



# NEKEMIČNE ZASVOJENOSTI V SLOVENIJI

Izbrani rezultati Nacionalne raziskave o  
tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018

## NEKEMIČNE ZASVOJENOSTI V SLOVENIJI

Izbrani rezultati Nacionalne raziskave o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018

**Avtorji:** Špela Selak, Mark Žmavc, Matej Vinko, Darja Lavtar, Maruša Rehberger

**Jezikovni pregled:** Mihaela Törnär

**Oblikovanje:** Tadeja Horvat

**Grafike:** Freepik

**Izdajatelj:** Nacionalni inštitut za javno zdravje

**Kraj in leto izdaje:** Ljubljana, 2022

Elektronska izdaja

**Spletni naslov:** [www.nijz.si](http://www.nijz.si)

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 124372739

ISBN 978-961-6945-83-7 (PDF)

©2022 NIJZ

*Vse pravice pridržane. Reprodukija po delih ali v celoti na kakršenkoli način in v kateremkoli mediju ni dovoljena brez pisnega dovoljenja avtorjev.*

*Kršitve se sankcionirajo skladno z avtorskopravno in kazensko zakonodajo.*

# KAZALO

<b>SEZNAM SLIK</b>	<b>5</b>
<b>SEZNAM UPORABLJENIH KRATIC</b>	<b>7</b>
<b>PREDGOVOR</b>	<b>8</b>
<b>1 METODOLOGIJA</b>	<b>10</b>
1.1 Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018	10
1.2 Vzorec	10
1.3 Način zbiranja podatkov	11
1.4 Stopnja odgovora v raziskavi	11
1.5 Uteževanje	12
1.6 Natančnost ocen	14
1.7 Uporabljene pojasnjevalne spremenljivke	14
1.8 Statistične analize	14
1.9 Opis vsebinskih sklopov vprašalnika	15
1.9.1 Uporaba interneta v prostem času in znaki zasvojenosti z internetom	15
1.9.2 Igranje videoiger in znaki zasvojenosti z videoigrami	17
1.9.3 Igranje iger na srečo in znaki zasvojenosti z igrami na srečo	19
<b>2 UPORABA INTERNETA</b>	<b>21</b>
2.1 Splošna raba interneta	21
2.1.1 Primerjava med spoloma	21
2.1.2 Primerjava po starosti	22
2.1.3 Primerjava med statističnimi regijami	24
2.1.4. Primerjava po doseženi izobrazbi	25
2.2 Aktivnosti uporabnikov na internetu	26
2.2.1 Primerjava po spolu	26
2.2.2 Primerjava po starost	27
2.3 Naprave za dostop do interneta	28
2.3.1 Primerjava po spolu	28
2.3.2 Primerjava po starosti	29

2.4	Tvegana uporaba interneta in zasvojenost	30
2.4.1	Primerjava po spolu	30
2.4.2	Primerjava po starosti	31
2.4.3	Primerjava po regijah	31
<b>3</b>	<b>IGRANJE VIDEOIGER</b>	<b>33</b>
3.1	Splošna raba	33
3.1.1	Primerjava po spolu	33
3.1.2	Primerjava po starosti	34
3.1.3	Primerjava po regijah	35
3.2	Prekomerno igranje videoiger in zasvojenost	36
<b>4</b>	<b>IGRANJE IGER NA SREČO</b>	<b>37</b>
4.1	Splošna raba	37
4.1.1	Primerjava po spolu	37
4.1.2	Primerjava po starosti	39
4.1.3	Primerjava po regijah	41
4.2	Zasvojenost z igrami na srečo	42
4.2.1	Primerjava po spolu	42
4.2.2	Primerjava po starosti	43
4.2.3	Primerjava po regijah	44
<b>5</b>	<b>KLJUČNE UGOTOVITVE</b>	<b>45</b>
<b>6</b>	<b>DEFINICIJE IN POJASNILA IZRAZOV</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>LITERATURA</b>	<b>49</b>

# SEZNAM SLIK

Slika 1.	Delež oseb, ki so v zadnjih 12 mesecih v prostem času uporabljale internet, in količina tedenske uporabe v prostem času; skupaj in po spolu.	21
Slika 2.	Delež uporabnikov interneta v zadnjih 12 mesecih; skupaj in po starostnih kategorijah.	22
Slika 3.	Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po starostnih kategorijah.	23
Slika 4.	Delež uporabnikov interneta v prostem času in delež prekomernih uporabnikov; skupaj in po statističnih regijah.	24
Slika 5.	Deleži oseb, ki internet uporabljajo prekomerno; po doseženi izobrazbi (osnovnošolska (OŠ), srednješolska (SŠ), vsaj višješolska (VŠ)) in starostnih kategorijah.	25
Slika 6.	Prikaz internetnih aktivnosti uporabnikov; skupaj in po spolu.	26
Slika 7.	Prikaz internetnih aktivnosti uporabnikov; skupaj in po starosti.	27
Slika 8.	Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po spolu.	28
Slika 9.	Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po starosti.	29
Slika 10.	Delež oseb z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po spolu.	30
Slika 11.	Delež oseb z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po starostnih kategorijah.	31
Slika 12.	Odstotki posameznikov z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po statističnih regijah.	32
Slika 13.	Delež igralcev videoiger; skupaj in po spolu.	33
Slika 14.	Delež igralcev videoiger; skupaj in po starostnih kategorijah.	34
Slika 15.	Delež igralcev videoiger; skupaj in po statističnih regijah.	35
Slika 16.	Prikaz odstotka igralcev videoiger z znaki zasvojenosti; skupaj in po spolu.	36
Slika 17.	Deleži igralcev iger na srečo; skupaj in po spolu.	38

Slika 18. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po spolu.	39
Slika 19. Deleži igralcev iger na srečo; skupaj in po starostnih kategorijah.	40
Slika 20. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.	41
Slika 21. Delež igralcev iger na srečo; skupaj in po statističnih regijah.	42
Slika 22. Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po spolu.	43
Slika 23. Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po starostnih kategorijah.	44
Slika 24. Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po statistični regiji.	45

# SEZNAM UPORABLJENIH KRATIC

<b>1KA</b>	Spletno orodje za izdelavo anket (angl. <i>One click survey</i> )
<b>AIC</b>	Akaikejev informacijski kriterij (angl. <i>Akaike information criterion</i> )
<b>ATADD</b>	Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah (angl. <i>National Survey on the Use of Tobacco, Alcohol and Other Drugs</i> )
<b>BIC</b>	Bayesijanski informacijski kriterij (angl. <i>Bayesian information criterion</i> )
<b>BIG-S</b>	Berlinski presejalni vprašalnik igranja iger na srečo (angl. <i>Berlin Inventory of Gambling Behavior - Screening</i> )
<b>CAPI</b>	Računalniško podprto osebno anketiranje (angl. <i>Computer-assisted personal interviewing</i> )
<b>CAWI</b>	Računalniško podprto spletno anketiranje (angl. <i>Computer-assisted web interviewing</i> )
<b>EMCDDA</b>	Evropski center za spremljanje drog in zasvojenosti z drogami (angl. <i>European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction</i> )
<b>IDS-15</b>	Lestvica zasvojenosti z internetom (angl. <i>Internet Disorder Scale</i> )
<b>IGDS9-SF</b>	Lestvica zasvojenosti z igranjem videoiger (angl. <i>Internet Gaming Disorder Scale – Short form</i> )
<b>NIJZ</b>	Nacionalni inštitut za javno zdravje
<b>SURS</b>	Statistični urad Republike Slovenije (angl. <i>Statistical Office of the Republic of Slovenia</i> )

# PREDGOVOR

Zasvojenost smo nekoč razumeli kot posledico ponavljajočega vnosa psihoaktivnih snovi (na primer alkohola in drog) in s tem povezane vedenjske, kognitivne in fiziološke pojave. Danes pa so si strokovnjaki enotni, da se vzorci zasvojenosti lahko vzpostavijo tudi kot posledica številnih drugih vedenj. Nekemične oziroma vedenjske zasvojenosti so tiste vrste zasvojenosti, ki ne temeljijo na vnosu psihoaktivnih snovi v telo, temveč se razvijejo zaradi pozitivnih posledic določenega vedenja ali aktivnosti na naše počutje.

Nekemične zasvojenosti so bile prvič uradno prepoznane v četrti izdaji Diagnostičnega in statističnega priročnika (American Psychiatric Association, 1994), kjer je bila poleg zasvojenosti s psihoaktivnimi snovmi opredeljena tudi motnja igranja iger na srečo. V zadnji, peti, izdaji Diagnostičnega in statističnega priročnika duševnih motenj (DSM-V; American Psychiatric Association, 2013) je poleg slednje omenjena tudi motnja igranja videoiger, ki pa je označena kot motnja, potrebna nadaljnjega raziskovanja. Isti dve motnji sta opredeljeni tudi v zadnji, enajsti, izdaji Mednarodne klasifikacije bolezni (MKB-11; World Health Organization, 2018).

Znaki zasvojenosti se sicer lahko pojavljajo tudi ob drugih vrstah vedenj, ne zgolj ob igranju videoiger ali iger na srečo. Čeprav znanstvena dognanja na posameznih (»novejših«) področjih zasvojenosti še niso zadostna za uradni status bolezni ali motnje v mednarodnih klasifikacijah, mnogi strokovnjaki opozarjajo na obstoj številnih vrst nekemičnih zasvojenosti, kot so na primer digitalna zasvojenost (videoigre, družbena omrežja, internet), zasvojenost s seksualnostjo in pornografijo, zasvojenost z delom, odnosi, nakupovanjem, s hrano, telesno vadbo idr.

V pričujoči publikaciji so zbrani in predstavljeni slovenski podatki iz treh področij vedenj, ob katerih se pojavljajo vzorci zasvojenosti:

- Uporaba interneta
- Igranje videoiger
- Igranje iger na srečo

V prvem delu vsakega vsebinskega sklopa publikacije so predstavljene splošne značilnosti uporabe interneta, igranja videoiger in iger na srečo pri prebivalcih



Slovenije. V drugem delu pa so predstavljene tudi ocene deležev razširjenosti treh nekemičnih vrst zasvojenosti v slovenskem prostoru; to so zasvojenost z internetom, zasvojenost z videoigrami in zasvojenost z igranjem iger na srečo. Podatki in statistike so v veliki meri analizirani in prikazani ločeno po spolu, starostnih skupinah in statističnih regijah.

Ob porastu in napredku digitalnih tehnologij, kateremu smo priča v zadnjih letih, postaja področje nekemičnih zasvojenosti vse pomembnejši javnozdravstveni izziv. Pričujoča statistična publikacija velja za prvo tovrstno publikacijo na temo nekemičnih zasvojenosti pri odraslih prebivalcih Slovenije (natančneje, pri osebah med 15. in 64. letom starosti) in predstavlja osnovo za razvoj prilagojenih in učinkovitih politik ter ukrepov na tem področju.

# 1 METODOLOGIJA

## 1.1 Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018

Nacionalni inštitut za javno zdravje (NIJZ) je leta 2018 izvedel *Nacionalno raziskavo o tobaku, alkoholu in drugih drogah (ATADD)* med prebivalci Slovenije, starimi od 15 do 64 let. V Sloveniji se je raziskava izvedla drugič; prva je bila izvedena v letih 2011/2012, druga pa v letu 2018. Namen raziskave je bil oceniti razširjenost uporabe tobaka, alkohola in prepovedanih drog med prebivalci Slovenije, v letu 2018 pa tudi razširjenost neustrezne uporabe zdravil, uporabe konoplje v zdravstvene namene in razširjenost nekemičnih zasvojenosti. V pričujoči publikaciji smo uporabili predvsem podatke iz slednjega področja. Celoten vprašalnik je dostopen na: [https://podatki.nijz.si/docs/vprasanik\\_ATADD\\_2018.pdf](https://podatki.nijz.si/docs/vprasanik_ATADD_2018.pdf).

Raziskava je bila narejena po metodologiji Evropskega centra za spremljanje drog in zasvojenosti z drogami (EMCDDA) in drugih mednarodno priznanih vprašalnikov za posamezna tematska področja, zato so rezultati primerljivi s podobnimi raziskavami, ki so bile izvedene v drugih državah članicah Evropske skupnosti.

## 1.2 Vzorec

V vzorec so bili izbrani prebivalci Slovenije, stari od 15 do 64 let, ki živijo v zasebnih gospodinjstvih (niso institucionalizirani). Velikost vzorca je bila 16.000 oseb (8.000 v pomladnem delu zbiranja podatkov ter 8.000 v jesenskem delu zbiranja podatkov). Vzorec oseb je pripravil Statistični urad Republike Slovenije (SURS), osnovo za vzorčni okvir je predstavljal okvir popisnih okolišev in Centralni register prebivalstva. Uporabljeno je bilo dvostopenjsko vzorčenje, vzorec je stratificiran dvostopenjski.

## 1.3 Način zbiranja podatkov

Podatke smo zbirali s kombiniranim načinom anketiranja (angl. *mixed-mode survey*). Izbrane osebe so bile o raziskavi obveščene z obvestilnim pismom, ki ga je poslal NIJZ po pošti in jih s tem obvestil o anketni raziskavi, možnosti izpolnitve vprašalnika prek spleta in o predvidenem obisku anketarja (če izbrana oseba ne izpolni vprašalnika prek spleta).

Raziskava je v letu 2018 vključevala: računalniško podprto spletno anketiranje (CAWI) ter računalniško podprto osebno anketiranje (CAPI), pri čemer je spletno anketiranje pripravil in izvedel NIJZ, osebno anketiranje pa zunanji izvajalec. V začetku terenske faze zbiranja podatkov je bila na voljo samo spletna anketa, v kasnejše osebno anketiranje pa so bili vključeni vsi anketiranci, ki niso izpolnili spletne ankete.

S področja nekemičnih zasvojenosti so anketiranci odgovarjali na vprašanja v treh sklopih, ki so se nanašali na uporabo interneta v prostem času, na igranje videoiger in igranje iger na srečo.

## 1.4 Stopnja odgovora v raziskavi

V letu 2018 je bilo v reprezentativni vzorec vključenih 16.000 oseb. Od tega je bilo 1.176 oseb, izbranih v vzorec, neustreznih, npr. na naslovu izbrane osebe stanovanje ni naseljeno ali pa stanovanja ni, ker je tam poslovni prostor, izbrana oseba stanuje drugje v Sloveniji ali tujini, živi v skupinskem gospodinjstvu (npr. dom za starejše občane, samostan, različni zavodi, samski domovi itd.), je umrla ali je neznana na tem naslovu. Nadomestne enote (angl. *proxy*) v raziskavi niso bile dopuščene; anketirane so bile lahko samo v verjetnosti vzorec izbrane osebe, ki živijo v zasebnih gospodinjstvih. Preostalih 14.824 oseb je bilo ustreznih, med njimi jih 5.663 ni sodelovalo v raziskavi, saj so bodisi zavrnilo sodelovanje ali pa v času anketiranja ni bilo možno vzpostaviti kontakta z njimi.





Opravljenih je bilo 9.161 anket z izbranimi osebami; od teh jih je bilo 57 % opravljenih prek spleta, 43 % pa z osebnim anketiranjem. Stopnja odgovora v raziskavi je bila 62-odstotna.

## 1.5 Uteževanje

Namen uteževanja podatkov je izboljšati reprezentativnost vzorca tako, da vzorec čim boljše predstavlja populacijo, ki jo raziskujemo. Tako vsaka enota v vzorcu predstavlja določeno število enot ciljne populacije. Končne uteži so bile izračunane iz vzorčne uteži (zaradi neenake verjetnosti izbora v vzorec), uteži zaradi neodgovora in kalibracijskih uteži, ki omogočajo prilagoditev znanim populacijskim vrednostim glede na spol, 10-letne starostne skupine, tri stopnje dosežene izobrazbe in statistično regijo. Uteževanje je potekalo za celotno preučevano populacijo z uporabljenim referenčnim datumom 1. 1. 2018.

Uteženi vzorčni podatki, ki se skladajo s populacijskimi podatki, kažejo strukturo populacije, ki jo preučujemo, zato so v publikaciji predstavljene analize z uteženimi podatki.

Preglednica 1: Značilnosti v raziskavo vključenih prebivalcev Slovenije (uteženi podatki).

Demografske skupine		n	%
Skupaj		9.161	100
 Spol	Moški	4.719	51,5
	Ženske	4.442	48,5
 Starost	15–19 let	629	6,9
	20–24 let	683	7,5
	25–29 let	797	8,7
	30–34 let	932	10,2
	35–39 let	1.051	11,5
	40–44 let	1.041	11,4
	45–49 let	985	10,8
	50–54 let	1.047	11,4
	55–59 let	1.005	11
	60–64 let	990	10,8
 Dosežena stopnja izobrazbe	Osnovnošolska izobrazba ali manj	1.725	18,8
	Srednješolska izobrazba	4.980	54,4
	Višješolska izobrazba ali več	2.455	26,8
 Statistična regija	Osrednjeslovenska	2.416	26,4
	Podravska	1.439	15,7
	Savinjska	1.139	12,4
	Gorenjska	888	9,7
	Jugovzhodna Slovenija	636	6,9
	Pomurska	507	5,5
	Obalno-kraška	504	5,5
	Goriška	503	5,5
	Posavska	333	3,6
	Koroška	315	3,4
	Zasavska	253	2,8
	Primorsko-notranjska	228	2,5

## 1.6 Natančnost ocen

V publikaciji so objavljeni podatki, pri katerih je standardna napaka ocene deleža 5 % ali manj, kar pomeni, da je ocena dovolj natančna, zato je objavljena brez omejitve.

## 1.7 Uporabljene pojasnjevalne spremenljivke

Osnovna predstavitev vedenj, povezanih z nekemičnimi zasvojenostmi, je potekala s pomočjo socio-demografskih spremenljivk, ki so bile vključene v kazalnik ali preračunane iz osnovnih spremenljivk: spol, starostne skupine, dosežena stopnja izobrazbe in statistična regija.

Pogostosti vedenj glede na starost anketirancev so prikazane po 5- in 10-letnih starostnih skupinah (15–19 let, 20–24 let, 25–29 let, 30–34 let, 35–44 let, 45–54 let, 55–64 let). Stopnja dosežene izobrazbe je bila v anketnem vprašalniku določena z 12 kategorijami, ki smo jih za potrebe obdelave združili v tri: osnovnošolska izobrazba ali manj (brez šolske izobrazbe, nepopolna osnovnošolska izobrazba); srednješolska izobrazba (nižja ali srednja poklicna izobrazba, srednja strokovna ali splošna izobrazba); višješolska izobrazba ali več (višja strokovna izobrazba, visoka strokovna izobrazba, visoka univerzitetna izobrazba, specializacija, magisterij, doktorat).

## 1.8 Statistične analize

Statistična značilnost razlik v frekvencah in deležih med različnimi skupinami (med spoloma, starostnimi skupinami, stopnjami dosežene izobrazbe in statističnimi regijami) je bila določena s hi-kvadrat testom. Na podlagi izračunanih hi-kvadrat statistik za vsako primerjavo so pridobljene tudi  $p$  vrednosti, ki jih navajamo v besedilu. Te predstavljajo verjetnost, da v populaciji ne obstajajo razlike med skupinami. Pri tistih medskupinskih razlikah, kjer je  $p$  vrednost manjša od 0,05, zaključimo, da se skupini statistično značilno razlikujeta v pogostosti določenega vedenja.

Za namen razlikovanja med skupinami z različnimi stopnjami tveganja zasvojenosti z internetom smo uporabili analizo latentnih profilov (angl. *Latent Profile Analysis; LPA*), na podlagi katere smo identificirali profile uporabnikov glede na tveganje za razvoj zasvojenosti z internetom (glej poglavje Opis vsebinskih sklopov vprašalnika).

## 1.9 Opis vsebinskih sklopov vprašalnika

### 1.9.1 Uporaba interneta v prostem času in znaki zasvojenosti z internetom

Anketiranci, ki so označili, da so v zadnjih 12 mesecih internet uporabljali vsaj enkrat tedensko, so odgovorili tudi na štiri vprašanja o izkušnjah z uporabo interneta, ki se nanašajo na uporabo interneta za aktivnosti v prostem času preko katerekoli naprave z dostopom do interneta, ter na *Lestvico zasvojenosti z internetom*:

- Na vprašanje »Koliko ur tedensko ste v zadnjih 12 mesecih v povprečju namenili uporabi interneta v prostem času?« so anketiranci lahko odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 7 ur ali manj; med 8 in 14 ur; med 15 in 20 ur; med 21 in 30 ur; med 31 in 40 ur; več kot 40 ur.
- Na vprašanje »Pri kateri starosti ste pričeli uporabljati internet?« so anketiranci zapisali leta s številom (med 0 in 64 let). V fazi urejanja podatkov se je preverilo, da je oseba navedla starost, ki je bila manjša ali enaka trenutni starosti anketiranca.
- Na vprašanje »S katerimi napravami dostopate do interneta v prostem času?« so anketiranci lahko izbirali med naslednjimi možnostmi (možnih je bilo več odgovorov): namizni računalnik; prenosni računalnik; tablični računalnik; pametni telefon; drugo.
- Nadalje so na vprašanje »Kaj v prostem času počnete na internetu?« anketiranci lahko izbirali med naslednjimi možnostmi (možnih je bilo več odgovorov): Iščem informacije, prebiram novice, bloge, forume; Igram video igre; Uporabljam družbena omrežja; Gledam video vsebine; Gledam pornografske vsebine; Igram igre na srečo; Nakupujem; Drugo.

V nadaljevanju so anketiranci odgovarjali tudi na vprašanja, ki sestavljajo *Lestvico zasvojenosti z internetom* (angl. *Internet Disorder Scale, IDS-15*; Pontes in Griffiths,

2017), ki je bila zasnovana za ocenjevanje simptomov zasvojenosti z internetom, skladno z devetimi kriteriji, prvotno zasnovanimi za ocenjevanje zasvojenosti z videoigrami, kot jih opredeljuje DSM-V (glej 1.9.2.). Lestvico sestavljajo vprašanja, ki se nanašajo na uporabo interneta v prostem času v zadnjih 12 mesecih. Na 15 vprašanj so anketiranci odgovarjali s pomočjo petstopenjske Likertove lestvice pogostosti (1 - nikoli, 2 - redko, 3 - včasih, 4 - pogosto, 5 - zelo pogosto). Skupni dosežek testa dobimo tako, da seštejemo točke pri posameznem odgovoru in se lahko giblje med 15 in 75 točk, pri čemer višji testni dosežek kaže na večjo stopnjo oziroma izraženost motnje uporabe interneta. IDS-15 s 15 postavkami meri in opredeljuje zasvojenost z internetom glede na štiri latentne domene oziroma dimenzije, in sicer 1) eskapizem in disfunkcionalno emocionalno spoprijemanje, 2) odtegnitvene simptome, 3) manjzmožnost oziroma oviranost in disfunkcionalno samoregulacijo vedenja in 4) disfunkcionalni samonadzor uporabe interneta. Izvorni članek (Pontes in Griffiths, 2017) poroča o ustrezni notranji zanesljivosti ter konstruktni in kriterijski veljavnosti instrumenta. Za namen razlikovanja med skupinami z različnimi stopnjami tveganja zasvojenosti z internetom je bila na podlagi rezultatov analize latentnih profilov (in na podlagi kriterijev AIC, BIC in koeficienta natančnosti klasifikacije enot v razrede) izbrana rešitev, ki opredeljuje tri skupine uporabnikov interneta: skupina z majhnim, srednjim in visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z internetom.





## 1.9.2 Igranje videoiger in znaki zasvojenosti z videoigrami

Anketiranci, ki so poročali, da so v zadnjih 12 mesecih igrali videoigre, so odgovorili tudi na tri splošna vprašanja o igranju videoiger in na *Lestvico zasvojenosti z videoigrami*. Slednje vključuje kakršnokoli igranje iger na računalniku, prenosniku oziroma igralni konzoli ali katerikoli drugi napravi (mobilni telefon ali tablični računalnik itd.), ki je lahko povezana z internetom ali ne. Tu so mišljene vse vrste videoiger, od enostavnih do bolj zahtevnih in interaktivnih videoiger, kot tudi tiste, ki se igrajo prek družbenih omrežij.

- Na vprašanje »Koliko let ste bili stari, ko ste pričeli igrati videoigre?« so anketiranci zapisali leta s številom (med 0 in 64 let). V fazi urejanja podatkov se je preverilo, da je oseba navedla starost, ki je bila manjša ali enaka trenutni starosti anketiranca.
- Na vprašanje: »Koliko časa na dan med ponedeljkom in petkom običajno igrate videoigre?«, ter na vprašanje: »Koliko časa na dan ob sobotah in nedeljah običajno igrate videoigre?«, so anketiranci zapisali število ur (med 0 in 24 ur) na pol ure natančno (na primer 1,5 ure ali 2,0 uri).



*Lestvica zasvojenosti z igranjem videoiger* (angl. *Internet Gaming Disorder Scale; IGDS9-SF*; Pontes in Griffiths, 2015) je enodimenzionalni vprašalnik in sestoji iz devetih postavk, ki odražajo devet kriterijev motnje igranja videoiger, kot jih opredeljuje DSM-V:

- preokupacija z igranjem spletnih videoiger (posameznik razmišlja o predhodnem igranju videoiger ter načrtuje nadaljnje igranje; igranje videoiger ne postane glavna dejavnost vsakdanjega življenja);
- odtegnitveni simptomi ob odsotnosti igranja spletnih videoiger (npr. razdražljivost, tesnoba ali žalost, ni pa prisotnih fizičnih znakov farmakološke odtegnitve);
- toleranca, izražena s potrebo po preživljanju vse večje količine časa z igranjem spletnih videoiger;
- neuspešni poskusi nadzora igranja spletnih videoiger;
- izguba zanimanja za pretekle prostočasne dejavnosti in razvedrilo, z izjemo igranja spletnih videoiger;
- kontinuirano prekomerno igranje spletnih videoiger kljub zavedanju negativnih psiho-socialnih problemov;
- laganje/zavajanje družinskih članov, terapevtov ali drugih glede količine igranja spletnih videoiger;
- igranje spletnih videoiger za pobeg ali razbremenitev negativnega razpoloženja (npr. občutja nemoči, krivde, anksioznosti).

IGDS9-SF je merski pripomoček, ki se uporablja za oceno resnosti motnje igranja videoiger in vpliva njenih škodljivih učinkov preko ocene obsega igranja videoiger, tako na internetu kot izven interneta v zadnjem letu oziroma 12 mesecih. Na devet vprašanj se odgovarja s pomočjo petstopenjske Likertove lestvice (1 - nikoli, 2 - redko, 3 - včasih, 4 - pogosto, 5 - zelo pogosto). Skupni testni dosežek dobimo tako, da seštejemo točke pri posameznem odgovoru in se lahko giblje od 9 do 45 točk, pri čemer višji testni dosežek indicira večjo stopnjo oziroma izraženost motnje igranja videoiger. Za diferenciacijo med tistimi, pri katerih je zelo verjetno prisotna motnja igranja internetnih videoiger in tistimi brez nje, je bil uporabljen že vzpostavljen kriterij, po katerem mora posameznik na pet ali več od devetih postavk IGDS9-SF odgovoriti z odgovorom »zelo pogosto« (Pontes in Griffiths, 2015).

### 1.9.3 Igranje iger na srečo in znaki zasvojenosti z igrami na srečo

Anketiranci, ki so odgovorili, da so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo, so odgovorili še na eno dodatno vprašanje ter na *Berlinski presejalni vprašalnik igranja iger na srečo*. K igram na srečo štejemo npr. obiske kazinoja, igranje kart za denar, stave na konje, pse in druge živali, igre na srečo s kockami, igranje na številke oz. stave na loteriji, tombolo, trgovanje z delnicami, igranje na avtomatih za poker in drugih igralnih avtomatih, kegljanje, igranje biljarda, golfa in drugih iger spretnosti za denar, uporabo srečk in druge igre na srečo. Sem spada tudi igranje iger na srečo preko spleta, tudi kot del spletnih videoiger.

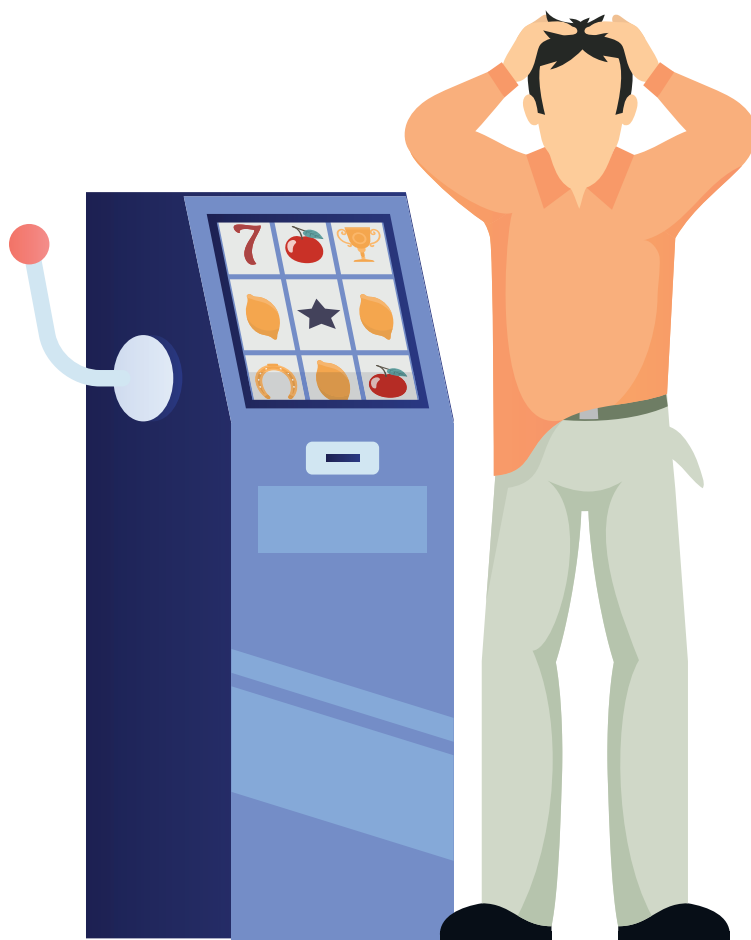
- Na vprašanje: »Kolikšna je največja vsota, ki ste jo v enem dnevu porabili za igre na srečo?«, so anketiranci odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 1 EUR ali manj, od 2 do 10 EUR, od 11 do 100 EUR, od 101 do 1.000 EUR, od 1.001 do 10.000 EUR, več kot 10.000 EUR.

*Berlinski presejalni vprašalnik igranja iger na srečo* (angl. *Berlin Inventory of Gambling Behavior – Screening; BIG-S; Wejbera idr., 2017*) je presejalni pripomoček za prepoznavanje zasvojenosti z igrami na srečo. V izvorni študiji je demonstriral visoko notranjo zanesljivost in strukturno veljavnost, hkrati pa visoko natančnost pri klasifikaciji klinično potrjenih zasvojenih igralcev. Sestavlja ga 14 postavk z odgovorno možnostjo DA/NE. Za diferenciacijo med tistimi, pri katerih je prisotna zasvojenost z igrami na srečo, in tistimi brez nje, je bila uporabljena že vzpostavljena meja, po kateri morajo biti izpolnjeni štirje ali več od devetih kriterijev, ki jih opredeljuje DSM-V:

- potreba po igranju iger na srečo z vse večjo količino denarja za doseg enake ravni zadovoljstva;
- nemirnost ali razdražljivost ob poskusih zmanjšanja ali prenehanja igranja iger na srečo;
- večkratni neuspešni poskusi obvladovanja, zmanjšanja ali prenehanja igranja iger na srečo;
- pogosta preokupiranost z igranjem iger na srečo (npr. posameznik razmišlja o predhodnem igranju ter načrtuje nadaljnje igranje; razmišljanje o možnostih pridobitve denarja za igranje itd.);
- pogosto igranje iger na srečo za pobeg ali razbremenitev negativnega razpoloženja (npr. občutki nemoči, krivde, tesnobe, depresivnosti);

- ob izgubi denarja z igranjem iger na srečo je pogost hiter povratek k igranju z namenom nadomestitve izgube;
- pogosto laganje z namenom prikrivanja razsežnosti posameznikovega igranja iger na srečo;
- ogrožanje ali izguba pomembnega odnosa ali kariernih priložnosti zaradi igranja iger na srečo;
- zanašanje na denarno pomoč drugih za lajšanje finančnih težav, povzročenih z igranjem iger na srečo.

Za umestitev med zasvojene igralce je torej potreben pritrdilni odgovor na vsaj štiri kriterije. Nekateri kriteriji so merjeni z dvema postavkama; pri teh je potreben pritrdilen odgovor na vsaj eno postavko za izpolnjen kriterij.

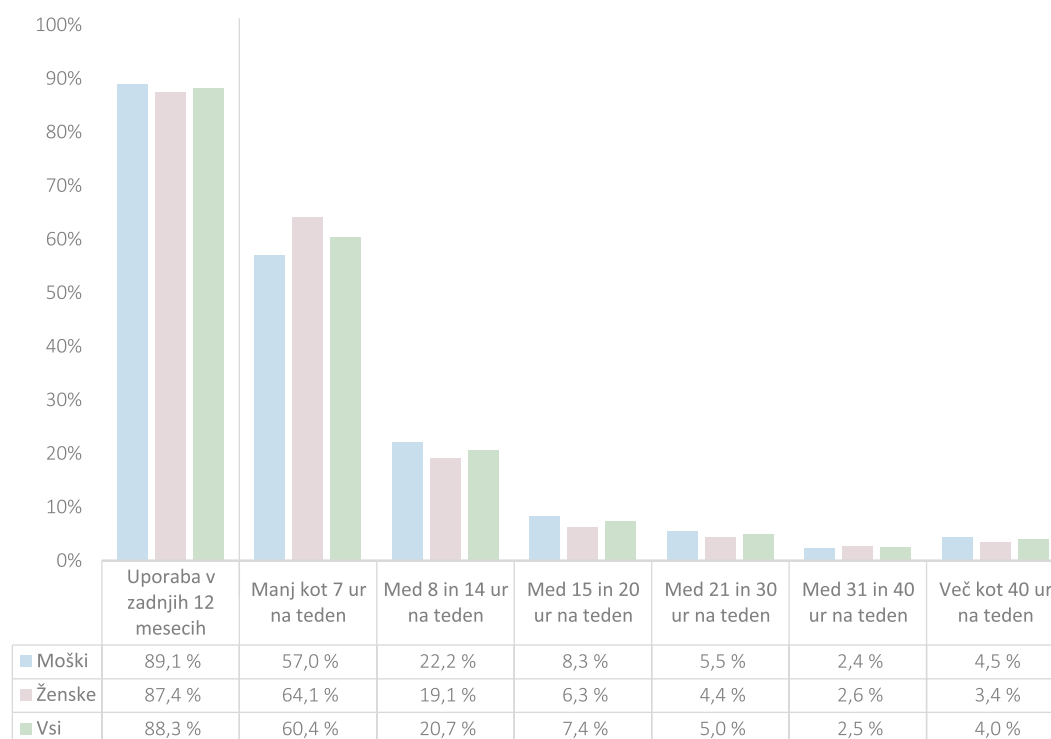


# 2 UPORABA INTERNETA

## 2.1 Splošna raba interneta

### 2.1.1 Primerjava med spoloma

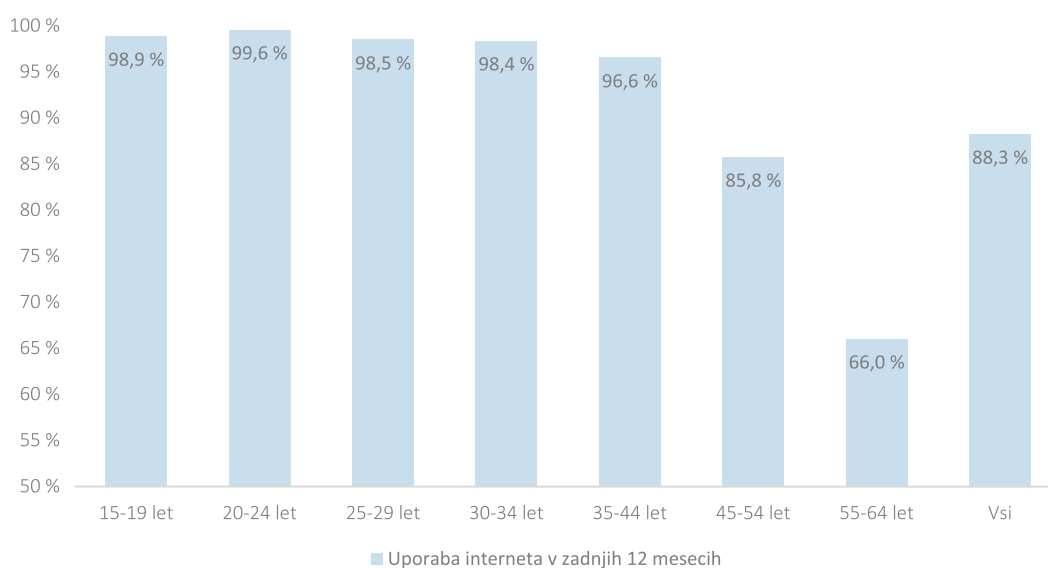
V prostem času internet uporablja večina (88,3 %) prebivalcev Slovenije (Slika 1). Delež uporabnikov interneta je nekoliko višji pri moških (89,1 %) kot pri ženskah (87,4 %;  $p = 0,030$ ). Pri moških pa je višja tudi količina uporabe interneta v prostem času ( $p < 0,001$ ). Med njimi je več tistih, ki ga uporabljajo 40 ur na teden ali več (4,5 %) kot pri ženskah (3,4 %).



Slika 1. Delež oseb, ki so v zadnjih 12 mesecih v prostem času uporabljale internet, in količina tedenske uporabe v prostem času; skupaj in po spolu.

## 2.1.2 Primerjava po starosti

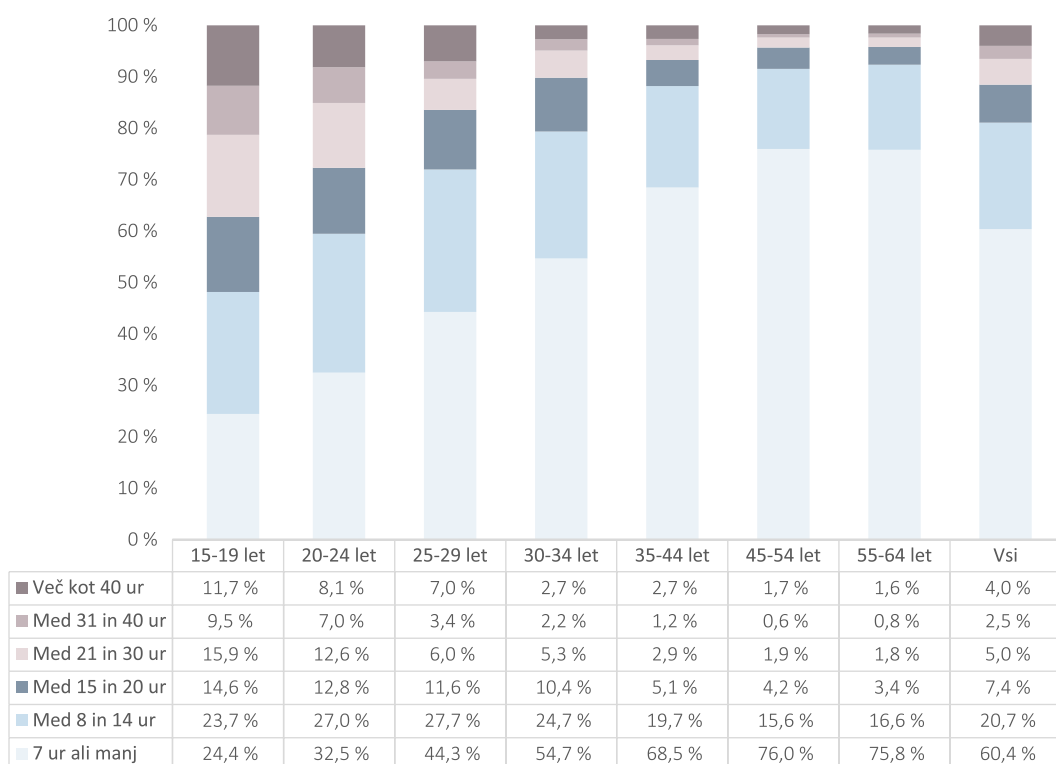
Največji delež uporabnikov interneta je med mladostniki in mlajšimi odraslimi; več kot 98 % posameznikov v starostnih kategorijah med 15 in 34 let je v zadnjih 12 mesecih uporabljalo internet v prostem času (Slika 2). Ta odstotek s starostjo upada in znaša 66,0 % pri odraslih, starih 55–64 let. Razlike v deležu uporabnikov interneta med starostnimi skupinami so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).



Slika 2. Delež uporabnikov interneta v zadnjih 12 mesecih; skupaj in po starostnih kategorijah.

Razlike med starostnimi skupinami so prisotne tudi pri številu ur, ki ga uporabniki preživljajo na internetu v prostem času ( $p < 0,001$ ; Slika 3). V največji meri internet uporabljajo mladostniki, nato pa količina tedenske uporabe upada s starostjo. Med mladostniki uporablja internet več kot 40 ur tedensko 11,7 % uporabnikov, medtem ko ta odstotek pade na 2,0 % ali manj pri osebah, starih 40 let ali več. Če po starostnih kategorijah seštejemo vse uporabnike, ki internet uporabljajo prekomerno<sup>1</sup> (več kot 21 ur tedensko oziroma 3 ure dnevno), lahko ugotovimo, da internet prekomerno uporablja najmanj vsak tretji 15- do 19-letnik, vsak četrti 20- do 24-letnik, vsak sedmi 25- do 29-letnik in vsak deseti 30- do 34-letnik.

<sup>1</sup> Za namen publikacije v kategorijo prekomernih uporabnikov uvrščamo tiste, ki internet v prostem času uporabljajo 3 ure ali več na dan (21 ur ali več tedensko), kar je skladno z ugotovitvami nekaterih študij o vedenju prekomernih uporabnikov interneta (Li, O'Brien, Snyder in Howard, 2015; Yang, Choe, Baity, Lee in Cho, 2005; Say in Batigun, 2016).

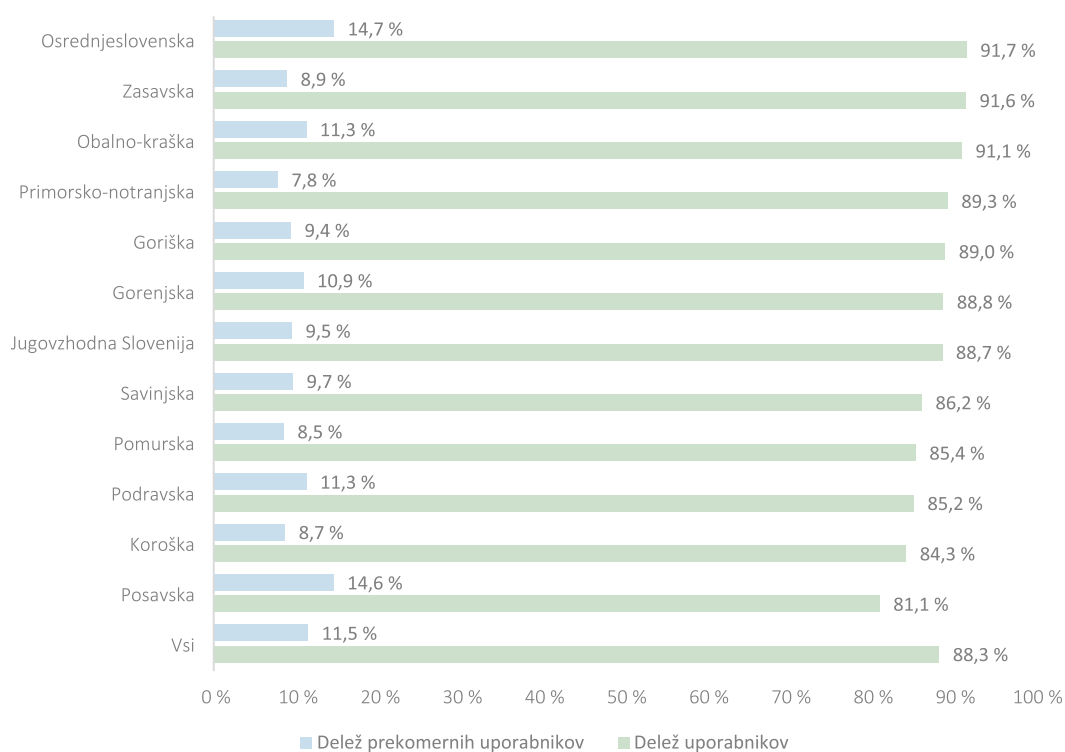


Slika 3. Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po starostnih kategorijah.



### 2.1.3 Primerjava med statističnimi regijami

Primerjava med slovenskimi statističnimi regijami razkriva, da je največji delež uporabnikov interneta v Osrednjeslovenski, Zasavski in Obalno-kraški regiji (nad 91%), najmanjši pa v Posavski regiji (81,1%; *Slika 4*). Toda če regije primerjamo po deležu uporabnikov, ki internet uporablja prekomerno (več kot 21 ur tedensko), lahko ugotovimo, da ima ravno Posavska regija (14,6%) poleg Osrednjeslovenske (14,7%) največji delež prekomernih uporabnikov. Najmanjši odstotek prekomerne uporabe beležimo v Primorsko-notranjski regiji (7,8%). Razlike med regijami so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).



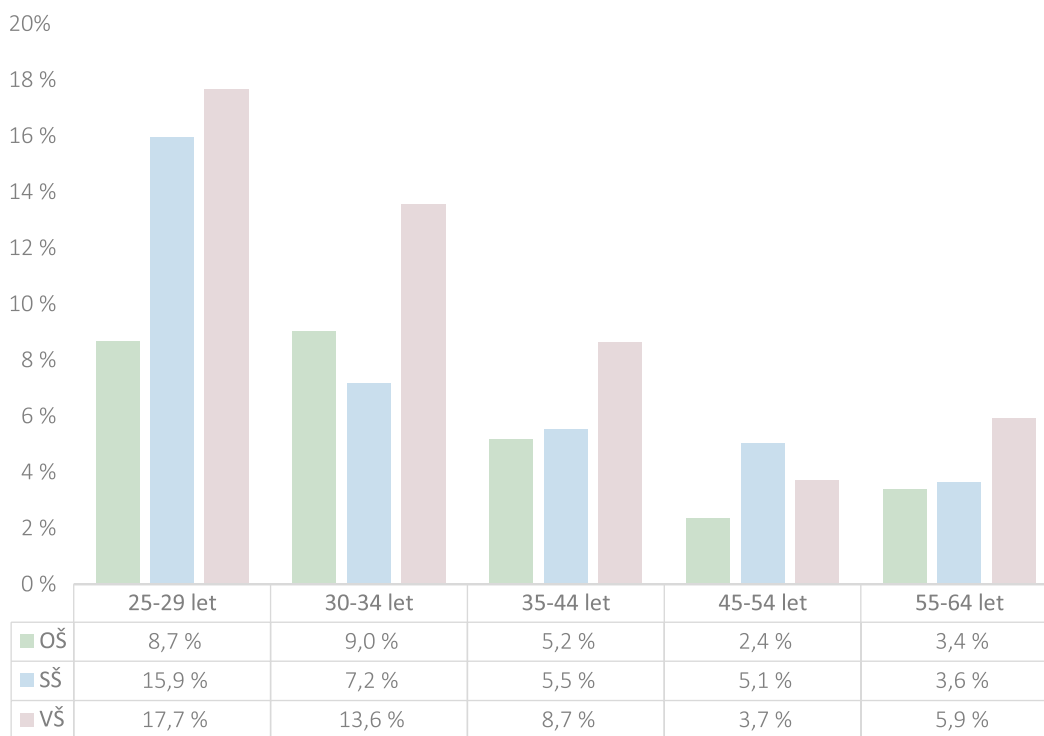
Slika 4. Delež uporabnikov interneta v prostem času in delež prekomernih uporabnikov; skupaj in po statističnih regijah.



## 2.1.4. Primerjava po doseženi izobrazbi

Z uporabo interneta je povezana tudi posameznikova dosežena izobrazba ( $p < 0,001$ ). Internet je v zadnjih 12 mesecih uporabljalo 98,2 % tistih z vsaj višješolsko izobrazbo (tj. vključno z magisterijem in doktoratom), 88,7 % s srednješolsko ali poklicno izobrazbo in 72,8 % oseb z osnovnošolsko izobrazbo. Najmanjši delež uporabnikov interneta (30,9 %) beležimo pri demografski skupini starejših odraslih (60–64 let) z osnovnošolsko izobrazbo.

Na *Sliki 5* so prikazani deleži uporabnikov, ki internet uporabljajo več kot 21 ur na teden (oziroma prekomerno), ločeno glede na doseženo izobrazbo in starostno skupino. V štirih od petih starostnih skupin je bilo največ prekomernih uporabnikov interneta v podskupinah z vsaj višješolsko izobrazbo. Višje izobraženi posamezniki so tako bolj verjetno uporabniki interneta in ga pogosteje uporabljajo tudi prekomerno.



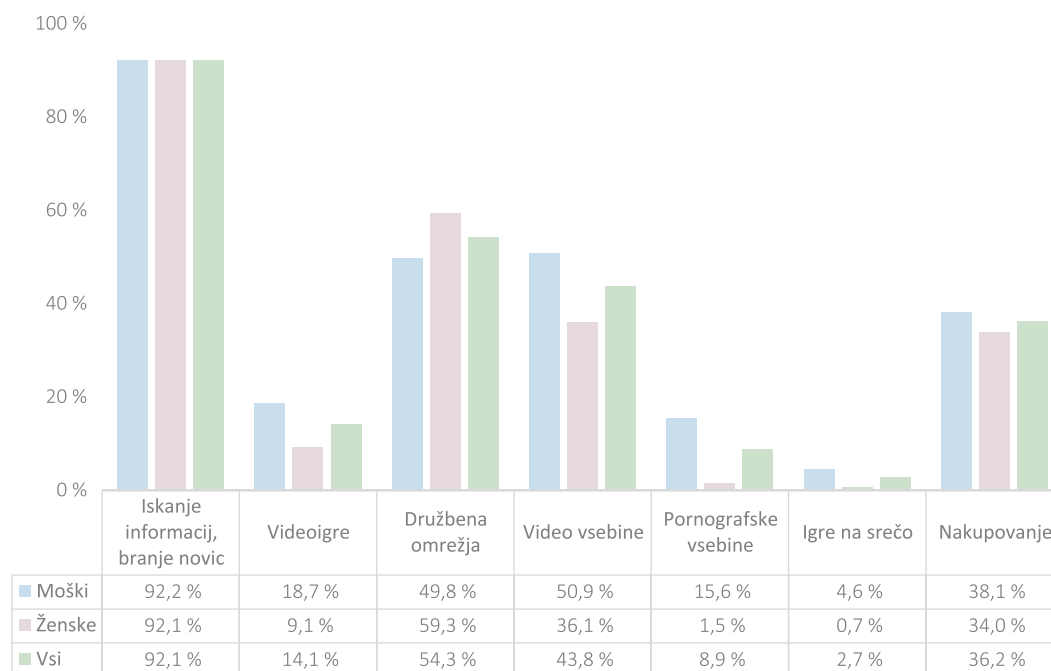
Slika 5. Deleži oseb, ki internet uporabljajo prekomerno; po doseženi izobrazbi (osnovnošolska (OŠ), srednješolska (SŠ), vsaj višješolska (VŠ)) in starostnih kategorijah<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Starostni kategoriji 15–19 let in 20–24 let nista vključeni v prikaz, ker je razdelitev po najvišji doseženi izobrazbi pri teh kategorijah manj informativna, saj so osebe v tej starosti v veliki meri še vključene v izobraževalni proces.

## 2.2 Aktivnosti uporabnikov na internetu

### 2.2.1 Primerjava po spolu

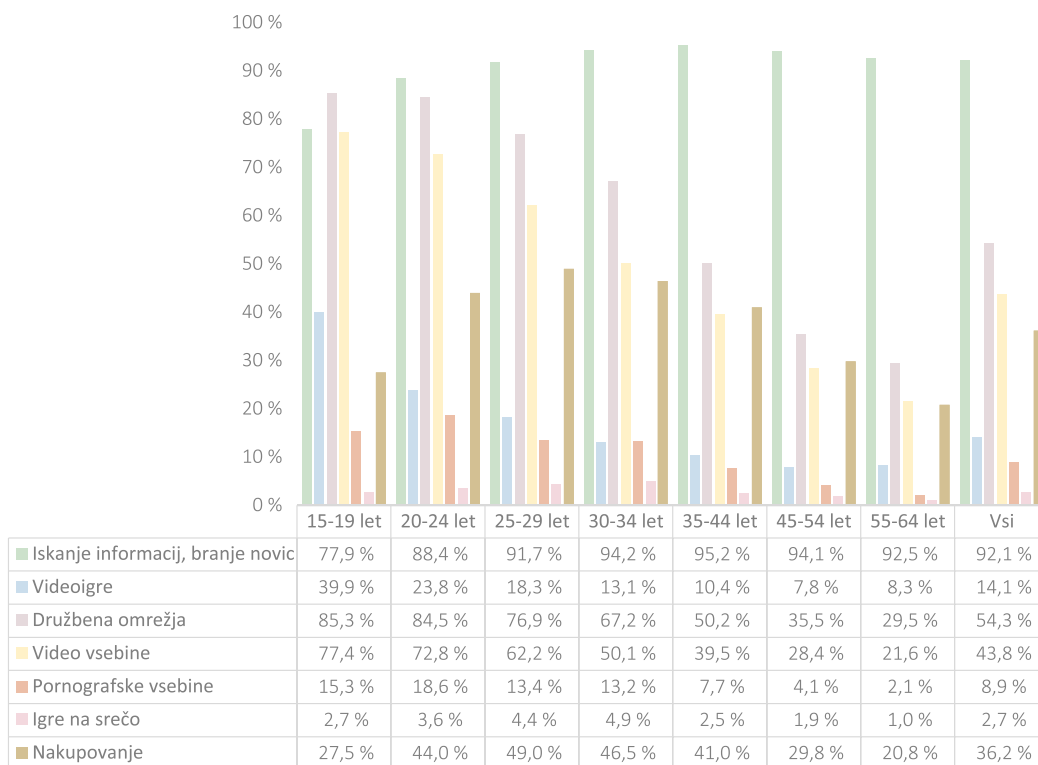
Internetni uporabniki se med seboj razlikujejo po aktivnostih, v katere se na internetu vključujejo, oziroma po vsebinah, ki si jih ogledujejo. Najpogostejša aktivnost uporabnikov interneta je iskanje informacij (92,1 % uporabnikov; *Slika 6*), kamor spada tudi branje novic, forumov, blogov itd. Približno polovica uporabnikov čas preživlja na družbenih omrežjih in si ogleduje razne video vsebine. Med najmanj pogostimi dejavnostmi (ki so bile vključene v anketni vprašalnik) sta gledanje pornografskih vsebin in igranje iger na srečo. Razlike med spoloma so pri aktivnostih precejšnje; moški so statistično značilno bolj nagnjeni k igranju videoiger, gledanju pornografskih vsebin in video vsebin na splošno (med 4,6 in 7,1 odstotnih točk več pri moških;  $p < 0,001$ ). Večji delež moških kot žensk igra tudi igre na srečo in nakupuje preko spleta (1,9 odstotnih točk več pri moških;  $p < 0,001$ ). Ženske pa so bolj nagnjene k uporabi družbenih omrežij (4,5 odstotnih točk več pri ženskah;  $p < 0,001$ ). Zgolj pri kategoriji iskanja informacij ni statistično značilnih razlik med spoloma ( $p = 0,764$ ).



Slika 6. Prikaz internetnih aktivnosti uporabnikov; skupaj in po spolu.

## 2.2.2 Primerjava po starosti

Pomembne razlike v internetnih aktivnostih lahko opazimo tudi pri analizi po starostnih skupinah (Slika 7;  $p < 0,001$  pri vseh vrstah aktivnosti). Glede na starostni trend lahko prepoznamo dva sklopa aktivnosti; prvi sklop, ki zajema igranje videoiger, uporabo družbenih omrežij in gledanje video vsebin ter pornografskih vsebin, je posebej pogost pri mlajših uporabnikih interneta (15–24 let). Z naraščajočo starostjo te aktivnosti in vsebine postajajo vedno manj pogoste pri uporabnikih. Za drugi sklop aktivnosti (nakupovanje, igre na srečo in iskanje informacij) pa načeloma velja, da so najpogostejše pri starostnih skupinah med 20 in 44 let, medtem ko so pri mlajših in starejših redkejšje.

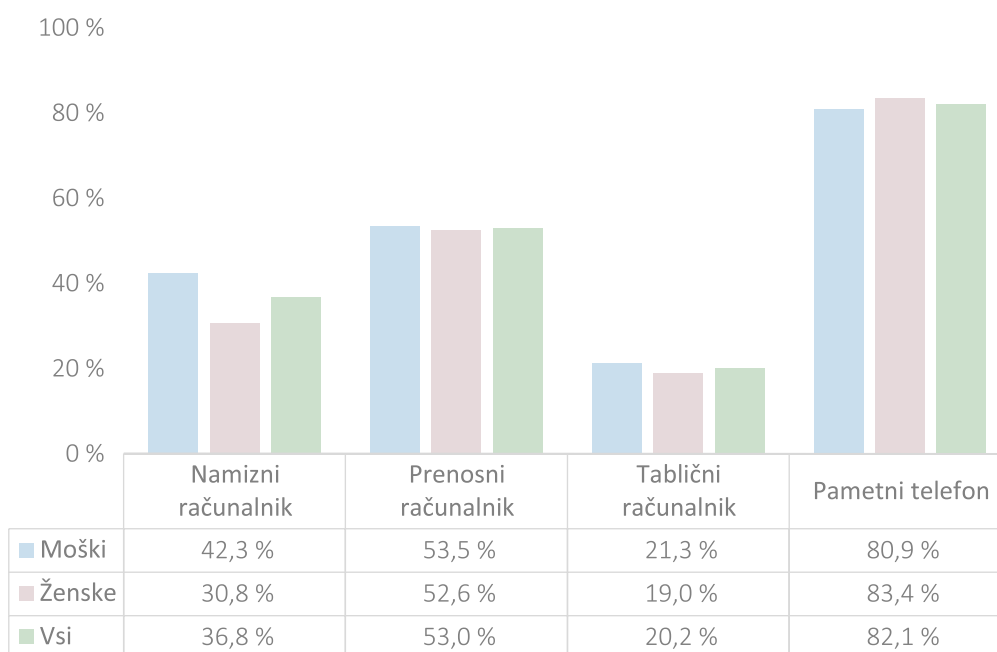


Slika 7. Prikaz internetnih aktivnosti uporabnikov; skupaj in po starosti.

## 2.3 Naprave za dostop do interneta

### 2.3.1 Primerjava po spolu

Uporabniki do interneta dostopajo z različnimi napravami. Na *Sliki 8* so prikazani deleži uporabnikov štirih najpogosteje uporabljenih vrst naprav za dostop do interneta<sup>3</sup>. Večina uporabnikov (82,1 %) do interneta dostopa (tudi) s pametnim telefonom. Med tipi računalnikov so najpogosteje uporabljeni prenosni (53,0 %). Statistične razlike med spoloma so prisotne pri namiznih računalnikih, ki jih za dostop do interneta pogosteje uporabljajo moški ( $p < 0,001$ ), ter pri pametnih telefonih, ki jih v nekoliko višjem deležu uporabljajo ženske ( $p = 0,008$ ).

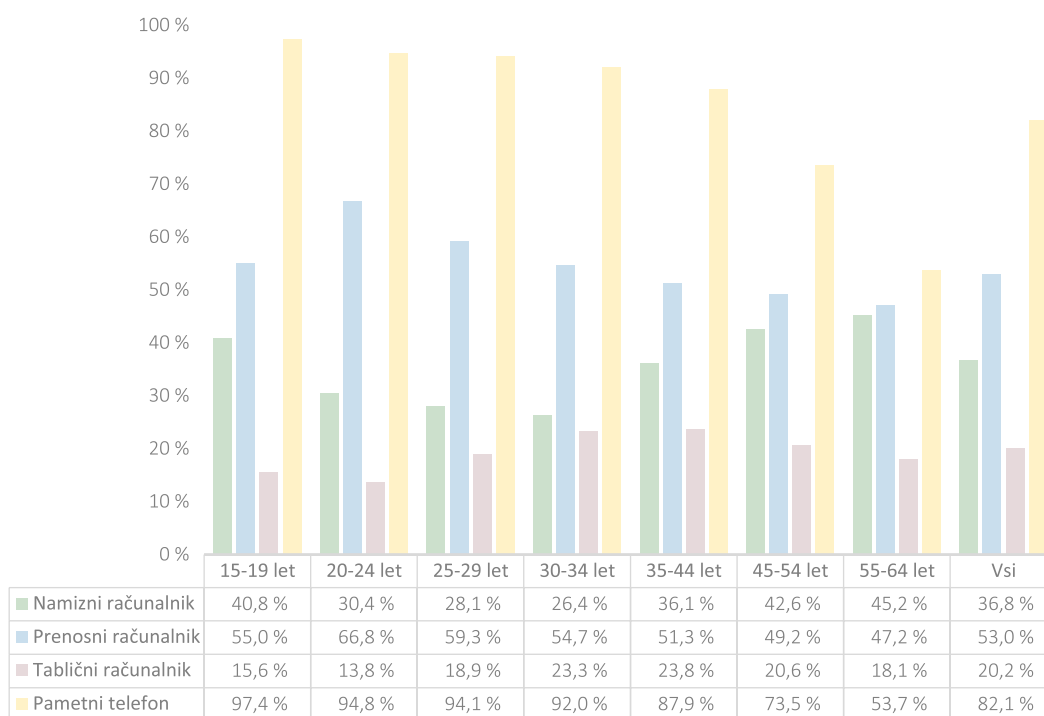


Slika 8. Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po spolu.

<sup>3</sup> Pri tem vprašanju je bilo možnih več odgovorov, zato seštevek deležev znotraj skupin presega 100 %.

## 2.3.2 Primerjava po starosti

Razlike med uporabo posameznih naprav pri različnih starostnih skupinah so statistično značilne ( $p < 0,001$  za vse naprave; *Slika 9*). Uporaba pametnega telefona je še posebej značilna za mlajše starostne kategorije (npr. 97,4 % pri mladostnikih (15–19 let)), medtem ko je za osebe po 45. letu starosti to manj pogost način dostopa do interneta. Starejši (55–64 let) imajo nekoliko večjo preferenco do namiznih računalnikov kot ostali (45,2 %), uporaba prenosnikov pa je najbolj značilna za posameznike med 20. in 24. letom starosti (66,8 %).

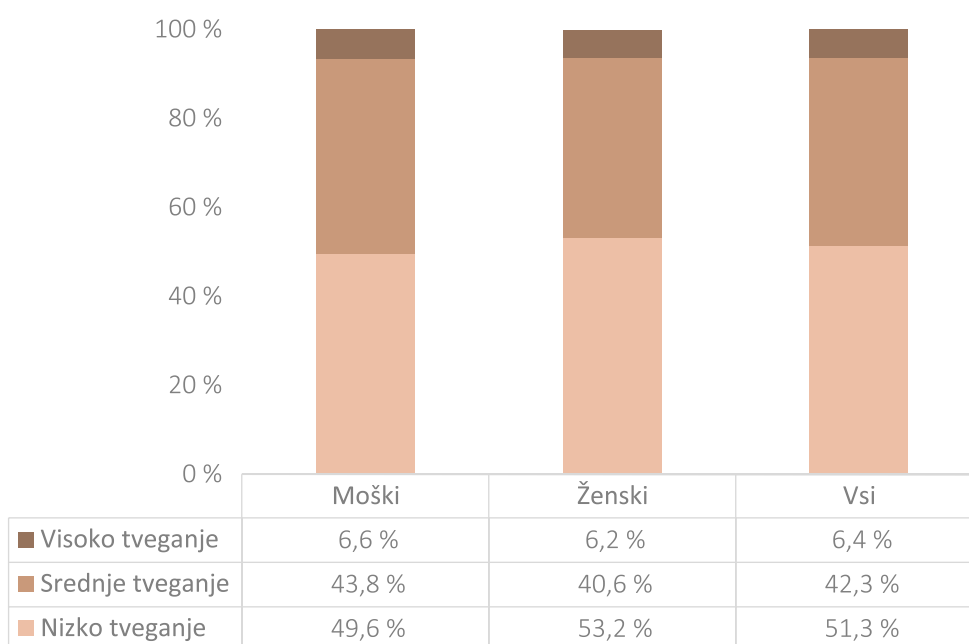


Slika 9. Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po starosti.

## 2.4 Tvegana uporaba interneta in zasvojenost

### 2.4.1 Primerjava po spolu

Glede na odgovore na *Lestvico zasvojenosti z internetom* smo uporabnike razvrstili<sup>4</sup> v skupine z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z internetom. Med 7.304 anketiranci, ki internet uporabljajo vsaj enkrat tedensko, jih je 6,4 % uvrščenih v skupino z visokim tveganjem za zasvojenost z internetom (Slika 10). Ta delež je nekoliko višji pri moških (6,6 %) kot pri ženskah (6,2 %), razlika med spoloma pa ni statistično značilna ( $p = 0,558$ ).

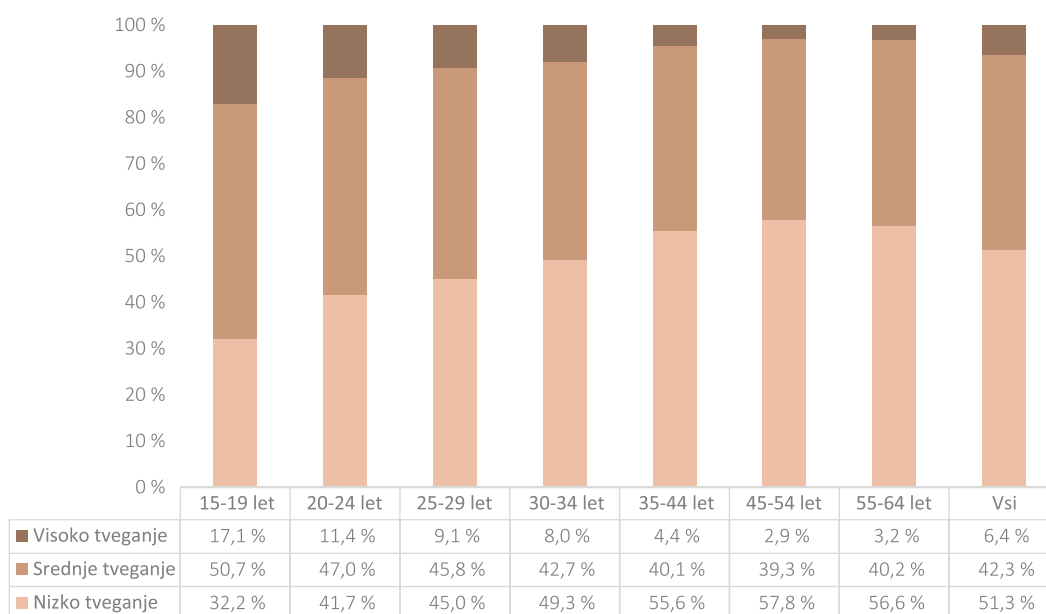


Slika 10. Delež oseb z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po spolu.

<sup>4</sup> Razvrščanje z metodo analize latentnih profilov (LPA) – več informacij v razdelku Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

## 2.4.2 Primerjava po starosti

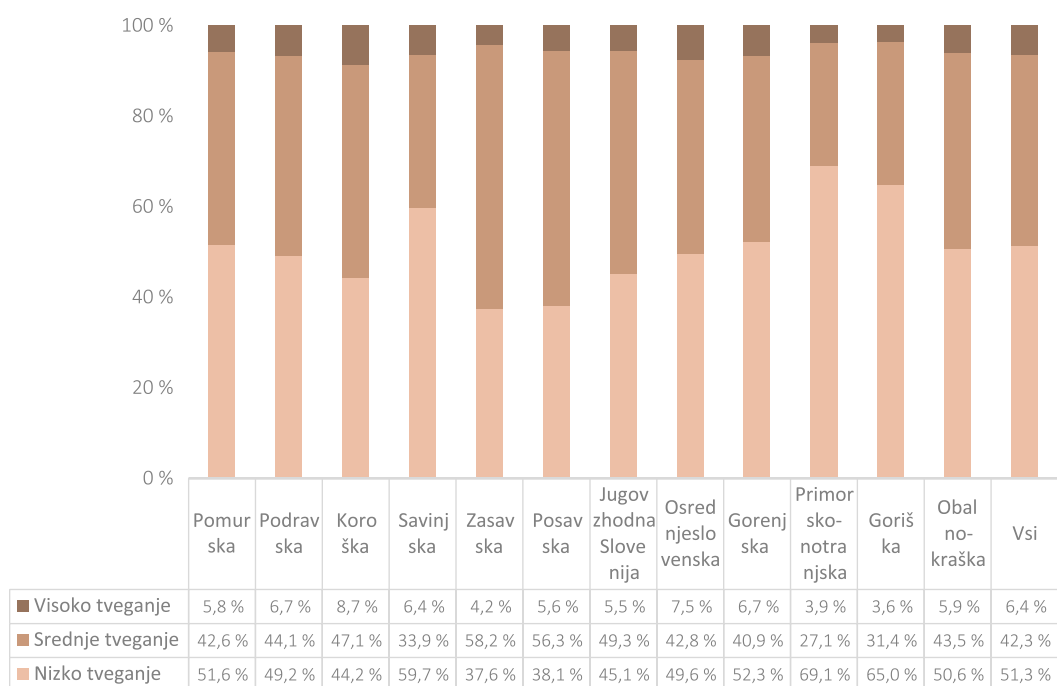
Tveganje uporabnikov interneta za razvoj zasvojenosti z internetom prikazujemo tudi po starostnih skupinah (Slika 11;  $p < 0,001$ ). Delež uporabnikov z visokim tveganjem za nastanek zasvojenosti z internetom se manjša s starostjo. Najvišji delež tovrstnih uporabnikov (17,8 %) najdemo pri mladostnikih (15–19 let), medtem ko jih je najmanj v starostni skupini 45–54 let (2,9 %).



Slika 11. Delež oseb z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po starostnih kategorijah.

## 2.4.3 Primerjava po regijah

Slika 12 prikazuje deleže uporabnikov z visokim tveganjem za zasvojenost z internetom za vsako statistično regijo. Najvišji odstotek uporabnikov z visokim tveganjem beležimo v Koroški (8,7 %), najmanjši pa v Goriški regiji (3,6 %). Razlike med regijami niso statistično značilne ( $p = 0,120$ ).



Slika 12. Odstotki posameznikov z nizkim, srednjim in visokim tveganjem za zasvojenost z internetom; skupaj in po statističnih regijah.



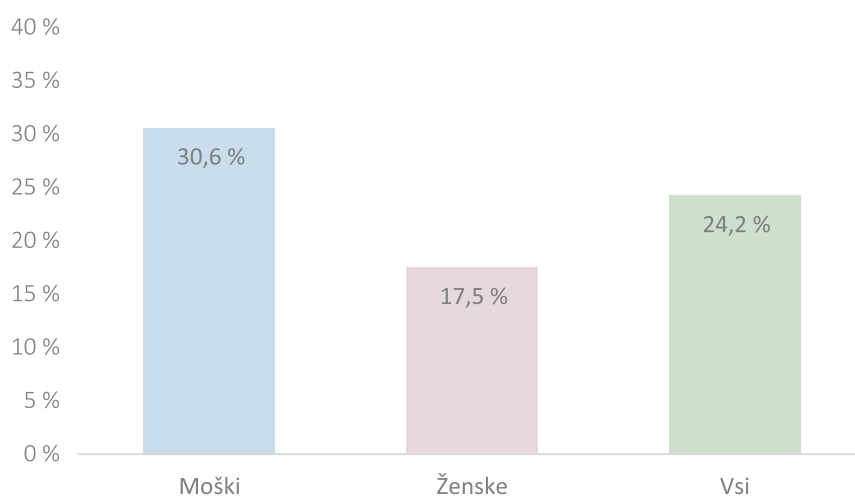


# 3 IGRANJE VIDEOIGER

## 3.1 Splošna raba

### 3.1.1 Primerjava po spolu

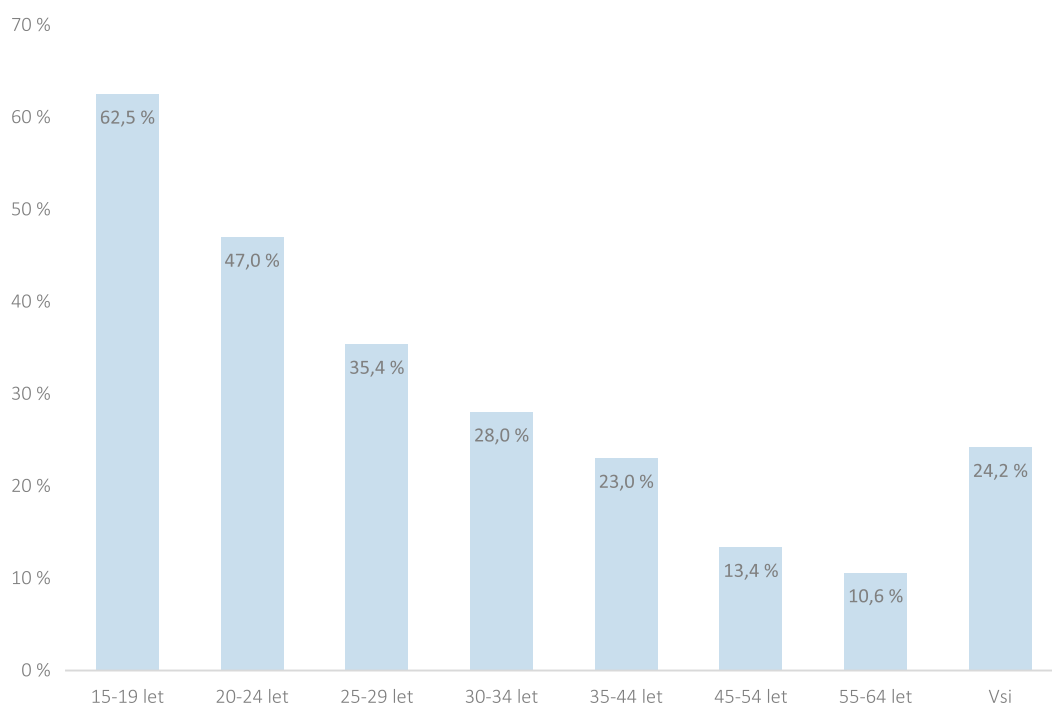
Z igranjem videoiger se v prostem času ukvarja približno četrtna prebivalstva (24,2 %; *Slika 13*) med 15. in 64. letom starosti. Ta prostočasna dejavnost je statistično značilno bolj pogosta pri moških ( $p < 0,001$ ), med katerimi jih je 30,6 % igralo videoigre v zadnjih 12 mesecih.



Slika 13. Delež igralcev videoiger; skupaj in po spolu.

### 3.1.2 Primerjava po starosti

Slika 14 prikazuje primerjavo deležev igralcev videoiger po starosti. Verjetnost, da je posameznik v zadnjih 12 mesecih igral videoigre, se s starostjo zmanjšuje. Največji delež igralcev (62,5 %) je prisoten v najmlajši starostni skupini (15–19 let), najmanjši delež igralcev (10,6 %) pa v najstarejši skupini (55–64 let). Razlike med starostnimi skupinami so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).

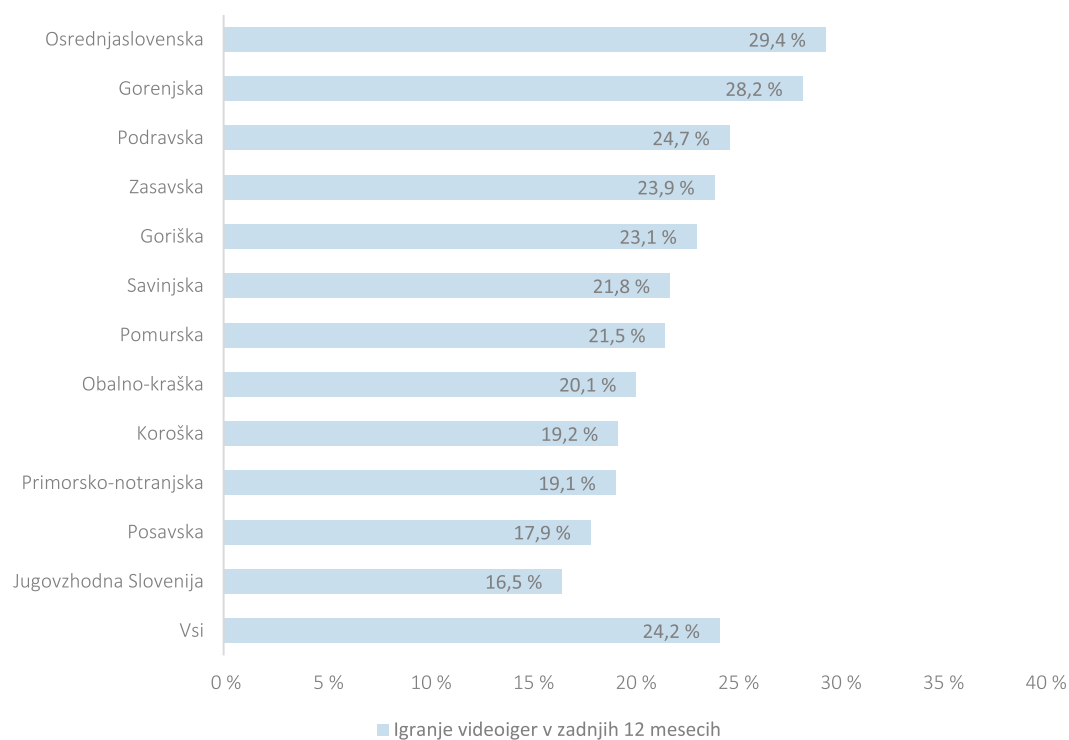


Slika 14. Delež igralcev videoiger; skupaj in po starostnih kategorijah.



### 3.1.3 Primerjava po regijah

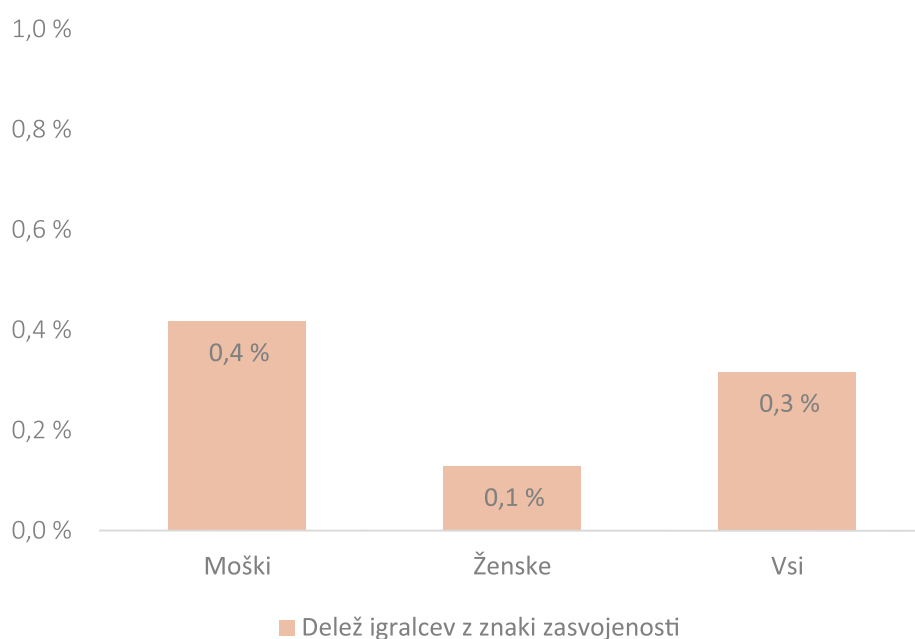
Na *Sliki 15* so prikazani deleži igralcev videoiger za posamezne statistične regije. Največji delež igralcev imata Osrednjeslovenska (29,4 %) in Gorenjska statistična regija (28,2 %), najmanjši pa Jugovzhodna Slovenija (16,5 %). Razlike med regijami so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).



Slika 15. Delež igralcev videoiger; skupaj in po statističnih regijah.

## 3.2 Prekomerno igranje videoiger in zasvojenost

S pomočjo *Lestvice zasvojenosti z igranjem videoiger* smo ugotovili, da je v vzorcu oseb, ki so odgovarjale na anketni vprašalnik, med 2.209 igralci videoiger zgolj 0,3 % (7 igralcev) tistih z izrazitimi znaki zasvojenosti z videoigrami (*Slika 16*). Povprečni rezultat na lestvici je 11,5 točk (od 9 do 45 možnih točk), mediana pa je 9 točk. Zasvojenost z videoigrami je nekoliko pogostejša pri moških igralcih (0,4 %) kot pri ženskih (0,1 %), čeprav razlika ni statistično značilna ( $p = 0,250$ ). Ocene odstotka zasvojenosti so izračunane na podlagi razmeroma stroge meje, ki jo predlagata avtorja lestvice (Pontes in Griffiths, 2015); igralci morajo na vsaj pet izmed devetih postavk o doživljanju simptomatike, povezane z igranjem videoiger, odgovoriti z »zelo pogosto«.



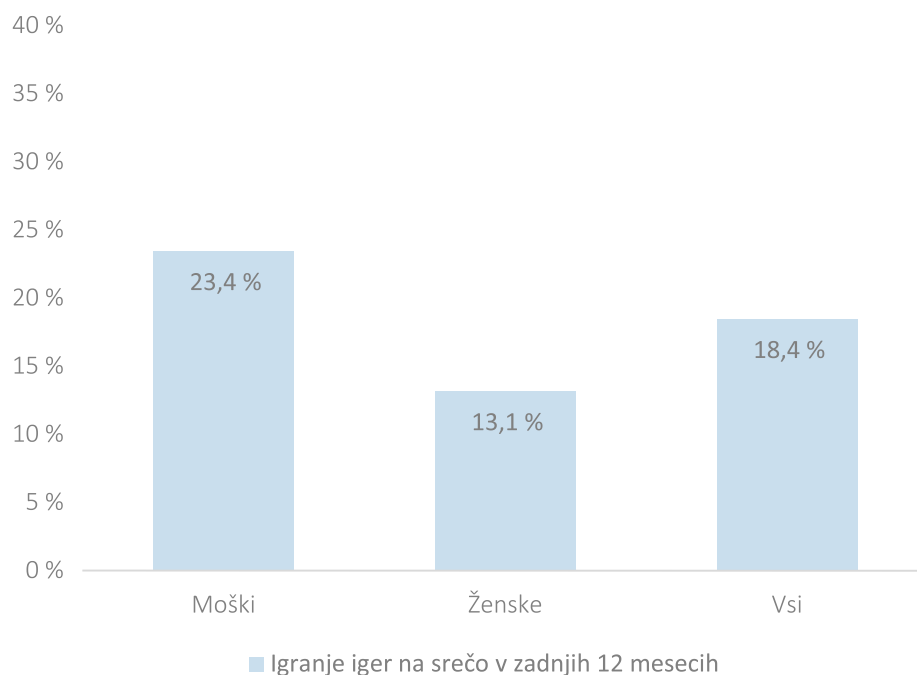
Slika 16. Prikaz odstotka igralcev videoiger z znaki zasvojenosti; skupaj in po spolu.

# 4 IGRANJE IGER NA SREČO

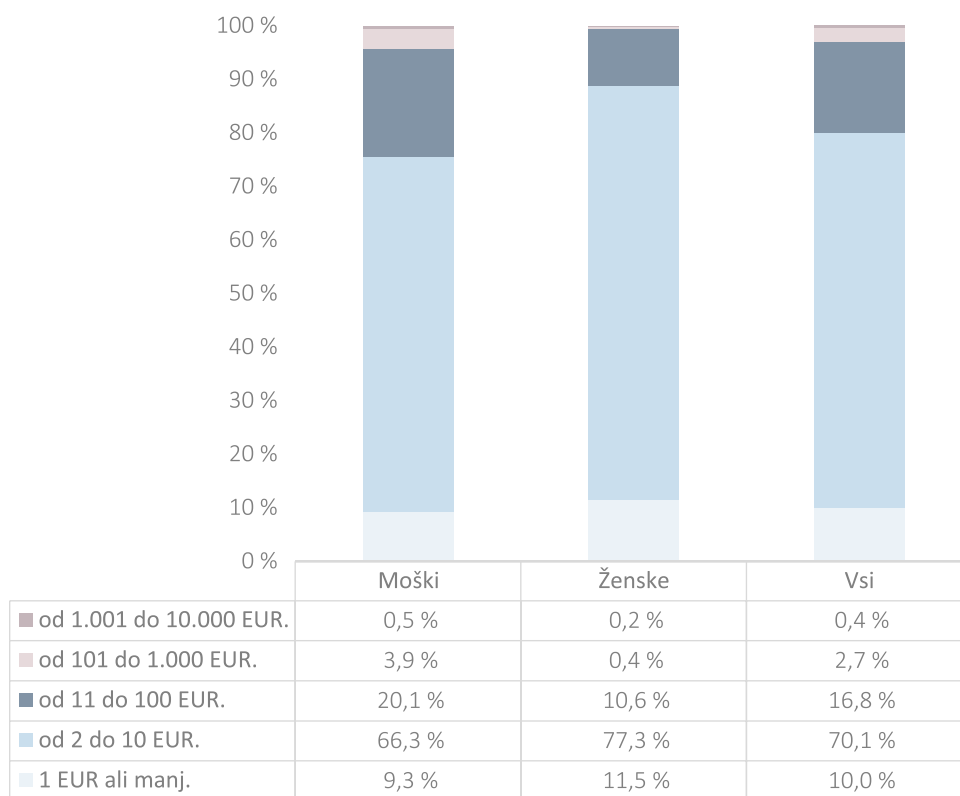
## 4.1 Splošna raba

### 4.1.1 Primerjava po spolu

Med splošno populacijo je 18,4 % tistih, ki so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo za denar. Ta dejavnost je bolj pogosta pri moških kot pri ženskah ( $p < 0,001$ ; *Slika 17*). Za večino igralcev in igralk iger na srečo (70,1 %) je največja dnevna količina porabljenega denarja med dvema in desetimi evri (*Slika 18*). Pri moških so značilno večji deleži tistih, ki so za igre na srečo porabili med 100 in 1.000 evrov ( $p < 0,001$ ), medtem ko so pri ženskah večji deleži tistih, ki so za igre na srečo porabile manjše vsote denarja (do 10 evrov;  $p < 0,001$ ).



Slika 17. Deleži igralcev iger na srečo; skupaj in po spolu.

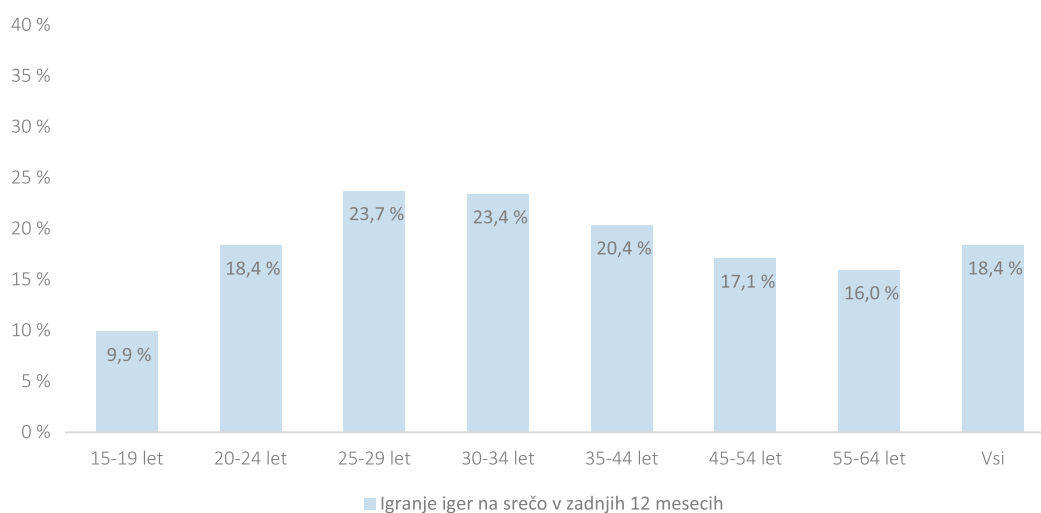


Slika 18. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po spolu.

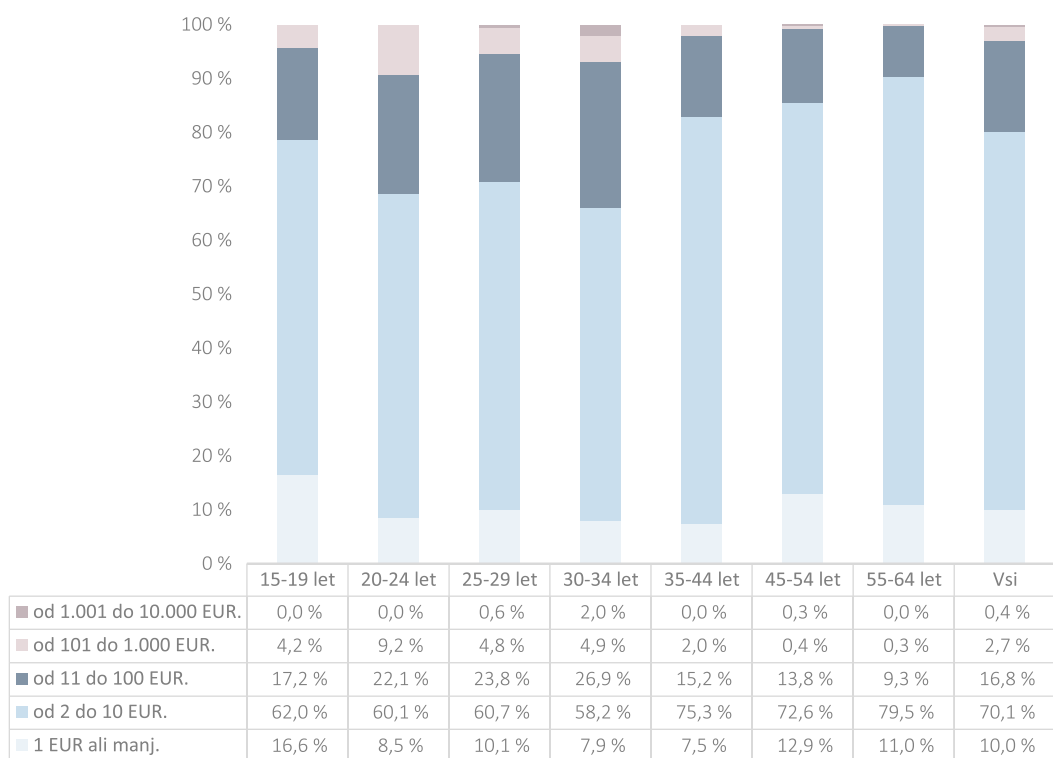


## 4.1.2 Primerjava po starosti

Igranje iger na srečo je najbolj pogosto v starostni skupini med 25 in 34 let, saj jih igre na srečo igra več kot 23 % (Slika 19). Pri mladostnikih (15–19 let) pa je ta delež najmanjši med vsemi starostnimi kategorijami (9,9 %). Tudi glede na največje dnevno porabljene vsote denarja pri igrah na srečo izstopa populacija mlajših odraslih (20–34 let; 5–9 % nad 100 evri; Slika 20), medtem ko o najmanjših maksimalnih vsotah poročajo starejši odrasli med 55. in 64. letom starosti (0,3 % nad 100 evri). Razlike med starostnimi skupinami glede igranja iger na srečo in maksimalnih porabljenih vsotah so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).



Slika 19. Deleži igralcev iger na srečo; skupaj in po starostnih kategorijah.



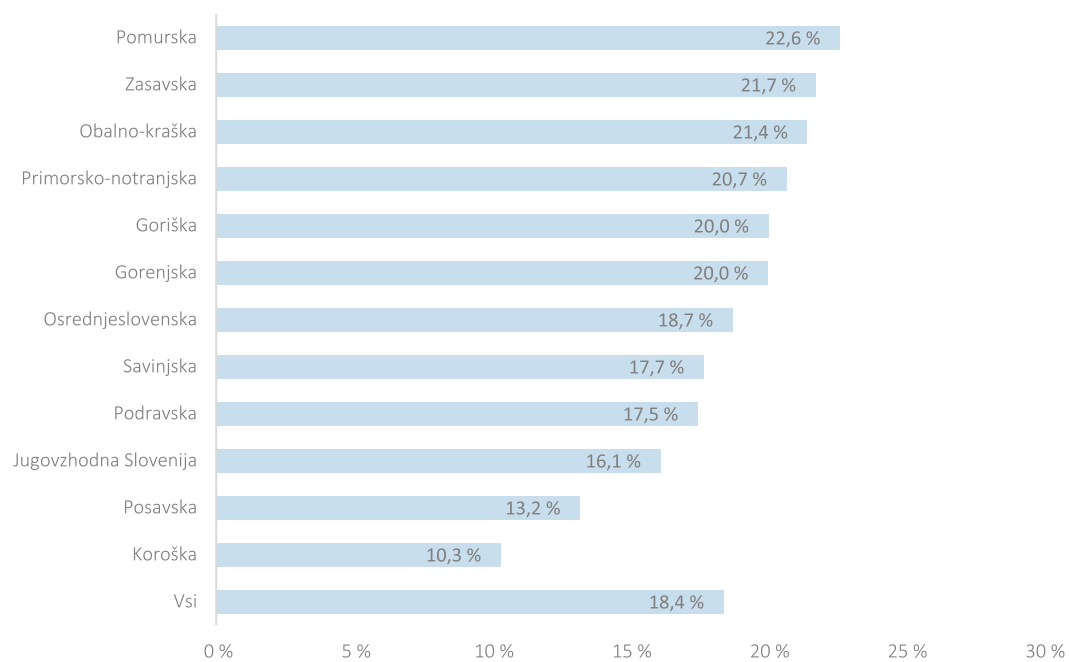
Slika 20. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.





### 4.1.3 Primerjava po regijah

Deleži igralcev iger na srečo se razlikujejo tudi po statističnih regijah (Slika 21;  $p = 0,002$ ). Največji delež igralcev je v Pomurski (22,6 %), Zasavski (21,7 %) in Obalno-kraški statistični regiji (21,4 %), medtem ko jih je najmanj v Koroški (10,3 %) in Posavski (13,2 %) statistični regiji.

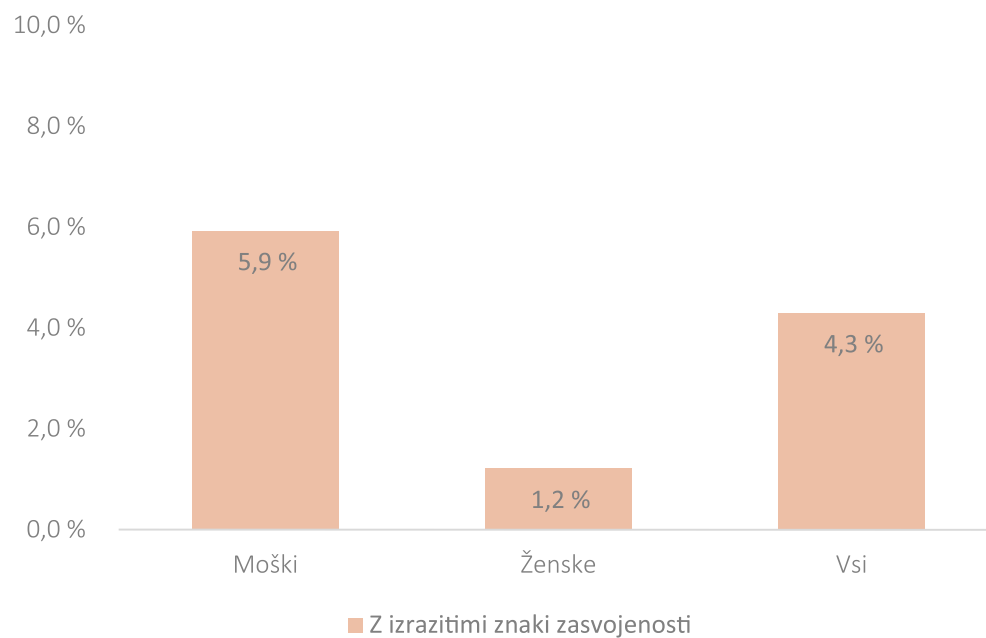


Slika 21. Delež igralcev iger na srečo; skupaj in po statističnih regijah.

## 4.2 Zasvojenost z igrami na srečo

### 4.2.1 Primerjava po spolu

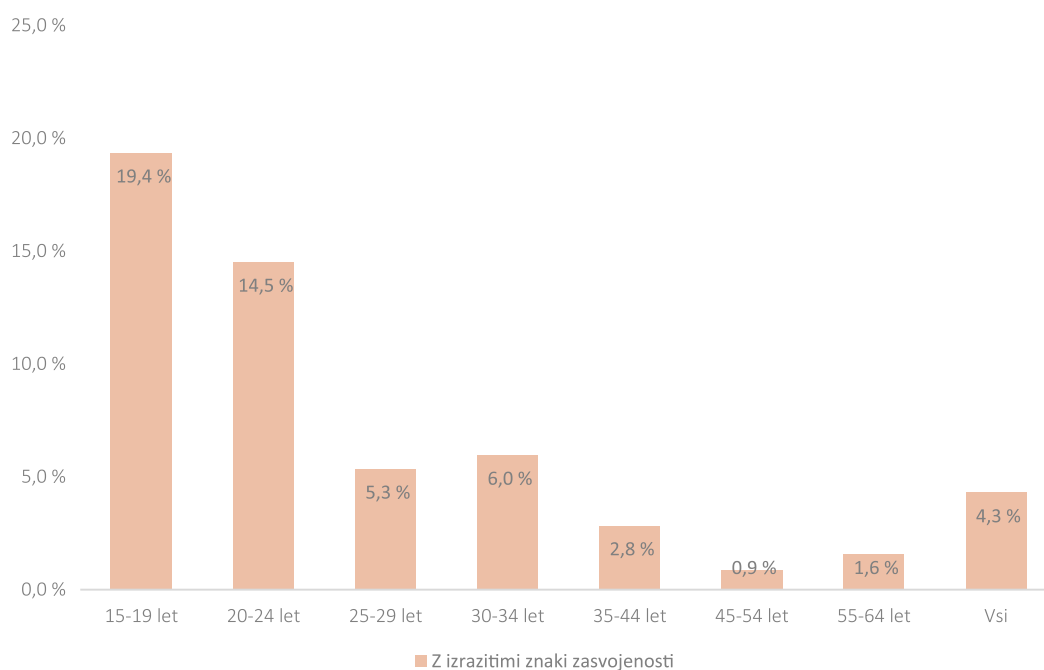
Odgovori anketirancev na *Berlinski presejalni vprašalnik igranja iger na srečo* razkrivajo, da se izraziti znaki zasvojenosti z igrami na srečo pojavljajo pri 4,3 % igralcev iger na srečo (Slika 22). Odstotek zasvojenih je višji pri moških (5,9 %) kot pri ženskah (1,2 %;  $p < 0,001$ ).



Slika 22. Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po spolu.

## 4.2.2 Primerjava po starosti

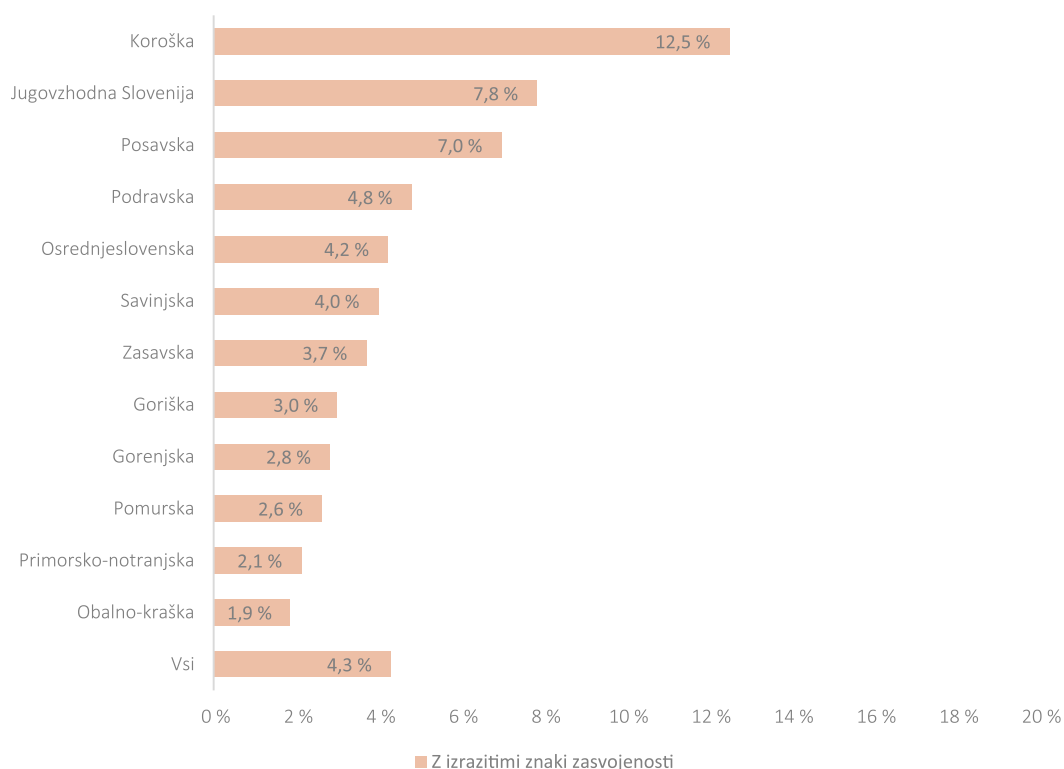
Tudi pri igrah na srečo opažamo, da je tveganje za razvoj zasvojenosti večje pri mlajših igralcih. Čeprav je igralcev med 15. in 19. letom starosti manj kot v drugih starostnih kategorijah, pa je odstotek tistih z izrazitimi znaki zasvojenosti pri njih najvišji (19,4 %; *Slika 23*). Tudi med 20- do 24-letniki znake zasvojenosti kaže znatno večji delež igralcev (14,5 %) kot pri vseh starejših kategorijah. Razlike med starostnimi skupinami so statistično značilne ( $p < 0,001$ ).



**Slika 23.** Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po starostnih kategorijah.

### 4.2.3 Primerjava po regijah

Na Sliki 24 so prikazani deleži igralcev z izrazitimi znaki zasvojenosti po statističnih regijah. Koroška regija, ki ima sicer najmanjše število igralcev iger na srečo, ima najvišji odstotek igralcev z znaki zasvojenosti (12,5 %). Po odstotku zasvojenih izstopata še Jugovzhodna Slovenija (7,8 %) in Posavska regija (7,0 %). Razlike med regijami sicer niso statistično značilne ( $p = 0,240$ ).



Slika 24. Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti; skupaj in po statistični regiji.

## 5 KLJUČNE UGOTOVITVE

- ➔ Internet in internetne tehnologije v prostem času uporablja večina (88,3 %) prebivalcev Slovenije med 15. in 64. letom starosti.
- ➔ Večina uporabnikov interneta do njega dostopa (tudi) preko pametnega telefona (82,1 %).
- ➔ Med najbolj pogostimi spletnimi aktivnostmi so iskanje informacij in branje novic (92,1 %), uporaba družbenih omrežij (54,3 %) in ogledovanje video vsebin (43,8 %).
- ➔ Največji delež uporabnikov interneta (>98 %) je med mladostniki in mlajšimi odraslimi (15–34 let). V prostem času internet prekomerno (več kot 3 ure dnevno) uporablja najmanj vsak tretji 15- do 19-letnik, vsak četrti 20- do 24-letnik, vsak sedmi 25- do 29-letnik in vsak deseti 30- do 34-letnik.
- ➔ Čeprav moški uporabniki internet uporabljajo več ur tedensko kot ženske, med spoloma ni značilnih razlik v deležu tistih z visokim tveganjem za zasvojenost.
- ➔ Višje izobraženi posamezniki so bolj verjetno uporabniki interneta in ga pogosteje uporabljajo tudi prekomerno.
- ➔ Osrednjeslovenska statistična regija ima najvišji delež uporabnikov interneta, izstopa pa tudi po številu prekomernih uporabnikov in tistih z visokim tveganjem za zasvojenost.
- ➔ 6,4 % uporabnikov interneta uvrščamo v kategorijo visokega tveganja za zasvojenost z internetom. Visoko tveganje za zasvojenost z internetom je prisotno pri 17,1 % mladostnikov (15–19 let).
- ➔ Igralcev videoiger je značilno več med moškimi anketiranci, med starostnimi kategorijami pa jih je največ (62,5 %) pri 15- do 19-letnikih. Med anketiranci je videoigre v zadnjih 12 mesecih igralo 24,2 % anketirancev, zgolj 0,3 % med njimi pa kaže izrazite znake zasvojenosti z igranjem.
- ➔ Med prebivalci Slovenije, starimi med 15 in 64 let, je 18,4 % takih, ki so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo za denar. Ta dejavnost je značilnejša za moške in za mlajše odrasle (25–34 let).
- ➔ Delež igralcev iger na srečo z izrazitimi znaki zasvojenosti je 4,3-% in je najvišji med osebami v starosti 15–19 let (19,4 % igralcev). Značilno več igralcev z znaki zasvojenosti je pri moških.

# 6 DEFINICIJE IN POJASNILA IZRAZOV

**Nekemične zasvojenosti** – Nekemične ali vedenjske zasvojenosti so klinično značilni sindromi, ki se kažejo v motenem vsakdanjem funkcioniranju zasvojenega in se razvijejo kot posledica ponavljajočih nagrajevalnih vedenj, ki ne zajemajo rabe psihoaktivnih snovi. Imajo mnogo skupnih značilnosti z zasvojenostmi od psihoaktivnih snovi (Grant idr., 2010); podobna fenomenologija, pojav tolerance, komorbidnost z drugimi duševnimi motnjami, prekrivajoči genetski vplivi in sorodni nevrobiološki mehanizmi zasvojenosti.

**Digitalna zasvojenost** – Dlje časa trajajoč vzorec disfunkcionalnega vedenja ob uporabi vsebin na zaslonih, ki pri zasvojenem povzroča stisko in škodo na različnih življenjskih področjih. Digitalna zasvojenost trenutno ni opredeljena kot duševna motnja v DSM-V ali MKB-11.

**Uporaba interneta** – Pod uporabo interneta v vprašalniku štejemo dostopanje do interneta v prostem času prek namiznega ali prenosnega računalnika ali katerekoli druge naprave (mobilni telefon, tablični računalnik itd.) z dostopom do interneta. Upoštevana je zgolj uporaba interneta v prostem času, ne v službene in/ali študijske namene.

**Prekomerna raba interneta** – Z izrazom prekomerna raba interneta označujemo uporabljanje interneta za pristočasne dejavnosti v obsegu vsaj 21 ur tedensko oziroma 3 ure dnevno. Meja je postavljena na podlagi izsledkov nekaterih študij o prekomernih uporabnikih interneta (Li idr., 2015; Yang idr., 2005; Say in Batigun, 2016).

**Zasvojenost z internetom** – Dlje časa trajajoč vzorec disfunkcionalnega vedenja ob uporabi specifičnih vsebin na internetu, ki pri zasvojenem povzroča stisko in škodo na različnih življenjskih področjih. Zasvojenost z internetom trenutno ni opredeljena kot duševna motnja v DSM-V ter v MKB-11.

**Videoigre** – Izraz videoigre v vprašalniku zajema katerekoli igre na računalniku ali prenosniku oziroma igralni konzoli ali katerikoli drugi napravi (mobilni telefon ali

tablični računalnik itd.), ki je lahko povezana z internetom ali ne. Vključuje vse vrste video iger, od enostavnih, kot so Pasjansa, Tetris, Minolovec, do bolj zahtevnih in interaktivnih video iger (kot so Bejeweled, Minecraft, Super Mario, Pokemon, Social Life, Call of Duty, The Sims, League of Legends, World of Warcraft, Dota, Final Fantasy in druge). Vključene so tudi igre, ki se lahko igrajo prek družbenih omrežij, kot so Farmville, Mafia Wars, LifeSocialGame in druge.

**Zasvojenost z videoigami** – V MKB-11 je zasvojenost z videoigami opredeljena kot vzorec vztrajnega ali ponavljajočega igranja videoiger (oz. digitalnih iger), ki je lahko na spletu (tj. preko interneta) ali brez internetne povezave, kar se kaže v: 1. oslavljenem nadzoru nad igranjem iger (npr. nadzoru nad začetkom, pogostostjo, intenzivnostjo, trajanjem, zaključkom ali kontekstom); 2. dajanju prioritete videoigram do te mere, da ima igranje prednost pred drugimi življenjskimi interesi in vsakodnevnimi dejavnostmi; in 3. nadaljevanju ali stopnjevanju igranja videoiger kljub pojavljanju negativnih posledic.

Podatki v publikaciji so sicer pridobljeni z instrumentom, ki temelji na definiciji zasvojenosti z videoigami iz DSM-V. Tam je zasvojenost s (spletnimi) videoigami opredeljena kot vztrajna in ponavljajoča se raba spleta z namenom igranja videoiger, pogosto z drugimi igralci, ki vodi v pomembno klinično poslabšanje ali stisko in zajema vsaj pet od devetih predlaganih kriterijev, naštetih v poglavju Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

**Igre na srečo** – Izraz igre na srečo v vprašalniku zajema obiske kazinoja, igranje kart za denar, stave na konje, pse in druge živali, igre na srečo s kockami, igranje na številke oz. stave na loteriji, tombolo, trgovanje z delnicami, igranje na avtomatih za poker in drugih igralnih avtomatih, kegljanje, igranje biljarda, golfa in drugih iger spretnosti za denar, uporabo srečk in druge igre na srečo. Sem spada tudi igranje iger na srečo preko spleta, tudi kot del spletnih videoiger.

**Zasvojenost z igrami na srečo** – V MKB-11 je zasvojenost z igrami na srečo opredeljena kot vzorec vztrajnega ali ponavljajočega igranja iger na srečo, ki je lahko na spletu (tj. preko interneta) ali brez internetne povezave, kar se kaže v: 1. oslavljenem nadzoru nad igranjem iger na srečo (npr. nadzoru nad začetkom, pogostostjo, intenzivnostjo, trajanjem, zaključkom ali kontekstom); 2. dajanju prioritete igram na srečo do te mere, da ima igranje prednost pred drugimi življenjskimi interesi in vsakodnevnimi dejavnostmi; in 3. nadaljevanju ali stopnjevanju igranja iger na srečo kljub pojavljanju negativnih posledic.

Podatki v publikaciji so sicer pridobljeni z instrumentom, ki temelji na definiciji zasvojenosti z igrami na srečo iz DSM-V. Tam je zasvojenost z igrami na srečo opredeljena kot vztrajno in ponavljajoče se igranje iger na srečo, ki vodi v pomembno klinično poslabšanje ali stisko in zajema vsaj štiri od devetih kriterijev, naštetih v poglavju Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.



# 7 LITERATURA

- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4. izd.). American Psychiatric Publishing, Inc.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5. izd.). American Psychiatric Publishing, Inc.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A. in Gorelick, D. A. (2010). *Introduction to behavioral addictions. The American journal of drug and alcohol abuse*. 36(5), 233–41.
- Li, W., O'Brien, J. E., Snyder, S. M. in Howard, M. O. (2015). Characteristics of Internet Addiction/Pathological Internet Use in U.S. university students: A qualitative-method investigation. *PLoS ONE*, 10(2), 1–19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0117372>.
- Pontes, H. M. in Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>.
- Pontes, H. M. in Griffiths, M. D. (2017). The development and psychometric evaluation of the Internet Disorder Scale (IDS-15). *Addictive Behaviors*, 64, 261–8. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.09.003>.
- Say, G. in Batigun, A. D. (2016). The assessment of the relationship between problematic internet use and parent-adolescent relationship quality, loneliness, anger, and problem solving skills. *Dusunen Adam*, 29(4), 324–34. <https://doi.org/10.5350/DAJPN2016290404>.
- Wejbera, M., Müller, K. W., Becker, J. in Beutel, M. E. (2017). The Berlin Inventory of Gambling behavior - Screening (BIG-S): Validation using a clinical sample. *BMC Psychiatry*, 17(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12888-017-1349-4>.
- World Health Organization. (2018). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision)*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>.
- Yang, C. K., Choe, B. M., Baity, M., Lee, J. H. in Cho, J. S. (2005). SCL-90-R and 16PF profiles of senior high school students with excessive internet use. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50(7), 407–14. <https://doi.org/10.1177/070674370505000704>.

