Psychiatria Polska
1996, tom XXX, numer 2
strony 267-280

Świat gier komputerowych II – badania ankietowe nad ich rozpowszechnieniem wśród młodzieży szkół średnich

The world of computer games II – a demographic study on prevalence of computer players in secondary school pupils

Joanna Boroń, Tomasz Zyss

Z Oddziału Psychiatrii Dzieci i Młodzieży
Wojewódzkiego Specjalistycznego Szpitala Dziecięcego w Krakowie
Kierownik: dr A. Gardziel
Z Zakładu Patologii Społecznej Katedry Psychiatrii Collegium Medicum UJ
Kierownik: doc. dr hab. J.K. Gierowski

Przedstawiono wyniki badań ankietowych nad rozpowszechnieniem fenomenu gier komputerowych wśród młodzieży szkół średnich.

The results from demographic study on the prevalence of computer games players in the secondary school pupils are presented.

gry komputerowe
badania demograficzne
młodzież

computer games
demographic study
adolescents

Wstęp

„Władze Harbinu, stolicy północnej chińskiej prowincji Heilongjiang, wydały zakaz wpuszczania dzieci i młodzieży poniżej 16 roku życia do 800 salonów z grami komputerowymi w tym mieście [...] – właściciele salonów [...] zostali zobowiązani do umieszczenia przy wejściach tabliczek z napisem: «dzieciom wstęp wzbroniony». Nakazano również zamknięcie 40 salonów zlokalizowanych w pobliżu szkół" – to informacje przekazywane coraz częściej przez media [12], a dotyczące zjawiska gier

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

komputerowych, których fenomen opisaliśmy w naszych poprzednich pracach [3, 14]. „Statystyki dowodzą, że dziennie ponad 100 tysięcy nastolatków odwiedzało salony z grami komputerowymi w Harbinie, przez co zaniedbywali szkołę, a wielu stało się nałogowymi graczami [...] Młodzieży psuł się wzrok, cierpiały na tym wyniki w nauce, niektórzy nawet schodzili na drogę przestępczą" [12]. Doniesienia takie napływają z całego świata i próbują pokazać zagrożenia wynikające z iluzorycznego świata komputerowej fantazji, na którego atrakcje szczególnie podatne są dzieci i ludzie młodzi. Kontynuując rozpoczęte badania przeprowadziliśmy badania ankietowe dotyczące populacji młodzieży szkół ponadpodstawowych, które miały na celu zobrazowanie rozpowszechnienia fenomenu gier komputerowych.

Materiał i metoda

Przygotowano własną 10-itemową ankietę, która zawierała pytania na temat podstawowych aspektów grania w gry komputerowe. Metodologię badań oparto na założeniach przedstawionych w pracy Wolniewicz-Grzelak [13]. Ankietę rozprowadzono na terenie 16 krakowskich szkół ponadpodstawowych o różnym profilu – badania objęły 9 liceów ogólnokształcących (3 licea o wysokiej renomie, 3 licea „zwykłe", 3 licea z mniejszych miejscowości w pobliżu Krakowa), 4 technika oraz 3 szkoły zawodowe. Wzięło w nich udział w sumie 2678 osób, w tym 1139 chłopców i 1539 dziewcząt; dotyczyły wyłącznie uczniów klas pierwszych (ogólnie 92 klasy), tj. rocznika 1979. W zastosowanej przez nas ankiecie głównym kryterium selekcyjnym była pozytywna odpowiedź na pytanie: Czy grasz w gry komputerowe? Dobór właśnie takiej grupy miał spełnić zasadniczo 2 zadania:

- wykonanie badań przesiewowych w klasie pierwszej szkół ponadpodstawowych umożliwi dotarcie w ciągu kolejnych 3 lat do wybranej grupy uczniów, celem przeprowadzenia specyficznej diagnostyki psychologicznej badanych osób oraz członków ich rodzin generacyjnych,
- wśród uczniów mających w okresie poniżej opisanych badań lat 16 możliwe będzie przeprowadzenie w przyszłości testów i kwestionariuszy właściwych dla wieku dorosłego, które bardziej precyzyjnie potrafią opisać np. strukturę osobowości graczy.

Istotność statystyczną wyników oceniano analizą wariancji wieloczynnikowej i testem t-Studenta dla danych zgrupowanych.

Wyniki i omówienie

Analizę populacyjną badanej przez nas młodzieży szkolnej przedstawia tabela 1. Na pytanie: „Czy grasz w gry komputerowe?", postawione przez

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

nas 2678 uczniom, twierdząco odpowiedziało 1494 uczniów, a więc 56% badanej populacji, w tym 884 chłopców i 610 dziewcząt.

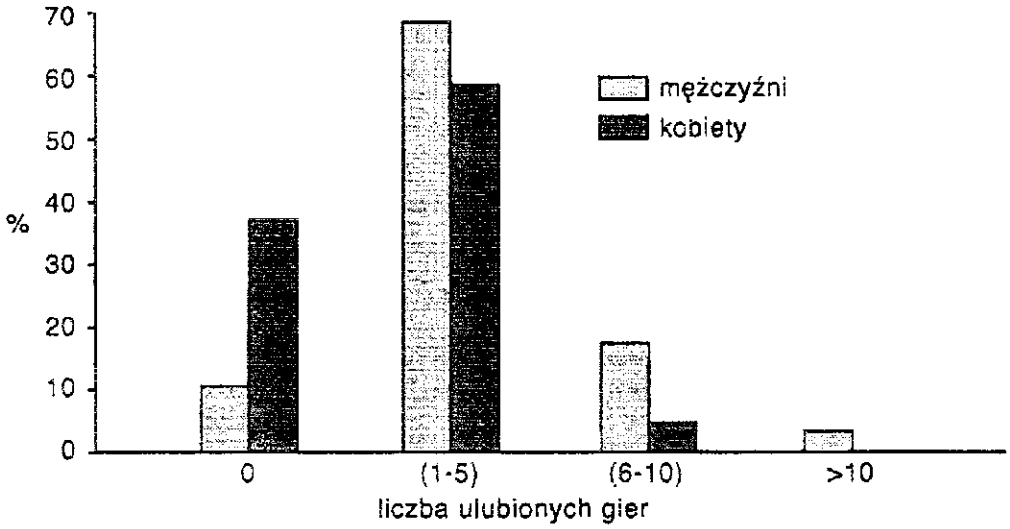
Tabela 1

Charakterystyka przebadanej populacji młodzieży

Typ szkoły	Tak – gram w gry komputerowe			Nie – nie gram w gry komputerowe		
	mężczyźni	kobiety	Σ	mężczyźni	kobiety	Σ
licea	479	423	902	113	624	737
technika	264	116	380	81	159	240
szkoły zawodowe	141	71	212	61	146	207
ogólnie	884	610	1494	255	929	1184

Jak wynika z tabeli, z grami komputerowymi zetknęła się ponad połowa (56%) przebadanej przez nas populacji uczniów. Analiza statystyczna wykazuje znaczące statystycznie różnice związane z płcią, w gry komputerowe (niezależnie od nasilenia tego zjawiska) gra bowiem aż 78% wszystkich chłopców i tylko 40% wszystkich dziewcząt. Oznacza to, że w przebadanej populacji jest równo 2 razy więcej grających chłopców niż dziewcząt.

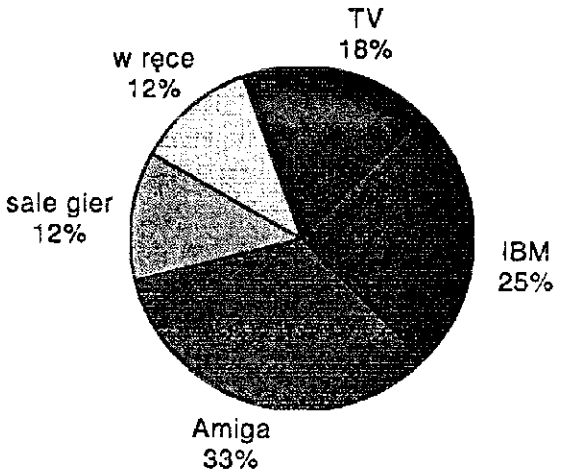
Przewagę płci męskiej obrazuje również jedno z kolejnych pytań ankiety, które dotyczyło wymienienia liczby lub rodzajów ulubionych gier (rys. 1). Wśród grających chłopców jedynie 1/10 nie wymieniła lub nie potrafiła wymienić żadnej nazwy bądź grupy gier. Dziewcząt, które nie wymieniły żadnej nazwy, było aż 4 razy więcej. Prawie 90% chłopców potrafiło wymienić od 1 do 10 nazw gier, podczas gdy podobną liczbę gier wymieniało 60% dziewcząt. Ze wszystkich grających chłopców – 31 wymieniło ponad 10 ulubionych gier (3,5%), wśród grających dziewcząt – była tylko jedna.



Rys. 1. **Znajomość soft-ware (oprogramowania, tu rodzajów i typów gier komputerowych) – rozkład procentowy w zależności od płci**

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

Ankietowani uczniowie odpowiadali również na pytanie dotyczące sprzętu, jakim się posługują (rys. 2). Najczęściej do gry używane są komputery z grupy tzw. niekompatybilnych ze standardem IBM, w tym Amiga, Commodore, Atari, Spectrum i Apple (700 osób). Dopiero na drugim miejscu znalazły się komputery klasy IBM i ich klony (675 osób), dwukrotnie rzadziej wykorzystywane są natomiast gry telewizyjne (357 osób). Na dalszych miejscach znajdują się gry komputerowe do trzymania w ręce (253 osoby) oraz komputery w salach gier (236 osób). Z wyliczenia tego wynika, iż wśród badanych byli uczniowie grający na więcej niż jednym rodzaju urządzeń do gier komputerowych. Trzy ostatnie typy komputerów były używane w różnych typach szkół z podobną częstotliwością. Komputery typu IBM cieszyły się największym rozpowszechnieniem w liceach, najmniejszym w szkołach zawodowych. Relacje dotyczące komputerów z rodziny Amiga są natomiast odwrotne.



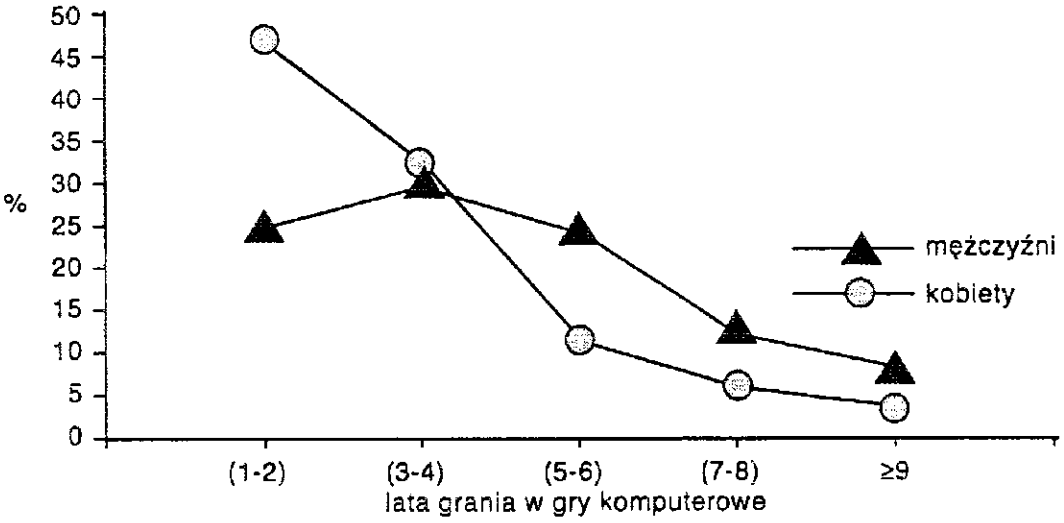
Rys. 2. **Hard-ware (sprzęt) do grania w gry komputerowe – procentowy rozkład rozpowszechniania**

Badania wykazały, że osobiste posiadanie komputera nie jest niezbędne do korzystania z gier komputerowych. 385 uczniów (26%) odpowiedziało, iż nie ma komputera ani innych rodzajów urządzeń do gier komputerowych, a mimo to gra w nie. Odsetek uczniów posiadających własny komputer do gry był największy w liceach (79%), najmniejszy – w szkołach zawodowych (63%). Oznaczać to może, iż największą dostępność do medium gier komputerowych mają uczniowie szkół licealnych (wtórnie można by mówić o dostępności w związku ze zróżnicowaniem środowiskowym, statusem społecznym czy pozycją finansową osób grających i ich rodzin). Obserwację tę potwierdza również analiza tabeli 1. Omawiana już wcześniej tabela pokazuje, iż wśród wszystkich chłopców w liceach aż 81% gra w gry komputerowe, w technikach – 77%, a w szkołach zawodowych – 70%. Podobna tendencja obserwowana jest wśród dziewcząt.

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

40% uczennic liceów oraz 42% uczennic w technikach zajmuje się grami komputerowymi, podczas gdy w szkołach zawodowych jedynie 33% (poza wymienionymi aspektami nie udało się wykryć dalszych różnic między uczniami pochodzącymi z poszczególnych typów szkół ponadpodstawowych).

Autorów interesowało również, od jak dawna badana osoba zajmuje się grami komputerowymi (rys. 3). Okazało się, iż chłopcy zaczynają grać statystycznie wcześniej. Prawie połowa chłopców (45%) gra więcej niż 5 lat, a 1/10 deklaruje, że gra od ponad 9 lat. W przypadku dziewcząt – prawie 1/2 zajmuje się grami komputerowymi nie dłużej niż 2 lata, a 4/5 gra w sumie nie więcej niż 4 lata. Liczby te oznaczają, iż chłopcy zaczynali grać już w pierwszych klasach szkoły podstawowej, a nawet wcześniej. Większość grających zapoznała się z grami w starszych klasach szkoły podstawowej. Wyniki mogą sugerować ponadto, iż gry komputerowe stanowią dla osób grających rozrywkę, która się nie nudzi i nie odchodzi w zapomnienie, jak większość gier i zabaw, bądź zabawek okresu dziecięcego. Można by w tym miejscu próbować znaleźć wytłumaczenie tego zjawiska i zastanowić się nad jego daleko idącymi konsekwencjami (ponadczasowy charakter gier/zabaw z komputerem?).



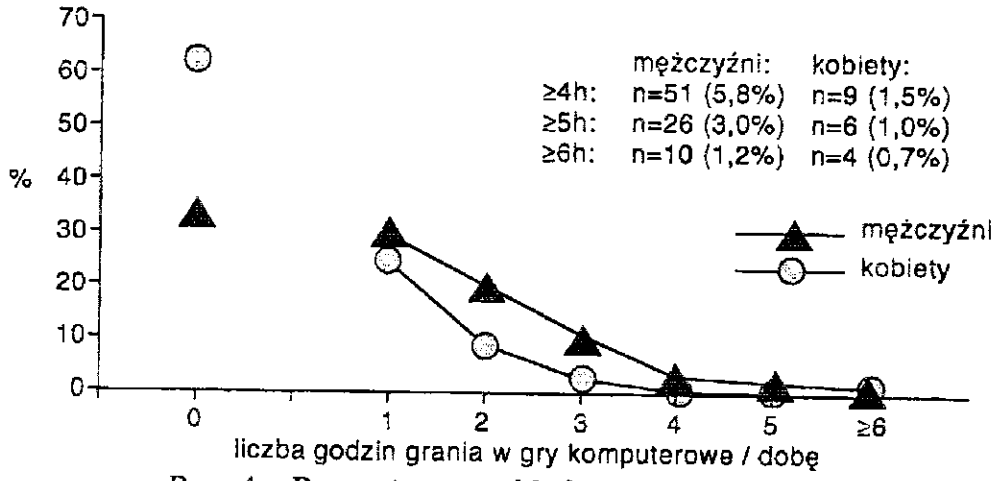
Rys. 3. **Procentowy rozkład czasu grania (lata) w gry komputerowe**

Przeprowadzona ankieta zawierała również pytania o ulubione przedmioty szkolne oraz zajęcia pozaszkolne. Statystyczna analiza nie wykazała jednak, aby którakolwiek z tych dwóch kategorii różnicowała w sposób znaczący osoby grające od osób niegrających. Z drugiej strony trudno sobie wyobrazić, że taka znacząca cecha, jak np. preferowanie przedmiotów ścisłych, miałaby różnicować graczy komputerowych od osób niegrających (w tym miejscu chcielibyśmy również zaznaczyć, iż losowo wybrane

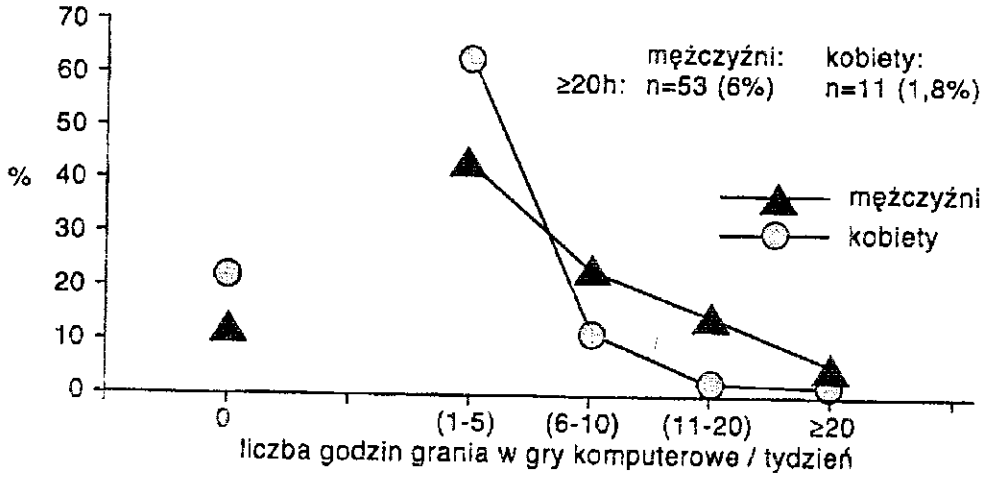
Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

osoby z grupy niegrającej będą w dalszych badaniach służyć jako grupa kontrolna dla badanej za pomocą testów psychometrycznych grupy osób nadmiernie grających w gry komputerowe). Chcielibyśmy jednak przytoczyć parę wypowiedzi uczniów, które obrazują nastawienie ankietowanych do komputerów i gier: „interesuje mnie wszystko to, co ma związek z komputerami", „przede wszystkim komputer, choć nie poświęcam na to zbyt dużo czasu; interesuję się programowaniem", „moje ulubione gry to role-playing, adventure (przygodowe) – im bardziej krwawe tym lepiej", „moja ulubiona gra to Mortal Combat – szczególnie wyrywanie kręgosłupów", „nie mam ulubionej gry – gram z nudów", „lubię te gry, które mogę «rozpracowywać», przy których jestem zmuszona do myślenia, które mają ładną grafikę", „gram na czym się da".

Najbardziej istotną dla naszych dalszych badań informacją były dane na temat czasu poświęcanego na grę, zarówno codziennie (rys. 4a), jak i w ciągu tygodnia (rys. 4b).



Rys. 4a. **Procentowy rozkład czasu grania (godziny) w gry komputerowe na dobę**



Rys. 4b. **Procentowy rozkład czasu grania (godziny) w gry komputerowe na tydzień**

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

Wyniki ponownie potwierdzają różnice w zależności od płci, z wyraźnym wskazaniem na płeć męską jako tę, która intensywniej zainteresowana jest grami komputerowymi. Z danych wynika, iż chłopcy poświęcają na granie więcej czasu niż dziewczęta. Statystyczna różnica jest niezbyt duża, aczkolwiek znacząca. Stosunkowo duży był odsetek uczniów, którzy nie potrafili określić liczby godzin, przeznaczanych dziennie lub tygodniowo na zabawę w gry komputerowe. Odsetek ten był szczególnie wielki w przypadku rozkładu dobowego, w tym głównie u dziewcząt. Aż 63% uczennic, które deklarowały grę, nie potrafiło sprecyzować czasu poświęcanego na to zajęcie dziennie. Problemy z podaniem czasu spędzanego przy grach zarówno w ciągu dnia jak i tygodnia miało 2 razy więcej dziewcząt niż chłopców. Do grupy osób nie potrafiących odpowiedzieć na to pytanie należą w znacznej większości osoby, które grają sporadycznie oraz te, które w rzeczywistości jedynie w niewielkim stopniu interesują się grami komputerowymi.

Przytoczone powyżej dane pozwalają na wyodrębnienie grupy szczególnie intensywnie grającej. Do tego celu lepiej nadaje się rozkład dobowy niż tygodniowy. W przypadku rozkładu tygodniowego postawiona cezura, ponad 20 godzin poświęcanych na gry komputerowe, wyłania już 53 uczniów (6% grających chłopców) i 11 uczennic (1,8% grających dziewcząt). W przypadku rozkładu dobowego można posiłkować się 3 cezurami: ponad 4, 5 lub 6 godzin gry dziennie. Cezura ponad 4 godziny wyodrębnia 51 uczniów i 9 uczennic, ponad 5 godzin – 26 uczniów i 6 uczennic, ponad 6 godzin – 10 uczniów i 4 uczennice.

W tym miejscu należy nadmienić, iż zebrane przez autorów dane miały charakter deklaratywny i subiektywny, np. wymieniana liczba 6 godzin poświęcanych dziennie grom komputerowym, tj. 1/4 doby (!), wydaje się wyolbrzymiona. Wyjaśnieniem może być tu zjawisko różnej indywidualnej oceny upływającego czasu. Ponieważ warunki wypełniania ankiety były dla wszystkich jej uczestników jednakowe, nie uważamy, aby ten fakt dyskwalifikował wartość uzyskanych danych.

Dyskusja

W pierwszej pracy z cyklu „Świat gier komputerowych" przedstawiliśmy tezę o pewnym podobieństwie nałogu gier komputerowych do zaburzeń z grupy uzależnień oraz patologicznego hazardu. Dokładne rozważania porównawcze kryteriów diagnostycznych przedstawimy w dalszym ciągu tego cyklu. Ramy tej pracy uniemożliwiają również przeprowadzenie dyskusji na temat epidemiologii obu grup zaburzeń. Zainteresowanych odsyłamy do szczegółowej literatury tego przedmiotu [1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11].

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

Zagadnienie gier komputerowych nie stanowi jak na razie, w tym także w Polsce, problemu o znaczeniu społecznym, a szkodliwość tego fenomenu nie jest jeszcze powszechnie znacząca. Jest to jednak pewne wyzwanie rzucone przyszłości, w której nadmierne uzależnienie od gier może stać się „elektronicznym LSD" społeczeństwa [10]. Fenomen gier komputerowych jest szczególnie rozpowszechniony w krajach o wysokim nasyceniu i dostępności mediów komputerowych, a i w Polsce nie jest zjawiskiem nowym. Mimo iż oficjalna historia rynku gier komputerowych w Polsce rozpoczęła się w 1991 r., Polacy zaczynali grać w tym samym okresie co młodzi Amerykanie i Anglicy. Pierwsze pisma i giełdy komputerowe zaczęły powstawać już pod koniec lat osiemdziesiątych [10]. Obecnie jest to olbrzymi rynek oferujący bardzo szeroką gamę rozmaitych tytułów, rodzajów i typów gier, które są w stanie zadowolić najwybredniejszego odbiorcę. O mocy i atrakcyjności gier komputerowych, a także samego komputera jako partnera do gry (życia?), pisaliśmy we wcześniejszych pracach [2, 3]. Szczególnie interesujące są dla nas nie osoby, które dla krótkotrwałej rozrywki czy okazjonalnej zabawy grają czasem, lecz te, które w sposób nadmierny, frenetyczny i patologiczny szukają przygód, napięcia i samorealizacji w świecie gier komputerowych. Przeprowadzone badania ankietowe miały na celu dokonanie opisu epidemiologicznego zjawiska oraz wyodrębnienie grupy uczniów, którzy nadmiernie poświęcają swój czas grom komputerowym.

Badania nasze wykazały, iż z grami komputerowymi zapoznana jest lub miała kontakt ponad połowa przebadanej populacji. Wiele itemów ankiety wykazało, iż istnieje wyraźna dominacja płci męskiej – jest więcej grających chłopców niż grających dziewcząt, znają oni i korzystają z większej liczby gier, ich zainteresowania grami są wcześniejsze niż u dziewcząt. Chłopcy również poświęcają graniu znacznie więcej czasu niż dziewczęta. Ankieta pozwoliła także na wyodrębnienie osób, które w sposób nadmierny poświęcają (marnotrawią?) swój czas na gry komputerowe. Grupa osób, która deklarowała granie po 5 i więcej godzin dziennie, obejmuje zaledwie 26 chłopców (3% grających uczniów) oraz 6 dziewcząt (1% grających uczennic). Podobnie więc jak to występuje wśród osób uprawiających hazard lub uzależnionych od środków psychoaktywnych, kontakt ze „środkiem-medium" ma znaczny – kilkudziesięcioprocentowy – odsetek badanych. Osoby uzależnione od hazardu w sposób patologiczny, frenetycznie grające w gry komputerowe lub np. alkoholizujący się w nadmierny sposób stanowią z kolei kilkuprocentowy margines. Ciekawa jest również występująca we wszystkich z wymienianych grup zaburzeń wyraźna przewaga płci męskiej jeżeli idzie o zakres natężenia czasu kontaktu ze „środkiem-medium" oraz skutki tego kontaktu (nadużywania).

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

W badaniach naszych skoncentrowaliśmy się wyłącznie, z wymienionych wcześniej powodów, na jednej kohorcie – roczniku 1979. Ciekawe byłoby przebadanie rozpowszechnienia zjawiska gier komputerowych również wśród uczniów szkół podstawowych, gdzie dochodzi do pierwszego kontaktu z grami komputerowymi. Interesująca zdaje się hipoteza, iż gry komputerowe z powodu ich dostępności, tabuizacji lub też przyzwolenia osób dorosłych mogą pełnić wśród niższych roczników podobną rolę jak alkohol, inne środki psychoaktywne lub hazard wśród roczników starszych.

Wnioski

1. Powstanie i rozpowszechnienie nowego medium informatycznego, jakim jest technika komputerowa, niesie ze sobą nowe, dotychczas nieznane zjawisko o charakterze psychologicznym oraz społecznym – nadmierne poświęcanie czasu grom komputerowym.
2. Brak jest badań klinicznych nad osobami grającymi nałogowo, podjęliśmy więc próbę ich przeprowadzenia. Pierwszy etap dotyczył zagadnień demograficznych – rozpowszechnienia gier komputerowych wśród młodzieży.
3. Badania nasze wykazały, iż zagadnienie gier komputerowych dotyczy 56% przebadanej przez nas populacji. Grających chłopców (78%) jest 2 razy więcej od grających dziewcząt (40%).
4. Najbardziej rozpowszechnionym sprzętem do grania są komputery klasy Amiga oraz IBM.
5. Aż 3/4 osób grających w gry komputerowe posiada własny sprzęt komputerowy.
6. Połowa chłopców gra w gry komputerowe od wielu lat (≥5), dla dziewcząt – technika ta jest odkryciem ostatnich kilku lat (4/5 dziewcząt gra nie dłużej niż 4 lata).
7. Chłopcy poświęcają grom komputerowym więcej czasu niż dziewczęta. Do selekcji grupy szczególnie często grającej najlepiej nadaje się pytanie o liczbę godzin dziennie poświęcanych graniu. Na grupę uczniów grających ≥5 godzin dziennie składa się 26 chłopców (3% grających uczniów) oraz 6 dziewcząt (1% grających uczennic).
8. Drugi etap badań obejmie badania psychologiczne wybranej grupy uczniów oraz ich rodzin.

Podziękowanie

Autorzy pracy składają podziękowania dyrektorom szkół, na których terenie przeprowadzono badania ankietowe. Szczególne podziękowania należą się uczniom tych szkół za rzetelne wypełnianie ankiet.

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

Summary

The article presents the results of the first stage of our own research on the popularization of computer games among adolescents. A questionnaire was filled by 2678 class one pupils of secondary schools (born in 1979). The investigations were aimed at selecting a group of secondary school pupils particularly interested in computers and computer games.

The investigations proved that the problem of computer games playing regards more than a half of the school pupils population we examined. There are twice as many boys as girls among the computer games players. Also, boys have better knowledge of computer games, they start to play at a younger age, devote more time to playing these games.

The most popular hardware are Amiga or IBM compatible PCs. As many as 3/4 of computer games players have their own computers.

The most significant information was the data concerning the time devoted to playing, both daily and weekly. The investigations show that boys spend much more time playing computer games than girls do. The selected group of pupils will undergo detailed clinical as well as psychological examination.

Мир компьютерных игр II – анкетные исследования над распространением игр среди молодежи средних школ

Содержание

В работе представлены результаты первого этапа исследований над распространением компьютерных игр среди молодежи. На этом этапе исследований собраны анкеты, которые были розданы молодежи первых классов средних школ (1979 год рождения). Исследования проведены в группе 2678 учеников. Заданием исследований было отделение группы учеников с особенными увлечениями компьютерами и компьютерными играми. Исследования показали, что более половины исследованных учеников интересуются компьютерными играми. Играющих мальчиков было в два раза больше, чем девочек. Превалирование мальчиков обозначается также в знании компьютерых игр, они в более раннем возрасте начали интересоваться играми и посвящали больше времени. Наиболее часто используемыми компьютерами для проведения игры были аппараты класса Амига, а также приборы компатибылина с IBM. Среди играющих 3\4 исследованных имеют собственный компьютер. Наиболее существенной информацией были данные на тему времени, посвященного игре, как ежедневно, так и в течение недели. Проведенные исследования показали также,

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

что мальчики посвящают играм значительно больше времени, чем девочки. Авторы отобрали группу учеников, у которых будут проведены докладные клинические и психологические исследования.

Die Welt der Computerspiele II - die Untersuchungen an der Verbreitung unter den Jugendlichen aus den Oberschulen

Zusammenfassung

Die Arbeit schildert die Ergebnisse der ersten Etappe der eigenen Untersuchungen der Verbreitung von Computerspielen unter Jugendlichen. Er beruhte auf der Durchführung einer Umfrage unter 2678 Schülern der ersten Oberschulklassen (Jahrgang 1979). Die Untersuchungen dienten der Aussonderung einer Schülergruppe mit besonderen Interessen an Computern und an Computerspielen.
Die Untersuchungen ergaben, daß das Problem des Spielens mit Computerspielen über die Hälfte der untersuchten Schülergruppe betrifft. Es gibt etwa zweimal mehr spielende Jungen als spielende Mädchen. Die Überlegenheit des männlichen Geschlechts zeigt sich auch in der Kenntnis der Computerspiele, des frühen Alters des Beginnens und der Zeit, die dem Spielen gewidmet wird.
Die populärsten Computer zum Spielen sind die Computer Klasse Amiga und die mit IBM kompatiblen. 3/4 der spielenden Personen besitzen ihren eigenen Computer.
Die wichtigste Information waren die Angaben zur Zeit, die dem Spielen gewidmet wird, sowohl täglich als auch in der Woche. Aus den Untersuchungen geht hervor, daß die Jungen dafür wesentlich mehr Zeit als die Mädchen widmen; die ausgesonderte Gruppe der Schüler wird ausführlichen klinischen und psychologischen Untersuchungen unterzogen.

Univers des jeux d'ordinateurs II - le sondage concernant la popularité des jeux d'ordinateurs dans les écoles secondaires

Résumé

Ce travail décrit les résultats du premier étape des recherches concernant la popularité des jeux d'ordinateurs chez les adolescents. Le sondage base sur les réponses de 2678 élèves de la première classe de l'école secondaire (élèves nés en 1979) et il essaie de dégager un groupe d'adolescents qui s'intéresse beaucoup aux jeux d'ordinateurs. Les garçons qui jouent sont deux fois plus nombreux que les filles, leur dominence se manifeste aussi dans la meilleure connaissance des jeux, ils

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

commencent à jouer plus tôt que les filles et ils y consacrent beaucoup plus de temps. Ils utilisent le plus souvent les ordinateurs Amiga ou IBM. Le 3/4 de joueurs possède son propre ordinateur. Les informations concernant la durée du jeu sont aussi très intéressantes- quant au jeu quotidien ainsi que par semaine. Il en ressort que les garçons destinent au jeu beaucoup plus de temps que les filles. Ce groupe choisi des joueurs sera examiné particulièrement dans l' avenir.

Piśmiennictwo

1. Bland R.C., Newman S.C., Om H., Stebelsky G.: *Epidemiology of pathological gambling in Edmonton*. Can. J. Psychiatry 1993, 38, 108-112.

2. Boroń-Zyss J., Zyss T.: *Kto gra w gry komputerowe? Nałóg czy zabawa – badania nad rozpowszechnieniem wśród młodzieży szkół średnich*. Ogólnopolska Konferencja „Problemy edukacji ekologicznej, promocji zdrowia fizycznego i psychicznego dzieci i młodzieży". Częstochowa, 8-9 XII 1994, 101-102.

3. Boroń J., Zyss T.: *Gry komputerowe – hazard, nałóg czy zabawa? Badania nad rozpowszechnieniem wśród młodzieży*. XXXVIIII Zjazd Psychiatrów Polskich „Przemiany w psychiatrii". Wrocław, 4-7 V 1995. Psychiatr. Pol. 1995, Suplement, 16-17.

4. Dedić G.: *Gambling as a social problem* (jug.). Vojnomedicinski centar, Beograd 1993, 50, 499-502.

5. Elia C., Jacobs D.F.: *The incidence of pathological gambling among Native Americans treated for alcohol dependence*. Int. J. Addict. 1993, 28, 659-666.

6. Gruszczyński W., Rydzyński Z., Kocur J., Caban Z.: *Spożywanie alkoholu przez uczniów szkół podstawowych m. Łodzi*. W: Bizoń Z., Szyszkowski W. (red.): *Zagadnienia alkoholizmu i innych uzależnień*, tom II. PWN, Warszawa 1989, 77-79.

7. Ladouceur R., Dube D., Bujold A.: *Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolita area*. Can. J. Psychiatry 1994, 39, 289-293.

8. Lesieur H.R., Cross J., Frank M., Welch M., White C.M., Rubenstein G., Moseley K., Mark M.: *Gambling and pathological gambling among university students*. Addict. Behav. 1991, 16, 517-527.

9. Moskalewicz J.: *Epidemiologia, statystyki konsumpcji, model spożycia*. W: Dąbrowski S., Jaroszyński J., Pużyński S. (red.): *Psychiatria*, tom 2: *Uzależnienie od alkoholu*. PZWL, Warszawa 1988, 252-255.

10. Rosłoniec M.: *Magia gier*. Warszawa 1994, 1.

11. Thorson J.A., Powell F.C., Hilt M.: *Epidemiology of gambling and depression in an adult sample*. Psychol. Rep. 1994, 74, 987-994.

12. *Wakacje bez gier. Komputery i biuro*. Bielsko-Biała, Katowice, Kraków, Nowy Sącz, Tarnów 1995, 29, 1.

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"

13. Wolniewicz-Grzelak B.: *Badania ankietowe nad spożywaniem alkoholu przez uczniów szkół ponadpodstawowych Mokotowa w 1984 roku i niektóre problemy metodologiczne*. Biuletyn Instytutu Psychoneurologicznego 1984, 4, 65-85.

14. Zyss T., Boroń J.: *Świat gier komputerowych I – nowe medium rozrywkowe i nowe zagrożenia. Opis techniki*. Psychiatr. Pol. 1996. XXX, 2, 255-266.

Otrzymano: 4.10.95
Zrecenzowano: 3.11.95
Przyjęto do druku: 6.11.95

Adres: dr n. med. Tomasz Zyss
Zakład Patologii Społecznej
Katedra Psychiatrii Collegium Medicum UJ
31-501 Kraków, ul. Kopernika 21a

Supplied by The British Library - "The world's knowledge"