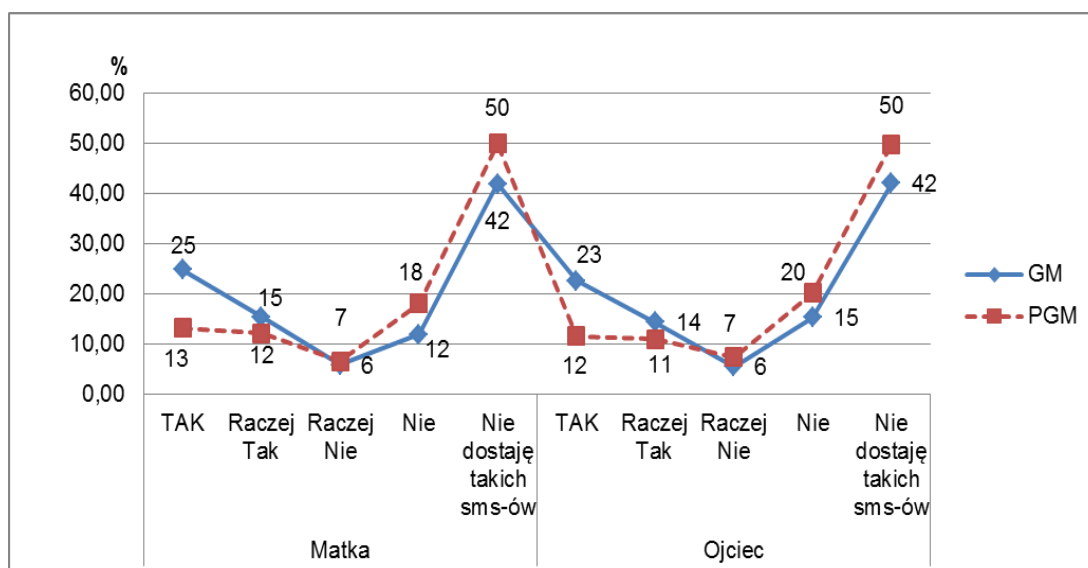
Zapytano uczniów czy informują rodziców, gdy dostaną podejrzaną sms-y lub głuche telefony i oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego według rodzaju szkoły to:

- 42% uczniów szkół gimnazjalnych i 50% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie dostaje takich sms-ów i nie ma głuchych telefonów;
- co czwarty uczeń szkoły gimnazjalnej i co dziesiąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej informuje swoich rodziców, gdy dostaje podejrzaną sms-y i głuche telefony;
- co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej nie informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzaną sms-y i głuche telefony;
- 6% uczniów szkół gimnazjalnych i 7% uczniów szkół ponadgimnazjalnych raczej nie informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzaną sms-y i głuche telefony (rys.2.34.).



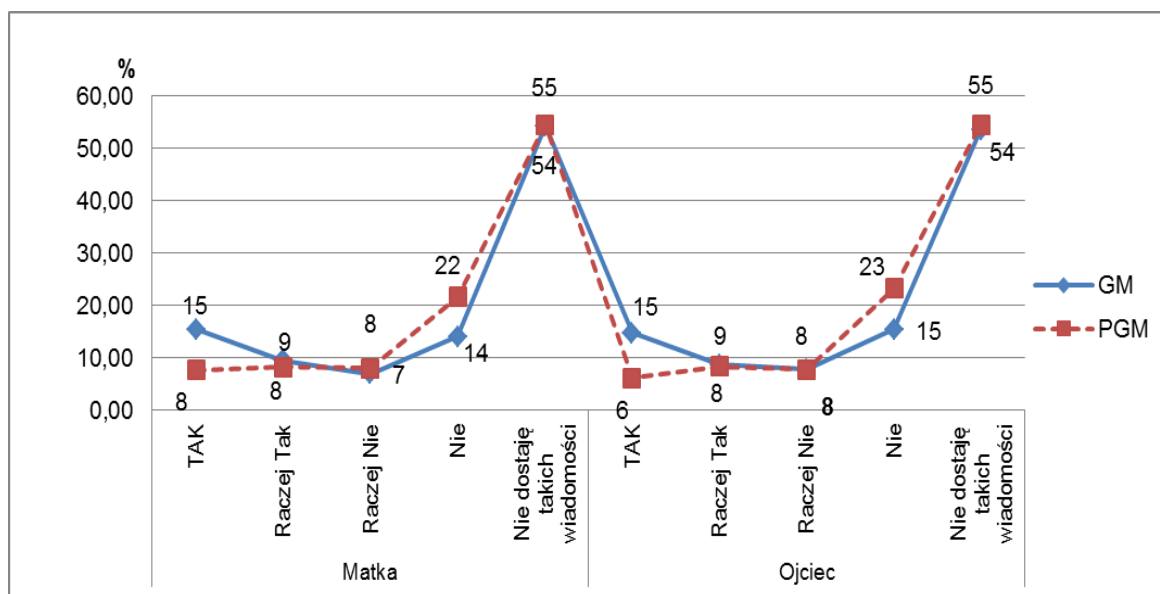
Rys. 2.33. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób ukrywających swoje aktywności w sieci przed swoimi rodzicami (pyt. 43.i 44. Czy ukrywasz przed rodzicem (matką/ojcem) to co robisz w sieci?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.



Rys. 2.34. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób informujących rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych sms-ach bądź głuchych telefonach (pyt. 45. i 46 Czy informujesz rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych sms-ach bądź głuchych telefonach z nieznanego numeru telefonu komórkowego?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

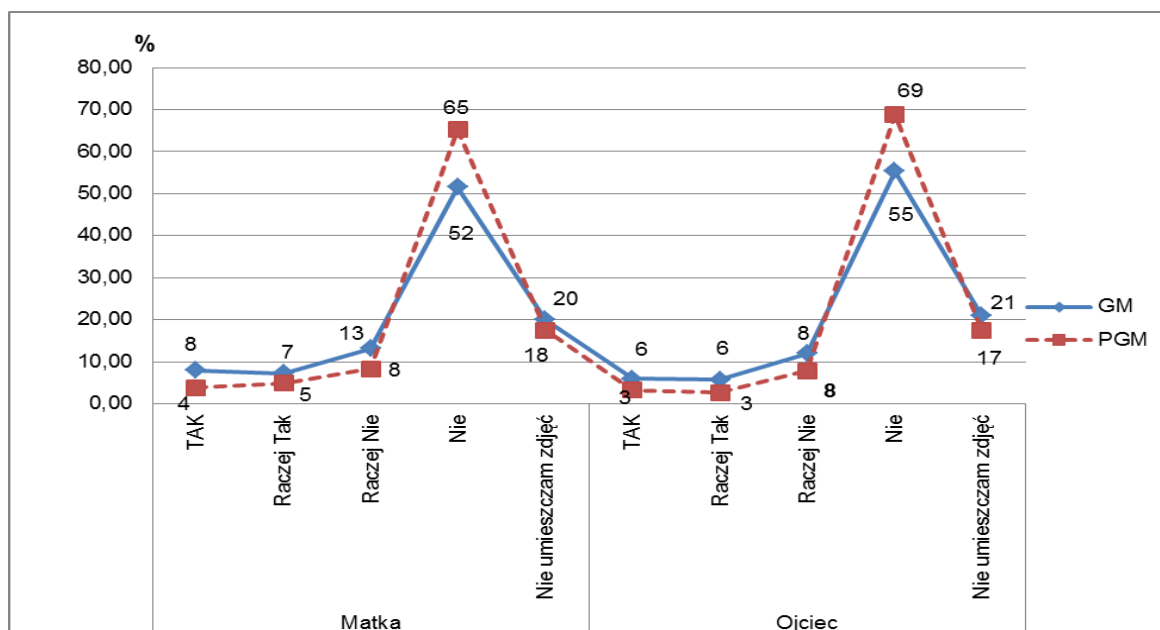


Rys. 2.35. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób informujących rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych mailach (Pyt. 47. i 48. Czy informujesz rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych mailach jakie dostajesz na swoją skrzynkę mailową?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Zapytano uczniów czy informują rodziców, gdy dostaną podejrzane maile, oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego według rodzaju szkoły to:

- 54% uczniów szkół gimnazjalnych i 55% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie dostaje takich wiadomości;
- 15% uczniów szkół gimnazjalnych i 6-8% uczniów szkół ponadgimnazjalnych informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzane maile;
- niecałe 10% uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnej raczej informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzane maile;
- 14-15% uczniów szkół gimnazjalnych i 22-23% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzane maile (rys.2.35).



Rys. 2.36. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób konsultujących się ze swoimi rodzicami (matką/ojcem) gdy chcą umieścić swoje zdjęcia na portalach społecznościowych (Pyt. 49. i 50. Czy konsultujesz się z rodzicami (matką/ojcem) gdy chcesz umieścić swoje zdjęcia na portalach społecznościowych (np. Facebook)?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

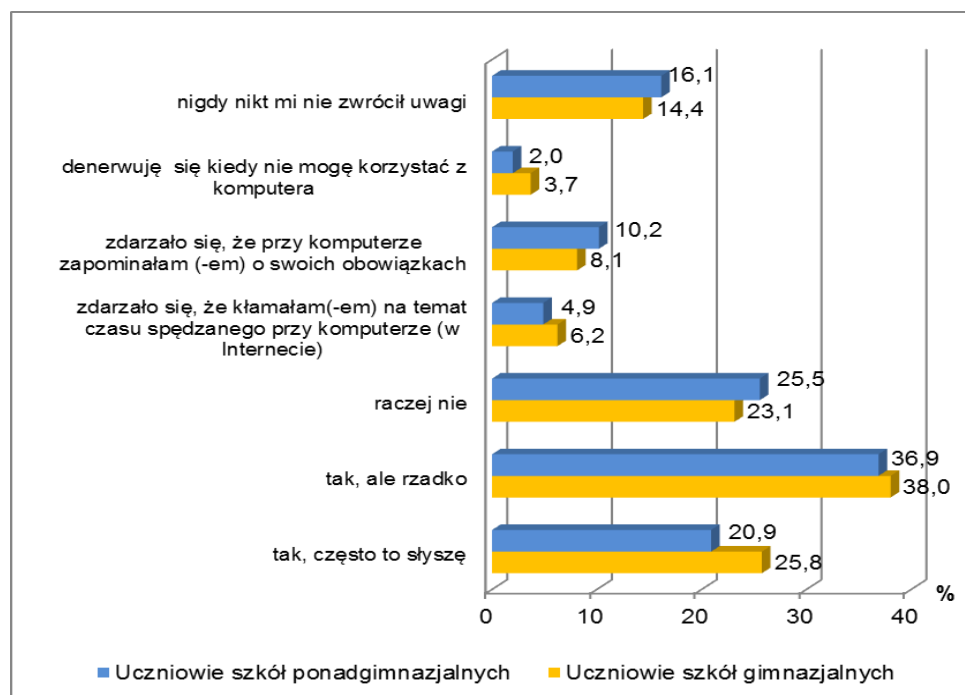
Zapytano uczniów czy konsultują się ze swoimi rodzicami (matką/ojcem) gdy chcą umieścić swoje zdjęcia na portalach i oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego według rodzaju szkoły to:

- 17-18% uczniów szkół gimnazjalnych i 20-21% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie umieszcza swoich zdjęć na portalach społecznościowych;
- ponad połowa 52-55% uczniów szkół gimnazjalnych i 65-69% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie konsultuje się ze swoimi rodzicami gdy chce umieścić swoje zdjęcie na portalu społecznościowym;
- 6-8% uczniów szkół gimnazjalnych i 3-4% uczniów szkół ponadgimnazjalnych konsultuje się ze swoimi rodzicami gdy chce umieścić swoje zdjęcie na portalu społecznościowym (rys.2.36.).

Zapytano uczniów czy rodzice zwracali im uwagę na czas spędzany przed komputerem i na Internecie i oceny frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego według rodzaju szkoły to:

- co czwartemu uczniowi szkoły gimnazjalnej i co piątemu uczniowi szkoły ponadgimnazjalnej rodzice zwracali im uwagę na czas spędzany przed komputerem i na Internecie;

- 14,4% uczniów szkół gimnazjalnych i 16% uczniów szkół ponadgimnazjalnych twierdzi, że rodzice nigdy nie zwracali im uwagi na czas spędzany przed komputerem i na Internecie;
- 8% uczniów szkół gimnazjalnych i 10% uczniów szkół ponadgimnazjalnych siedząc przed komputerem zapomina o swoich obowiązkach (rys.2.37.).



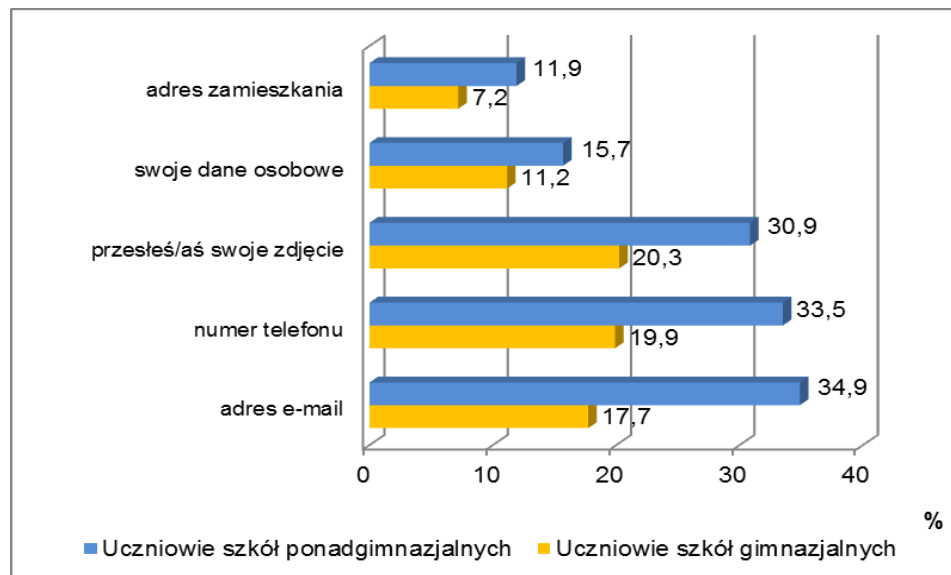
Rys. 2.37. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego, którym rodzice zwracali uwagę na czas spędzany przed komputerem i na Internecie (Pyt. 53. Czy rodzice zwracali Ci uwagę, na czas spędzany przed komputerem i na Internecie?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Często uczniowie podejmują ryzykowne i niebezpieczne działania będąc w sieci. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

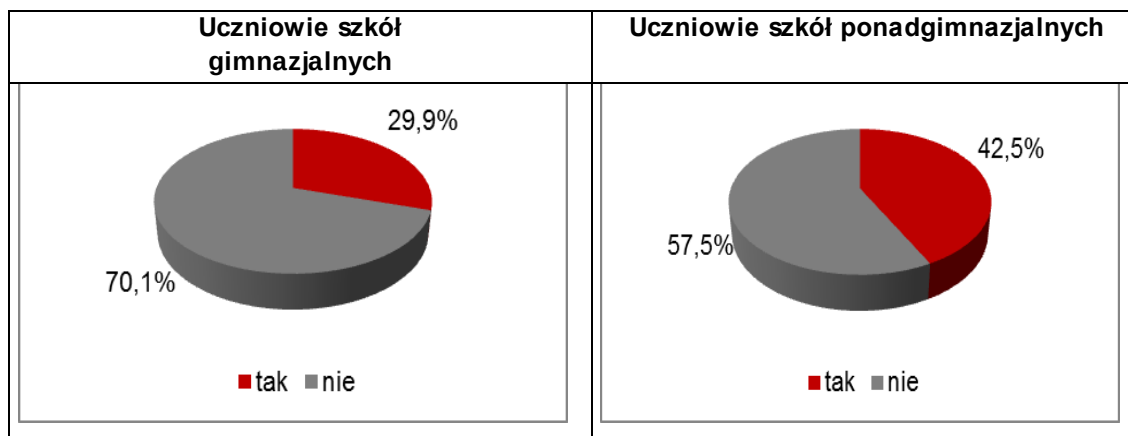
- 18% uczniów szkół gimnazjalnych i 35% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój adres mailowy osobie poznanej w Internecie;
- około 20% uczniów szkół gimnazjalnych i 34% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój numer telefonu osobie poznanej w Internecie;
- około 20% uczniów szkół gimnazjalnych i 31% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przesłało swoje zdjęcie osobie poznanej w Internecie;
- nieco ponad 11% uczniów szkół gimnazjalnych i 16% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swoje dane osobowe osobie poznanej w Internecie;

- 7% uczniów szkół gimnazjalnych i 12% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój adres zamieszkania osobie poznanej w Internecie (rys. 2.38.);
- 30% uczniów szkół gimnazjalnych i 43% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się kiedykolwiek w rzeczywistości z nieznaną osobą poznaną w Internecie (rys.2.39.).



Rys. 2.38. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób, które podały różne informacje o sobie osobie poznanej w Internecie (Pyt. 54. Czy kiedykolwiek nieznanemu lub innej osobie poznanej w Internecie podałeś/aś?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

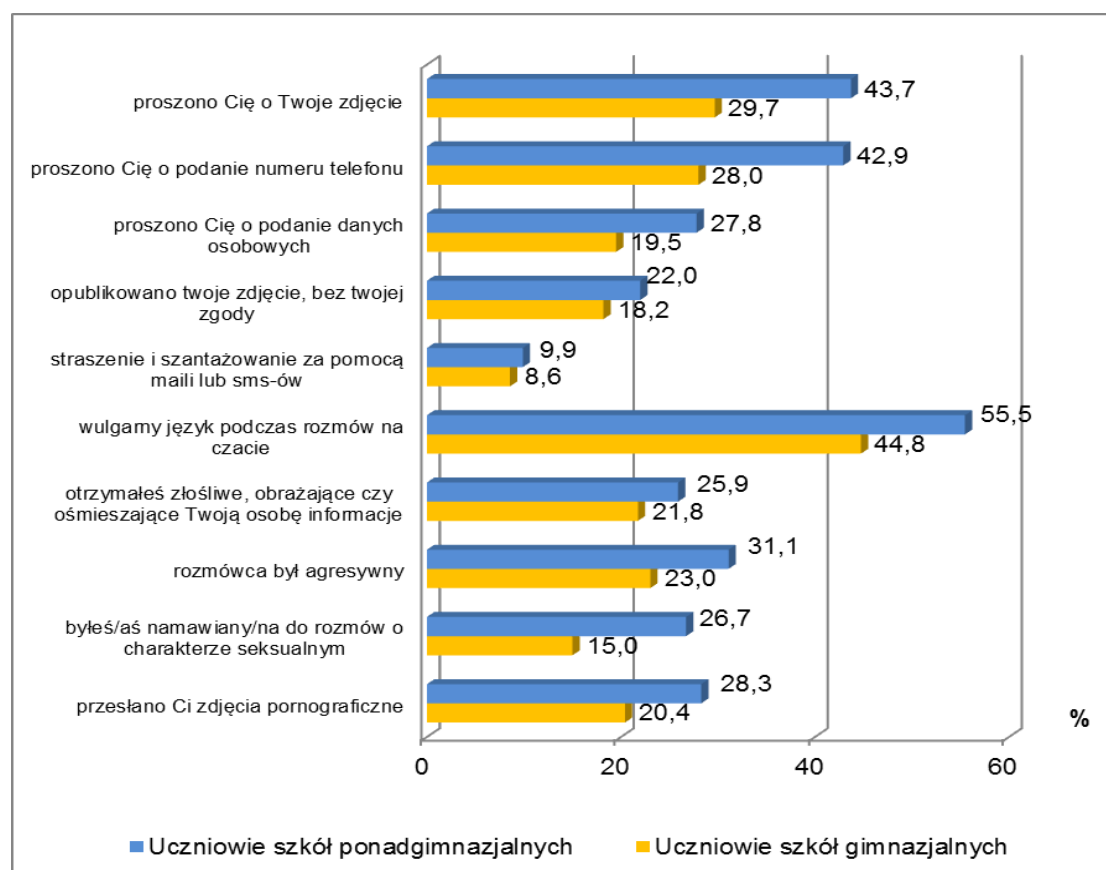


Rys. 2.39. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób, które spotkały się kiedykolwiek w rzeczywistości z nieznaną osobą poznaną w Internecie (Pyt. 55. Czy spotkałeś/aś się kiedykolwiek w rzeczywistości z nieznaną osobą poznaną w Internecie?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

Korzystając z Internetu czy telefonu komórkowego uczniowie mieli do czynienia z nieprzyjemnymi sytuacjami (rys.2.40.) szacujemy, że:

- 9% uczniów szkół gimnazjalnych i 10% uczniów szkół ponadgimnazjalnych miało do czynienia ze straszaniem i szantażowaniem za pomocą maili lub sms-ów;
- 18% uczniów szkół gimnazjalnych i 22% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się sytuacją opublikowania ich zdjęcia, bez zgody w Internecie;
- 45% uczniów szkół gimnazjalnych i 56% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się na czacie w Internecie z rozmówcą, który używał wulgarnego języka;
- 23% uczniów szkół gimnazjalnych i 31% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się z rozmówcą agresywnym w Internecie;
- 22% uczniów szkół gimnazjalnych i 26% uczniów szkół ponadgimnazjalnych otrzymało złośliwe, obrażające i ośmieszające informacje o sobie;
- 15% uczniów szkół gimnazjalnych i 27% uczniów szkół ponadgimnazjalnych było namawianych do rozmów o charakterze seksualnym;
- co piąty uczeń szkoły gimnazjalnej i prawie co trzeci uczeń szkoły ponadgimnazjalnej otrzymał przez Internet zdjęcie pornograficzne.



Rys. 2.40. Ocena frakcji w populacji uczniów szkół województwa śląskiego osób, które spotkały się z daną sytuacją podczas przebywania w Internecie (Pyt. 56. Czy podczas przebywania w Internecie miałeś/aś do czynienia z daną sytuacją?)

N - liczebność populacji uczniów szkół gimnazjalnych 116460 os. i populacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych 129772 os.

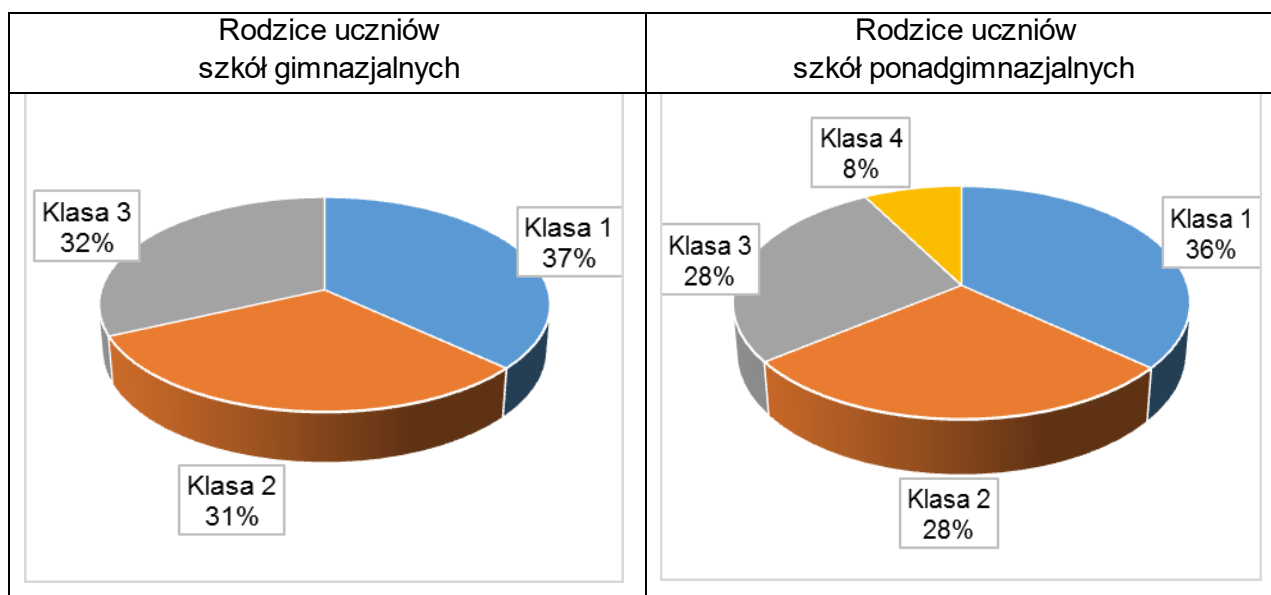
Rozdział 3. Prezentacja wyników badań własnych – rodzice uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

Poniżej przedstawione zostaną wyniki badań z ankiet rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych dotyczące kontroli rodzicielskiej w obszarze używania przez młodzież nowoczesnych technologii cyfrowych oraz dotyczące znajomości zagadnień związanych z zagrożeniami i bezpieczeństwem w sieci.

3.1. Próba badawcza rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

W badaniu wzięło udział 1165 rodziców uczniów szkół gimnazjalnych; 37% rodziców miało swoje dzieci w klasie I, 31 % w klasie II i 32% w klasie III (rys. 3.1).

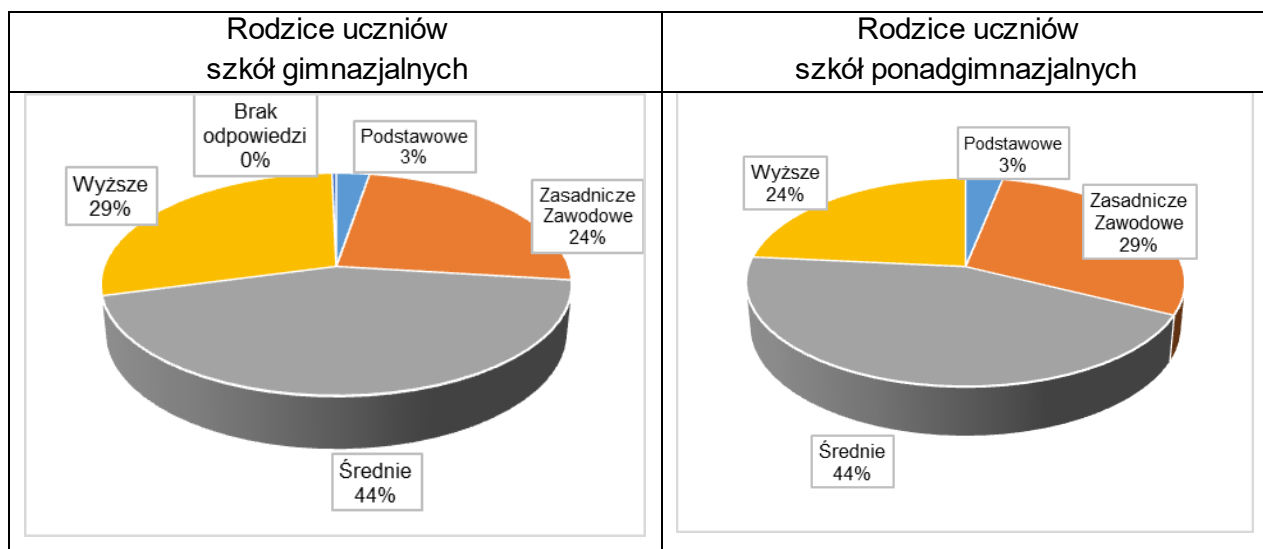
W badaniu wzięło udział 1116 rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych; 36% rodziców miało swoje dzieci w klasie I, 28 % w klasie II, 28 % w klasie III i 8% w klasie IV (rys. 3.1).



Rys. 3.1. Udział rodziców uczniów klas I, II i III szkół gimnazjalnych oraz rodziców uczniów klas I, II, III i IV szkół ponadgimnazjalnych

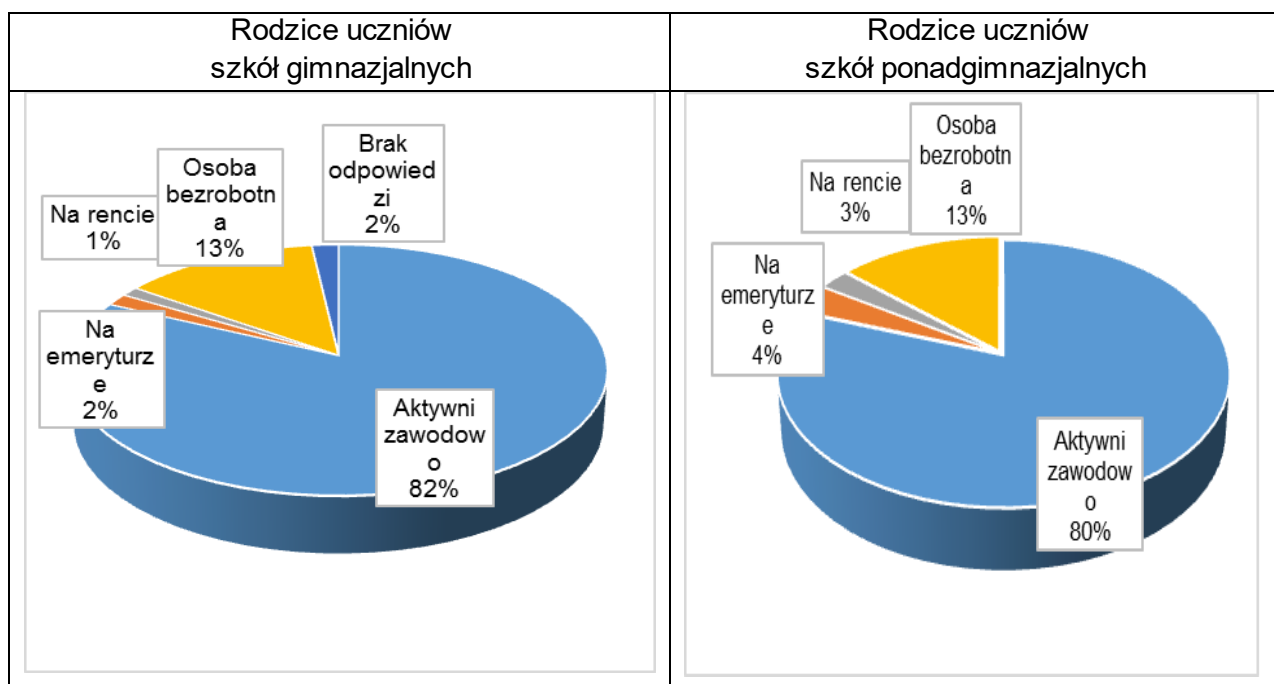
Na rysunku 3.2 przedstawiono podział ankietowanych rodziców ze względu na ich wykształcenie. Najwięcej rodziców uczniów szkół gimnazjalnych ma wykształcenie średnie (44%), następnie wyższe (29%) i zasadnicze zawodowe (24%), a najmniej ankietowanych rodziców ma wykształcenie podstawowe. Tylko 4 rodziców nie udzieliło odpowiedzi na pytanie o wykształcenie, co stanowi 0,3% wszystkich ankietowanych. Natomiast najwięcej

rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych ma wykształcenie średnie (44%), następnie zasadnicze zawodowe (29%), wyższe (24%) i najmniej ankietowanych rodziców ma wykształcenie podstawowe (3%).



Rys. 3.2 Poziom wykształcenia badanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

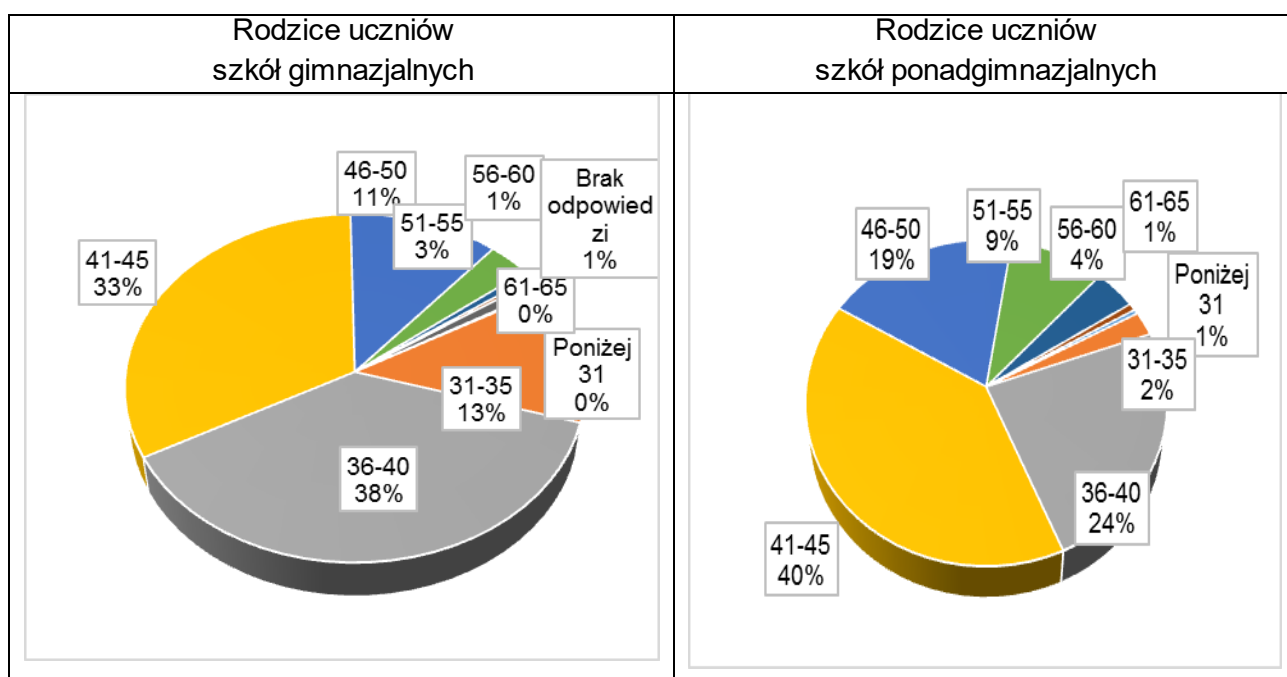
Ze względu na status zawodowy podzielono rodziców na cztery grupy: aktywni zawodowo, osoby przebywające na emeryturze, osoby przebywające na rencie oraz osoby bezrobotne (jeżeli badana osoba należała do większej liczby grup zawodowych to zaznaczała odpowiedź w tej grupie gdzie otrzymywała największe dochody).



Rys. 3.3. Status zawodowy rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Zdecydowana większość ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych (82%) jest aktywna zawodowo; 13% rodziców wskazało, że są osobami bezrobotnymi, a na rencie i emeryturze jest w sumie ok. 3% ankietowanych.

Zdecydowana większość ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych (80%) jest aktywna zawodowo, 13% rodziców wskazało, że są osobami bezrobotnymi, na rencie jest 3% ankietowanych rodziców a na emeryturze jest 4% ankietowanych.



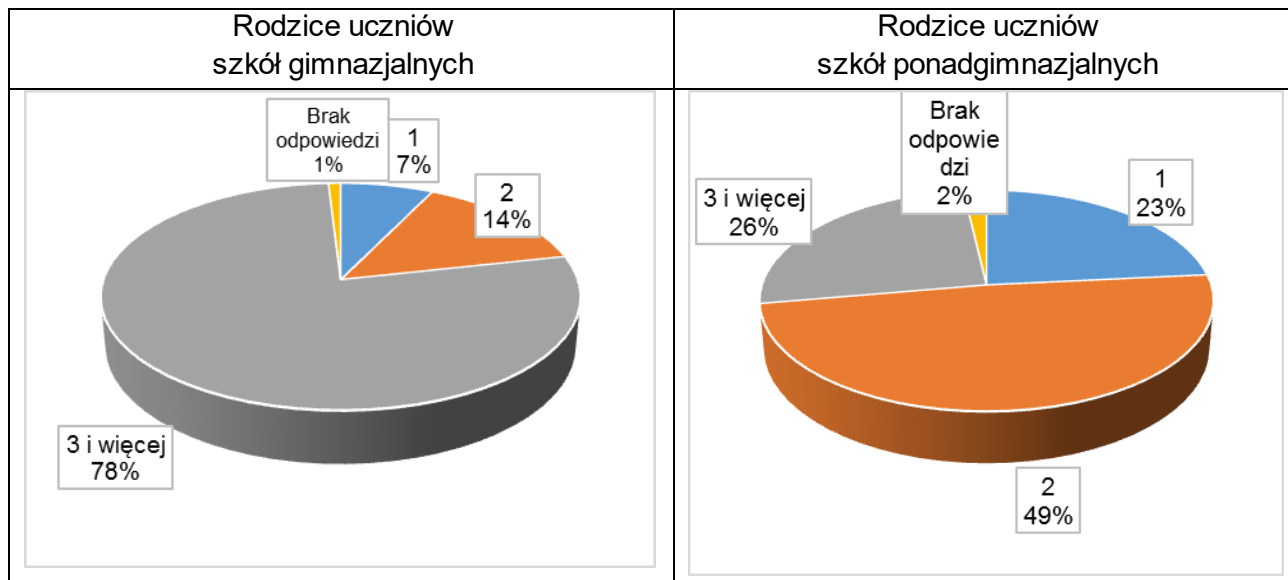
Rys.3.4. Wiek ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Większość ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych było w wieku od 36 do 45 lat (71%), kolejnymi grupami wiekowymi w których znaleźli się ankietowani są 31-35 i 46-50 lat (odpowiednio 13 i 11%). Z rysunku 4 wynika, że niewielu rodziców miało poniżej 31 oraz powyżej 50 lat. Powyżej 65 lat nie miała ani jedna ankietowana osoba.

Większość ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych było w wieku od 41 do 45 lat (40%), kolejnymi grupami wiekowymi w których znaleźli się ankietowani są 36-40 i 46-50 lat (odpowiednio 24% i 19%). Z rysunku 4 wynika, że niewielu rodziców było w wieku poniżej 31 lat oraz w wieku powyżej 61 lat.

Na rysunku 3.5 przedstawiono liczbę dzieci ankietowanych rodziców. Prawie 78% ankietowanych uczniów szkół gimnazjalnych wskazało, że ma 3 lub więcej dzieci. Wśród badanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych tylko 7% z nich miało 1 dziecko.

Natomiast prawie 50% ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych wskazało, że ma 2 dzieci, a 26% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych wskazywało, że ma 3 lub więcej dzieci. Wśród badanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych 23% z nich miało 1 dziecko.



Rys. 3.5. Liczba dzieci ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

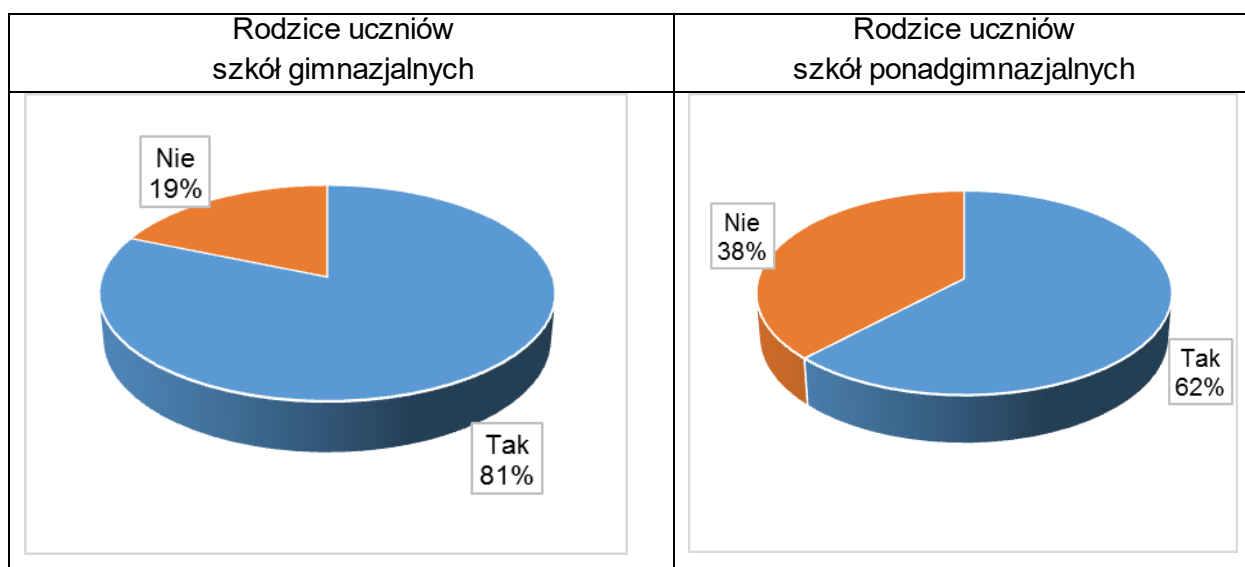
3.2. Kontrola rodzicielska aktywności internetowej przez rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych

Ankietowani rodzice odpowiadali na 20 pytań, w głównej mierze zamkniętych.

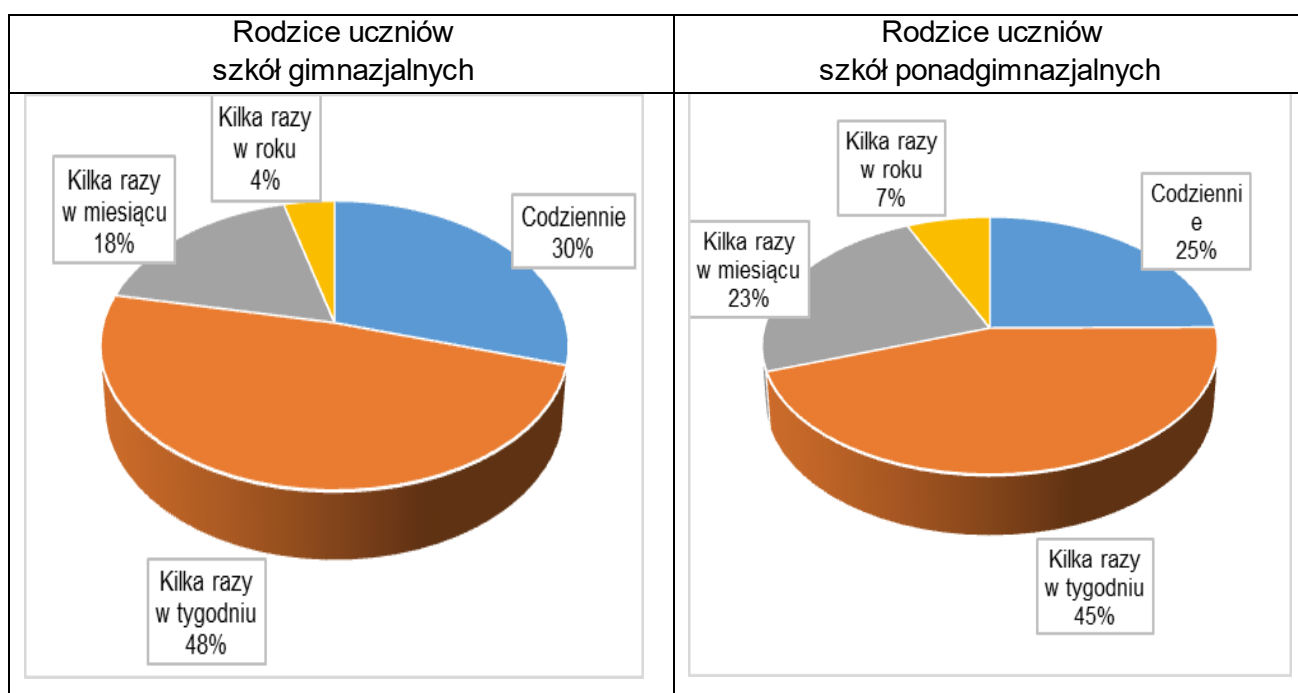
Pytanie 1 dotyczyło korzystania przez dziecko w domu z komputera. Ponad 99% ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych stwierdziło, że ich dzieci korzystają w domu z komputera, jedynie 6 rodziców zaznaczyło odpowiedź, że ich dziecko nie korzysta w domu z komputera.

Natomiast ponad 99,6% ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych stwierdziło, że ich dzieci korzystają w domu z komputera, jedynie 4 rodziców zaznaczyło odpowiedź, że ich dziecko nie korzysta w domu z komputera.

Kolejne pytanie dotyczyło tego czy i jak często rodzice kontrolują swoje dziecko podczas aktywności w Internecie.



Rys. 3.6. Pyt. 2 - Czy kontroluje Pan/Pani swoje dziecko podczas aktywności w Internecie?



Rys.3. 7. Pyt 2a – Jak często kontroluje Pan/Pani swoje dziecko podczas aktywności w Internecie?

Z danych zawartych na rys. 3.6. i rys. 3.7. wynika, że 81% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych kontroluje swoje dzieci podczas aktywności w Internecie, większość z nich robi to co najmniej kilka razy w tygodniu, a tylko 4% z nich robi to jedynie kilka razy w roku. 62% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych kontroluje swoje dzieci podczas aktywności w Internecie, większość z nich robi to co najmniej kilka razy w tygodniu, co czwarty ankietowany rodzic kontroluje swoje dziecko codziennie, a tylko 7% z nich robi to jedynie kilka razy w roku.

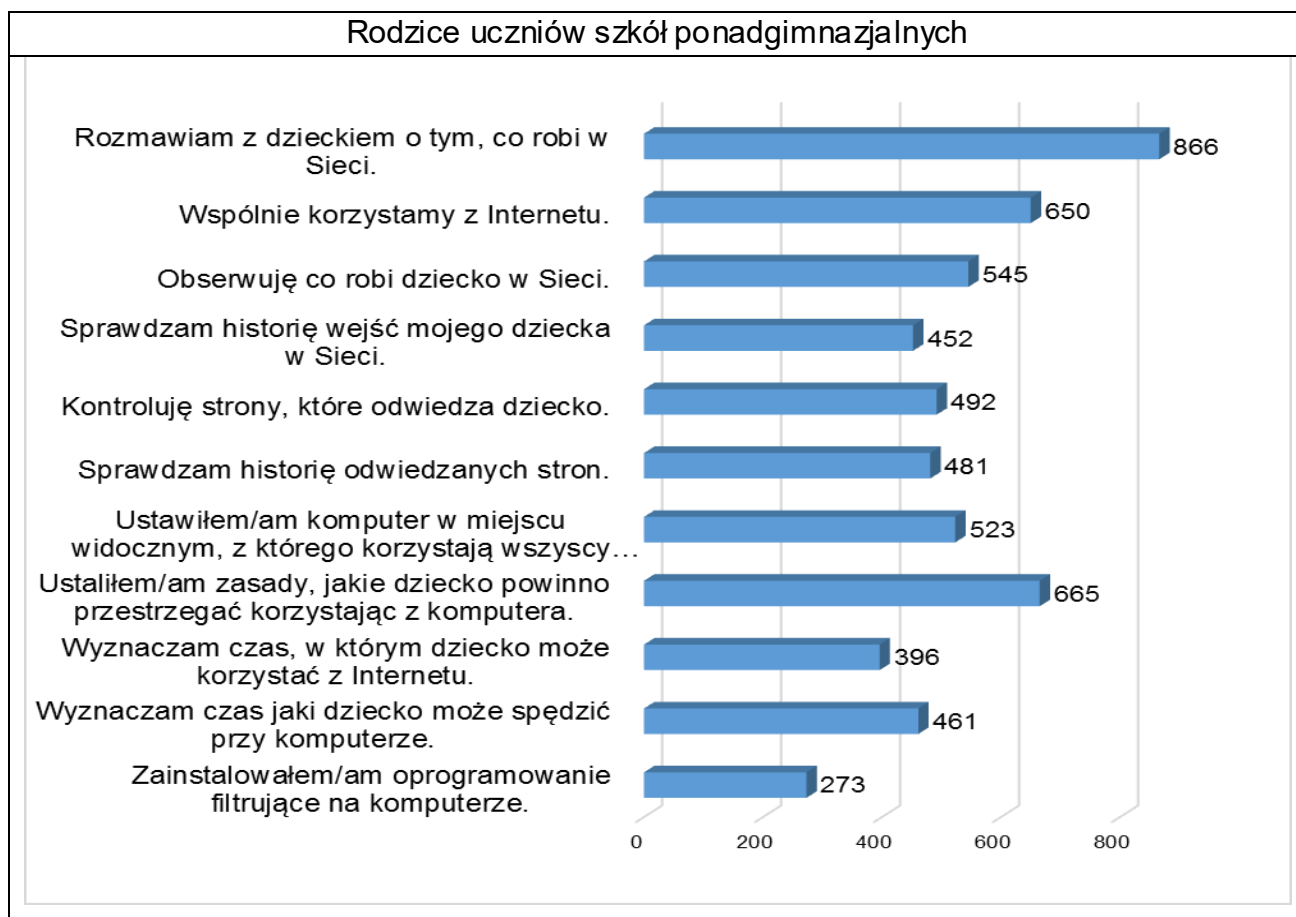
W kolejnym pytaniu ankietowani musieli ustosunkować się do wyszczególnionych tez. Wyniki przedstawione zostały na rysunku 3.8.

Zdecydowanie najwięcej rodziców uczniów szkół gimnazjalnych wyznaczyło zasady jakie dziecko powinno przestrzegać korzystając z komputera (79%) oraz wyznacza czas jaki dziecko może spędzić przy komputerze (72%). Najmniej osób zainstalowało oprogramowanie filtrujące na komputerze (36%) oraz ustawiło komputer w miejscu widocznym (41%).

Zdecydowanie najwięcej rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych (rys. 3.9) rozmawia z dzieckiem o tym co robi w Sieci (78%), wyznaczyło zasady jakie dziecko powinno przestrzegać korzystając z komputera (60%) oraz wspólnie z dzieckiem korzysta z Internetu (58%). Najmniej osób zainstalowało oprogramowanie filtrujące na komputerze (24%) oraz wyznacza czas, w którym dziecko może korzystać z Internetu (35%).

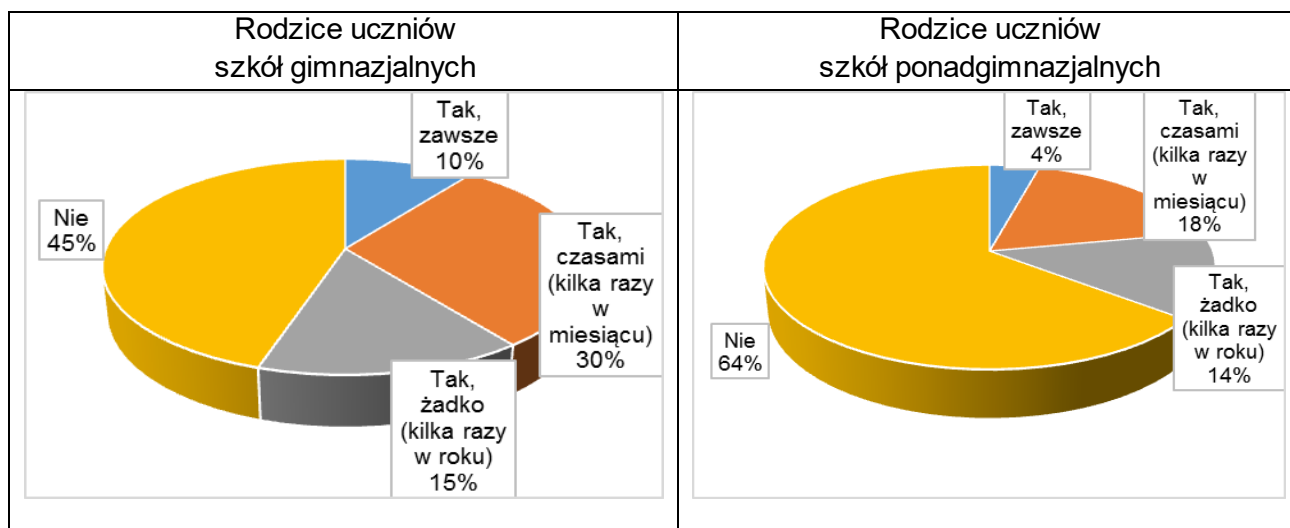


Rys.3.8. Pyt. 3 – Proszę Pana/Panią o przeczytanie poniższych zdań i ustosunkowanie się do nich zgodnie z prawdą.



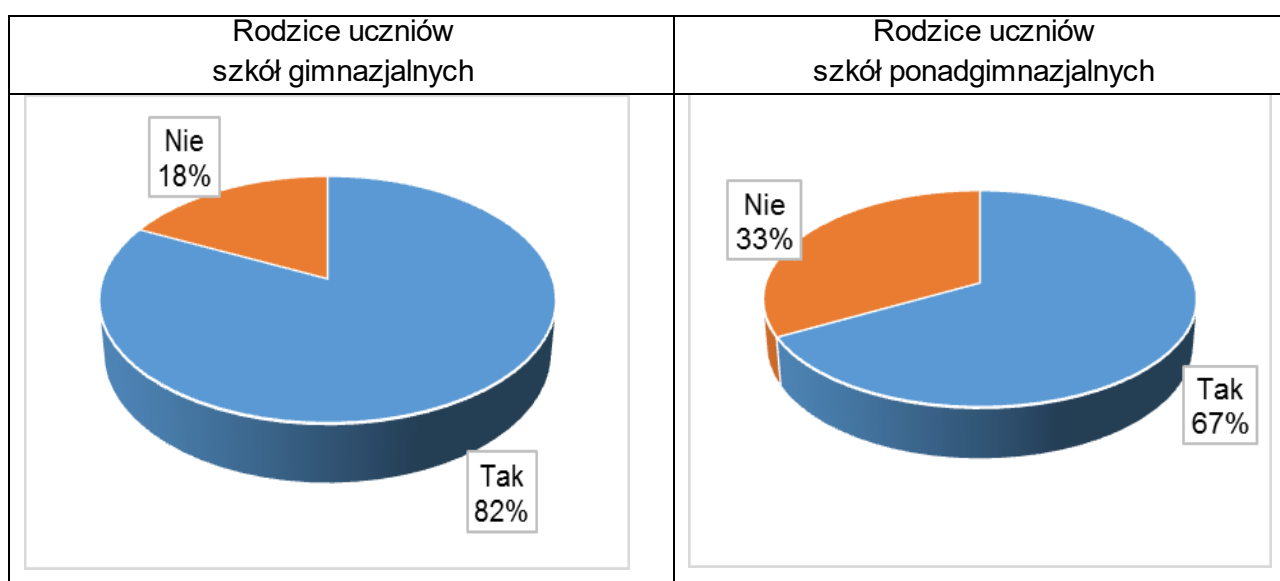
Rys.3.9. Pyt. 3 – Proszę Pana/Panią o przeczytanie poniższych zdań i ustosunkowanie się do nich zgodnie z prawdą.

Duża część ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych (45%) nie kontroluje e-maili przychodzących do dziecka (rysunek 3.10). Spośród tych rodziców, którzy kontrolują e-maile do dzieci, ponad połowa z nich robi to kilka razy w miesiącu. Jedynie 10% rodziców odpowiedziało, że robi to zawsze. Również większość ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych (64%) nie kontroluje e-maili przychodzących do dziecka (rysunek 3.10.). Spośród tych rodziców, którzy kontrolują e-maile do dzieci, połowa z nich robi to kilka razy w miesiącu. Jedynie 4 % rodziców odpowiedziało, że robi to zawsze.



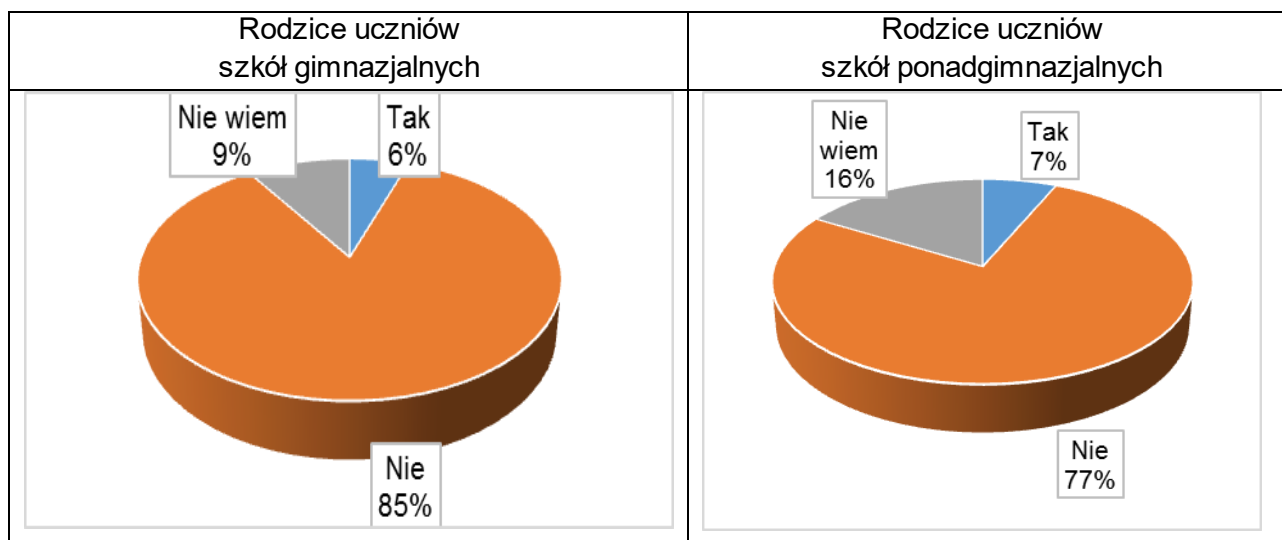
Rys. 3.10. Pyt. 4 – Czy kontroluje Pan/Pani e-maile przychodzące do dziecka?

Zdecydowana większość ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych wie z kim kontaktuje się jego dziecko przez Internet (rysunek 3.11). 9% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych nie wie, czy jego dziecko prowadzi bloga (rysunek 3.12). Z badania wynika, że większość nastolatków w gimnazjach (85%) nie prowadzi własnego bloga (a przynajmniej tak twierdzą ich rodzice).



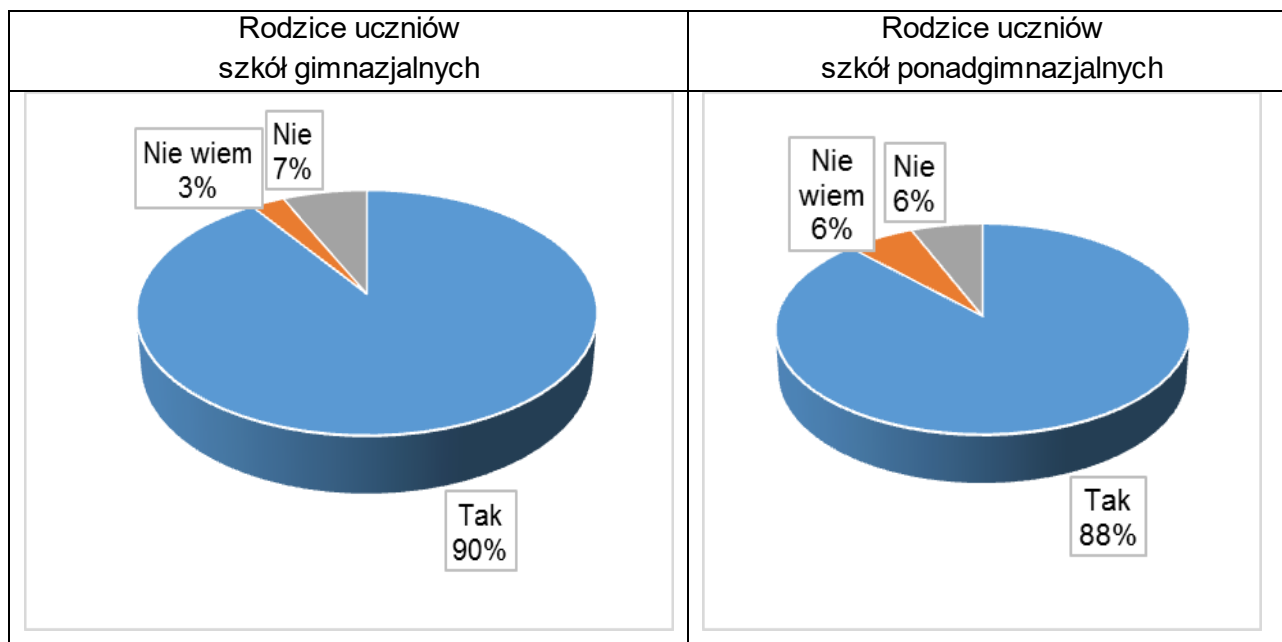
Rys. 3.11. Pyt. 5 – Czy wie Pan/Pani z kim dziecko komunikuje się przez Internet?

Także zdecydowana większość ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych wie z kim kontaktuje się jego dziecko przez Internet (rysunek 3.11). 16% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie wie, czy jego dziecko prowadzi bloga (rysunek 3.12). Z badania wynika, że większość nastolatków w szkołach ponadgimnazjalnych (77%) nie prowadzi własnego bloga (a przynajmniej tak twierdzą ich rodzice).

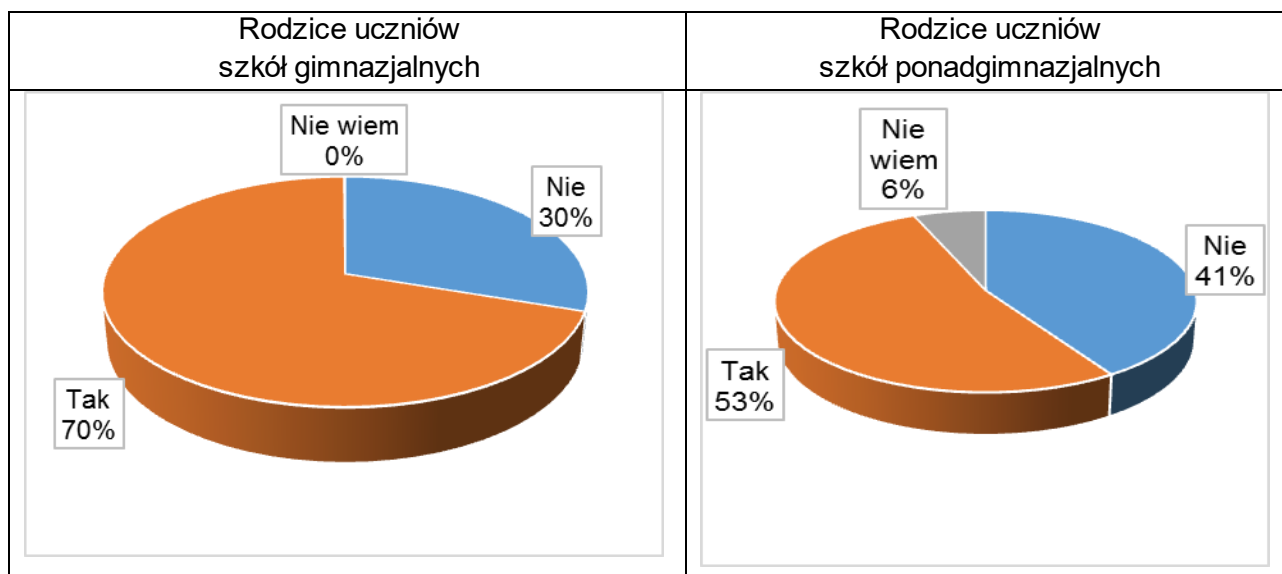


Rys. 3.12. Pyt. 6 – Czy Pańskie dziecko pisze swojego bloga?

Według rodziców uczniów szkół gimnazjalnych aż 90% dzieci posiada swój profil na portalach społecznościowych (rysunek 3.13), a 70% z nich dodało rodzica do swoich znajomych (rysunek 3.14). Natomiast według rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych 88% uczniów posiada swój profil na portalach społecznościowych (rysunek 3.13), a 53% z nich dodało rodzica do swoich znajomych (rysunek 3.14).

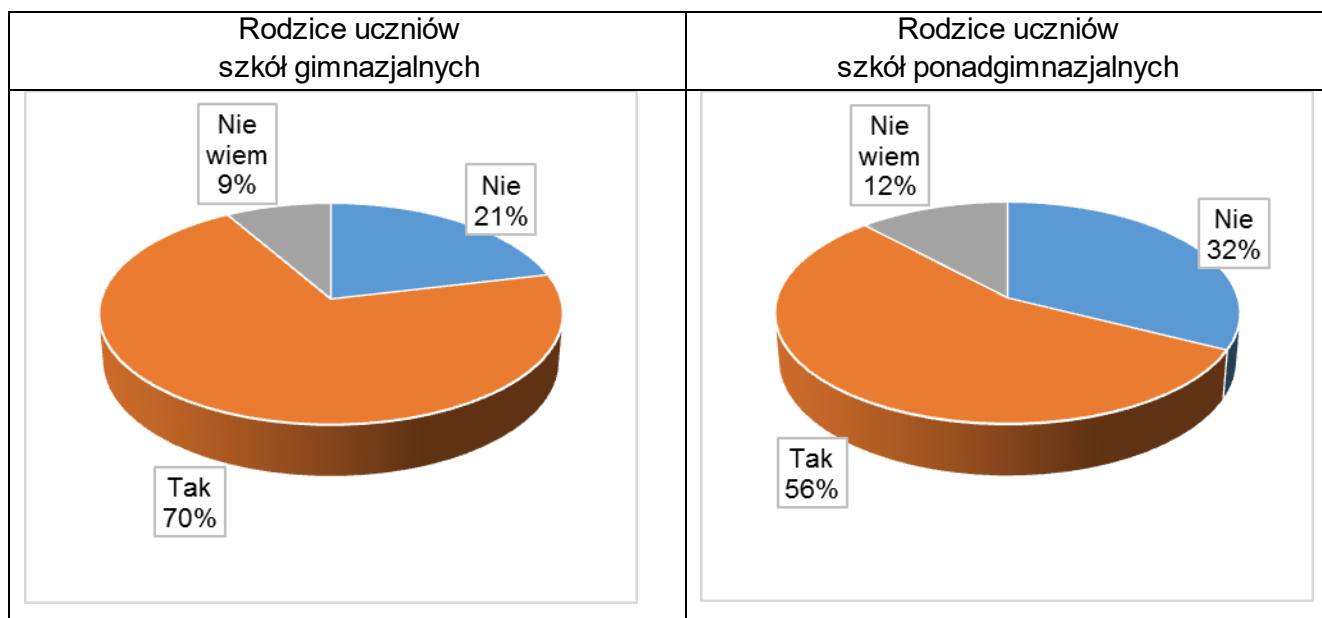


Rys. 3.13. Pyt. 7 – Czy Pańskie dziecko ma profil na portalu społecznościowym?



Rys. 3.14. Pyt. 7a – Czy jest Pan/Pani wśród jego znajomych?

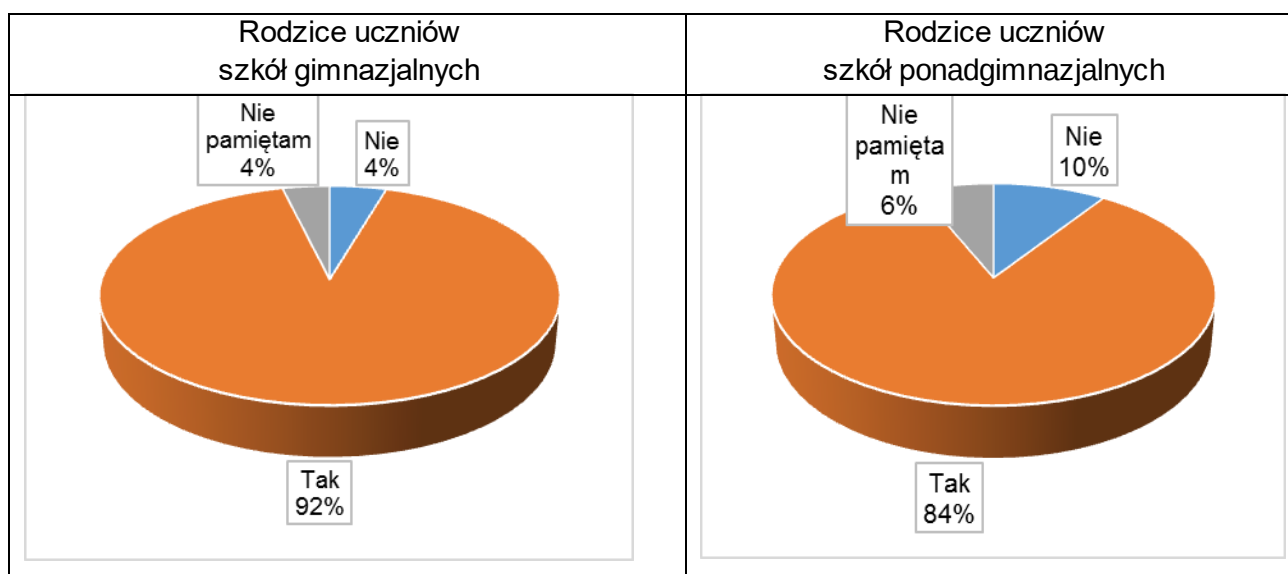
Według rodziców uczniów szkół gimnazjalnych 21% dzieci nie gra w gry komputerowe (rysunek 3.15), a 70% dzieci gra w gry na komputerze. 9% ankietowanych nie wie czy jego dziecko gra w gry komputerowe. Natomiast według rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych 32% dzieci nie gra w gry komputerowe (rysunek 3.15), a 56% dzieci gra w gry na komputerze. 12% ankietowanych nie wie czy jego dziecko gra w gry komputerowe.



Rys. 3.15. Pyt. 8 – Czy wie Pan/Pani czy dziecko gra w gry komputerowe?

4% ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych nie rozmawiało, również tyle samo nie pamięta czy rozmawiało ze swoimi dziećmi o zagrożeniach płynących z korzystania z Internetu (rysunek 3.16). Spośród osób, które rozmawiały z dziećmi o

zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu (1062 osoby) najczęściej poruszano temat kontaktu z obcymi (89%) oraz publikowania danych osobowych (83%) (rysunek 3.17.). Najrzadziej rozmawiano z dziećmi o hazardzie (38%) i przemocy werbalnej w Internecie (41%). Wśród innych tematów jakie poruszali rodzice uczniów szkół gimnazjalnych w rozmowach z dziećmi była najczęściej pornografia oraz brak anonimowości w Sieci.



Rys. 3.16. Pyt. 9 – Czy rozmawiał(a) Pan/Pani ze swoim dzieckiem o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu?

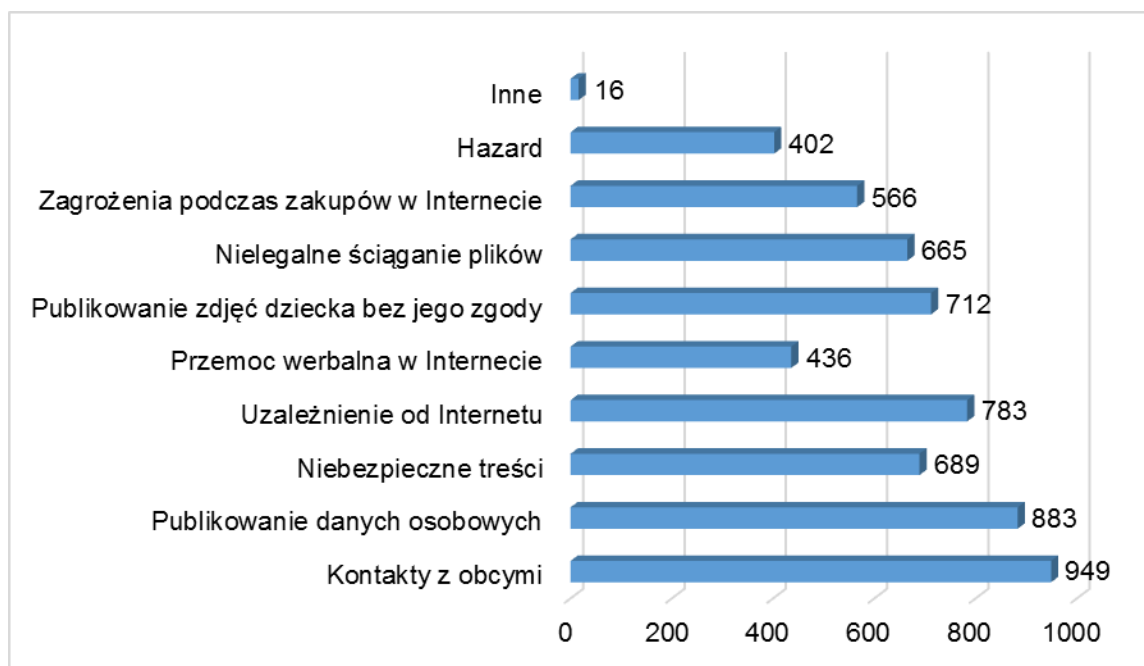
3.3. Rozmowy rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych ze swoimi dziećmi o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu

Z danych zawartych na rysunku 3.16. wynika, że 10% ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie rozmawiało, a 6% rodziców nie pamięta czy rozmawiało ze swoimi dziećmi o zagrożeniach płynących z korzystania z Internetu. Spośród osób, które rozmawiały z dziećmi o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu (takich rodziców było 938) najczęściej poruszano tematy związane z (rys. 3.18):

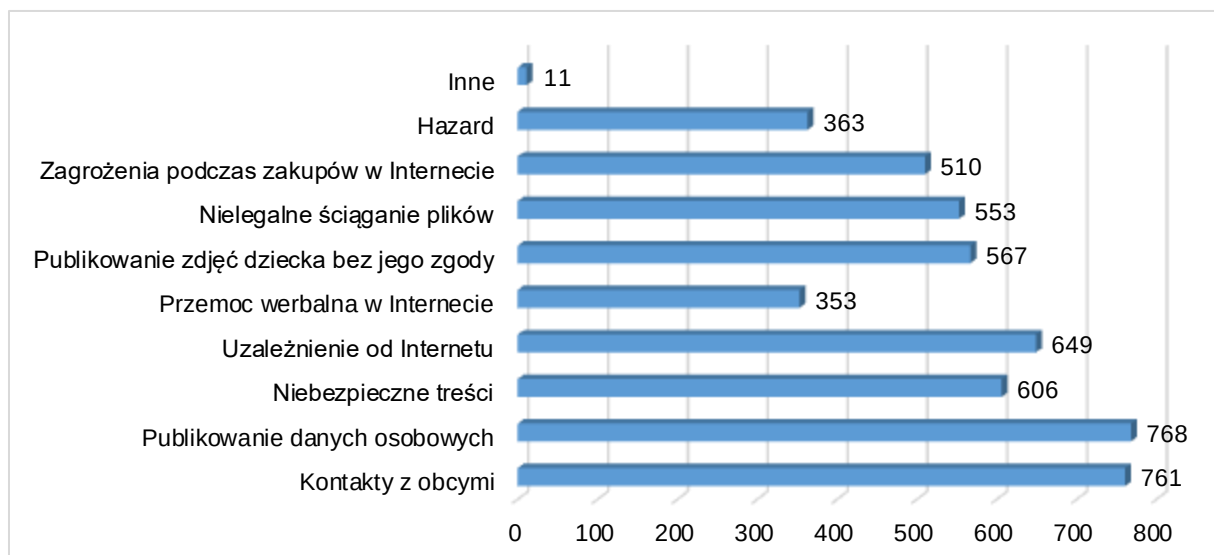
- publikowaniem danych osobowych (82%);
- kontaktami z obcymi (81%)
- z uzależnieniem od Internetu (69%).

Najrzadziej rozmawiano z dziećmi o hazardzie (39%) i przemocy werbalnej w Internecie (38%). Wśród innych tematów jakie poruszali rodzice w rozmowach z dziećmi

była najczęściej pornografia oraz zagrożenia związane z wirusami i programami szpiegowskimi.



Rys. 3.17. Rozmowy rodziców uczniów szkół gimnazjalnych ze swoimi dziećmi o zagrożeniach Pyt. 9a – O jakich zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu rozmawiał Pan/Pani z dzieckiem?

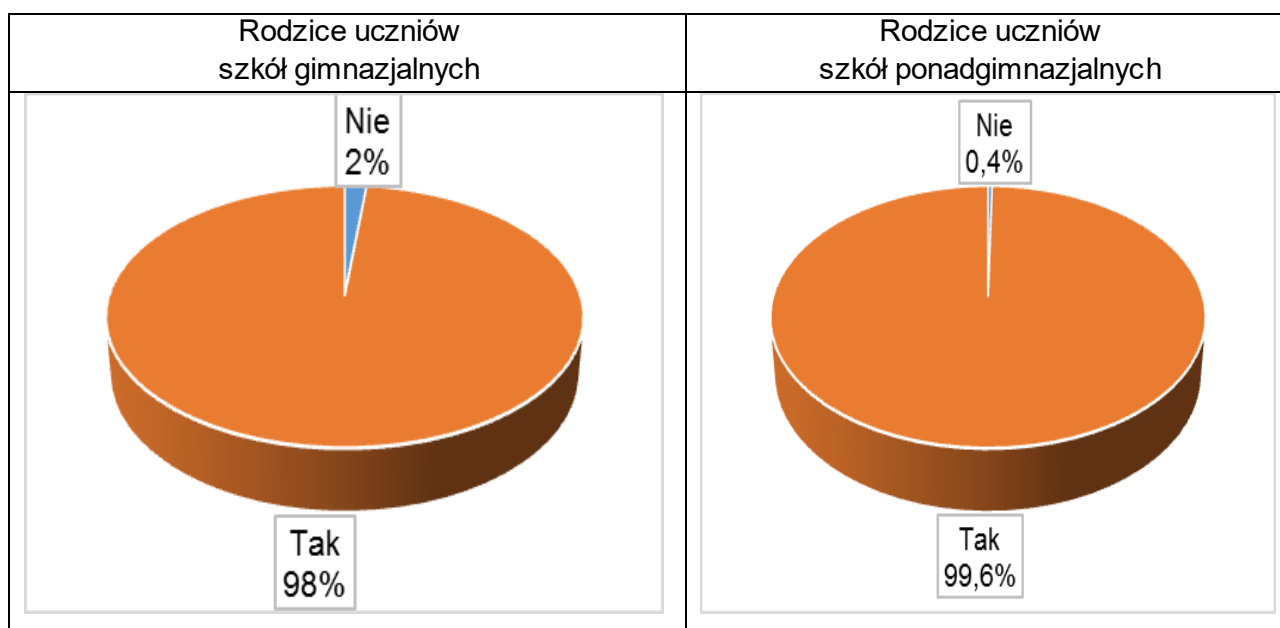


Rys. 3.18. Rozmowy rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych ze swoimi dziećmi o zagrożeniach Pyt. 10a. O jakich zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu rozmawiał Pan/Pani z dzieckiem?

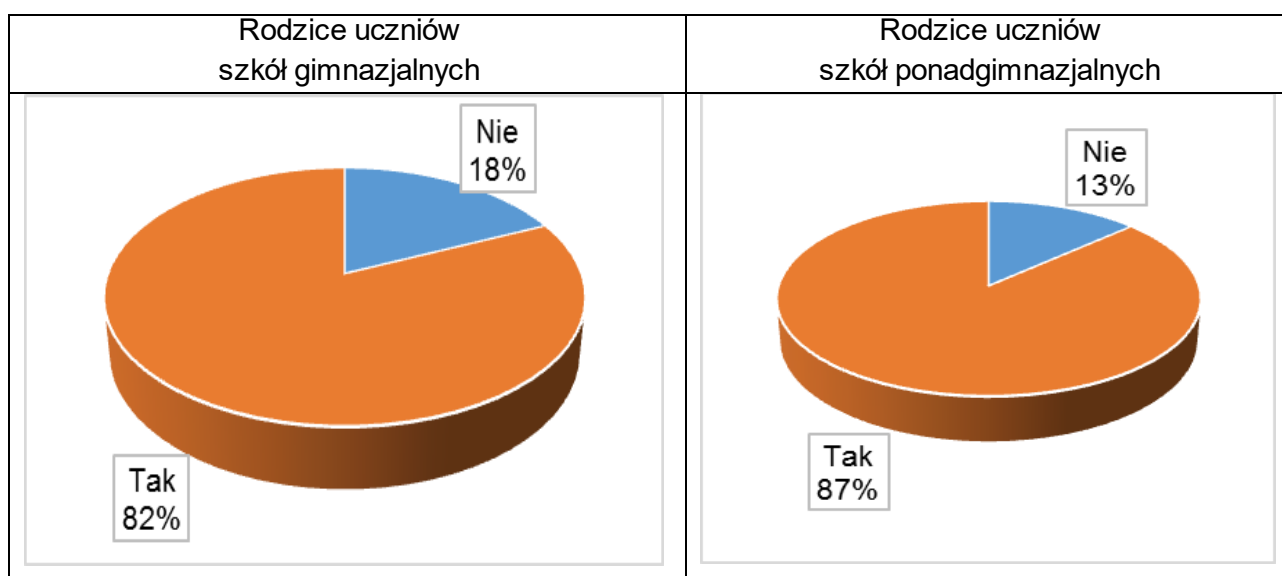
3.4. Telefon komórkowy użytkowany przez uczniów – posiadanie, kontrola aktywności, koszty użytkowania

Kolejne 8 pytań kwestionariusza dla rodziców dotyczyło korzystania przez dziecko z telefonów komórkowych. Z badań wynika, że 98% młodzieży gimnazjalnej posiada swój telefon komórkowy (smartfon) (rysunek 3.19), z czego 82% ma dostęp do Internetu w telefonie (rysunek 3.20). 36% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych przyznało, że w ogóle nie kontroluje tego co robią ich dzieci w Internecie korzystając z telefonu, a tylko 13% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych robi to zawsze (rysunek 3.21).

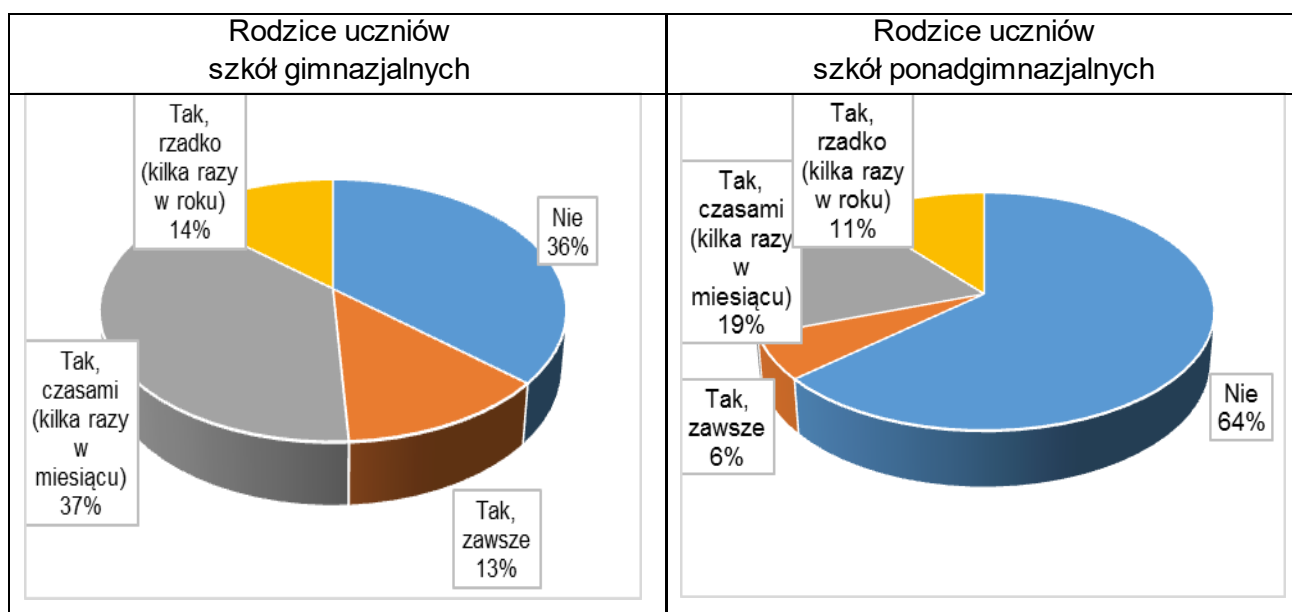
Z badań wynika, ponadto, że 99,6% młodzieży ponadgimnazjalnej posiada swój telefon komórkowy (smartfon) (rysunek 3.19), z czego 87% ma dostęp do Internetu w telefonie (rysunek 3.20). 64% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych przyznało, że w ogóle nie kontroluje tego co robią ich dzieci w Internecie korzystając z telefonu, a tylko 6% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to zawsze (rysunek 3.21).



Rys. 3.19. Pyt. 10 – Czy Pana/Pani dziecko ma swój telefon komórkowy/smartfona?



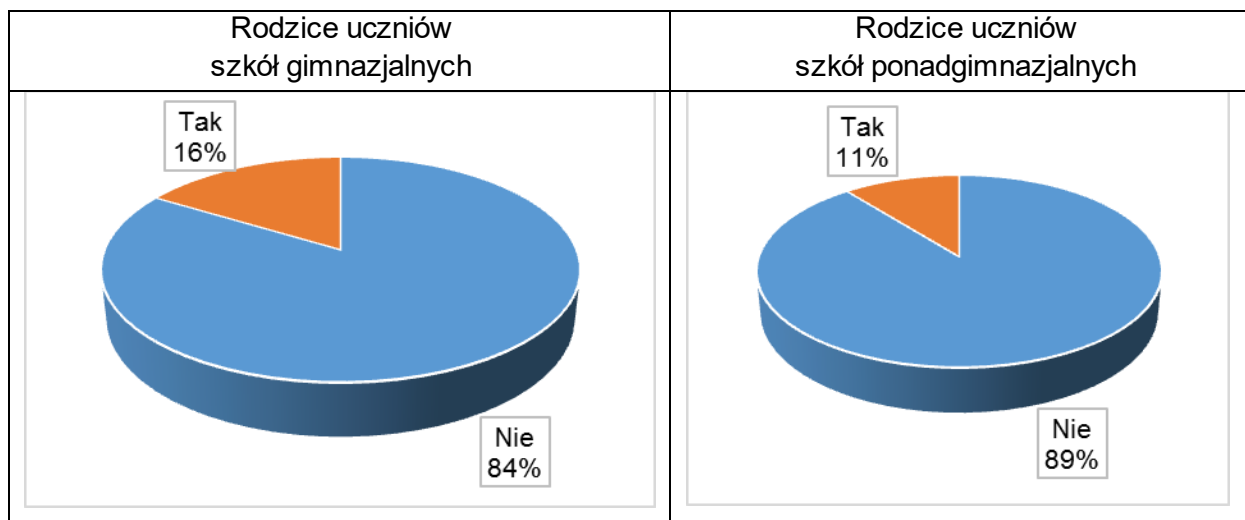
Rys. 2.20. Pyt. 11 – Czy Pana/Pani dziecko ma dostęp do Internetu przez telefon komórkowy/smartfon?



Rys. 3.21 Pyt. 12 – Czy kontroluje Pan/Pani aktywność internetową dziecka w telefonie komórkowym/smartfonie?

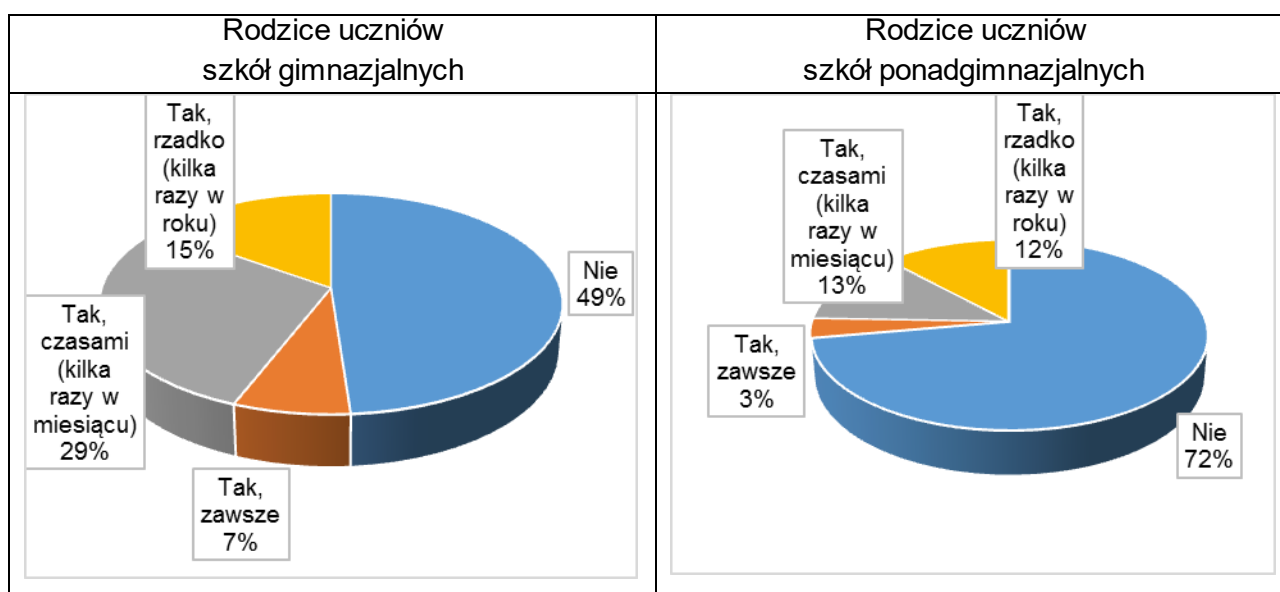
Mimo, że rodzice najczęściej nie kontrolują tego, co robią dzieci w Internecie korzystając z telefonu lub robią to rzadko, to w 84% dzieci rodziców uczniów szkół gimnazjalnych nie mają zainstalowanego filtra rodzicielskiego (rysunek 3.22). Również wiadomości tekstowe wysyłane oraz odbierane przez dzieci są zazwyczaj poza kontrolą

rodziców (rysunek 3.23). W 64 % przypadków rodzice młodzieży gimnazjalnej robią to bardzo rzadko lub nie robią tego w ogóle.



Rys. 3.22. Pyt. 13 – Czy telefon posiadany przez Pana/Pani dziecko ma zainstalowany filtr rodzicielski zabezpieczający przed dostępem do niebezpiecznych treści?

Podobnie rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych najczęściej nie kontrolują tego, co robią ich dzieci w Internecie korzystając z telefonu lub robią to rzadko, to w 89% telefonów dzieci nie mają zainstalowanego filtra rodzicielskiego (rysunek 3.22.). Również wiadomości tekstowe wysyłane oraz odbierane przez dzieci są zazwyczaj poza kontrolą rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych (rysunek 2.23.). W 84 % przypadków rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych robią to bardzo rzadko lub nie robią tego w ogóle.



Rys. 3.23. Pyt. 14 – Czy kontroluje Pan/Pani smsy przychodzące do dziecka?

Uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są coraz lepiej wyposażeni w różnego rodzaju telefony komórkowe, najczęściej są to smartfony z dostępem do Internetu.

Z badań wynika, że średni koszt zakupu telefonu dziecka będącego uczniem szkoły gimnazjalnej wyniósł 467 zł, a średni koszt korzystania z telefonu przez młodzież gimnazjalną wyniósł 29,8 zł, jednakże najwyższy rachunek wyniósł średnio 41,1 zł. Najwyższy rachunek w badanej grupie w ostatnim roku przed badaniem wyniósł 330 zł.

Dla porównania średni koszt zakupu telefonu dziecka będącego uczniem szkoły ponadgimnazjalnej wyniósł około 678 zł, przy czym najczęściej telefon kosztował od 300-500 zł (tak powiedziało około 30% rodziców, którzy pamiętali cenę zakupu telefonu swojego dziecka). Najwyższa cena telefonu dla dziecka podana przez rodzica wynosiła 4000 zł.

Średni miesięczny koszt korzystania z telefonu przez młodzież ponadgimnazjalną wyniósł 38,8 zł, jednakże najwyższy miesięczny rachunek z ostatniego roku wyniósł średnio 71,9 zł. Najwyższy rachunek za użytkowanie telefonu w badanej grupie w ostatnim roku przed badaniem wyniósł 2000 zł. Natomiast najczęściej miesięczny rachunek za telefon wynosił około 20-30 zł (tak twierdziło 35% rodziców pamiętających miesięczny koszt telefonu dziecka).

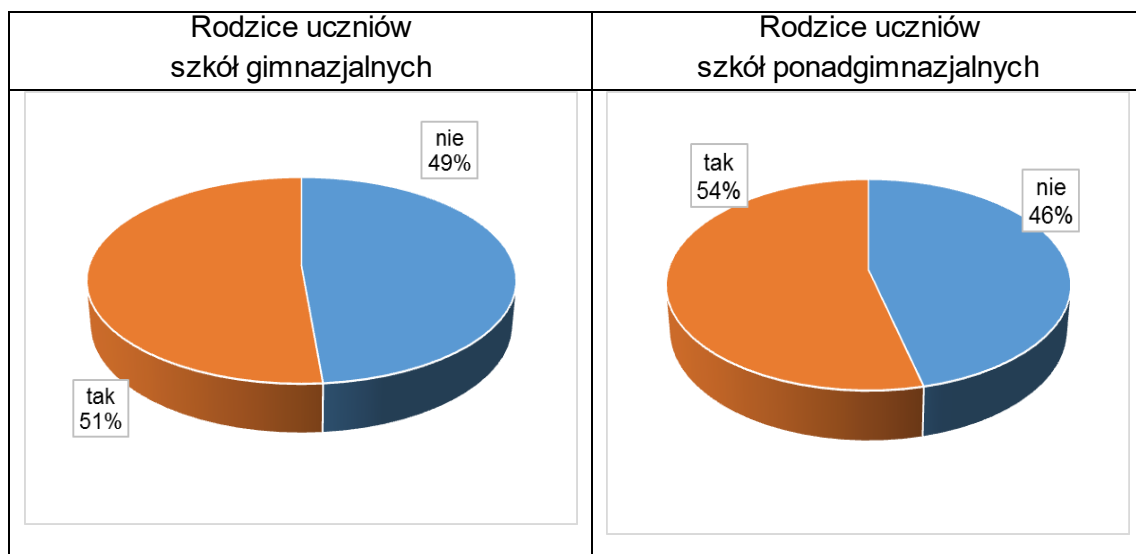
3.5. Internet w domu – posiadanie, koszty użytkowania i czas przebywania rodzica na Internecie

Możliwość posiadania i korzystania z Internetu w domu generuje koszty – średni miesięczny koszt korzystania z Internetu w domu w badanej grupie rodziców uczniów szkół gimnazjalnych wyniósł 53,7 zł, natomiast średni miesięczny koszt korzystania z Internetu w domu podany w badanej grupie rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych wyniósł 57,3 zł.

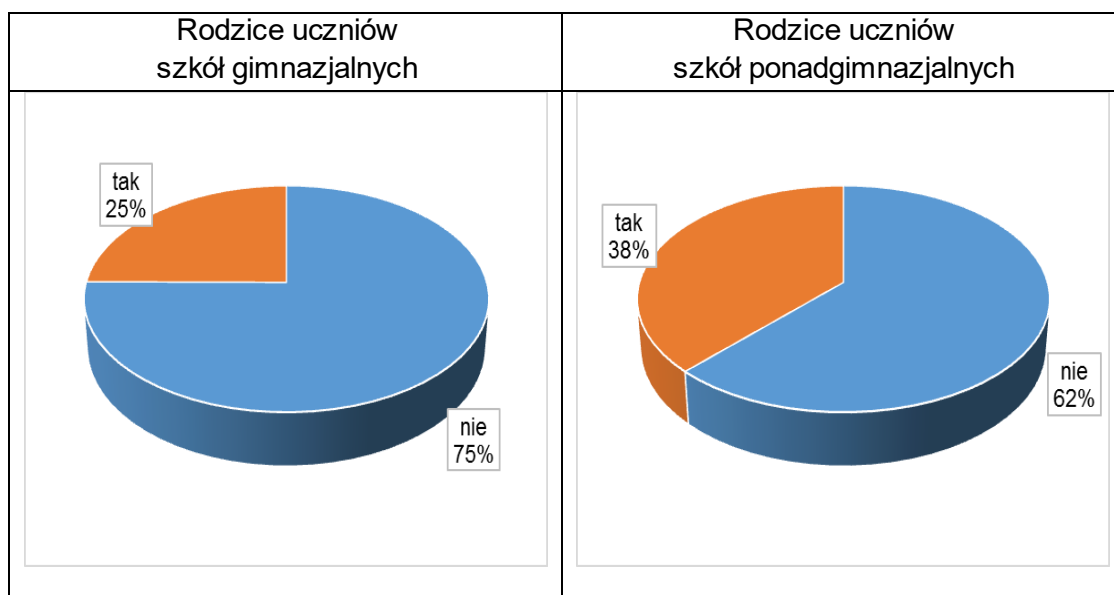
Kolejne 2 pytania ankiety dla rodziców dotyczyły korzystania z komputera (i/lub Internetu) przez samych ankietowanych rodziców. Średnio przed komputerem ankietowani rodzice uczniów szkół gimnazjalnych spędzają 4 godz. i 20 minut dziennie, z czego średnio przez 1,5 godziny nie jest związane z pracą, natomiast rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych średnio przed komputerem spędzają 4 godz. i 55 minut dziennie, z czego średnio przez około 2 godziny nie jest związane z pracą.

Na zakończenie zapytano ankietowanych rodziców czy chcieliby znać wyniki prowadzonych badań i ponad połowa rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i 54% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych odpowiedziała tak – rys. 3.24, a co czwarty

rodzic ucznia szkoły gimnazjalnej i 38% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych chciałoby uczestniczyć w zebraniu i zajęciach poświęconych tematyce norm i patologicznemu korzystaniu z Internetu oraz zajęciach poświęconych hazardowi – rys. 3.25.



Rys. 3.24.. - Pyt. 21. Czy chciałby Pan/Pani znać wyniki z tych badań?



Rys. 3.25. Pyt. 21a. Czy chciałby Pan/Pani uczestniczyć w dyskusji w trakcie wywiadówki poświęconej tematyce norm i patologicznemu korzystaniu z Internetu?

Rozdział. IV. Technologie informacyjno-komunikacyjne szanse i zagrożenia

Intensywny postęp technologiczny, zaawansowany rozwój nauki i nowe technologie informacyjno-komunikacyjne mają coraz większe znaczenie dla współczesnych zjawisk społecznych i ekonomicznych. Gwałtownie rośnie liczba użytkowników Internetu, rosną zasoby WWW i nieograniczone możliwości zastosowania nowoczesnych środków informacyjno-komunikacyjnych w wielu dziedzinach życia i działalności gospodarczych (np. w medycynie, w administracji, w policji, w biznesie, w edukacji). TIK to m.in. komputery, tablety, telefony komórkowe i smartfony, szczególnie te z dostępem do Internetu, które stałą się ważnym narzędziem zdobywania informacji, nauki, pracy i rozrywki. Internet jest nieocenionym źródłem wiedzy i środkiem wymiany handlowej, błyskawicznej komunikacji, oraz źródłem życia towarzyskiego i kulturalnego. Ponadto jedną z nieocenionych możliwości TIK jest Internet mobilny (czyli dostęp do Internetu przez przenośne urządzenia, głównie telefony komórkowe czy tablety), który pozwala używać sieci w przestrzeni publicznej, w kawiarniach, restauracjach, kinach, w samochodzie i środkach transportu publicznego, a także w szkole lub na uczelni oraz w miejscu pracy. Coraz częściej dostępne są publiczne punkty dostępowe bezprzewodowej sieci wifi (tzw. hotspoty), dzięki którym z Internetu na urządzeniach mobilnych można (zazwyczaj bezpłatnie) korzystać na uczelniach, w kawiarniach, urzędach, w różnego rodzaju punktach informacyjnych.

Trudno wyobrazić sobie dzień współczesnego człowieka bez tych udogodnień technologicznych. Można twierdzić, że nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) są narzędziem prowadzącym do zmniejszenia nierówności społecznych i zwiększenia szans osób wykluczonych.

Według raportu Global Digital Statistics 2015 ze stycznia 2015 roku dostęp do Internetu posiadało 42% ogółu ludności na świecie, 68% Europejczyków regularnie korzysta z Internetu (w Polsce 67% ogółu populacji ma dostęp do Internetu). Aktywnymi użytkownikami sieci społecznościowych było 29% ogółu populacji na świecie (w Polsce 34%) przy czym 23% ludności na świecie wykorzystuje urządzenia mobilne do przebywania w sieciach społecznościowych (telefony komórkowe) – w Polsce 24%. Prawie 1,366 mld. osób na świecie jest użytkownikami Facebooka z czego 83% jego użytkowników ma dostęp do sieci społecznościowej za pomocą urządzeń mobilnych. Gwałtownie rośnie liczba użytkowników messenger services and chat apps (w styczniu 2015 roku ilość aktywnych użytkowników wynosiła odpowiednio WhatsApp – 600 mln, WeChat – 468 mln, Facebook Messenger – 500 mln, Viber – 209 mln, SnapChat – 100

mln). Penetracja sieci telefonii komórkowej sięgała w styczniu 2015 roku 51% ogółu ludności na świecie (132% ludności w Europie i 147% ludności Polski). Z danych Komisji Europejskiej wynika, że jeden na czterech Europejczyków jeszcze nigdy z Internetu nie korzystał. Ponadto konsumenci i przedsiębiorstwa szybko przestawiają się na usługi mobilne. Popularność mobilnego Internetu wzrosła o 62% osiągając 217 mln abonamentów mobilnych sieci szerokopasmowych.

TIK są wszechobecne w życiu adolescentów już od najmłodszych lat ich życia. Poniżej przedstawiono szanse i zagrożenia jakie niosą technologie informacyjno-komunikacyjne wykorzystywane przez młodzież. Należy jednak mieć na uwadze to, że nie same instrumenty TIK, lecz sposób ich stosowania i poziom dopasowania do potrzeb rozwojowych dzieci i młodzieży decyduje o ich korzystnym lub niekorzystnym wpływie. (Pyżalski, 2014).

Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne to **zagrożenia** wynikające z niewłaściwego i dysfunkcyjnego sposobu korzystania z nich, o czym traktują przeprowadzone badania (a zatem problemowe korzystanie z Internetu, telefonu komórkowego, hazard i nadużywanie gier komputerowych). We współczesnych czasach to smartfony stały się małymi komputerami, dzięki którym można robić zdjęć, kręcić filmy, korzystać z nawigacji satelitarnej, przebywać w Internecie, a przede wszystkim korzystać z różnego rodzaju aplikacji.

Łatwiejszy i coraz bardziej powszechniejszy dostęp do Internetu sprawia, że dzieci i młodzież częściej oglądają treści o charakterze seksualnym i otrzymują wiadomości o takim charakterze. Ludzie młodzi lubią publikować i poddawać ocenie swoje zdjęcia. Prowadzi to do coraz większej powszechności sekstingu, czyli nagrywania i rozsyłania przez telefon swoich zdjęć i filmów o charakterze erotycznym. Możliwość szybkiego rejestrowania i przesyłania zdjęć i filmów przyczynia się także do powstawania i rozwoju nowych form agresji elektronicznej. Ciągła dostępność mobilnego Internetu może sprzyjać także rozwojowi uzależnień związanych z korzystaniem z sieci (Wojtasik Ł., 2014)

Ale z drugiej strony nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne to także ogromne **szanse** dla rozwoju emocjonalnego, społecznego i fizycznego dzieci, a także szanse pozwalające na odniesienie sukcesu nie tylko edukacyjnego w dzieciństwie, ale intelektualnego sukcesu jako takiego. TIK mają niezwykle duży potencjał dla rozwoju poznawczego dzieci i młodzieży, a zatem powinny być ważnym narzędziem procesu ich kształcenia (Pyżalski J., Klichowski M., Przybyła M. 2014).

Aplikacje mobilne

Smartfony stały się małymi komputerami, dzięki którym można robić zdjęcia, kręcić filmy, korzystać z nawigacji satelitarnej, przebywać w Internecie, a przede wszystkim korzystać z różnego rodzaju aplikacji.

Aplikacje mobilne to oprogramowanie na urządzenia przenośne, którego jedną z głównych zalet jest łatwość instalacji i obsługi. Na rynku dostępnych jest wiele darmowych aplikacji, które po zainstalowaniu mogą zamienić się w urządzenia pomiarowe, czujniki, rejestratory, pozwalają na dostęp do aktualnych wiadomości, rozkładów jazdy, prognoz pogody lub słowników języków obcych, pomagają w procesie uczenia się języków obcych (np. aplikacja Anki; Duolingo) czy też innych przedmiotów (np. Ortografika; Polimaty; Scifun; SuperMemo World; Graphing Calculator by Mathlab) czy zapamiętywania wiedzy (Warzecha, 2016). Są też takie, które pomagają rodzicom filtrować nieodpowiednie treści lub ograniczyć niektóre funkcje urządzeń mobilnych.

Ilość dostępnych aplikacji stale się poszerza, a możliwości ich tworzenia są praktycznie nieograniczone. Twórcy aplikacji dostrzegli ogromny potencjał rynkowy w ofercie aplikacji skierowanych do dzieci. Wyniki badań europejskiego projektu „Net Children Go Mobile” pokazują, że wśród przebadanych w projekcie na terenie sześciu krajów europejskich dzieci, 21% w wieku 9–16 lat ściąga na co dzień darmowe aplikacje, a 2% je kupuje (Mascheroni, Ólafsson, 2014). Według badań przeprowadzonych przez Research.NK w grupie 402 polskich rodziców dzieci w wieku 1–10 lat połowa badanych przyznaje, że ich dzieci aktywnie korzystają z aplikacji mobilnych, a co piąte z nich samodzielnie je instaluje. Dzieci i młodzież szczególnie lubią aplikacje pozwalające na granie, dostęp do portali społecznościowych i muzyki (Wrzesień-Gandolfo A., 2014)

E-learning i M-learning

Rozwój TIK spowodował pojawienie się nowoczesnych form nauczania w postaci form kształcenia na odległość - e-learningu i m-learningu, mogące zwiększyć przewagę konkurencyjną szkół (Behera K. 2013; Hojnacki L. i wsp. 2013; Lubina E. 2007). Formy kształcenia na odległość muszą być dostosowane do potrzeb użytkownika, jego lokalizacji geograficznej oraz poziomu posiadanej wiedzy. M-learning staje się coraz bardziej popularny ze względu na niskie koszty i coraz większą wielofunkcyjność telefonów komórkowych (za ich pomocą można uczyć szybciej, efektywniej dostarczyć treści edukacyjne w każde miejsce z dostępem do Internetu, gdzie aktualnie przebywa uczeń), co może się przyczynić do wyrównywania szans w dostępie do edukacji.

Gry komputerowe i gry online zagrożenia i potencjał edukacyjny

Gry komputerowe czy gry online to jedne z popularnych aktywności dzieci i młodzieży na komputerze. Współczesna oferta różnych gier jest ogromna zaczynając od stosunkowo prostych do niezwykle rozbudowanych.

Z grami związanych jest wiele zagrożeń (konstrukcja gry online zazwyczaj nie mającej początku ani końca sprawia, że gracz zachęcany jest, do tego aby ciągle poprawiać swój wynik, a to powoduje wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze, ponadto wiele gier zawiera sceny pełne przemocy, agresji, seksu, wulgarного języka). Jednakże jak wynika z literatury przedmiotu wiele z nich jest bezpieczną i wartościową rozrywką, a nawet niesie ze sobą walor edukacyjny czy wychowawczy.

Na rynku dostępne są liczne edukacyjne gry komputerowe oraz najczęściej niekomercyjne gry stosowane w tyflodydaktyce – nauczaniu osób niewidomych i niedowidzących, surdodydaktyce – nauczaniu osób niesłyszących i niedosłyszących. Gry, o czym rzadko podaje się informacje, pozytywnie wpływają na rozwój intelektualny i manualny graczy, ponadto stosowane są m.in. w medycynie i rehabilitacji (np. dzieci po chemioterapii) – (na podstawie Surdyk A, 2008).

Przykładowo, wiele gier strategicznych wymaga zaawansowanego planowania i opracowywania taktyki, stanowiąc wybitnie intelektualną rozrywkę. Dodatkowo wiele gier może przekazywać wiedzę dzięki temu, że ich fabuła osadzona jest w konkretnych realiach, np. historycznych. Również i typowe gry akcji mogą wyrabiać zręczność, refleks i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Zwolennicy gier podnoszą często argument, że jest to rozrywka dużo bardziej rozwijająca niż np. oglądanie telewizji, gdyż wymaga aktywnego uczestnictwa, w przeciwieństwie do biernego odbierania treści. Przyznając rację tym argumentom, należy jednak zauważyć, że z tych samych powodów jest to rozrywka dużo bardziej wciągająca, co może przełożyć się na nadużywanie gier online (Wójcik Sz., 2014), a w konsekwencji na uzależnienie od gier. Jednakże jak podają zwolennicy gier komputerowych człowiek może uzależnić się od wielu rzeczy: różnego rodzaju używek, hazardu, robieniu zakupów, a także od Internetu czy gier komputerowych. Jednakże we wszystkim, należy zachować należyty umiar, a w przypadku nieletnich przede wszystkim na rodzicach spoczywa obowiązek monitorowania wykorzystywanie przez nich TIK, nie wspominając o zapewnieniu więzi rodzinnych i miłości rodzicielskiej. Z drugiej strony sami producenci, dystrybutorzy i media zbyt nie reklamują gier edukacyjnych gdyż nie są to głośne i atrakcyjne produkcje, na których można zarobić krocie (Surdyk A, 2008). Z danych wynika, że w najpopularniejszej dziś grze „World of

Warcraft uczestniczy za pośrednictwem Internetu 7 mln zawodników. Gry sieciowe to globalna zabawa w cyberprzestrzeni oraz całkiem realny biznes (Filiciak M, 2006, 2010, 2015).

Użytkownicy gier komputerowych a w szczególności rodzice przed zakupem danej gry dla swoich dzieci mają możliwość sprawdzenia danej gry, gdyż na rynku dostępny jest „System oceny treści PEGI” gdzie każdy użytkownik tego systemu, może sprawdzić dla kogo przeznaczona jest gra i co jest jej fabułą.

W dobie wszechobecnego Internetu i TIK należy mieć na uwadze to, że zastosowanie gier w trakcie zajęć nie tylko wpływa na ich atrakcyjność, ale i również na wzrost zainteresowania uczniów danym zagadnieniem oraz na rozbudzanie ich ciekawości poznawczej. To także dobra okazja do tego, aby nauczyciel wskazywał, iż wykorzystanie gier jest sposobem pozyskiwania nowej wiedzy i umiejętności przy wykorzystaniu nowych technologii (Polcyn S., 2015).

Kontrola rodzicielska w urządzeniach mobilnych

Kontrola rodzicielska w urządzeniach mobilnych obejmuje zabezpieczenia wynikające z funkcji tych urządzeń. Dzięki programowi bezpieczeństwa, w który wyposażone są tablety, smartfony oraz moduły GPS rodzic może kontrolować aktualne miejsce pobytu dziecka, odnaleźć zgubiony lub skradziony sprzęt. Ponadto program bezpieczeństwa umożliwia ograniczenie dostępu do wybranych programów, tak by dziecko miało dostęp np. wyłącznie do gier i aplikacji dla dzieci. Możliwe jest też np. poszerzenie dostępu do aplikacji społecznościowych, przy zablokowanym dostępie do przeglądarki www. W sytuacji, kiedy dziecko korzysta z tabletu czy smartfonu, powinny być na nich włączone funkcje kontroli rodzicielskiej.

Na zakończenie należy powiedzieć, że we współczesnych czasach ważne jest monitorowanie wykorzystywania nowoczesnych środków komunikacji w populacjach najbardziej zagrożonych (czyli w szczególności wśród ludzi młodych, którzy najczęściej wiele godzin dziennie spędzają rozmawiając przez telefon komórkowy czy wykorzystując telefon do przesiadywania w Internecie, grania w gry, czy też surfowania po portalach społecznościowych). Nauczenie młodzieży prawidłowego i efektywnego wykorzystywania TIK to jedno z podstawowych zadań współczesnego procesu edukacji. Konieczna jest edukacja zarówno młodzieży jak i ich rodziców oraz opiekunów, aby komputer i telefon komórkowy, w szczególności z dostępem do Internetu mógł spełniać swoją pożyteczną rolę, a dostępne coraz liczniej różnego rodzaju aplikacje i programy komputerowe pozwalały poszerzać wiedzę i ułatwiać funkcjonowanie młodzieży we współczesnym świecie.

Wnioski

We współczesnych czasach dynamiczny rozwój technik komputerowych i telekomunikacyjnych, gwałtowny postęp technologiczny na rynku powoduje, że komputery, telefony komórkowe, Internet stały się integralną częścią świata. Internet to forma rozrywki dla młodego pokolenia, umożliwia dostęp do ogromnych zasobów informacji, pozwala na komunikację ludzi z różnych miejsc na świecie w tym samym czasie, pozwala załatwić wiele spraw nie wychodząc z domu. Ich obecność ułatwia nam życie, ale z drugiej strony przynosi także zagrożenia, które dopiero poznamy (Goetz, 2015).

Początek XXI wieku to „era nowych uzależnień”. Coraz bardziej powszechne zaczęły być nie tylko uzależnienia od substancji psychoaktywnych (alkoholu, nikotyny, leków, narkotyków i dopalaczy), ale również inne uzależnienia, które nazywamy behawioralnymi lub też uzależnieniami od czynności (typu: granie w gry komputerowe, przebywanie w Internecie, pracobolizm, zakupoholizm, seksoholizm, uczestnictwo w grach o charakterze losowym – czyli hazard). Pojawiają się nowe rodzaje zachowań problemowych występujących wśród dzieci i młodzieży m.in. lobbing i cyberbullying, stosowanie drastycznych diet czy przejadanie się, prostytutka nieletnich i zjawisko tzw. sponsoringu, agresja i przemoc elektroniczna, problemowe korzystanie z mediów: Internetu, portali społecznościowych, telefonu komórkowego (Jarczyńska, 2014).

Jak wskazują inne badania, rozpoczęcie nauki w gimnazjum stanowi istotną granicę w życiu młodego człowieka – zmiana otoczenia i pragnienie zdobycia w nowej szkole aprobaty rówieśników sprzyja m.in. podejmowaniu zachowań ryzykownych.

Podczas prowadzonych badań własnych kierownika niniejszego raportu w latach 2013-2015, w szkołach na terenie województwa śląskiego odnośnie posiadania i wykorzystywania nowoczesnych środków komunikacji przez młodzież, wielu nauczycieli zwracało uwagę na pojawiające się problemy z niewłaściwym wykorzystywaniem telefonów komórkowych przez młodzież, nagminnym robieniem zdjęć w szkole i umieszczaniem ich na portalach społecznościowych, używaniem telefonów mimo szkolnego zakazu, wielogodzinnym przebywaniem uczniów na komputerze, graniem uczniów często równocześnie z kilkoma osobami z klasy czy ze znajomymi w miejscu zamieszkania w gry online (badania opisane: Warzecha 2015, 2016).

Powyższe uwagi i spostrzeżenia nauczycieli stały się inspiracją do zaplanowania i przeprowadzenia opisanych w niniejszym raporcie badań, gdyż wydaje się, że problemy związane z użytkowaniem nowych mediów nie są jeszcze dogłębnie i dokładnie zbadane szczególnie wśród uczniów szkół województwa śląskiego. Gwałtowny postęp technologiczny oraz bardzo łatwy dostęp do urządzeń mobilnych typu: telefon komórkowych, smartfon, tablet, laptop coraz częściej z dostępem do Internetu powoduje, że młodzież jest zagubiona – „zafascynowana i pochłonięta światem wirtualnym” i nie potrafi właściwie korzystać z nowinek technologicznych.

Planowane badania miały również na celu sprawdzenie wiedzy na temat nowoczesnych środków komunikacji rodziców i opiekunów badanych dzieci. Liczne publikacje wskazują na to, że to rodzice poprzez swoją niedostateczną wiedzę na temat świata online (Musiał 2013) oraz wadliwą czy niedostosowaną do potrzeb kontrolę rodzicielską wpływają na zmniejszenie bezpieczeństwa młodzieży w świecie wirtualnym oraz patologiczne zachowania w tym obszarze (Krzyżak-Szymańska 2013). Jeżeli rodzic aktywnie uczestniczy w procesie wychowania swojego dziecka, to powinien zwrócić szczególną uwagę i przyjrzeć się ile czasu jego dziecko korzysta z Internetu i do czego go wykorzystuje, co robi na telefonie komórkowym.

Wynikiem prowadzonych badań było stworzenie stosownego narzędzia do opisu zjawiska nałogów behawioralnych (problemowego używania Internetu i telefonu komórkowego, grania w gry komputerowe czy hazardowe) wśród młodzieży, a także pogłębienie wiedzy na temat kontroli rodzicielskiej (z wykorzystaniem kwestionariusza do badania rodziców).

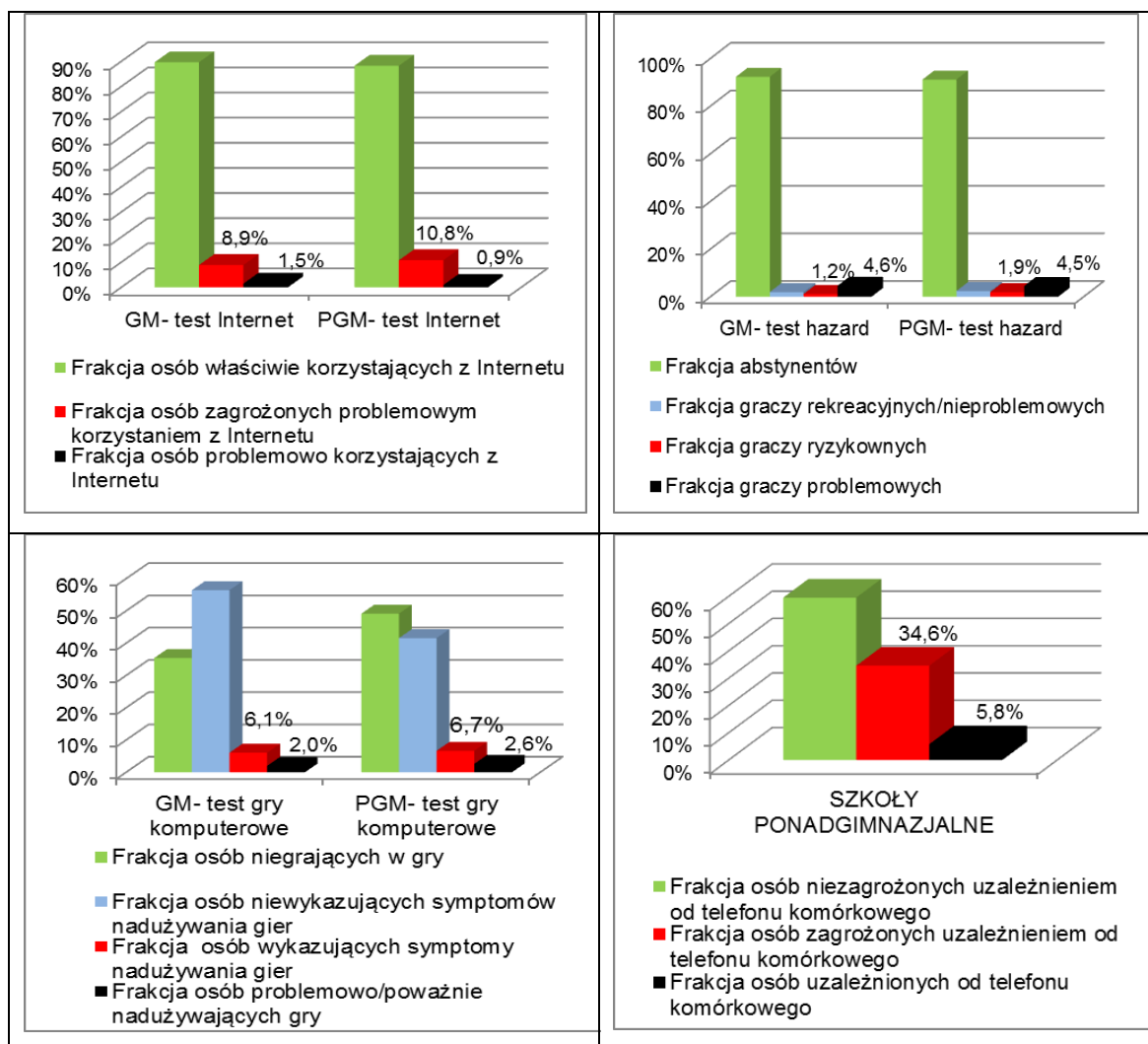
W wyniku przeprowadzonych badań przebadano w 48 wylosowanych szkołach na terenie województwa śląskiego kwestionariuszem dla uczniów - 2669 uczniów i kwestionariuszem dla rodziców - 2281 rodziców (tylu rodziców prawidłowo wypełniło ankietę papierową).

Głównym celem prowadzonych badań było oszacowanie odsetka młodzieży województwa śląskiego problemowo korzystającej z Internetu i zagrożonej problemowym korzystaniem z Internetu oraz hazardu (sposób doboru próby i jej liczebność pozwolił nie tylko na obliczenie frakcji w próbie, ale również na oszacowanie frakcji w badanej populacji uczniów szkół województwa śląskiego) oraz charakterystyka zjawiska patologicznego używania Internetu i aktywności hazardowej młodzieży - uwzględniająca aspekty

społeczne, psychologiczne, ekonomiczne na terenie województwa śląskiego. Celem badań była również analiza aktywności internetowej młodzieży wykazywanej w Sieci w podziale na płeć i wiek, a także określenie deficytów w zakresie kontroli rodzicielskiej w obrębie korzystania przez młodzież z Internetu. Pozyskanie informacji o tym, jak w rzeczywistości wygląda kontrola rodzicielska w zakresie przebywania dziecka w wirtualnym świecie (czy rodzice w ogóle wiedzą co ich dziecko robi w sieci i ile czasu spędza przed komputerem, czy gra w gry online i z kim, czy przebywa na portalach społecznościowych i z kim utrzymuje kontakty, ilu i jakich ma znajomych, czy rozmawia o tym z rodzicami, czy mówi im o swoich formach aktywności w Internecie). Ponadto badanie miało na celu sprawdzenie wiedzy rodziców na temat zagrożeń behawioralnych oraz pozyskania informacji na temat rodzajów stosowanych przez nich narzędzi kontroli rodzicielskiej w obszarze użytkowania przez ich dzieci komputera i Internetu.

Na podstawie przeprowadzonych badań wśród śląskiej młodzieży w wieku 13-20 lat można wysnuć następujące wnioski:

1. Badana młodzież jest bardzo dobrze wyposażona w nowoczesne środki komunikacji, wraz z wiekiem komputer stacjonarny zastępowany jest przez laptop, a telefon komórkowy przez smartfon; w domach pojawiają się tablety i konsole do gier, młodzież ma coraz łatwiejszy i powszechniejszy dostęp do Internetu (w domu, w szkole, w miejscach publicznych).
2. Szacujemy, że w populacji śląskiej młodzieży większość badanej młodzieży właściwie wykorzystuje nowoczesne środki komunikacji (Internet, telefon komórkowy). Jednak z badań wynika, że na terenie województwa śląskiego mamy do czynienia z osobami będącymi uczniami szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, które niewłaściwie i problematycznie używają nowoczesne środki komunikacji (Internet i telefon komórkowy) oraz problemowo grają w gry hazardowe czy gry komputerowe. Oszacowane odsetki populacji młodzieży województwa śląskiego problemowo korzystającej z Internetu i zagrożonej problemowym korzystaniem z Internetu czy telefonu komórkowego oraz hazardu przedstawia poniższy wykres. Z danych zawartych na wykresie wynika, że to wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych znajduje się najwięcej osób zagrożonych badanymi nałogami behawioralnymi.



3. Wykorzystany w badaniach test IAT pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemowym korzystaniem z Internetu młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Analizy pokazują, że:
- **1,49%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **0,93%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby problemowo korzystające z Internetu; przy czym większy odsetek chłopców korzysta problemowo z Internetu niż dziewcząt; natomiast w podziale na klasy w szkołach gimnazjalnych największy odsetek osób problemowo korzystających z Internetu stanowią uczniowie klas pierwszych, a w szkołach ponadgimnazjalnych klas trzecich;
 - **8,88%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **10,8%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby zagrożone problemowym korzystaniem z Internetu, przy czym większy odsetek chłopców jest zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu niż dziewcząt; natomiast w podziale na klasy w szkołach gimnazjalnych i

ponadgimnazjalnych największy odsetek osób zagrożonych problemowym korzystaniem z Internetu stanowią uczniowie klas trzecich;

- zdecydowana większość, bo 89,63% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 88,27% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby właściwie korzystające z Internetu;

Ponadto średni wynik testu IAT jest istotnie wyższy wśród uczniów szkół gimnazjalnych w dużych miastach w porównaniu z uczniami z pozostałych miejscowości oraz wśród chłopców szkół gimnazjalnych w porównaniu z dziewczętami tego typu szkół, natomiast różnice pomiędzy średnimi wynikami testu IAT wśród uczniów klas pierwszych, drugich i trzecich szkół gimnazjalnych nie są istotne statystycznie.

Analizy danych uczniów szkół ponadgimnazjalnych wskazują, że średni wynik testu IAT jest istotnie wyższy wśród chłopców szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z dziewczętami tego typu szkół, różnice pomiędzy średnimi wynikami testu IAT wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych w dużych miastach w porównaniu z uczniami z pozostałych miejscowości nie są istotne statystycznie, natomiast istotne różnice pomiędzy średnimi wynikami testu IAT ze względu na rodzaj szkoły występują tylko w podpopulacjach uczniów techników i szkół zawodowych i średnie wyniki testu IAT w podpopulacjach uczniów różnych klas (pierwszych, drugich, trzecich i czwartych) szkół ponadgimnazjalnych są różne i istotne statystycznie.

4. Wykorzystany w badaniach test SOGS-RA pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemową grą hazardową wśród młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Analizy pokazują, że:

- **4,56%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **4,54%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające problemowo w gry hazardowe w czasie ostatniego roku przed badaniem; przy czym większy odsetek chłopców gra problemowo w gry hazardowe niż odsetek dziewcząt; natomiast w podziale na klasy w szkołach gimnazjalnych i szkołach ponadgimnazjalnych największy odsetek osób grających problemowo w gry hazardowe stanowią uczniowie klas drugich oraz uczniowie nie mieszkający w dużych miastach;

- **1,16%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **1,94%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby, które są graczami ryzykownymi, przy czym większy odsetek chłopców to gracze ryzykowni niż odsetek dziewcząt; natomiast w podziale na klasy w szkołach gimnazjalnych i szkołach ponadgimnazjalnych największy

odsetek osób będących graczami ryzykownymi stanowią uczniowie klas pierwszych oraz uczniowie szkół ponadgimnazjalnych mieszkający w dużych miastach, a także uczniowie szkół gimnazjalnych nie mieszkający w dużych miastach;

- 1,95% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 2,37% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające rekreacyjnie, niestanowiące ryzyka problemowej gry;

- większość młodzieży 92,3% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 91,1% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to abstynenci, w czasie ostatniego roku przed badaniem nie grali w żadne gry losowe.

5. Wykorzystany w badaniach test AICA-S pozwolił oszacować skalę zagrożenia problemową grą komputerową wśród młodzieży szkolnej w skali województwa śląskiego. Dane wskazują, że:

- **2,02%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **2,61%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby grające problemowo, poważnie nadużywające gry komputerowe; przy czym odsetek chłopców mających poważne problemy z nadużywaniem gier jest wyższy niż odsetek dziewcząt, a różnica jest większa w przypadku uczniów szkół ponadgimnazjalnych; natomiast w podziale na klasy w szkołach gimnazjalnych i szkołach ponadgimnazjalnych największy odsetek osób grających problemowo w gry komputerowe stanowią uczniowie klas drugich oraz uczniowie szkół gimnazjalnych i szkół ponadgimnazjalnych nie mieszkający w dużych miastach;

- **6,08%** śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i **6,66%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby, wykazujące symptomy nadużywania gier; przy czym odsetek chłopców wykazujące symptomy nadużywania gier jest wyższy niż odsetek dziewcząt wykazujących symptomy nadużywania gier, natomiast w podziale na klasy największy odsetek osób wykazujących symptomy nadużywania gier stanowią uczniowie klas pierwszych szkół gimnazjalnych i uczniowie klas drugich szkół ponadgimnazjalnych oraz uczniowie szkół gimnazjalnych i uczniowie szkół ponadgimnazjalnych nie mieszkający w dużych miastach;

- 56,45% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 41,59% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niewykazujące symptomów nadużywania gier;

- a 35,44% śląskiej młodzieży szkół gimnazjalnych i 49,15% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niegrające w gry; przy czym zdecydowanie więcej dziewcząt nie gra w gry komputerowe niż chłopców.

6. Wykorzystany w badaniach test KBUTK pozwolił oszacować skalę zagrożenia uzależnieniem od telefonu komórkowego wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych w skali województwa śląskiego. Dane wskazują, że:
- **5,83%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby uzależnione od telefonu komórkowego; przy czym większy odsetek dziewcząt (6,1%) jest uzależnionych od telefonu niż chłopców (5,6%);
 - **34,60%** śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby zagrożone uzależnieniem od telefonu komórkowego; przy czym zdecydowanie większy odsetek dziewcząt (41,5%) jest zagrożonych uzależnieniem od telefonu komórkowego niż chłopców (28,1%);
 - 59,6% śląskiej młodzieży szkół ponadgimnazjalnych to osoby niezagrożone uzależnieniem od telefonu komórkowego.
7. Badania własne potwierdziły hipotezę, że skala analizowanych nałogów behawioralnych jest mniejsza wśród licealistów niż wśród uczniów techników, szkół zawodowych i gimnazjów.
8. Badania własne potwierdziły hipotezę, że płeć, oddział klasowy, typ szkoły statystycznie istotnie różnicuje badaną młodzież szkół ponadgimnazjalnych ze względu na nasilenie problemowej gry hazardowej liczonej na skali SOGS-RA.
9. Badania własne potwierdziły hipotezę, że jedynie płeć statystycznie istotnie różnicuje badaną młodzież szkół gimnazjalnych ze względu na nasilenie problemowej gry hazardowej liczonej na skali SOGS-RA.
10. Badania własne nie potwierdziły przyjętej hipotezy, że lokalizacja szkoły statystycznie istotnie różnicuje badaną młodzież szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych ze względu na nasilenie problemowej gry hazardowej liczonej na skali SOGS-RA.
11. Śląska młodzież wykazuje dużą aktywność internetową, przy czym tylko niektóre rodzaje aktywności istotnie statystycznie różnicują badaną młodzież, i tak badania wskazują, że:
- biorąc pod uwagę podział młodzieży na osoby właściwie korzystające z Internetu, osoby zagrożone problemowym korzystaniem z Internetu i osoby problemowo korzystające z Internetu istotne różnice w podejmowaniu danej aktywności internetowej wystąpiły w przypadku większości badanych aktywności, za wyjątkiem:
 - sprawdzanie poczty e-mail;
 - uzyskiwanie informacji ze stron internetowych,

- oglądanie telewizji, filmów przez Internet
- czytanie gazet, artykułów przez Internet;
- biorąc pod uwagę płeć, płeć respondentów nie różnicuje istotnie podejmowania takich aktywności jak:
 - sprawdzanie poczty e-mail;
 - przeglądanie stron WWW;
 - tworzenie własnej strony WWW lub bloga;
 - uzyskiwanie informacji ze stron internetowych,
 - pobieranie i wypełnianie formularzy urzędowych;
- wiek respondentów, a zarazem przynależność do danej klasy różnicuje istotnie podejmowanie takich aktywności internetowych jak:
 - sprawdzanie poczty e-mail;
 - uczestniczenie w czatach;
 - telefonowanie przez Internet;
 - ściąganie darmowego oprogramowania;
 - sprawdzanie informacji szkolnych w dzienniku elektronicznym oraz
 - korzystanie ze snapchata.

12. Badania wskazują, że śląska młodzież wykazuje aktywność hazardową, przy czym niektóre rodzaje aktywności istotnie statystycznie różnicują badaną młodzież, i tak, w przypadku uczniów szkół gimnazjalnych jak i ponadgimnazjalnych:

- przynależność do odpowiedniej grupy młodzieży czyli osób będących graczami rekreacyjnymi, osób będących graczami ryzykownymi i graczami problemowymi oraz abstynentami (nie grającymi) - różnicuje podejmowane wszystkich badanych aktywności hazardowych;
- płeć respondentów różnicuje istotnie podejmowanie badanych aktywności hazardowych;
- wiek respondentów, a zarazem przynależność do danej klasy nie różnicuje istotnie podejmowania wszystkich badanych aktywności hazardowych.

13. Niektóre aktywności internetowe młodzieży są niepokojące. Szacujemy, że w populacji śląskiej młodzieży co czwarty uczeń szkoły gimnazjalnej i co trzeci uczeń szkoły ponadgimnazjalnej przegląda strony pornograficzne; co trzeci uczeń flirtuje na czatach; 17% uczniów szkół gimnazjalnych i co piąty uczeń szkoły ponadgimnazjalnej bierze udział w loteriach i zakładach internetowych; ponad połowa uczniów korzysta ze snapchata; ponad 65% uczniów robi zdjęcia selfie i

umieszcza w sieci oraz ponad 42% uczniów szkół gimnazjalnych i 47% uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi filmiki telefonem komórkowym i umieszcza w Internecie.

14. Badania wskazują, że według młodzieży tylko niewielki odsetek rodziców kontroluje ich aktywności internetowe i aktywności na komputerze, przy czym jak wskazywała badana młodzież częściej kontrolę prowadzi matka. Ponadto z informacji uzyskanych od młodzieży wynika, że to rodzice uczniów szkół gimnazjalnych częściej kontrolują aktywności internetowe swoich dzieci niż rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego połowa uczniów szkół gimnazjalnych i nieco ponad 74 % uczniów szkół ponadgimnazjalnych wie, że ich rodzice nie kontrolują w ogóle ich aktywności internetowych i aktywności na komputerze.
15. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego kontrola aktywności internetowych młodzieży to najczęściej wspólne korzystanie z tego samego sprzętu z rodzicami; ustalenie limitu pracy na komputerze, oglądanie stron internetowych przez rodziców, które chce obejrzeć dziecko; rozmowa rodziców z dziećmi na tematy związane z zagrożeniami internetowymi, przy czym częściej robią to rodzice uczniów szkół gimnazjalnych (szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego matka w ogóle nie rozmawia ze swoim dzieckiem o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku około 27% uczniów szkół gimnazjalnych i 46% uczniów szkół ponadgimnazjalnych; ojciec w ogóle nie rozmawiał o bezpieczeństwie w Internecie w przypadku 35% uczniów szkół gimnazjalnych i 53% uczniów szkół ponadgimnazjalnych).
16. Większość badanej młodzieży potrafi bezpiecznie poruszać się w Internecie i wie, że należy informować rodziców o wszelkich podejrzanych sms-ach, mailach, telefonach czy informacjach otrzymywanych od obcych osób poznanych w sieci. Jest jednak grupa badanej młodzieży, która wykazuje pewne niebezpieczne i ryzykowane zachowania, szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:
 - 14-15% uczniów szkół gimnazjalnych i 22-23% uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzane maile;
 - 6% uczniów szkół gimnazjalnych i 7% uczniów szkół ponadgimnazjalnych raczej nie informuje swoich rodziców gdy dostaje podejrzane sms-y i głuche telefony.

17. Często uczniowie podejmują ryzykowne i niebezpieczne działania będąc w sieci, a także mają do czynienia z niebezpiecznymi sytuacjami. Szacujemy, że w populacji uczniów szkół województwa śląskiego:

- 18% uczniów szkół gimnazjalnych i 35% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój adres mailowy osobie poznanej w Internecie;
- około 20% uczniów szkół gimnazjalnych i 34% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój numer telefonu osobie poznanej w Internecie;
- około 20% uczniów szkół gimnazjalnych i 31% uczniów szkół ponadgimnazjalnych przesłało swoje zdjęcie osobie poznanej w Internecie;
- nieco ponad 11% uczniów szkół gimnazjalnych i 16% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swoje dane osobowe osobie poznanej w Internecie;
- 7% uczniów szkół gimnazjalnych i 12% uczniów szkół ponadgimnazjalnych podało swój adres zamieszkania osobie poznanej w Internecie;
- 30% uczniów szkół gimnazjalnych i 43% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się kiedykolwiek w rzeczywistości z nieznaną osobą poznaną w Internecie;
- 9% uczniów szkół gimnazjalnych i 10% uczniów szkół ponadgimnazjalnych miało do czynienia ze straszeniem i szantażowaniem za pomocą maili lub sms-ów;
- 18% uczniów szkół gimnazjalnych i 22% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się sytuacją opublikowania ich zdjęcia, bez ich zgody w Internecie;
- 45% uczniów szkół gimnazjalnych i 56% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się na czacie w Internecie z rozmówcą, który używał wulgarnego języka;
- 23% uczniów szkół gimnazjalnych i 31% uczniów szkół ponadgimnazjalnych spotkało się z rozmówcą agresywnym w Internecie;
- 22% uczniów szkół gimnazjalnych i 26% uczniów szkół ponadgimnazjalnych otrzymało złśliwe, obrażające i ośmieszające informacje o sobie.
- 15% uczniów szkół gimnazjalnych i 27% uczniów szkół ponadgimnazjalnych było namawianych do rozmów o charakterze seksualnym;
- co piąty uczeń szkoły gimnazjalnej i prawie co trzeci uczeń szkoły ponadgimnazjalnej otrzymał przez Internet zdjęcie pornograficzne.

18. Wydaje się, że młodzież nie jest na bieżąco informowana o zagrożeniach na jakie może być narażona przebywając w sieci, nie wszyscy wiedzą o skutkach niewłaściwego korzystania z Internetu (brak szeroko zakrojonej profilaktyki, informacji o przyczynach, objawach i symptomach nałogowego wykorzystywania

Internetu). W przeprowadzonych badaniach na pytanie: *Czy uczestniczyłeś kiedykolwiek w zajęciach profilaktycznych w zakresie zagrożeń, konsekwencji i w zakresie uzależnień od komputera i Internetu?* – odpowiedź twierdzącą dało tylko **27%** badanych uczniów szkół ponadgimnazjalnych i **55%** uczniów szkół gimnazjalnych. Zatem jak wynika z powyższych odpowiedzi młodzież zbyt rzadko spotyka się w szkołach z tematyką nałogów behawioralnych, a w szczególności z uzależnieniami od nowoczesnych środków komunikacji czy tematyką bezpiecznego zachowania w sieci.

19. Badania prowadzone były także wśród rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z wykorzystaniem kwestionariusza dla rodziców składającego się 20 pytań związanych m.in. z kontrolą rodzicielską aktywności internetowych swoich dzieci, z zagrożeniami w sieci, z użytkowaniem przez ich dzieci telefonów komórkowych i kosztów z nimi związanych. Z danych z ankiet rodziców wynika, że 81% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych kontroluje swoje dzieci podczas aktywności w Internecie, większość z nich robi to co najmniej kilka razy w tygodniu, a tylko 4% z nich robi to jedynie kilka razy w roku. 62% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych kontroluje swoje dzieci podczas aktywności w Internecie, większość z nich robi to co najmniej kilka razy w tygodniu, co czwarty ankietowany rodzic kontroluje swoje dziecko codziennie, a tylko 7% z nich robi to jedynie kilka razy w roku. Co daje nieco odmienny obraz kontrolowania dzieci przez rodziców, jaki został przedstawiony przez samych uczniów (pkt.14 powyżej).
20. Z danych z ankiet rodziców wynika, że największy odsetek rodziców - 79% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych wyznaczyło zasady jakie dziecko powinno przestrzegać korzystając z komputera oraz 72% rodziców wyznaczyło czas jaki dziecko może spędzić przy komputerze. Najmniejszy odsetek rodziców uczniów szkół gimnazjalnych zainstalowało oprogramowanie filtrujące na komputerze (36%) oraz ustawiło komputer w miejscu widocznym (41%). Natomiast największy odsetek rodziców - 78% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych rozmawia z dzieckiem o tym co robi w Sieci, 60% rodziców wyznaczyło zasady jakie dziecko powinno przestrzegać korzystając z komputer oraz wspólnie z dzieckiem korzysta z Internetu (58%). 24% rodziców zainstalowało oprogramowanie filtrujące na komputerze, a 35% rodziców wyznacza czas, w którym dziecko może korzystać z Internetu.
21. Rodzice rozmawiają ze swoimi dziećmi o zagrożeniach w sieci, ale z badań wynika, że 4% ankietowanych rodziców uczniów szkół gimnazjalnych nie rozmawiało,

- również tyle samo nie pamięta czy rozmawiało ze swoimi dziećmi o zagrożeniach płynących z korzystania z Internetu; dla porównania 10% ankietowanych rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych nie rozmawiało, a 6% rodziców nie pamięta czy rozmawiało ze swoimi dziećmi o zagrożeniach płynących z korzystania z Internetu.
22. Rodzice uczniów szkół gimnazjalnych, którzy rozmawiali z dziećmi o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu (1062 osoby) najczęściej poruszali temat kontaktu z obcymi (89%) oraz publikowania danych osobowych (83%). Najrzadziej rozmawiano z dziećmi o hazardzie (38%) i przemocy werbalnej w Internecie (41%). Wśród innych tematów jakie poruszali rodzice uczniów szkół gimnazjalnych w rozmowach z dziećmi była najczęściej pornografia oraz brak anonimowości w Sieci.
23. Rodzice uczniów szkół ponadgimnazjalnych, którzy rozmawiali z dziećmi o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu (takich rodziców było 938) najczęściej poruszali tematy związane z: publikowaniem danych osobowych (82%); z kontaktami z obcymi (81%); z uzależnieniem od Internetu (69%). Najrzadziej rozmawiano z dziećmi o hazardzie (39%) i przemocy werbalnej w Internecie (38%). Wśród innych tematów jakie poruszali rodzice w rozmowach z dziećmi była najczęściej pornografia oraz zagrożenia związane z wirusami i programami szpiegowskimi.
24. Pytając rodziców o telefon komórkowy ich dziecka, według ich odpowiedzi 98% młodzieży gimnazjalnej posiada swój telefon komórkowy (smartfon), z czego 82% ma dostęp do Internetu w telefonie, natomiast 99,6% młodzieży ponadgimnazjalnej posiada swój telefon komórkowy (smartfon), z czego 87% ma dostęp do Internetu w telefonie. Z badań wynika, że 36% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych przyznało, że w ogóle nie kontroluje tego co robią ich dzieci w Internecie korzystając z telefonu, a tylko 13% rodziców uczniów szkół gimnazjalnych robi to zawsze. Dla porównania 64% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych przyznało, że w ogóle nie kontroluje tego co robią ich dzieci w Internecie korzystając z telefonu, a tylko 6% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych robi to zawsze.
25. Uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są coraz lepiej wyposażeni w różnego rodzaju telefony komórkowe, najczęściej są to smartfony z dostępem do Internetu. Z badań wynika, że średni koszt zakupu telefonu dziecka będącego uczniem szkoły gimnazjalnej wyniósł 467 zł, a średni miesięczny koszt korzystania z telefonu przez młodzież gimnazjalną wyniósł 29,8 zł; dla porównania średni koszt zakupu telefonu dziecka będącego uczniem szkoły ponadgimnazjalnej wyniósł około

678 zł, przy czym najczęściej telefon kosztował od 300-500 zł. Najwyższa cena telefonu dla dziecka podana przez rodzica wynosiła 4000 zł. Średni miesięczny koszt korzystania z telefonu przez młodzież ponadgimnazjalną wyniósł 38,8 zł. Natomiast najczęściej miesięczny rachunek za telefon wynosił około 20-30 zł.

Reasumując, można powiedzieć, że młodzież na skutek szybkiego postępu technologicznego coraz bardziej ulega pokusie posiadania coraz nowocześniejszych środków komunikacji (w szczególności urządzeń z dostępem do Internetu, chcąc być dostępnymi online o każdej porze, w dowolnym miejscu), a łatwość dostępności do Sieci oraz szeroki zakres oferowanych w nim usług może mieć wpływ na nałogowe używanie Internetu, granie w gry komputerowe czy hazardowe.

Jak wskazują przeprowadzone badania, dominującą grupę użytkowników Internetu stanowią osoby wykorzystujące to medium prawidłowo. Stanowi ono dla nich nowe techniczne udogodnienie pomagające w zdobywaniu wiedzy i poszerzaniu horyzontów myślowych. Drugą grupę badanej śląskiej młodzieży stanowiły osoby tracące kontrolę nad użytkowaniem Internetu, pod względem czasu, sposobu użytkowania i wykorzystywania do gier hazardowych i komputerowych, jak również pod względem zaniedbywania swoich codziennych obowiązków. Internet staje się ich naturalnym środowiskiem funkcjonowania wskutek wielogodzinnego, codziennego przebywania w Sieci, co może doprowadzić do pogorszenia stanu zdrowia i szkód w różnych obszarach codziennych aktywności oraz dezorganizacją funkcjonowania w świecie realnym. Niewłaściwy sposób korzystania z Internetu przez te osoby wiąże się zatem z negatywnymi konsekwencjami mogącymi odbić się na ich zdrowiu.

Badanie pozwoliło również przybliżyć skalę zagrożenia młodzieży hazardem problemowym i patologicznym. Jego wyniki przyczyniły się do wypełnienia luki w zakresie stanu wiedzy o zachowaniach hazardowych nastolatków w województwie śląskim.

Ważnym zagadnieniem jest również to, że podczas badania Dyrektorzy szkół wyrażali chęć poznania wyników z tych badań, gdyż uważają, że problem niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych środków komunikacji (szczególnie Internetu i telefonu komórkowego) jest coraz bardziej widoczny i niepokojący w środowisku szkolnym. Wyniki badania mogą być przydatne w tworzeniu programów profilaktycznych dla osób zagrożonych badanymi nałogami. Opis zjawiska występowania wybranych nałogów behawioralnych (Internetu i hazardu) wśród młodzieży może być wykorzystany także przez szkolnych psychologów i pedagogów do inicjowania działań w obszarze rozwiązywania

cyberproblemów w środowisku szkolnym (np. warsztaty dla dzieci i młodzieży, pedagogizacja rodziców w obszarze nałogów behawioralnych, akcje tematyczne, interwencja profilaktyczna).

Ponadto wielu rodziców zaznaczało w ankiecie odpowiedź, że chciałoby znać wyniki tych bardzo potrzebnych w dzisiejszych czasach badań. Z danych ankiet rodziców wynika, że ponad połowa rodziców uczniów szkół gimnazjalnych i 54% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych na pytanie: *Czy chciałby Pan/Pani znać wyniki z tych badań?* odpowiedziała tak, a co czwarty rodzic ucznia szkoły gimnazjalnej i 38% rodziców uczniów szkół ponadgimnazjalnych chciałoby uczestniczyć w zebraniu i zajęciach poświęconych tematyce norm i patologicznemu korzystaniu z Internetu oraz zajęciach poświęconych hazardowi.

Wskazówki aplikacyjne

W celu zapobiegania uzależnieniom behawioralnym (Internet, hazard, gry komputerowe, telefon komórkowy) pożądane są działania kompleksowe, tzn. obejmujące zarówno młodzież, jak i dorosłych – rodziców, grono pedagogiczne, pedagogów i psychologów szkolnych.

Wśród młodzieży potrzebne i ważne jest rozwijanie umiejętności psychospołecznych w celu lepszego funkcjonowania w świecie rzeczywistym oraz wskazanie alternatywnych względem Internetu – równie atrakcyjnych a zarazem łatwo dostępnych – sposobów spędzania wolnego czasu. Promowanie racjonalnego spędzania czasu wolnego wśród młodzieży, a także wspólnego spędzania czasu młodzieży z rodzicami, a tym samym wzmacniania więzi rodzinnych.

Inicjowanie działań edukacyjnych przez szkolnych psychologów i pedagogów w obszarze rozwiązywania cyberproblemów w środowisku szkolnym (np. warsztaty dla dzieci i młodzieży, pedagogizacja rodziców w obszarze nałogów behawioralnych i wdrożenie programów edukacyjnych skierowanych do rodziców adekwatnych do rzeczywistych potrzeb, edukacja rodziców w obszarze bezpieczeństwa dzieci w Internecie, akcje tematyczne, interwencja profilaktyczna).

Zastosowanie wczesnej profilaktyki w domu rodzinnym czyli w miejscu, w którym najczęściej przebywa młodzież. Zwrócenie uwagi rodzicom, aby kontrolowali aktywności internetowe swoich dzieci oraz uczyli młodych ludzi, jak być w sieci aktywnym i odpowiedzialnym mając jednocześnie świadomość internetowych zagrożeń.

Bardzo ważnym aspektem skuteczności prowadzonych działań jest odpowiednie przygotowanie nauczycieli i pedagogów. Nieodzowne jest zatem ich wsparcie przez dostarczenie niezbędnej wiedzy (w tym uczestnictwo w specjalistycznych szkoleniach, spotkania z ekspertami, wyposażenie biblioteki szkolnej w tematyczne publikacje), wzmocnienie umiejętności praktycznych oraz udostępnienie materiałów edukacyjnych pomocnych w pracy z uczniami.

Wysokie własności psychometryczne zastosowanych testów do badania wybranych nałogów behawioralnych (hazard, Internet, telefon komórkowy, gry komputerowe) pozwalają rekomendować te skale do badań w populacji adolescentów w skali kraju. Warto byłoby bowiem prowadzić dalsze badania na dużych populacjach młodzieży szkolnej, które pozwoliłyby na oszacowanie skali zagrożenia nałogami behawioralnymi wśród młodzieży szkolnej w skali kraju. Wczesne rozpoznanie ryzykownego/problemowego korzystania z Internetu czy telefonu komórkowego oraz problemowego/patologicznego hazardu umożliwia podjęcie szybkiej interwencji i działań w stosunku do osób zagrożonych danym problemem, które doświadczają już pierwszych negatywnych konsekwencji własnych działań (społecznych, psychicznych, zdrowotnych, ekonomicznych, itp.).

Istnieje konieczność podjęcia populacyjnych badań adolescentów w skali kraju w celu monitorowania poziomu zagrożenia problemowym/nałogowym korzystaniem z nowych mediów wśród młodzieży, tak aby przeprowadzić wczesną diagnostykę uzależnień oraz wprowadzić skuteczne metody profilaktyki i terapii.

Załącznik nr 1 Ankieta dla uczniów



Uniwersytet
Ekonomiczny
w Katowicach



Najpierw przeczytaj !

Kwestionariusz ten jest częścią badania dotyczącego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych na terenie województwa śląskiego, a także wykorzystywania nowoczesnych środków komunikacji w życiu codziennym. Ankieta jest całkowicie anonimowa. Nie należy podawać imienia i nazwiska lub innych informacji, które Cię identyfikują. Ważne jest, aby odpowiedzieć szczerze i otwarcie, jak tylko to możliwe na każde pytanie. Pamiętaj, twoje odpowiedzi są całkowicie anonimowe. Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedzi, która pasuje dokładnie, wskaż tę, która jest najbliższa prawdzie.

*Z góry dziękujemy za udział i poświęcony czas.
Zespół badawczy*

Proszę zacząć

W puste miejsce wpisz kod szkoły _____

1. Które z wymienionych w tabeli urządzeń technicznych lub usług posiadasz?

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	Nie mam takiego sprzętu lub usługi	Mam taki sprzęt lub usługę	Mam więcej niż 1 taki sprzęt lub usługę
Komputer stacjonarny	☐	☐	☐
Laptop	☐	☐	☐
Tablet/iPad	☐	☐	☐
Smartfon/iPhone	☐	☐	☐
Konsola do gier	☐	☐	☐
Telefon komórkowy (nie smartfon /iPhone)	☐	☐	☐
Czytnik e-booków	☐	☐	☐
Internet mobilny	☐	☐	☐
Łącze internetowe w domu	☐	☐	☐
Internet w telefonie komórkowym	☐	☐	☐
MP3/MP4/MP5	☐	☐	☐

2. Ile miałeś lat jak zacząłeś używać wymieniony poniżej sprzęt lub usługę?

Wpisz cyfrą (w latach)

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ Komputer stacjonarny:

- ☐ Laptop:

- ☐ Tablet/iPad:

- ☐ Smartfon/iPhone:

- ☐ Konsola do gier:

- ☐ Telefon komórkowy (nie smartfon /iPhone):

- ☐ Czytnik e-booków:

- ☐ Internet mobilny:

- ☐ Łącze internetowe w domu:

- ☐ Internet w telefonie komórkowym:

- ☐ MP3/MP4/MP5:

2a. Na jakim urządzeniu najczęściej korzystasz z Internetu poza domem?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ Smartfon
- ☐ Telefon komórkowy
- ☐ Nie korzystam z Internetu
- ☐ Inny sprzęt

3. Co najczęściej lubisz robić w wolnym czasie?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ uprawiam sport
- ☐ czytam książki
- ☐ korzystam z komputera
- ☐ idę na zakupy do centrum handlowego
- ☐ oglądam telewizję
- ☐ słucham muzyki
- ☐ idę do kina, do teatru, na koncert
- ☐ spędzam czas z rodzicami na rozmowach lub na spacerach
- ☐ pomagam rodzicom
- ☐ uczęszczam na kółka zainteresowań
- ☐ spotykam się z przyjaciółmi, rodziną
- ☐ inne, jakie?:

4. Przeczytaj uważnie pytania w poniższej tabeli i wskaż jak często zdarzały ci się takie sytuacje? W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	Rzadko (kilka razy w roku)	Czasami (kilka razy w miesiącu)	Dość często	Często (kilka razy w tygodniu)	Zawsze (codziennie lub prawie codziennie)	Nie dotyczy
Jak często zdarza Ci się, że spędzasz w sieci więcej czasu niż zamierzałeś/aś?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zdarza Ci się odkładać na później obowiązki domowe, żeby mieć więcej czasu na korzystanie z Internetu?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często wybierasz korzystanie z Internetu zamiast spotkania ze swoją dziewczyną / ze swoim chłopakiem?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często nawiązujesz nowe znajomości z innymi użytkownikami sieci?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często osoby w twoim otoczeniu narzekają na to, że za dużo czasu spędzasz w Internecie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często ilość czasu, jaką spędzasz	☐	☐	☐	☐	☐	☐

online, ma negatywny wpływ na twoje wyniki w nauce?						
Jak często sprawdzasz maila i inne wiadomości zanim zabierzesz się do innych czynności, które musisz wykonać?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często spędzanie czasu w Internecie ma negatywny wpływ na wydajność i jakość Twojej pracy?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często próbujesz coś ukryć, kiedy ktoś Cię pyta, co robisz w Internecie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często poprawiasz sobie nastrój/humor poprzez przyjemne myśli związane z Internetem?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zdarza Ci się cieszyć z góry na myśl, że znowu będziesz w sieci?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często obawiasz się, że Twoje życie bez Internetu byłoby nudne, puste, nieciekawe i smutne?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zdarza Ci się stracić panowanie nad sobą, podnosić głos lub nieuprzejmie odpowiadać, kiedy ktoś przeszkadza Ci, gdy jesteś w sieci?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zdarza Ci się być niewyspanym, ponieważ siedzisz do późna w nocy w Internecie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zdarza Ci się intensywnie myśleć o Internecie, kiedy nie jesteś przed komputerem?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często, gdy jesteś on-line, zdarza Ci się mówić do siebie: Jeszcze tylko kilka minut i wyłączam”?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często podejmujesz próby ograniczenia czasu spędzanego w sieci – bez powodzenia?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często próbujesz ukryć przed innymi ile czasu spędzasz w Internecie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często wolisz spędzać więcej czasu w Internecie niż wyjść ze znajomymi, gdzieś pójść?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często czujesz się przygnębiony/a, rozdrażniony/a albo w złym nastroju, kiedy, nie korzystasz z Internetu, a w dobrym humorze, kiedy jesteś w sieci?	☐	☐	☐	☐	☐	☐

5. W poniższej tabeli masz wypisane sposoby wykorzystania Internetu, przeczytaj je uważnie i określ jak często je wykonujesz zaznaczając od 1 do 5.

gdzie 1 - oznacza że nie robisz tego nigdy a 5 - że robisz to zawsze siadając do Internetu. W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	nigdy	rzadko (kilka razy w roku)	czasem (kilka razy w miesiącu)	często (kilka razy w tygodniu)	zawsze (codziennie lub prawie codziennie)
Sprawdzenie poczty elektronicznej	☐	☐	☐	☐	☐
Korzystanie z komunikatorów (np. GG)	☐	☐	☐	☐	☐

Uczestniczenie w czatach	☐	☐	☐	☐	☐
Uczestniczenie w grupach lub forach dyskusyjnych	☐	☐	☐	☐	☐
Telefonowanie przez Internet (np. Skype)	☐	☐	☐	☐	☐
Przeglądanie stron WWW	☐	☐	☐	☐	☐
Zbieranie materiałów potrzebnych do nauki	☐	☐	☐	☐	☐
Kupowanie produktów przez Internet	☐	☐	☐	☐	☐
Uczestniczenie w aukcjach internetowych np. allegro	☐	☐	☐	☐	☐
Granie w gry sieciowe przez Internet	☐	☐	☐	☐	☐
Ściąganie darmowego oprogramowania	☐	☐	☐	☐	☐
Ściąganie darmowej muzyki, filmów	☐	☐	☐	☐	☐
Tworzenie lub modyfikacja własnej strony WWW lub bloga	☐	☐	☐	☐	☐
Uzyskiwanie informacji ze stron internetowych	☐	☐	☐	☐	☐
Pobieranie lub wypełnianie formularzy urzędowych (np. rejestracja do szkoły)	☐	☐	☐	☐	☐
Słuchanie muzyki lub radia przez Internet	☐	☐	☐	☐	☐
Oglądanie telewizji, filmów przez Internet	☐	☐	☐	☐	☐
Rezerwacja biletów (np. do kina czy na mecz sportowy)	☐	☐	☐	☐	☐
Sprawdzanie informacji szkolnych np. w dzienniku elektronicznym	☐	☐	☐	☐	☐
Korzystanie z portali społecznościowych np. NK czy FB	☐	☐	☐	☐	☐
Czytanie gazet, artykułów przez Internet	☐	☐	☐	☐	☐
Branie udziału w loteriach, zakładach czy odwiedzanie kasyn internetowych	☐	☐	☐	☐	☐
Przeglądanie stron pornograficznych	☐	☐	☐	☐	☐
Flirtowanie na czatach	☐	☐	☐	☐	☐
Zamieszczanie swoich zdjęć w Internecie	☐	☐	☐	☐	☐
Robienie zdjęć selfie i zamieszczanie w Internecie	☐	☐	☐	☐	☐
Robienie filmików za pomocą telefonu komórkowego i umieszczanie ich w sieci	☐	☐	☐	☐	☐

6. Jeżeli robisz zakupy przez Internet to co najczęściej kupujesz?*Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

- ☐ nic nie kupuję
☐ filmy
☐ książki
☐ ubrania
☐ gry
☐ sprzęt elektroniczny
☐ płyty muzyczne
☐ sprzęt sportowy
☐ sprzęt komputerowy
☐ inne.....:

7. Ile czasu dziennie w tygodniu od poniedziałku do piątku poświęcasz na:*W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź*

	wcale	kilka minut	około pół godz.	około 1 godz.	około 2 godz.	około 3 godz.	około 4 godz.	około 5 godz.	powyżej 5 godz.	nie wiem
używanie Internetu (ogółem)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
bycie na portalu społecznościowym	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
granie w gry komputerowe/ internetowe	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
prowadzenie rozmów telefonicznych	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

7a. Ile czasu dziennie w weekend poświęcasz na:*W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź*

	wcale	kilka minut	około pół godz.	około 1 godz.	około 2 godz.	około 3 godz.	około 4 godz.	około 5 godz.	powyżej 5 godz.	nie wiem
używanie Internetu (ogółem)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
bycie na portalu społecznościowym	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
granie w gry komputerowe/ internetowe	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
prowadzenie rozmów telefonicznych	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

8. Czy grasz w gry komputerowe?*Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

- ☐ tak
☐ nie, jeśli nie przejdź do pytania nr 18

9. Jeśli grasz w gry to przeczytaj poniższe pytania i odpowiedź na nie*W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź*

	tak	nie
Czy są to gry tylko legalne?	☐	☐
Czy grasz w gry dla dorosłych?	☐	☐
Czy zaniedbujesz obowiązki szkolne i domowe przez granie?	☐	☐
Czy masz problemy ze snem i lęki nocne związane z graniem?	☐	☐

Czy zdarza Ci się zaniedbywać posiłki z powodu grania na komputerze?	☐	☐
Czy wagarujesz aby grać na komputerze pod nieobecność rodziców?	☐	☐
Czy rodzice kontrolują Twój czas spędzany na graniu?	☐	☐
Czy rodzice wiedzą w jakie grasz gry?	☐	☐
Czy naśladujesz swoich wirtualnych bohaterów?	☐	☐
Zaznacz w jakie gry grasz:	☐	☐
gry sportowe (np. FIFA World Cup, Pro Evolution Soccer)	☐	☐
gry dla jednego gracza np. pasjans, kulki	☐	☐
gry w „strzelani” lub "First Person Shooter" (FPS) (np. Battlefield, Counter Strike, Medal of honor, Call of duty)	☐	☐
sieciowe gry strategiczne (np. Heroes of Might and Magic, Age of Empire, Starcraft)	☐	☐
gry online z nagrodami pieniężnymi (na pieniądze)	☐	☐
gry przygodowe (np. Wiedźmin, Dragon age, Assassin's Creed, Diablo)	☐	☐
"Multiplayer Online Battle Arena" (MOBA) (np. League of Legends, Dota 2)	☐	☐
Massively multiplayer online role-playing game (typu MMORPG) (np. World of Warcraft)	☐	☐
gry zręcznościowe	☐	☐
gry symulujące jazdę samochodem (np. Need for Speed, Euro Truck Simulator)	☐	☐
gry na portalu gryonline.pl	☐	☐
inne napisz jakie?.....	☐	☐
Czy Twój opiekunowie (rodzice) zabronili Ci siedzenia przed komputerem i grania?	☐	☐
Czy przestrzegałeś nałożonych przez opiekunów ograniczeń?	☐	☐

10. Podaj poniżej nazwy gier w jakie grasz najczęściej?

11. Z iloma osobami grałeś/aś on-line równocześnie (podaj największą liczbę):

12. Jak często grasz w gry komputerowe?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ Codziennie
☐ 2-3 razy w tygodniu
☐ Raz w tygodniu
☐ Raz w miesiącu
☐ Rzadziej niż raz w miesiącu, przejdź do pytania 18
☐ Nigdy, przejdź do pytania 18

13. Jak długo grasz jednorazowo w gry komputerowe?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ mniej niż 1 godzinę
☐ od 1 do 2 godzin
☐ od 2 do 4 godzin
☐ od 4 do 6 godzin
☐ powyżej 6 godzin

14. Przeczytaj uważnie pytania w poniższej tabeli i wskaż czy zdarzały ci się takie sytuacje i jak silnie one Ci towarzyszyły?

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	w ogóle	trochę	dosyć silnie	silnie	bardzo silnie
Jak silnie Twoje myśli są związane z grami komputerowymi, w które grasz?	☐	☐	☐	☐	☐

Jak silnie odczuwasz zazwyczaj ochotę na granie w gry komputerowe?	☐	☐	☐	☐	☐
--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

15. Przeczytaj pytania i wskaż jak często miałeś do czynienia z opisanymi sytuacjami?

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	nigdy	rzadko	czasem	często	bardzo często
Jak często grasz w gry komputerowe, mimo że obiecałeś/aś sobie już przestać lub czy grałeś/aś częściej lub dłużej niż zamierzałeś/aś?	☐	☐	☐	☐	☐
Czy czujesz się źle, kiedy nie możesz zagrać w gry komputerowe?	☐	☐	☐	☐	☐
Czy zauważyłeś, że musisz grać w gry komputerowe częściej i dłużej, aby móc znów poczuć się dobrze albo, żeby się dobrze zrelaksować?	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często masz taką ochotę na gry komputerowe, że nie możesz się powstrzymać?	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często unikasz negatywnych uczuć (np. rozdrażnienia, nudy, frustracji, smutku) przez granie na komputerze?	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często zapominałeś/aś o czymś ważnym (np. o zajęciach, szkole) ponieważ cały czas grałeś/aś na komputerze?	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często miałeś/aś uczucie, że grasz na komputerze za dużo, albo za długo?	☐	☐	☐	☐	☐
Jak często próbowałeś/aś zaprzestać grania w gry komputerowe albo próbowałeś/aś ograniczyć swoje granie?	☐	☐	☐	☐	☐

16. Jeśli próbowałeś wcześniej przestać lub ograniczyć swoje granie, to czy Ci się to udawało?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak
☐ nie

17. Czy z powodu grania na komputerze doświadczyłeś/aś któregośkolwiek z poniższych problemów?

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	tak	nie
Problemy w szkole, w pracy, na zajęciach, treningach sportowych (np. gorsze oceny)	☐	☐
Problemy z rodziną, przyjaciółmi i znajomymi (np. kłótnie)	☐	☐
Problemy finansowe (np. długi)	☐	☐
Zaniedbywanie innych form odpoczynku i rozrywki	☐	☐
Zaniedbywanie przyjaciół i znajomych	☐	☐
Problemy zdrowotne (np. za mało snu, złe odżywianie)	☐	☐

18. Czy uczestniczyłeś w grach na pieniądze w ciągu ostatnich 12 miesięcy?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak
☐ nie

19. Jeżeli uczestniczyłeś w grach na pieniądze to zaznacz ile razy oraz podaj kwotę wydaną na dany rodzaj gry?

w okienku pod nazwą gry podaj kwotę wydaną na grę w ciągu jednego dnia (w zł) lub wpisz nie pamiętam

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	Raz w tygodniu lub częściej	1-3 razy w miesiącu	Rzadziej niż raz w miesiącu	Nie gram w ten rodzaj gry
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi 				
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi)				

Zdrapki					
Loteria/Konkursy SMS-owe					
Gra w karty (prywatnie)					
Zakłady w wyścigach konnych lub innych zwierząt					
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie					
Zakłady bukmacherskie poza Internetem					
Gry w kasynie (poza Internetem), ruletka, karty i inne					
Zakłady sportowe (np. obstawianie meczów piłki nożnej, etc.)					
Inne					

20. Ile pieniędzy wydałeś na gry na pieniądze w ciągu jednego dnia – podaj kwotę w zł?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ Kwota :....:

- ☐ nie pamiętam
- ☐ nic nie wydałem

21. Ile pieniędzy wydałeś na gry na pieniądze w ciągu ostatniego roku – podaj kwotę w zł?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ Kwota:....:

- ☐ nie pamiętam
- ☐ nic nie wydałem

22. Ile pieniędzy wygrałeś grając na pieniądze w ciągu ostatniego roku – podaj kwotę w zł?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ Kwota:....:

- ☐ nie pamiętam
- ☐ nic nie wygrałem

23. Je śli szczególnie pamiętasz jakąś swoją wygraną, to co to było?

- ☐ Wygrałem

- ☐ nie pamiętam
- ☐ nic nie wygrałem
- ☐ nie grałem

24. Jeśli szczególnie pamiętasz jakąś swoją przegraną, to co to było?

☐ Przegrałem

☐ nie pamiętam

☐ nic nie przegrałem

☐ nie grałem wogóle

25. Czy grałeś w ciągu ostatniego miesiąca w jakąś grę on-line na pieniądze?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

☐ tak

☐ nie

☐ nie wiem, nie pamiętam

26. Jak często w ciągu 12 ostatnich miesięcy wracałeś/aś do gry po to, by odzyskać przegrane pieniądze? *Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

☐ za każdym razem

☐ z reguły

☐ tylko czasami

☐ nigdy

27. Przeczytaj poniższe pytania i odpowiedź na nie zgodnie z prawdą

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	tak	nie
1. W ciągu ostatnich 12 miesięcy, czy mówiłeś/aś innym, że wygrałeś/aś zakład podczas, gdy w rzeczywistości przegrałeś/aś?	☐	☐
2. Czy zakłady pieniężne doprowadziły w ostatnich 12 miesiącach do kłótni z rodziną i przyjaciółmi, lub do kłopotów w szkole/w pracy /jeśli pracujesz/?	☐	☐
3. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyło Ci się grać za większe sumy niż wcześniej planowałeś/łaś?	☐	☐
4. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy ktoś skrytykował Cię z powodu Twojego grania lub mówił Ci, że masz problem z hazardem (niezależnie czy miał Twoim zdaniem rację, czy jej nie miał)?	☐	☐
5. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy kiedykolwiek miałeś poczucie winy związane z sumą pieniędzy, którą postawiłeś/aś lub tym co dzieje się, gdy postawisz pieniądze?	☐	☐
6. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyło Ci się poczuć, że chcesz przestać grać, ale sądziłeś/aś, że nie potrafisz tego zrobić?	☐	☐
7. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyło Ci się ukryć przed rodziną, przyjaciółmi lub innymi ważnymi dla Ciebie osobami potwierdzenia zakładów, np. druki zakładów, bilety loterii, wygrane pieniądze czy też inne oznaki świadczące o Twoim graniu?	☐	☐
8. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyły Ci się kłótnie o pieniądze z rodziną lub przyjaciółmi, które związane były z Twoim hazardowym graniem?	☐	☐
9. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy pożyczyłeś/aś od kogoś pieniądze na grę i następnie ich nie oddałeś/aś z powodu Twojego hazardowego grania?	☐	☐
10. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyło Ci się opuścić zajęcia szkolne/pracę z powodu uprawiania hazardu?	☐	☐
11. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zdarzyło Ci się pożyczyć pieniądze lub ukraść coś w celu pokrycia długów hazardowych?	☐	☐

28. Jeśli tak, wskaż od kogo lub z jakiego źródła pochodziły te pieniądze/dobra (zaznacz wszystkie, które pasują):

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

☐ Rodzice

☐ Rodzeństwo

☐ Inni krewni

☐ Przyjaciele

- ☐ Szybka pożyczka na wysoki procent
- ☐ Sprzedaż rzeczy osobistych lub rodzinnych
- ☐ Okradłem/am kogoś

29. Przeczytaj poniższe pytania i odpowiedz zgodnie z prawdą. Jak często w ciągu ostatnich 12 miesięcy:

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	nigdy	czasami	przeważnie	prawie zawsze
zdarzało ci się zaryzykować na grę więcej niż mogłeś(a)ś sobie na to pozwolić?	☐	☐	☐	☐
zdarzało się, że musiałeś(a)ś zwiększać stawkę, żeby uzyskać taką samą jak poprzednio przyjemność z gry?	☐	☐	☐	☐
zdarzało się, że wracałeś(a)ś do gry innego dnia z myślą, aby się odegrać?	☐	☐	☐	☐
zdarzało się, że pożyczyleś(a)ś pieniądze lub sprzedawałeś(a)ś coś, aby mieć za co grać?	☐	☐	☐	☐
miałeś(a)ś poczucie, że gra jest dla ciebie problemem?	☐	☐	☐	☐
odczuwałeś(a)ś stres, niepokój lub dolegliwości zdrowotne, których przyczyną mogła być gra?	☐	☐	☐	☐
ktoś krytykował cię z powodu grania lub zarzucał, że masz problem z grą (bez względu na to, czy, twoim zdaniem, miał rację czy nie)?	☐	☐	☐	☐
zdarzało się, że twoja gra była przyczyną kłopotów finansowych, twoich lub/i twoich najbliższych?	☐	☐	☐	☐
miałeś(a)ś poczucie winy z powodu grania lub w związku z tym, co robiłeś(a)ś w tym czasie?	☐	☐	☐	☐

30. Czy jesteś członkiem portalu społecznościowego ?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak
- ☐ nie, przejdź do pytania 31

31. Czy posiadasz profil na portalu:

W puste miejsce wpisz odpowiedź

Czy posiadasz profil na portalu:	Tak	Nie	Ilu masz znajomych na tym portalu? – podaj liczbę	Ile masz swoich zdjęć?	Od kiedy jesteś na danym portalu (podaj wiek w latach)
Nk	☐	☐			
Facebook	☐	☐			
Inny (jaki?).....	☐	☐			
Inny (jaki?).....	☐	☐			

32. Z jakiego powodu jesteś na portalu społecznościowym?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ szukanie znajomych
- ☐ przeglądanie aktywności innych osób
- ☐ komentowanie cudzych wypowiedzi i zdjęć
- ☐ porównywanie wyników gier czy testów
- ☐ lubię pokazywać swoje zdjęciami z wakacji, z imprez
- ☐ lubię pokazywać zdjęcia selfies

- ☐ nawiązywanie nowych kontaktów
- ☐ kontakt z kolegami z klasy, informacje o lekcjach
- ☐ inny (jaki?):

33. Czy uczestniczyłeś kiedykolwiek w zajęciach profilaktycznych w zakresie zagrożeń, konsekwencji i w zakresie uzależnień od komputera i Internetu?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak
☐ nie

34. Czy rodzice (ojciec) kontroluje Twoją aktywność na komputerze (w sieci) ?

37. Czy rodzice (matka) kontroluje Twoją aktywność na komputerze (w sieci) ?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
Tak	☐	☐
Nie	☐	☐
Nie wiem	☐	☐

35. W jaki sposób rodzice (ojciec) kontroluje twoje korzystanie z komputera?

38. W jaki sposób rodzice (matka) kontroluje twoje korzystanie z komputera?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
wspólnie korzystamy z tego samego sprzętu	☐	☐
komputer znajduje się w ogólnodostępnym pomieszczeniu	☐	☐
wcześniej ustalamy limit pracy z komputerem	☐	☐
inna odpowiedź (wpisz jaka?)		

36. W jaki sposób rodzice (ojciec) kontroluje twoje korzystanie z Internetu?

39. W jaki sposób rodzice (matka) kontroluje twoje korzystanie z Internetu?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
ustawia programy filtrujące lub blokujące uniemożliwiając wchodzenie na określone strony internetowe	☐	☐
rodzic najpierw zapoznaje się z stronami z których chcę korzystać	☐	☐
rodzic ustala dzienny limit pobytu na Internecie	☐	☐
rodzic ustala dni tygodnia kiedy mogę korzystać z Internetu	☐	☐
inna odpowiedź (wpisz jaka?)		

40. Czy rodzice (matka /ojciec) rozmawiali z Tobą o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ Nie pamiętam, przejdź do pytania 37
- ☐ Nie, przejdź do pytania 37
- ☐ Tak, jeśli tak to o jakich (proszę zaznaczyć w następnym pytaniu):

40a. Rozmowy dotyczyły następujących zagrożeń

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ - kontakty z obcymi
- ☐ - publikowanie danych osobowych
- ☐ - niebezpieczne treści
- ☐ - uzależnienie od Internetu
- ☐ - przemoc werbalna w Internecie
- ☐ - publikowanie zdjęć bez jego zgody
- ☐ - nielegalne ściąganie plików

- ☐ - zagrożenia podczas zakupów w Internecie
- ☐ - hazard
pornografia

41. Ile razy rodzice (ojciec) rozmawiał z tobą na temat bezpieczeństwa w Internecie?

44. Ile razy rodzice (matka) rozmawiała z tobą na temat bezpieczeństwa w Internecie?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
od 1 do 5 razy	☐	☐
od 5 do 10	☐	☐
wiele razy	☐	☐
ciągle to robi	☐	☐
nie rozmawia/a	☐	☐

42. Czy ukrywasz przed rodzicem (matką/ojcem) to co robisz w sieci? Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

45. Czy ukrywasz przed rodzicem (matką/ojcem) to co robisz w sieci? Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	przed matką	przed ojcem
TAK, jeśli tak to jakich treści to dotyczy 		
Raczej Tak, jeśli raczej tak to jakich treści to dotyczy 		
Raczej Nie	☐	☐
Nie	☐	☐

43. Czy informujesz rodziców (ojca) o podejrzanych sms-ach bądź głuchych telefonach z nieznanego numeru telefonu komórkowego?

46. Czy informujesz rodziców (matkę) o podejrzanych sms-ach bądź głuchych telefonach z nieznanego numeru telefonu komórkowego?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
TAK	☐	☐
Raczej Tak	☐	☐
Raczej Nie	☐	☐
Nie	☐	☐
Nie dostaję takich sms-ów	☐	☐

47. Czy informujesz rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych mailach jakie dostajesz na swoją skrzynkę mailową? Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

48. Czy informujesz rodziców (matkę/ojca) o podejrzanych mailach jakie dostajesz na swoją skrzynkę mailową? Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
TAK	☐	☐
Raczej Tak	☐	☐
Raczej Nie	☐	☐
Nie	☐	☐
Nie dostaję takich wiadomości	☐	☐

49. Czy konsultujesz się z rodzicami (matką/ojcem) gdy chcesz umieścić swoje zdjęcia na portalach społecznościowych (np. Facebook)

50. Czy konsultujesz się z rodzicami (matką/ojcem) gdy chcesz umieścić swoje zdjęcia na portalach społecznościowych (np. Facebook)

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
--	-------	--------

TAK	☐	☐
Raczej Tak	☐	☐
Raczej Nie	☐	☐
Nie	☐	☐
Nie umieszczę zdjęć	☐	☐

51. Czy w sytuacji poczucia zagrożenia ze strony sieci informowałeś/aś o tym rodziców (ojca)?

52. Czy w sytuacji poczucia zagrożenia ze strony sieci informowałeś/aś o tym rodziców (matkę)?

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
TAK	☐	☐
Raczej Tak	☐	☐
Raczej Nie	☐	☐
Nie	☐	☐
Nie miałem do czynienia z taką sytuacją	☐	☐

53. Czy rodzice zwracali Ci uwagę, na czas spędzany przed komputerem i na Internecie?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak, często to słyszę
- ☐ tak, ale rzadko
- ☐ raczej nie
- ☐ zdarzało się, że kłamałam (-em) na temat czasu spędzanego przy komputerze (w Internecie)
- ☐ zdarzało się, że przy komputerze zapomniałam (-em) o swoich obowiązkach
- ☐ denerwuję się kiedy nie mogę korzystać z komputera
- ☐ nigdy nikt mi nie zwrócił uwagi

54. Czy kiedykolwiek nieznajomemu lub innej osobie poznanej w Internecie podałeś/aś?

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	tak	nie
1.adres e-mail	☐	☐
2.numer telefonu	☐	☐
3.przesłałeś/aś swoje zdjęcie	☐	☐
4.swoje dane osobowe	☐	☐
5.adres zamieszkania	☐	☐

55. Czy spotkałeś/aś się kiedykolwiek w rzeczywistości z nieznajomą osobą poznaną w Internecie?

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ tak
- ☐ nie

56. Czy podczas przebywania w Internecie miałeś/aś do czynienia z poniższą sytuacją:

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

	tak	nie
1.przesłano Ci zdjęcia pornograficzne	☐	☐
2.byłeś/aś namawiany/na do rozmów o charakterze seksualnym	☐	☐
3.rozmówca był agresywny	☐	☐
4.otrzymałeś złośliwe, obrażające czy ośmieszające Twoją osobę informacje	☐	☐
5.wulgarny język podczas rozmów na czacie	☐	☐

6.straszenie i szantażowanie za pomocą maili lub sms-ów	☐	☐
7.opublikowano twoje zdjęcie, bez twojej zgody	☐	☐
8.proszono Cię o podanie danych osobowych	☐	☐
9.proszono Cię o podanie numeru telefonu	☐	☐
10.proszono Cię o Twoje zdjęcie	☐	☐

57. Przeczytaj uważnie pytania w poniższej tabeli i wskaż jak często zdarzały ci się takie sytuacje?

Tylko Szkoły Ponadgimnazjalne

W każdym wierszu zaznacz tylko jedną odpowiedź

Lp.		Nigdy	Rzadko	Czasem	Często	Zawsze
1	Niecierpliwie czekam na nadejście SMS-ów od znajomych					
2	Ukrywam przed rodziną koszt moich rozmów przez telefon					
3	Wolę dzwonić, wysyłać SMS-y do znajomych, niż spotykać się z nimi					
4	Wykorzystuję telefon komórkowy do gier					
5	Gdy nie otrzymuję SMS-ów czuję się samotny					
6	Zdarza mi się usprawiedliwiać, bagatelizować ilość rozmów prowadzonych przez telefon					
7	Znacznie łatwiej wyrazić mi złość do kogoś za pomocą SMS niż twarzą w twarz					
8	Nie czuję się samotny, gdy otrzymuję telefony					
9	Płacę bardzo duże rachunki za rozmowy i SMS-y przez telefon komórkowy					
10	Wykorzystuję telefon komórkowy do robienia filmów					
11	Posiadam drugi, zapasowy telefon przy sobie					
12	Wykorzystuję telefon komórkowy do robienia zdjęć					
13	Wysyłanie SMS pozwala mi uciec od poczucia smutku					
14	Wydaje więcej pieniędzy na rozmowy przez telefon komórkowy niż planowałem					
15	Za pomocą SMS-a mogę wyrazić to, czego nie powiem komuś wprost					
16	Jestem dumny z posiadania nowego modelu telefonu komórkowego					
17	Otrzymywanie SMS-ów jest potwierdzeniem, że inni mnie akceptują					
18	Moje opłaty za rozmowy przez telefon komórkowy przekraczają mój budżet					
19	Złość i smutek potrafię wyrazić tylko przez SMS					
20	Wykorzystuję telefon komórkowy do słuchania muzyki					
21	Moi przyjaciele i rodzina narzekają, że zbyt dużo korzystam z telefonu komórkowego					
22	Czuję się akceptowany, gdy dzwonią do mnie znajomi					
23	Za pomocą telefonu komórkowego łączę się z Internetem					
24	Ograniczam godziny snu na rzecz rozmów przez telefon komórkowy					
25	Wykorzystuję telefon komórkowy do wysyłania znajomym plików z muzyką i zdjęciami					
26	Podjęwałem nieudane próby zmniejszenia ilości wysyłanych SMS-ów					
27	Preferuję kontakty za pomocą SMS nad bezpośrednie spotkania z ludźmi					
28	Muszę posiadać najnowszy model telefonu komórkowego					
29	Gdy dostaję SMS-y odczuwam radość i ekscytację					
30	Chętniej rozmawiam z ludźmi przez telefon niż twarzą w twarz					
31	Podjęwałem nieudane próby zmniejszenia ilości rozmów przez komórkę					
32	Złość i smutek potrafię wyrazić tylko przez telefon					
33	Czuję się lubiany, gdy otrzymuję SMS-y					

58. W których z wymienionych sytuacji i jak często zdarza Ci się używać telefon?**Tylko Szkoły Ponadgimnazjalne***Można udzielić jednej odpowiedzi w wierszu.*

	nigdy	rzadko	czasem	często	zawsze
W trakcie lekcji w szkole	☐	☐	☐	☐	☒
W trakcie sprawdzianu, kartkówki	☐	☐	☐	☐	☐
W trakcie przerw w szkole	☐	☐	☐	☐	☐
W trakcie posiłku	☐	☐	☐	☐	☐
W trakcie wizyty kogoś z kolegów czy rodziny w domu	☐	☐	☐	☐	☐
W kościele w trakcie mszy lub uroczystości kościelnych	☐	☐	☐	☐	☐
W kinie podczas filmu	☐	☐	☐	☐	☐
W trakcie rozmowy z inną osobą	☐	☐	☐	☐	☐

Metryczka:**1. Proszę podać płeć:***Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

- ☐ dziewczyna
☐ chłopak

2. Zaznacz swój wiek w latach*Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

- ☐ 12
☐ 13
☐ 14
☐ 15
☐ 16
☐ 17
☐ 18
☐ 19
☐ 20
☐ 21
☐ 22
☐ 23

3. Miejsce nauki*Zaznacz tylko jedną odpowiedź*

- ☐ Gimnazjum
☐ Liceum
☐ Technikum
☐ Szkoła Zawodowa

4. Klasa, do której uczęszcza sz

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ klasa I
- ☐ klasa II
- ☐ klasa III
- ☐ klasa IV

5. Miejsce zamieszkania

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ miasto
- ☐ wieś

6. Rodzina, w której się wychowujesz jest:

Zaznacz tylko jedną odpowiedź

- ☐ Pełna
- ☐ Niepełna (rozwód rodziców, śmierć rodzica, rodzic samotny – zakresł odpowiedź)
- ☐ Zrekonstruowana (ponowne małżeństwo rodzica)

7. Czy masz rodzeństwo?

Zaznacz kilka odpowiedzi

- ☐ nie
- ☐ tak, wpisz ile mas z rodzeństwa cyfrą:

Za8. Sytuacja zawodowa rodziców(opiekunów)

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
Pracuje zawodowo	☐	☐
Na emeryturze	☐	☐
Na rencie	☐	☐
Osoba bezrobotna	☐	☐
Nie wiem	☐	☐

9. Jakie jest wykształcenie twoich rodziców (opiekunów)

Zaznacz dowolną ilość odpowiedzi

	matka	ojciec
Wyższe	☐	☐
Średnie	☐	☐
Zawodowe	☐	☐
Podstawowe	☐	☐
Nie wiem	☐	☐

Załącznik nr 2. Ankieta dla rodziców

Dla rodziców

Szanowny Rodzicu,

Prowadzimy badania naukowe rodziców mających dzieci uczęszczające do szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych nt. **Charakterystyki zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych** finansowane ze Środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych pozostających w dyspozycji Ministerstwa Zdrowia.

Kwestionariusz wypełnianej ankiety jest **anonimowy** i zostanie wykorzystany wyłącznie do celów naukowych.

Bardzo dziękujemy za poświęcony czas.

Zespół badawczy

1. Czy Pana/Pani dziecko korzysta w domu z komputera? Tak ☐ Nie ☐ Nie wiem ☐

2. Czy kontroluje Pan/Pani swoje dziecko podczas aktywności w Internecie?

Nie ☐

Tak ☐ Jeśli tak to jak często Pan/Pani to robi?

Codziennie ☐ Kilka razy w tygodniu ☐ Kilka razy w miesiącu ☐ Kilka razy w roku ☐

3. Proszę Pana/Panią o przeczytanie poniższych zdań i ustosunkowanie się do nich zgodnie z prawdą?

	Tak	Nie
Zainstalowałem/am oprogramowanie filtrujące na komputerze		
Wyznaczam czas jaki dziecko może spędzić przy komputerze		
Wyznaczam czas, w którym dziecko może korzystać z Internetu		
Ustaliłem/am zasady, jakie dziecko powinno przestrzegać korzystając z komputera		
Ustawiłem/am komputer w miejscu widocznym, z którego korzystają wszyscy domownicy		
Sprawdzam historię odwiedzanych stron		
Kontroluję strony, które odwiedza dziecko		
Sprawdzam historię wejść mojego dziecka w Sieci		
Obserwuję co robi dziecko w Sieci		
Wspólnie korzystamy z Internetu		
Rozmawiam z dzieckiem o tym, co robi w Sieci		
Inne, podać jakie ...?		

4. Czy kontroluje Pan/Pani e-maile przychodzące do dziecka?

Tak, zawsze ☐ Tak, czasami (kilka razy w miesiącu) ☐ Tak, rzadko (kilka razy w roku) ☐ Nie ☐

5. Czy wie Pan/Pani z kim dziecko komunikuje się przez Internet? Tak ☐ Nie ☐

6. Czy Pańskie dziecko pisze swojego bloga? Tak ☐ Nie ☐ Nie wiem ☐

7. Czy Pańskie dziecko ma profil na portalu społecznościowym?

Tak ☐ jeżeli tak to 8. Czy jest Pani/Pan wśród jego znajomych Tak ☐ Nie ☐

Nie ☐

Nie wiem ☐

9. Czy wie Pan/Pani czy dziecko gra w gry komputerowe?

Tak ☐ jeżeli tak to w jakie gry gra najczęściej

Nie ☐ Nie wiem ☐

10. Czy rozmawiał (a) Pan/Pani ze swoim dzieckiem o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu?

Nie pamiętam ☐ Nie ☐ Tak ☐ jeśli tak to o jakich (można zaznaczyć więcej niż jedną odpowiedź):

- kontakty z obcymi ☐

- publikowanie danych osobowych ☐

- niebezpieczne treści ☐
- uzależnienie od Internetu ☐
- przemoc werbalna w Internecie ☐
- publikowanie zdjęć dziecka bez jego zgody ☐
- nielegalne ściąganie plików ☐
- zagrożenia podczas zakupów w Internecie ☐
- hazard ☐
- pornografia ☐
- inne (jakie?).....

11. Czy Pana/Pani dziecko ma swój telefon komórkowy/smartfon? Tak ☐ Nie ☐

12. Czy Pana/Pani dziecko ma dostęp do Internetu przez telefon komórkowy/smartfon? Tak ☐

Nie ☐

13. Czy kontroluje Pan/Pani aktywność internetową dziecka w telefonie kom./smartfonie? Nie dotyczy ☐

Tak, zawsze ☐ Tak, czasami (kilka razy w miesiącu) ☐ Tak, rzadko (kilka razy w roku) ☐ Nie ☐

14. Czy telefon posiadany przez Pana/Pani dziecko ma zainstalowany filtr rodzicielski zabezpieczający przed dostępem do niebezpiecznych treści np. pornograficznych, kiedy dziecko korzysta z Internetu za pomocą WiFi np. w szkole? Tak ☐ Nie ☐

15. Czy kontroluje Pan/Pani smsy przychodzące do dziecka?

Tak, zawsze ☐ Tak, czasami (kilka razy w miesiącu) ☐ Tak, rzadko (kilka razy w roku) ☐ Nie ☐

16. Podaj koszt zakupu telefonu Państwa dziecka w zł Nie pamiętam ☐

17. Podaj średni miesięczny koszt korzystania z telefonu Pana/Pani dziecka? w zł Nie pamiętam ☐

18. Podaj najwyższy rachunek za telefon dziecka z ostatniego roku w zł
Nie pamiętam ☐

19. Podaj miesięczny koszt korzystania z Internetu w domu w zł

Nie pamiętam ☐ Nie mam Internetu ☐

20. Ile Pan/Pani spędza czasu dziennie przed komputerem/ w Internecie, (podać w godzinach)

łącznie z pracą w czasie wolnym .

21. Czy chciałby Pan/Pani znać wnioski z tych badań, Tak ☐ Nie ☐ oraz ewentualnie uczestniczyć w dyskusji wyników/zajęciach w trakcie wywiadówki w szkole poświęconej tematyce: normy i patologii korzystania z Internetu w tym hazardu? Tak ☐ Nie ☐

Metryczka

1. Proszę podać płeć: Kobieta ☐ Mężczyzna ☐
2. Jak jest Pana/Pani wykształcenie?
Podstawowe ☐ Zasadnicze zawodowe ☐ Średnie ☐ Wyższe ☐
3. Obecny status zawodowy?
Pracuje zawodowo ☐ Na emeryturze ☐ Na rencie ☐ Osoba bezrobotna ☐
4. Proszę zaznaczyć swój wiek
poniżej 30 ☐ 31-35 ☐ 36-40 ☐ 41-45 ☐ 46-50 ☐ 51-55 ☐ 56-60 ☐ 61-65 ☐ powyżej 65 ☐
5. Proszę podać liczbę dzieci? Płeć dziecka/dzieci..... wiek dziecka/dzieci w latach.....

Załącznik nr. 3
Dodatek – programy w języku R - T. Żądło

A1. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości dwóch średnich

```
#Y - wartości badanej zmiennej w próbie
#w1 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do pierwszej podpopulacji
#w2 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do drugiej podpopulacji
#N1 - liczebność pierwszej podpopulacji
#N2 - liczebność drugiej podpopulacji
#lperm - liczba permutacji
#d - ciąg prawdopodobieństw inkluzji pierwszego rzędu
#v - ciąg wag kalibrowanych

test2=function(Y,w1,w2,N1,N2,lperm) {
w1=as.numeric(w1)
w2=as.numeric(w2)
dv=d*v
est1=sum(dv*Y*(w1==1))/N1
est2=sum(dv*Y*(w2==1))/N2
T0=(est1-est2)
Tp=rep(NA,lperm)
for (i in 1:lperm) {
Yp=sample(Y)
est1p=sum(dv*Yp*(w1==1))/N1
est2p=sum(dv*Yp*(w2==1))/N2
Tp[i]=(est1p-est2p)
}
p=mean(Tp>=T0)
p
}
```

A2. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości trzech średnich

```
#Y - wartości badanej zmiennej w próbie
#w1 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do pierwszej podpopulacji
#w2 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do drugiej podpopulacji
#w3 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do trzeciej podpopulacji
#N1 - liczebność pierwszej podpopulacji
#N2 - liczebność drugiej podpopulacji
```



```

#N3 - liczebność trzeciej podpopulacji
#lperm - liczba permutacji
#d - ciąg prawdopodobieństw inkluzji pierwszego rzędu
#v - ciąg wag kalibrowanych

test3=function(Y,w1,w2,w3,N1,N2,N3,lperm) {
w1=as.numeric(w1)
w2=as.numeric(w2)
w3=as.numeric(w3)
dv=d*v
est1=sum(dv*Y*(w1==1))/N1
est2=sum(dv*Y*(w2==1))/N2
est3=sum(dv*Y*(w3==1))/N3
r_12=abs(est1-est2)
r_13=abs(est1-est3)
r_23=abs(est2-est3)
T0=r_12+r_13+r_23
Tp=rep(NA,lperm)
rp_12=rep(NA,lperm)
rp_13=rep(NA,lperm)
rp_23=rep(NA,lperm)
for (i in 1:lperm) {
Yp=sample(Y)
est1p=sum(dv*Yp*(w1==1))/N1
est2p=sum(dv*Yp*(w2==1))/N2
est3p=sum(dv*Yp*(w3==1))/N3
a=abs(est1p-est2p)
b=abs(est1p-est3p)
c=abs(est2p-est3p)
rp_12[i]=a
rp_13[i]=b
rp_23[i]=c
Tp[i]=a+b+c
}
p_123=mean(Tp>=T0)
print("p_123")
print(p_123)
p_12=3*mean(rp_12>=r_12)
print("p_12")
print(p_12)
p_13=3*mean(rp_13>=r_13)

```

```

print("p_13")
print(p_13)
p_23=3*mean(rp_23>=r_23)
print("p_23")
print(p_23)
print("BY")
p.adjust(c(p_12/3,p_13/3,p_23/3), method = c("BY"))
}

```

A3. Program do przeprowadzenia testu permutacyjnego równości czterech średnich

```

#Y - wartości badanej zmiennej w próbie
#w1 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do pierwszej podpopulacji
#w2 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do drugiej podpopulacji
#w3 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do trzeciej podpopulacji
#w4 - zmienna 0-1 identyfikująca przynależność do czwartej podpopulacji
#N1 - liczebność pierwszej podpopulacji
#N2 - liczebność drugiej podpopulacji
#N3 - liczebność trzeciej podpopulacji
#N4 - liczebność czwartej podpopulacji
#lperm - liczba permutacji
#d - ciąg prawdopodobieństw inkluzji pierwszego rzędu
#v - ciąg wag kalibrowanych

test4=function(Y,w1,w2,w3,w4,N1,N2,N3,N4,lperm) {
w1=as.numeric(w1)
w2=as.numeric(w2)
w3=as.numeric(w3)
w4=as.numeric(w4)
dv=d*v
est1=sum(dv*Y*(w1==1))/N1
est2=sum(dv*Y*(w2==1))/N2
est3=sum(dv*Y*(w3==1))/N3
est4=sum(dv*Y*(w4==1))/N4
r_12=abs(est1-est2)
r_13=abs(est1-est3)
r_14=abs(est1-est4)
r_23=abs(est2-est3)
r_24=abs(est2-est4)
r_34=abs(est3-est4)

```

```

T0=r_12+r_13+r_14+r_23+r_24+r_34
Tp=rep(NA,lperm)
rp_12=rep(NA,lperm)
rp_13=rep(NA,lperm)
rp_14=rep(NA,lperm)
rp_23=rep(NA,lperm)
rp_24=rep(NA,lperm)
rp_34=rep(NA,lperm)
for (i in 1:lperm) {
Yp=sample(Y)
est1p=sum(dv*Yp*(w1==1))/N1
est2p=sum(dv*Yp*(w2==1))/N2
est3p=sum(dv*Yp*(w3==1))/N3
est4p=sum(dv*Yp*(w4==1))/N4
a=abs(est1p-est2p)
b=abs(est1p-est3p)
c=abs(est1p-est4p)
d=abs(est2p-est3p)
e=abs(est2p-est4p)
f=abs(est3p-est4p)
rp_12[i]=a
rp_13[i]=b
rp_14[i]=c
rp_23[i]=d
rp_24[i]=e
rp_34[i]=f
Tp[i]=a+b+c+d+e+f
}
p_1234=mean(Tp>=T0)
print("p_1234")
print(p_1234)
p_12=6*mean(rp_12>=r_12)
print("p_12")
print(p_12)
p_13=6*mean(rp_13>=r_13)
print("p_13")
print(p_13)
p_14=6*mean(rp_14>=r_14)
print("p_14")
print(p_14)
p_23=6*mean(rp_23>=r_23)

```

```

print("p_23")
print(p_23)
p_24=6*mean(rp_24>=r_24)
print("p_24")
print(p_24)
p_34=6*mean(rp_34>=r_34)
print("p_34")
print(p_34)
print("BY")
p.adjust(c(p_12/6,p_13/6,p_14/6,p_23/6,p_24/6,p_34/6), method = c("BY"))
}

```

A4. Program do przeprowadzenia permutacyjnego testu niezależności

```

#dane - macierz o dwóch kolumnach zmiennych mierzonych na skalach słabych
#lperm - liczba permutacji

pchi=function(dane, lperm){
  x=dane[,1]
  y=dane[,2]
  T0=chisq.test(x,y)$statistic
  Tp=rep(NA,liczba_permutacji)
  for (i in 1:liczba_permutacji) {
    Tp[i]=chisq.test(sample(x),y)$statistic
  }
  p=mean(Tp>=T0)
  p
}

```

Bibliografia raportu

1. Andrzejewska A. (2014): *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Wydawnictwo: Difin
2. American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
3. Badora B., Gwiazda M., Hermann M., Kalka J., Moskalewicz J., (2012). *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) innych uzależnień behawioralnych*. Warszawa, Centrum Badań Opinii Społecznej - CEBOS. Dostęp: www.kbpn.gov.pl.
4. Barker, T., Britz, M. (2000). *Jokers Wild: Legalized gambling i the twenty-first century*. Westport, CT: Praeger.
5. Benjamini, Y., Yekutieli, D. (2001). *The control of the false discovery rate in multiple testing under dependency*. *Annals of Statistics* 29, 1165–1188.
6. Behera K. S.(2013) *E-and M-learning. A Comaparative Study*, „International Journal on New Trends in Education and Their Implications”, Vol. 4 July Article 08.
7. Bianchi A., Phillips JG. (2005) Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology & Behavior*.8:39-51.
8. Błachnio A., Przepiórka A., Hawi NS (2015) Exploring the Online Cognition Scale in a Polish sample. *Computers in Human Behavior*. 51:470-475.
9. Błachnio A., Przepiórka A., Rowiński T. (2014) Dysfunkcjonalne korzystanie z Internetu – przegląd badań. *Psychologia społeczna*. 9:378-395.
10. Bracha, Cz. (1998), *Metoda reprezentacyjna w badaniu opinii publicznej i marketingu*, Efekt, Warszawa.
11. Birch A., Malim T. (2001): *Psychologia rozwojowa w zarysie. Od niemowlęstwa do dorosłości*. PWN, Warszawa.
12. Carson, R. C., Butcher, J. N., Mineka, S. (2003). *Psychologia zaburzeń*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne
13. Canan F., Yildirim O., Ustunel TY., Sinani G., Kaleli AH., Gunes C., Ataoglu A. (2014), *The relationship between Internet addiction and body mass index in Turkish adolescents*. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 17:40-45.
14. Chassin L., De Lucia Ch. (2000): *Picie w okresie dojrzewania*. [w:] *Picie alkoholu w różnych okresach życia. Alkohol a zdrowie* nr 25. Warszawa, PARPA.

14. CBOS (2013): „*Konsumpcja substancji psychoaktywnych przez młodzież szkolną – Młodzież 2013*”, Warszawa.
16. CBOS (2015): „*Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych*” raport z badań, Warszawa.
17. Chiu SI (2014) The relationship between life stress and smartphone addiction on Taiwanese university student: A mediation model of learning self-efficacy and social self-efficacy. *Computers in Human Behavior*. 34: 49-57.
18. Chłopkiewicz M. (1987): *Osobowość dzieci i młodzieży, rozwój i patologia*, PWN, Warszawa.
19. Davis RA., Flett GL., Besser A. (2002) Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: implications for pre-employment screening. *CyberPsychology & Behavior*. 5:331-345.
20. *Hazard i inne uzależnienia behawioralne: doniesienia z badań* (2015) pod. red. I. Niewiadomskiej, Polska Fundacja Pomocy Humanitarnej „Res Humanae”, Warszawa.
21. Ezoe S., Toda M., Yoshimura K., Naritomi A., Den R., Morimoto K. (2009) Relationship of Personality and Lifestyle with Mobile Phone Dependence Among Female Nursing Students. *Social Behavior and Personality*. 37(2): 231-238.
22. Fatyga B. (1999): *Dzicy z naszej ulicy. Antropologia kultury młodzieżowej*, Ośrodek Badań Młodzieży, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych, Uniwersytet Warszawski, Warszawa.
23. Filiciak M. (2006) *Gra bez granic*, Polityka, nr 2562, s: 74-76.
24. Filiciak M. (2006) *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
25. Feliciak M. (2010) Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Wydawnictwo Academica.
26. Geisel O., Banas R., Schneider M., Hellweg R., Muller C. (2013) Serum levels of brain-derived neurotrophic factor in patients with Internet use disorder. *Psychiatry Research*. 209:525-528.
27. GUS (2015): *Społeczeństwo informacyjne w Polsce*. Warszawa: Główny Urząd Statystyczny.
28. Guerreschi C. (2006): *Nowe uzależnienia*, Wyd. Salvador, Kraków.
29. Habrat B. (red.) (2016): *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa.
30. Hawi N.S., Blachnio A. Przepiórka A.(2015): Polish validation of the Internet Addiction Test, *Computers in Human Behavior* 48 (2015) 548–553.
31. Hojnacki L., Kowalczyk M., Kudlek K., Polak M., Szlagor P. (2013) *Mobilna edukacja, M-learning, czyli (r)ewolucja w nauczaniu – poradnik dla edukatorów*, Think Global sp. z o.o, Warszawa, dostęp: <http://www.bc.ore.edu.pl/dlibra/doccontent?id=718>
32. Hong F., Huang D., Lin H., Chiu S. (2014) Analysis of the psychological traits, Facebook usage, and Facebook addiction model of Taiwanese university students. *Telematics and Informatics*. 31:597-606.

33. INTERNET ADDICTION *A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* (2011) Edited by Young K. S., Nabuco de Abreu C. JohnWiley & Sons
34. Izdebski P., Kotyśko M. (2016) Problemowe korzystanie z nowych mediów [w] Habrat B. (red.) Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa, s. 219-304.
35. Jakubik A. (2002) zespół uzależnienia od Internetu. *Studia Psychologica*. 3:133-142.
36. Jarczyńska J. (2014). *Przegląd narzędzi do pomiaru hazardu problemowego wśród młodzieży*. [w]: Jarczyńska J. (red.) *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria. Diagnoza. Profilaktyka. Terapia.*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz, 2014: 94-108.
37. Jarczyńska J., Orzechowska A. (2014). *Siecioholizm i fonoholizm zagrożeniem współczesnej młodzieży* [w]: Jarczyńska J. (red.) *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria. Diagnoza. Profilaktyka. Terapia.*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz, 2014: 121-146.
38. Jarczyńska J. (2016): Zaangażowanie w hazard młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej. Diagnoza zjawiska i jego wybranych uwarunkowań. Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz.
39. Jakubowska E., (2009): Telefon komórkowy jako źródło uzależnienia, [w] E. Łuczak (red.): *Nowe oblicza uzależnień*, Wyd. UWM, Olsztyn.
40. Juczyński, Z., Chodkiewicz, J., Pisarski, A. (2004). *Zachowania ryzykowne i szkodliwe dla zdrowia dzieci i młodzieży. Monitorowanie zachowań zdrowotnych uczniów miasta Łodzi*. Łódź: Miejski Ośrodek Profilaktyki i Terapii Uzależnień.
41. Kaliszewaska K. (2007) Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
42. Kielar-Turska M. (2003): Rozwój człowieka w pełnym cyklu życia [w]: Strelau J. (red.) *Psychologia. Podręcznik akademicki. Tom 1 Podstawy psychologii*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
43. Kirwil L., (2010): *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE cz.1. i cz.2*. Kirwil L., (2011): *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids online przeprowadzonych wśród dzieci 9–16 lat i ich rodziców*, Warszawa, Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.
44. Ko C., Yen C., Long C, Chen C., Huang T., Yen J. (2014) The Association Between Premenstrual Dysphoric Disorder and Internet Use Disorder. *Women & Health*. 54:245-261.
45. Kozak S. (2013) Patologia fonoholizmu. Przyczyny, skutki i leczenie uzależnienia dzieci i młodzieży od telefonu komórkowego. Warszawa: Difin.

46. Krajewska-Kulak E., Kulak W., Stryzhak A., Szpakow A., Prokopowicz W., Marcinkowski JT (2012) Problematic mobile phone using among the Polish and Belarusian University students, a comparative study. *Progress in Health Sciences*. 2:45-50.
47. Lin YH i wsp. (2015) Time distortion associated with smartphone addiction: Identifying smartphone addiction via a mobile application (App.) *Journal of Psychiatric Research*. 65: 139-145.
48. Lopez - Fernandez O., Honrubia-Serrano L., Freixa-Blanxart M., Gibson W. (2014): *Prevalence of Problematic Mobile Phone Use in British Adolescents*, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2014, 17(2): 91-98.
49. Lubina E. (2007), *M-learning w strukturze metodycznej e-learningu*, „E-Mentor” nr 5.
50. Mak K., Lai C., Watanabe H., Kim D., Bahar N., Ramos M., Young KS., Ho RCM, Aum N., Cneng C. (2014), *Epidemiology of Internet behaviors and addiction among adolescents in six Asian countries*. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 17:720-728.
51. Makaruk K., Wójcik Sz. (2013) *Nadużywanie Internetu przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB*; Fundacja Dzieci Niczyje [w]: *Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka* Vol. 12 Nr 1.
52. Martinotti G., Vilella C., Di Thiene D. et al. (2011): *Problematic mobile phone use in adolescence: a cross-sectional study*. *J Public Health*, 19(6), 2011: 545-551.
53. Mascheroni, G., Ólafsson, K. (2013). Mobile internet access and use among European children. Initial findings of the Net Children Go Mobile project. Milano: Educatt. Pobrane z: <http://eprints.lse.ac.uk/54244/>.
54. Meerkerk GJ, Van Den Eijnden RJJ., Vermulst AA., Garretsen HFL. (2009) The Compulsive Internet Use Scale some psychometric properties. *CyberPsychology&Behavior*. 12:1-6.
55. Morahan-Martin J., Schumacher P. (2000) Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*. 16:13-29.
56. National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
57. National Association for the Education of Young Children, Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College Technology, 2012
58. Obuchowska I. (2000): *Adolescencja*. [w:] B. Harwas-Napierała, J. Trempała (red.) *Psychologia rozwoju człowieka*, PWN, Warszawa.
59. Oleszkowicz A. (1995): *Kryzys młodzieńczy – istota i przebieg*. Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
60. Pawłowska B., Potembska E. (2009): *Właściwości psychometryczne Kwestionariusza do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego (KBUTK)*. *Bad. Schizofr.*, 2009, 10: 322-329.
61. Potembska E, Pawłowska B. (2010): *Płeć a uzależnienie od telefonu komórkowego u gimnazjalistów*. *Fam. Med. Prim. Care Rev.*, 2010; 12(3): 800-801.

62. Pawłowska B., Potembska E. (2011): *Objawy zagrożenia i uzależnienia od telefonu komórkowego mierzonego Kwestionariuszem do Badania Uzależnienia od Telefonu Komórkowego, autorstwa Potembskiej i Pawłowskiej u młodzieży Polskiej w wieku od 13 do 24 lat*; Curr Probl Psychiatri 2011; 12(4): 443-446
63. Pawłowska B., Dziurzyńska E., Gromadzka K., Wallach B. E., Zygo M. (2012): *Objawy uzależnienia od telefonu komórkowego a korzystanie z internetowych portali społecznościowych przez młodzież*, Curr Prob. Psychiatri, 2012, 13(2):103-108.
64. Pesarin, F., Salmaso, L. (2010), *Permutation Tests For Complex Data. Theory, Applications and Software*, John Wiley & Sons, Chichester.
65. Pisarska A., Ostaszewski K., Raduj J., Wójcik M. (2014). *Czynniki związane z hazardem, kompulsywnymi zakupami oraz nadużywaniem Internetu wśród młodzieży w wieku 12-19 lat*. Raport z badań. Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.
66. Polcyn S. (2015) *Edukacyjny wpływ gier komputerowych dla dzieci*, Remedium nr 11, s. 14-15
dostęp: http://www.remedium-psychologia.pl/2015_11_05.html
67. Poprawa R. (2012) *Problematyczne używanie Internetu – symptom i metoda diagnozy. Badanie wśród dorastającej młodzieży*. Psychologia Jakości Życia. 11:57-82.
68. Pyżalski J. (2009): *Agresja elektroniczna i mobbing elektroniczny w kontekście zaangażowania w stosowanie nowych technologii komunikacyjnych*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 4, s. 31-52.
69. Pyżalski J. (2012): *Agresja elektroniczna i cyberbulling jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków, Wydawnictwo Impuls.
70. Raport (2011) *Młodzież a telefony komórkowe* raport TNS OBOP (2011) w ramach kampanii „Uwaga! Fonoholizm”
71. Raport (2013) *Bezpieczeństwo dzieci w Internecie* z badań jakościowych i ilościowych – raport Warszawa 2013) badań zrealizowanych przez TNS na zlecenie Orange Polska we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Dzieci Niczyje
72. Raport (2014) Pyżalski J., Klichowski M., Przybyła M. *Szanse i zagrożenia w obszarze wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji mobilnych (TIK-mobApp) przez dzieci w wieku 3-6 lat*; BADANIA FINANSOWANE W RAMACH INNOWACJI SPOŁECZNYCH NARODOWEGO CENTRUM BADAŃ I ROZWOJU (GRANT NCBiR/IS-1/2012), Poznań 2014.
73. Raport Fundacja Dzieci Niczyje, badania w latach 2011-2012 (badania tj. EU NET ADB (<http://www.saferinternet.pl/images/stories/pdf/raport-eu-net-adb-pl-final.pdf>),
74. Makaruk K, Wójcik Sz., (2012), *Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce*, Warszawa: EU NET ADB, Fundacja Dzieci Niczyje (online, dostęp dn. 6.07.2015).
75. Raport (2015) Styśko-Kunkowska M., Wąsowicz G. Instytut Psychiatrii i Neurologii, projekt badawczy pn. *"Czynniki związane z hazardem, kompulsywnymi zakupami oraz nadużywaniem Internetu wśród młodzieży w wieku 12-19 lat"*. Zadanie współfinansowane ze środków Funduszu

Rozwiązywania Problemów Hazardowych będących w dyspozycji Ministra Zdrowia i Instytutu Studiów Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego

Rowiński T. (2008) Virtual self in dysfunctional Internet use. *Studia Psychologica*. 8:107-128.

76. Särndal, C.E., Lundström, S. (2005), *Estimation in Surveys with Nonresponse*, Wiley, New York.

77. Sánchez-Martinez M., Otero A. (2009): *Factors associated with cell phone use in adolescents in the community of Madrid (Spain)*, *Cyberpsychol. Behavior*, 2009, 12(2): 131-137.

78. Silczuk A., Habrat B. (2016): *Zaburzenia uprawiania hazardu*, [w]: *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne* (red.) B. Habrat, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa.

79. Świda-Ziemba H. (1999): *Wartości egzystencjalne młodzieży lat dziewięćdziesiątych*. Warszawa.

80. Takao M., Takahashi S., Kitamura M. (2009) Addictive personality and problematic mobile phone use. *Cyberpsychol. Behavior*. 12:501-507.

81. Villella CX., Marinotti G., Di Nicola M., Cassano M., La Torre G., Messer I., Petruccelli F., Bria P., Janiri L., Conte G. (2011), *Behavioural addictions in adolescents and young adults: results from a prevalence study*. *Journal of Gambling Studies*. 27:203-214.

82. Wang JL., Wang HZ., Gaskin J., Wang LH. (2015) The role of stress and motivation in problematic smartphone use among college students. *Computers in Human Behavior*. 53:181-188.

83. Warzecha K. (2015): *Telefon komórkowy w komunikacji i edukacji śląskich studentów* Uniwersytet Szczeciński, Pluciński M. red., *Zeszyty Naukowe nr 852, Ekonomiczne Problemy Usług nr 117*, „Cyfryzacja i wirtualizacja gospodarki” Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin, 2015: 797-807.

84. Warzecha K. (2015): *Stan posiadania i wykorzystywanie nowoczesnych środków komunikacji przez śląską młodzież oraz ryzyko uzależnienia od nich* [w:] *Nierówności społeczne a wzrost gospodarczy. Społeczeństwo, przedsiębiorstwa i regiony w dobie gospodarki elektronicznej*. Zeszyt nr 44 (4/2015) część II. Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2015, s. 329-340, ISSN 1898-5084

85. Warzecha K. (2015): *Gry komputerowe (nie)bezpieczną formą rozrywki młodzieży gimnazjalnej* [w:] *Współczesne zagrożenia: prawda czy fikcja?*, pod. red. Ks. prof. dr hab. Jan Zimny KUL, Wydział Zamiejscowy Prawa i Nauk o Społeczeństwie, Katedra Pedagogiki Katolickiej, Stalowa Wola 2015, ISBN 978-83-63835-30-9 s. 53-71.

86. Warzecha K. (2015): *Ryzykowne i niebezpieczne zachowania młodzieży gimnazjalnej w Internecie – a prawna ochrona nieletnich przez cyberprzemocą*, [w:] *Praworządność: wczoraj, dziś i jutro*, Katedra Pedagogiki Katolickiej, Stalowa Wola 2015, ISBN 978-83-63835-22-4. s. 633-651

87. Warzecha K.(2016): *Smartfon w edukacji i komunikacji młodzieży gimnazjalnej a zagrożenie fonoholizmem*, Uniwersytet Szczeciński, Pluciński M. red., Ekonomiczne Problemy Usług nr 123, Obszary gospodarki elektronicznej Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin, 2016: 345-357.
88. Warzecha K. (2016): *Statystyczna analiza aktywności internetowej śląskiej młodzieży w kontekście uzależnienia od Internetu* red. naukowy A. Barczak, K. Warzecha [w:] Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, nr 264 2016, Katowice, ISSN 2083-8611, s.75-96
89. Warzecha K., Wójcik A.(2015): *Analysis of the availability of Internet access for young people in schools of Silesia Province based on spatial statistics*, [In:] Proceedings of 33rd International Conference Mathematical Methods in Economics, ed. D. Martinčík, J. Ircingová, P. Janeček, University of West Bohemia, Plzeň, s. 912-918, ISBN 978-80-261-0539-8
90. Wojtasik Ł. (2014) *Cyberprzemoc, Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych, Seksting*, [w] *BEZPIECZEŃSTWO DZIECI ONLINE Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*, Polskie Centrum Programu Safer Internet Warszawa.
91. Wójcik Sz. (2014): *Gry online, nadużywanie Internetu* [w]: *BEZPIECZEŃSTWO DZIECI ONLINE Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*, Polskie Centrum Programu Safer Internet Warszawa.
92. Wölfling K., Müller K. W.& Beutel M.(2011): *Reliability and Validity of the Assessment of Internet and Computer Game Addiction Scale (AICA-S)*; Psychother Psychosom Med Psychol. 2011 May; 61(5):216-24. Epub 2010 Sep 27. [Article in German]
93. Wrzesień-GandolfoA. (2014) *Aplikacje mobilne, Reklama i marketing online skierowane do dzieci, Usługi geolokalizacyjne* [w]: *BEZPIECZEŃSTWO DZIECI ONLINE Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*, Polskie Centrum Programu Safer Internet Warszawa.
94. *Wywiad z twórcami Polskiego Towarzystwa Badania Gier dr Augustynem Surdykiem i dr Jerzym Zygmuntem Szeją*, Kultura i Historia nr 13/2008.
95. Young K. (1998) *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction – and a winning strategy for recovery*, John Wiley & Sons, New York.
96. Young K. (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1998, 1(3), 237–244. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>.
97. Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* (Vol. 17, pp. 19–31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.
98. Young, K.S. (2011). Clinical assessment of Internet-addicted clients. W: K.S. Young, C.N. de Abreu (red.), *Internet addiction. A handbook and guide to evaluation and treatment* (s. 19–34). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
99. Żebrowska M. (1982): *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, PWN, Warszawa.