

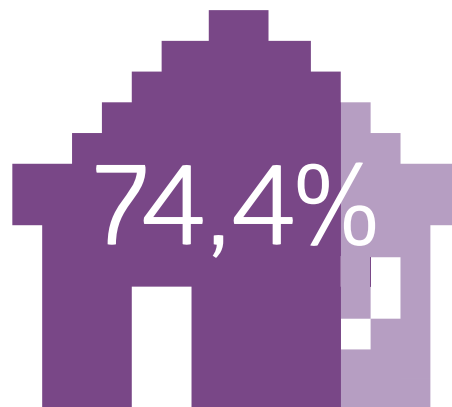
#1 FORMY SPĘDZANIA CZASU WOLNEGO – odpowiedzi „codziennie”

87,9%

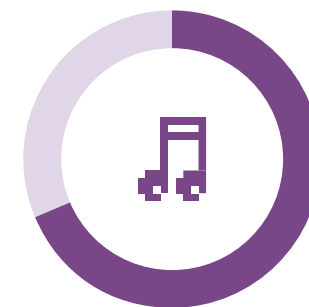


uczniów korzysta z Internetu

74,4%



uczniów spędza czas z rodziną

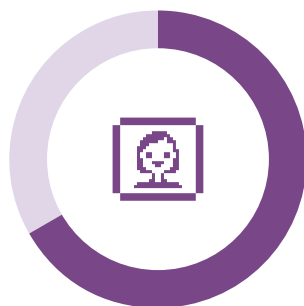


68,8%

uczniów słucha muzyki

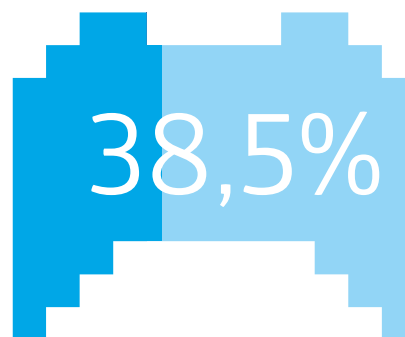
66,8%

uczniów korzysta z portali społecznościowych



38,5%

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

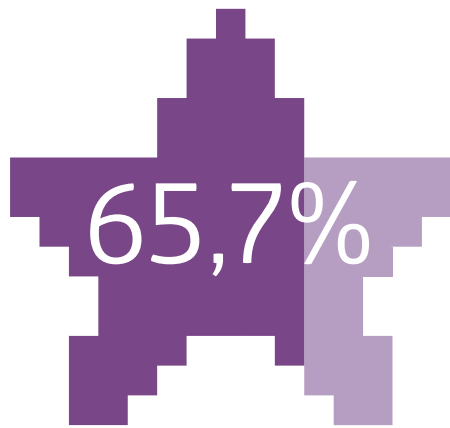


30,9%

uczniów uprawia sport



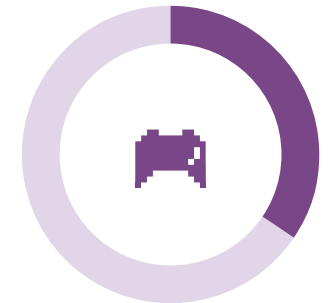
#2 WZORY GRANIA W GRY CYFROWE



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

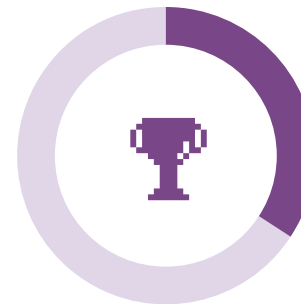
34,5%

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



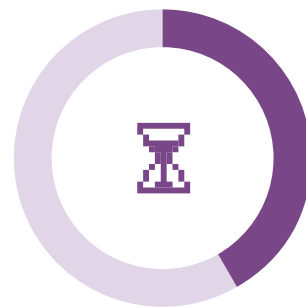
34,4%

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



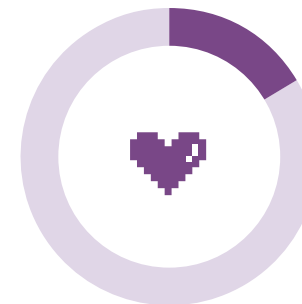
41,9%

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



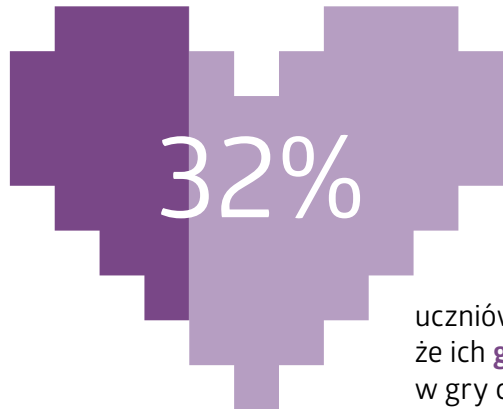
16,4%

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



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

#3 KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z GRANIA W GRY CYFROWE



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

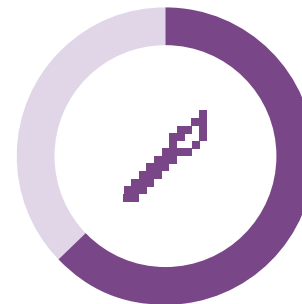
$\frac{3}{4}$

uczniów poprawiło swoją **spostzegawczość**



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

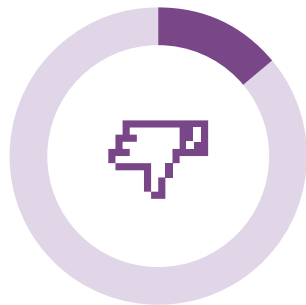
62%



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

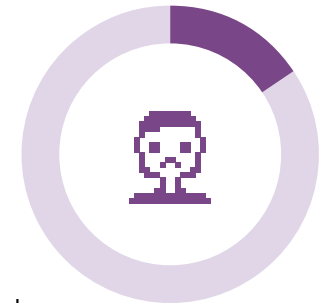
#4 NEGATYWNE KONSEKWENCJE KORZYSTANIA Z GIER CYFROWYCH

14%



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

15,7%

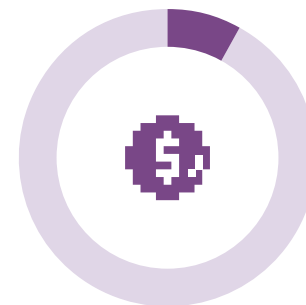


uczniów w ciągu ostatniego roku w związku z graniem w gry cyfrowe wiele razy **doświadczyło jakiegoś poważnego problemu**

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%

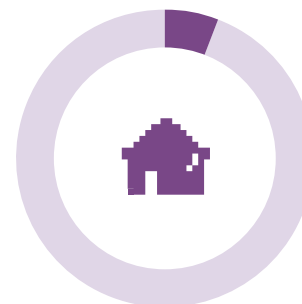


uczniów wiele razy w związku z graniem w gry cyfrowe **odczuwało przemęczenie**



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**

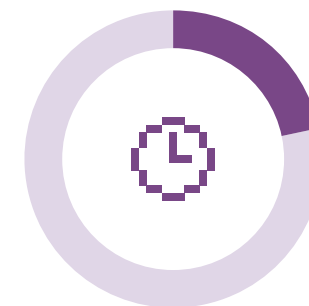
#5 PROBLEMOWE UŻYWANIE GIER CYFROWYCH

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

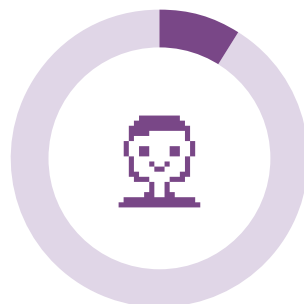


21,9%

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

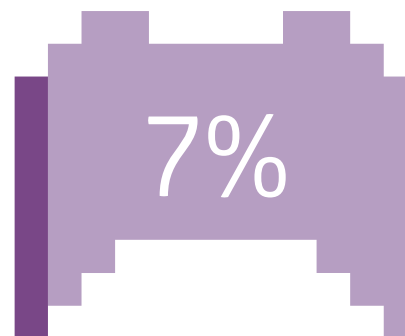
9,1%

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

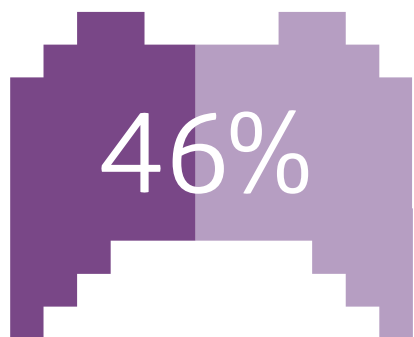
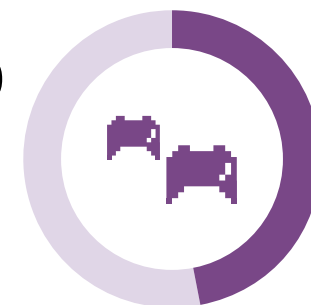


73,8%

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

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%

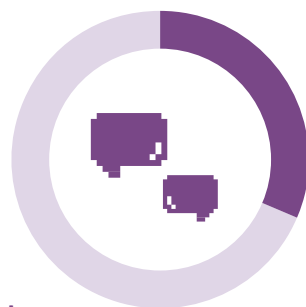
rodziców **nigdy nie kontroluje**, w jakie gry cyfrowe gra ich dziecko

36,4%

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

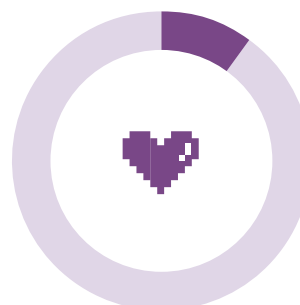
31,4%

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



11,3%

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

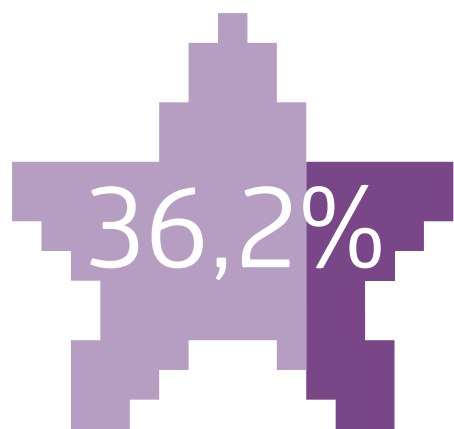


6%

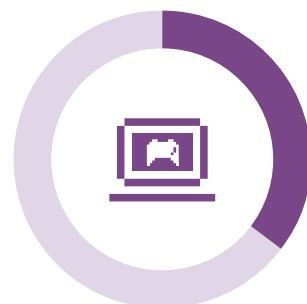
uczniów przyznaje, że ich **mama i tata grają** w gry cyfrowe



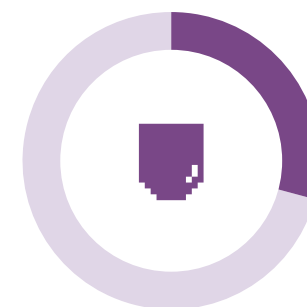
#7 ZAANGAŻOWANIE W GRANIE W GRY CYFROWE



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



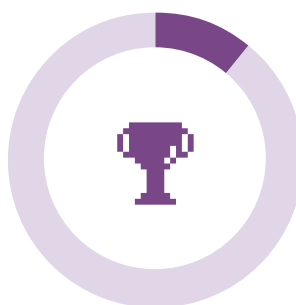
uczniów zawsze, bardzo często lub często **obserwuje w Internecie, jak inni grają** w gry cyfrowe



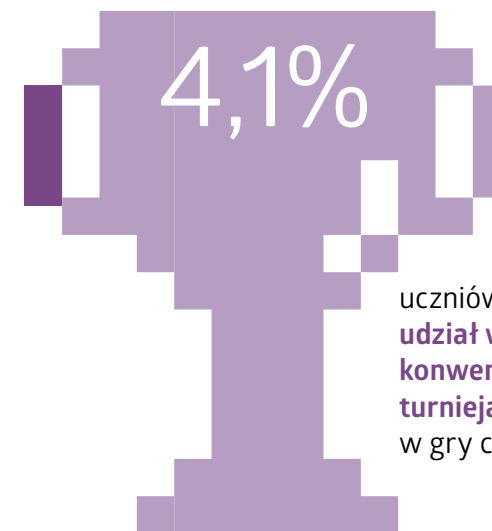
uczniów **to aktywni członkowie ligi, klanu, drużyny** grającej w gry cyfrowe z innymi graczami



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

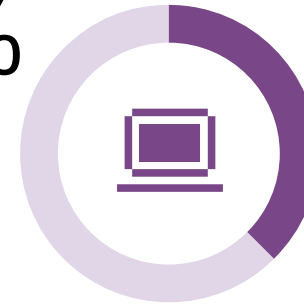
#8 NOWE TECHNOLOGIE W DZIECIŃSTWIE

47,7%



uczniów często gra w gry cyfrowe

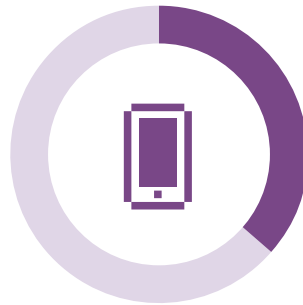
37,5%



uczniów często używa smartfona, tabletu, komputera bez konkretnego celu

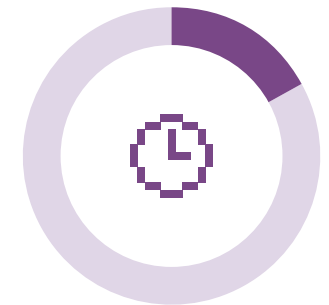
36,6%

uczniów często sięga po gry lub smartfon



34,6%

uczniów często używa Internetu bez kontroli rodziców



17,2%

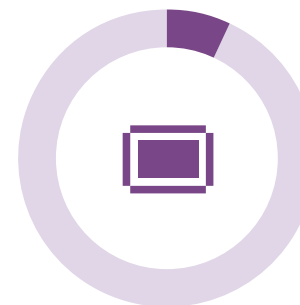
uczniów często tracikontrolę nad czasem korzystania z urządzeń cyfrowych

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