

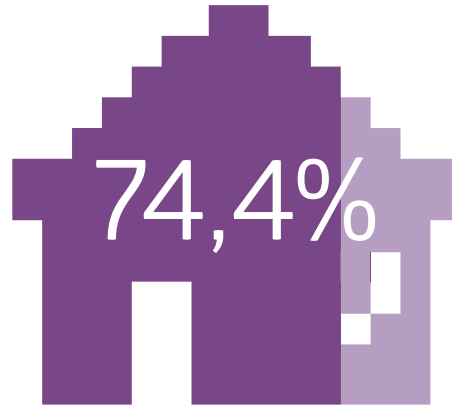
#1 FORMY SPĘDZANIA CZASU WOLNEGO – odpowiedzi „codziennie”

87,9%

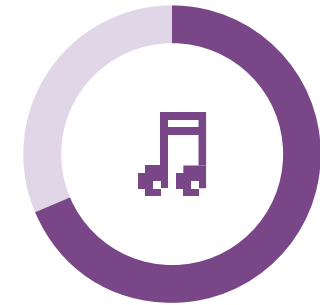


uczniów korzysta z Internetu

74,4%



uczniów spędza czas z rodziną

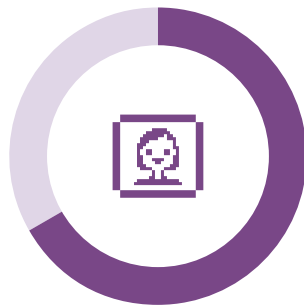


68,8%

uczniów słucha muzyki

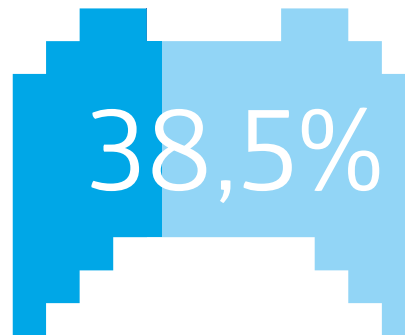
66,8%

uczniów korzysta
z portali
społecznościowych



38,5%

uczniów gra w gry cyfrowe, gry komputerowe, gry
video na konsoli, smartfonie, komputerze, tablecie

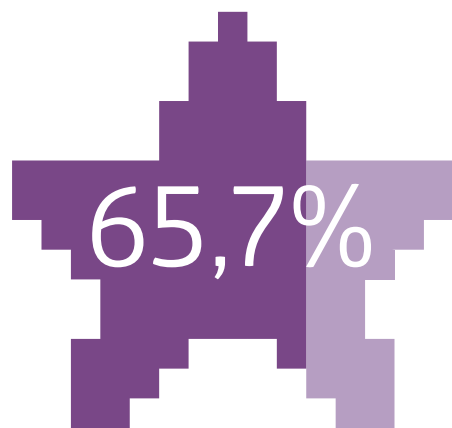


30,9%

uczniów uprawia sport



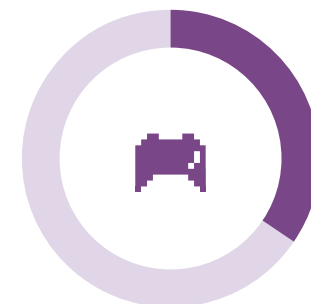
#2 WZORY GRANIA W GRY CYFROWE



uczniów **w ciągu ostatniego roku grało w jakąkolwiek grę cyfrową**, grę komputerową, grę wideo, grę online lub offline

34,5%

uczniów **gra** w gry cyfrowe **częściej niż 2 lata temu**



34,4%

uczniów **gra** w gry cyfrowe **regularnie**

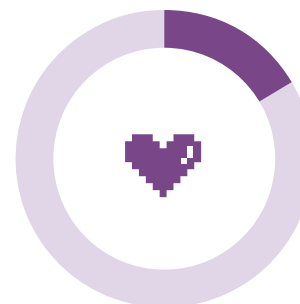


41,9%

uczniów **gra** w gry cyfrowe **zawsze**, bardzo często lub często, kiedy się nudzi



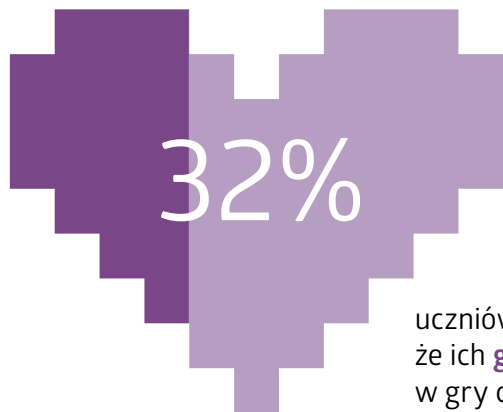
Ilość osób grających w gry cyfrowe wzrosła o 10% w porównaniu do czasu przed pandemią koronawirusa



16,4%

uczniów przyznaje, że **granie w gry cyfrowe to ich** aktualnie najważniejsza pasja życiowa

#3 KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z GRANIA W GRY CYFROWE



uczniów uważa, że ich **granie** w gry cyfrowe ma **pozytywny** wpływ na ich życie

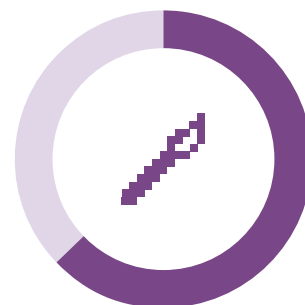
$\frac{3}{4}$

uczniów **poprawiło** swoją **spostrzegawczość**



7 na 10

uczniów **poprawiło swój refleks**, nauczyło się języka obcego i współpracy z innymi



63%

uczniów **spędza czas wolny w sposób bardziej twórczy**, lepiej znosi porażki i niepowodzenia w życiu



6 na 10

uczniów **myśli bardziej logicznie**, ma większą podzielność uwagi

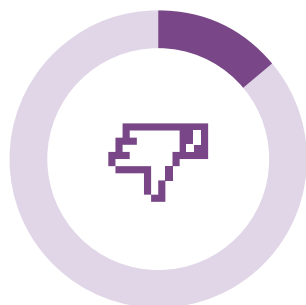
62%



uczniów **lepiej orientuje się w przestrzeni**, trafniej podejmuje decyzje

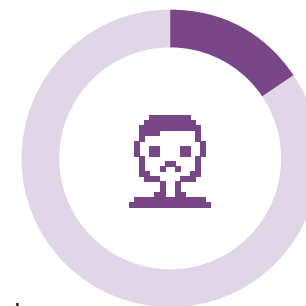
#4 NEGATYWNE KONSEKWENCJE KORZYSTANIA Z GIER CYFROWYCH

14%



uczniów uważa, że ich **granie** w gry cyfrowe **ma negatywny wpływ** na ich życie

15,7%

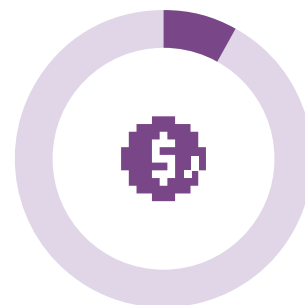


uczniów w ciągu ostatniego roku w związku z graniem w gry cyfrowe wiele razy **doświadczyło jakiegoś poważnego problemu**

8,7%



uczniów wiele razy **z powodu grania** w gry cyfrowe **czuło się niewyspanym**



8,1% uczniów wiele razy **dokonywało mikropłatności** w grze cyfrowej

7,4%

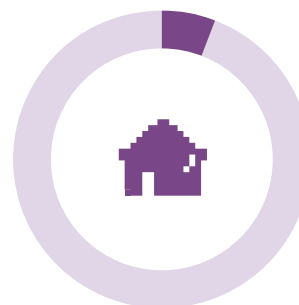


uczniów wiele razy w związku z graniem w gry cyfrowe **odczuwało przemoc**



7,1%

uczniów wiele razy z powodu grania w gry cyfrowe **nie odrabiało prac domowych**



6%

uczniów wiele razy z powodu grania w gry cyfrowe **zaniedbywało swoje obowiązki domowe**

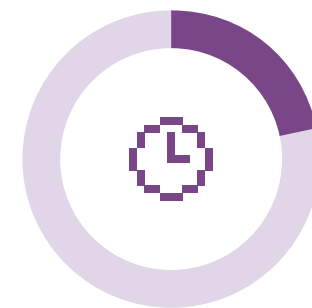
#5 PROBLEMOWE UŻYWANIE GIER CYFROWYCH

Ponad $\frac{3}{4}$

uczniów uważa, że **od grania w gry cyfrowe można się uzależnić**

8,7%

uczniów uważa, że **wszyscy lub zdecydowana większość ich znajomych jest uzależniona od grania w gry cyfrowe**

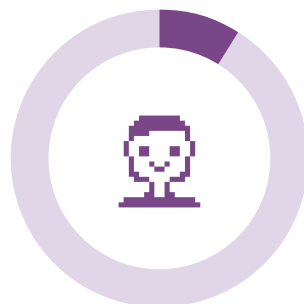


21,9%

uczniów **grających** w gry cyfrowe bardzo często lub często **traci kontrolę nad upływającym czasem**

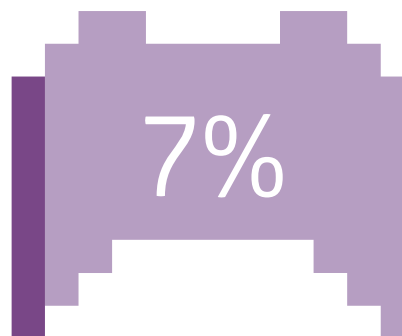
9,1%

uczniów zawsze lub często **gra** w gry cyfrowe **w celu złagodzenia swojego złego samopoczucia**



7%

uczniów przyznaje, że **granie** w gry cyfrowe zawsze lub często **jest dominującą czynnością w codziennym życiu**



6%

uczniów często **odczuwa potrzebę spędzania większej ilości czasu na graniu** w gry cyfrowe



2%

uczniów **wykazuje wyraźne symptomy nadużywania gier** cyfrowych

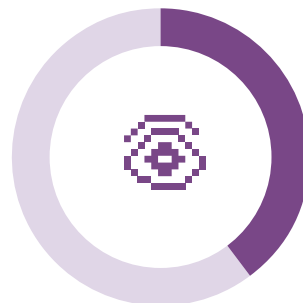


#6 ZAANGAŻOWANIE RODZICÓW W ŚWIAT GIER CYFROWYCH



73,8%

rodziców **nigdy nie gra** w gry cyfrowe ze swoimi dziećmi po to, aby poznać głównych bohaterów używanych gier

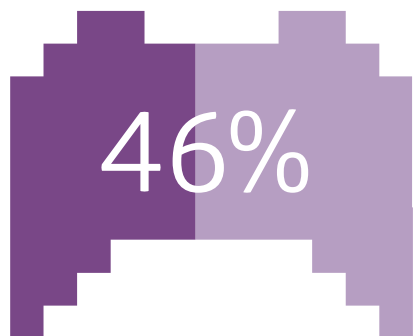
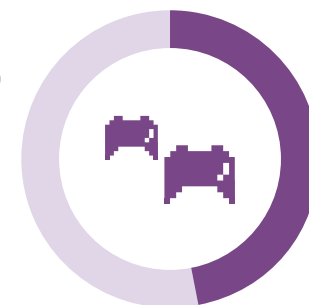


39,8%

rodziców **nigdy nie kontroluje**, w jakie gry cyfrowe gra ich dziecko

47,2%

uczniów przyznaje, że ich rodzice w ogóle **nie grają** z nimi w gry cyfrowe



uczniów **nigdy nie miało i nie ma ustalonych zasad domowych regulujących granie** w gry cyfrowe w domu

39,8%

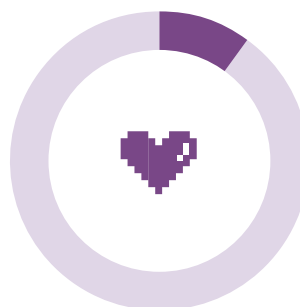
rodziców **nigdy nie kontroluje**, w jakie gry cyfrowe gra ich dziecko

36,4%

rodziców **nie interesuje się**, jak często i w jakie gry cyfrowe gra ich dziecko

6%

uczniów przyznaje, że ich **mama i tata grają** w gry cyfrowe

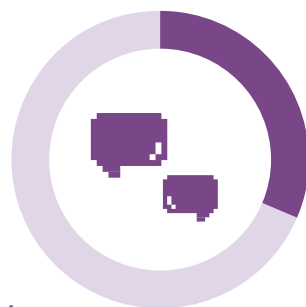


11,3%

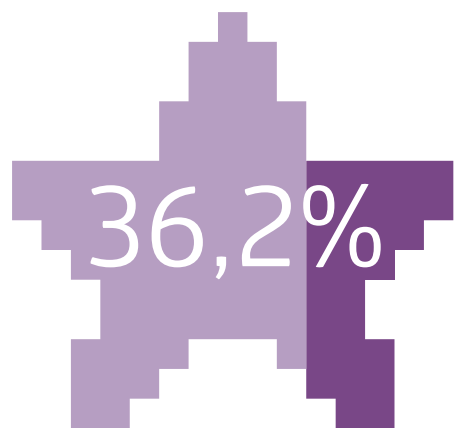
uczniów uważa, że **jeden z ich rodziców jest „zapalonym” graczem**

31,4%

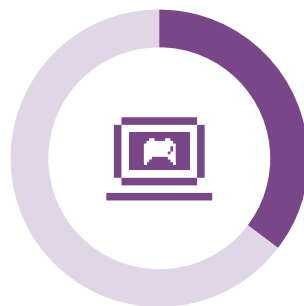
rodziców **nigdy nie rozmawia** ze swoim dzieckiem o **szkodliwości nadmiernego grania** w gry cyfrowe



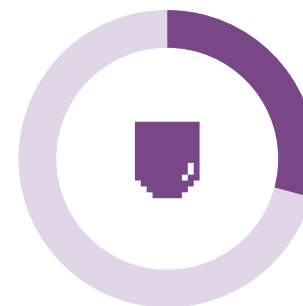
#7 ZAANGAŻOWANIE W GRANIE W GRY CYFROWE



uczniów ma swojego ulubionego gracza, ulubioną drużynę, której jest wiernym kibicem



uczniów zawsze, bardzo często lub często **obserwuje w Internecie, jak inni grają** w gry cyfrowe



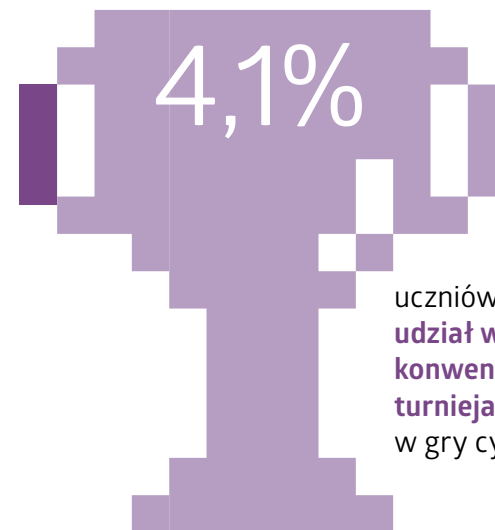
uczniów **to aktywni członkowie ligi, klanu, drużyny** grającej w gry cyfrowe z innymi graczami



uczniów **w przyszłości chciałoby być aktywnymi członkami ligi growej**



uczniów często **podnosi swoje umiejętności w grze cyfrowej ćwicząc z innymi** w sposób nieodpłatny



uczniów często **bierze udział w zjazdach, konwentach, turniejach grania** w gry cyfrowe

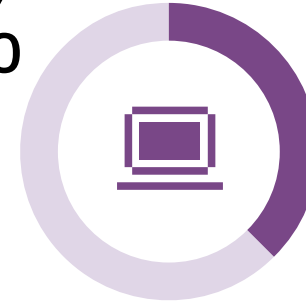
#8 NOWE TECHNOLOGIE W DZIECIŃSTWIE

47,7%



uczniów często gra w gry cyfrowe

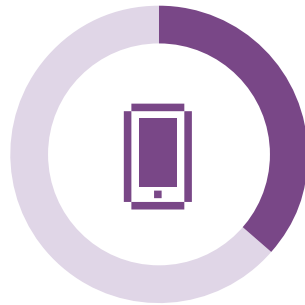
37,5%



uczniów często używa smartfona, tabletu, komputera bez konkretnego celu

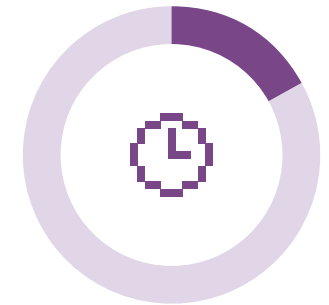
36,6%

uczniów często sięga po gry lub smartfon



34,6%

uczniów często używa Internetu bez kontroli rodziców



17,2%

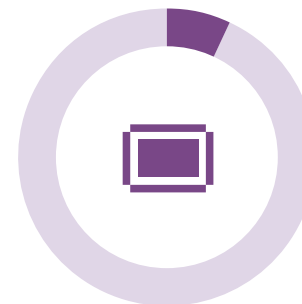
uczniów często tracą kontrolę nad czasem korzystania z urządzeń cyfrowych

8,7%

uczniów często jest nagradzana przez swoich rodziców częstszym dostępem do cyfrowych narzędzi ekranowych



7%



uczniów często otrzymuje od swoich rodziców smartfon, tablet lub inne urządzenie po to, aby rodzice mogli zająć się swoimi sprawami