



NEKEMIČNE ZASVOJENOSTI V SLOVENIJI

Izsledki Nacionalne raziskave o tobaku,
alkoholu in drugih drogah 2023

NEKEMIČNE ZASVOJENOSTI V SLOVENIJI

Izbrani rezultati Nacionalne raziskave o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2023

Avtorji: Špela Selak, Darja Lavtar, Maša Košorok, Maruša Rehberger, Mark Žmavc,
Maša Černilec

Jezikovni pregled: Mihaela Törnar

Prelom: Nina Radovič

Grafike: Freepik in ChatGPT

Izdajatelj: Nacionalni inštitut za javno zdravje

Elektronska izdaja

Spletni naslov: www.nijz.si

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2025

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

COBISS.SI-ID 256479235

ISBN 978-961-7211-83-2 (PDF)

Nacionalno raziskavo o tobaku, alkoholu in drugih drogah je financiralo Ministrstvo za zdravje.

Zaščita dokumenta © 2025 NIJZ

Kazalo

SEZNAM SLIK.....	5
SEZNAM PREGLEDNIC	7
SEZNAM UPORABLJENIH KRATIC.....	8
PREDGOVOR.....	9
1 KLJUČNE UGOTOVITVE.....	11
2 DEFINICIJE IN POJASNILA IZRAZOV	12
3 METODOLOGIJA.....	15
3.1 Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2023.....	15
3.2 Vzorec	15
3.3 Način zbiranja podatkov	16
3.4 Stopnja odgovora v raziskavi	16
3.5 Uteževanje.....	17
3.6 Natančnost ocen.....	19
3.7 Uporabljene pojasnjevalne spremenljivke	19
3.8 Statistične analize.....	20
3.9 Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.....	21
3.9.1 Uporaba interneta v prostem času in zasvojenost z internetom.....	21
3.9.2 Uporaba družbenih omrežij in zasvojenost z družbenimi omrežji.....	23
3.9.3 Igranje videoiger in znaki zasvojenosti z videoigrami	25
3.9.4 Igranje iger na srečo in znaki zasvojenosti z igrami na srečo	27
4 UPORABA INTERNETA	29
4.1 Splošna raba interneta	29
4.1.1 Primerjava po spolu.....	29
4.1.2 Primerjava po starosti	30
4.1.3 Primerjava po statističnih regijah	32
4.1.4 Primerjava po doseženi izobrazbi.....	33
4.2 Aktivnosti uporabnikov na spletu.....	34
4.2.1 Primerjava po spolu.....	34
4.2.2 Primerjava po starosti	35
4.3 Naprave za dostop do interneta	37
4.3.1 Primerjava po spolu.....	37
4.3.2 Primerjava po starosti	38
4.4 Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z internetom	39
4.4.1 Primerjava po spolu.....	39
4.4.2 Primerjava po starosti	40
4.4.3 Primerjava po statističnih regijah	42

5	DRUŽBENA OMREŽJA.....	44
5.1	Splošna raba.....	44
5.1.1	Primerjava po spolu.....	44
5.1.2	Primerjava po starosti.....	45
5.2	Uporaba posameznih družbenih omrežij.....	47
5.2.1	Primerjava po spolu.....	47
5.2.2	Primerjava po starosti.....	48
5.3	Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z družbenimi omrežji.....	49
5.3.1	Primerjava po spolu.....	49
5.3.2	Primerjava po starosti.....	51
5.3.3	Primerjava po statističnih regijah.....	53
6	IGRANJE VIDEOIGER.....	55
6.1	Splošna raba.....	55
6.1.1	Primerjava po spolu.....	55
6.1.2	Primerjava po starosti.....	56
6.2	Naprave za igranje videoiger.....	58
6.2.1	Primerjava po spolu.....	58
6.2.2	Primerjava po starosti.....	59
6.3	Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z videoigrami.....	61
6.3.1	Primerjava po spolu.....	61
6.3.2	Primerjava po starosti.....	62
6.3.3	Primerjava po statističnih regijah.....	64
7	IGRANJE IGER NA SREČO	66
7.1	Splošna raba.....	66
7.1.1	Primerjava po spolu.....	66
7.1.2	Primerjava po starosti.....	67
7.2	Vrste iger na srečo.....	68
7.2.1	Primerjava po spolu.....	68
7.2.2	Primerjava po starosti.....	69
7.3	Največja porabljena vsota pri igranju iger na srečo v enem dnevu.....	71
7.3.1	Primerjava po spolu.....	71
7.3.2	Primerjava po starosti.....	72
7.4	Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z igrami na srečo.....	73
7.4.1	Primerjava po spolu.....	73
7.4.2	Primerjava po starosti.....	74
7.4.3	Primerjava po statističnih regijah.....	75
8	LITERATURA.....	76

SEZNAM SLIK

Slika 1.	Količina tedenske uporabe interneta v prostem času med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.....	29
Slika 2.	Delež uporabnikov interneta v zadnjih 12 mesecih; skupaj in po starostnih skupinah.....	30
Slika 3.	Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po starostnih skupinah.....	31
Slika 4.	Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po statističnih regijah.....	32
Slika 5.	Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po doseženi izobrazbi. Pri osebah, ki se še šolajo, je upoštevana do sedaj dosežena izobrazba (predvsem relevantno za mlajše osebe).....	33
Slika 6.	Prikaz internetnih aktivnosti, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po spolu.....	35
Slika 7.	Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po spolu.....	37
Slika 8.	Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po starostnih skupinah.....	38
Slika 9.	Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.	39
Slika 10.	Delež oseb z znaki zasvojenosti z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.....	40
Slika 11.	Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po starostnih kategorijah.....	41
Slika 13.	Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po statističnih regijah.....	42
Slika 14.	Delež posameznikov z znaki zasvojenosti z internetom; skupaj in po statističnih regijah.....	43
Slika 15.	Količina tedenske uporabe družbenih omrežij v prostem času; skupaj in po spolu.....	44
Slika 16.	Delež oseb, ki so v zadnjih 12 mesecih uporabljale družbena omrežja; skupaj in po starostnih skupinah.	45
Slika 17.	Količina tedenske uporabe družbenih omrežij v prostem času; skupaj in po starostnih skupinah.....	46

Slika 18. Prikaz družbenih omrežij, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po spolu.....	47
Slika 19. Prikaz družbenih omrežij, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po starostnih skupinah.	48
Slika 20. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po spolu.....	49
Slika 21. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po spolu.....	50
Slika 22. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po starostnih kategorijah.....	51
Slika 23. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po starostnih skupinah.	52
Slika 24. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po statističnih regijah.....	53
Slika 25. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po statističnih regijah.....	54
Slika 26. Količina tedenskega igranja videoiger; skupaj in po spolu.....	55
Slika 27. Delež igralcev videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.....	56
Slika 28. Količina tedenskega igranja videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.....	57
Slika 29. Uporaba naprav za igranje videoiger; skupaj in po spolu.....	58
Slika 30. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po spolu.....	61
Slika 31. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po spolu.....	62
Slika 32. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.	63
Slika 33. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.	64
Slika 34. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po statističnih regijah.....	64
Slika 35. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po statističnih regijah.....	65
Slika 36. Delež igralcev iger na srečo; skupaj in po spolu.....	66
Slika 37. Deleži igralcev iger na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.	67
Slika 38. Igranje različnih vrst iger na srečo; skupaj in po spolu.	68

Slika 39. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po spolu....	71
Slika 40. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.	72
Slika 41. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in po spolu.....	73
Slika 42. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in glede na starostne kategorije.	74
Slika 43. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in po statističnih regijah.....	75

SEZNAM PREGLEDNIC

Preglednica 1: Statusi neodgovora in odgovora ter stopnja odgovora.....	17
Preglednica 2: Značilnosti v raziskavo vključenih prebivalcev Slovenije (uteženi podatki).....	18
Preglednica 3: Prikaz internetnih aktivnosti, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po starostnih skupinah.....	36
Preglednica 4: Uporaba naprav za igranje videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.	60
Preglednica 5: Igranje različnih vrst iger na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.....	70

SEZNAM UPORABLJENIH

KRATIC

AIC	Akaikejev informacijski kriterij (angl. <i>Akaike information criterion</i>)
ATADD	Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah
BIC	Bayesijanski informacijski kriterij (angl. <i>Bayesian information criterion</i>)
BSMAS	Lestvica zasvojenosti z družbenimi omrežji (angl. <i>Bergen Social Media Addiction Scale</i>)
CAPI	Računalniško podprto osebno anketiranje (angl. <i>Computer-assisted personal interviewing</i>)
CAWI	Računalniško podprto spletno anketiranje (angl. <i>Computer-assisted web interviewing</i>)
CPGI	Kanadski indeks problematičnega igranja iger na srečo (angl. <i>Canadian Problem Gambling Index</i>)
CRP	Centralni register prebivalcev
DSM	Diagnostični in statistični priročnik duševnih motenj (angl. <i>Diagnostic and statistical manual of mental disorders</i>)
GDT	Vprašalnik zasvojenosti z videoigami (angl. <i>Gaming Disorder Test</i>)
GDT	Vprašalnik zasvojenosti z igrami na srečo (angl. <i>Gambling Disorder Test</i>)
IDS9-SF	Lestvica zasvojenosti z internetom – kratka oblika (angl. <i>Internet Disorder Scale – Short Form</i>)
IZ	Interval zaupanja
LPA	Analiza latentnih profilov (angl. <i>latent profile analysis</i>)
LPSR	Letni program statističnih raziskovanj
MKB	Mednarodna klasifikacija bolezni (angl. <i>ICD – International classification of diseases</i>)
NIJZ	Nacionalni inštitut za javno zdravje
PGSI	Indeks problematičnega igranja iger na srečo (angl. <i>Problem Gambling Severity Index</i>)
SURS	Statistični urad Republike Slovenije
SZO	Svetovna zdravstvena organizacija (angl. <i>World Health Organization</i>)

PREDGOVOR

Zasvojenost smo nekoč povezovali predvsem z rednim uživanjem psihoaktivnih snovi, kot sta alkohol in droge, ki so imele za posameznika številne škodljive posledice. Danes pa pojem zasvojenost razumemo širše, saj strokovnjaki ugotavljajo, da se lahko vzorci zasvojenosti razvijejo tudi zaradi določenih vedenj. Nekemične oziroma vedenjske zasvojenosti so tiste vrste zasvojenosti, ki ne temeljijo na vnosu psihoaktivnih snovi v telo, temveč se razvijejo zaradi posledic določenega vedenja ali aktivnosti na naše počutje.

Do sedaj sta bili na področju nekemičnih zasvojenosti uradno priznani dve motnji, motnja igranja iger na srečo in motnja igranja videoiger. Motnja igranja iger na srečo je bila prvič prepoznana v četrti izdaji Diagnostičnega in statističnega priročnika duševnih motenj (DSM-IV; American Psychiatric Association, 1994). V peti izdaji Diagnostičnega in statističnega priročnika duševnih motenj (DSM-V; American Psychiatric Association, 2013) je bila omenjena tudi motnja igranja videoiger, vendar kot motnja, potrebna nadaljnjega raziskovanja. Obe motnji sta opredeljeni v zadnji, enajsti, izdaji Mednarodne klasifikacije bolezni (MKB-11; World Health Organization, 2018).

Čeprav obstoj zgoraj omenjenih motenj zaenkrat podpira največ raziskovalnih podatkov, se lahko vzorci zasvojenosti pojavijo tudi pri nekaterih drugih vedenjih. Mnogi strokovnjaki opozarjajo na obstoj številnih vrst nekemičnih zasvojenosti, kot so zasvojenost z družbenimi omrežji, internetom, seksualnostjo, pornografijo, delom, odnosi, nakupovanjem, hrano in telesno vadbo, čeprav omenjene zasvojenosti še ne dosegajo kriterijev za status bolezni ali motnje v mednarodnih klasifikacijah. V zadnjem času so v velikem porastu predvsem digitalne zasvojenosti (npr. zasvojenost z družbenimi omrežji in internetom), ki predstavljajo vedno večji javnozdravstveni izziv, zato je potreba po kakovostnih znanstvenih izsledkih na tem področju velikega pomena.

V pričujoči publikaciji so zbrani in predstavljeni slovenski podatki s štirih področij vedenj, kjer se lahko pojavljajo vzorci zasvojenosti:

- uporaba interneta,
- uporaba družbenih omrežij,
- igranje videoiger,
- igranje iger na srečo.

V prvem delu posameznih vsebinskih sklopov publikacije so predstavljene splošne značilnosti uporabe interneta, uporabe družbenih omrežij, igranja videoiger in iger na srečo pri prebivalcih Slovenije. V drugem delu vsakega vsebinskega sklopa pa so predstavljene tudi ocene deležev razširjenosti zasvojenosti v slovenskem prostoru. Podatki in statistike so v veliki meri analizirani in prikazani ločeno po spolu, starostnih skupinah in statističnih regijah.

Ker nekemične zasvojenosti danes predstavljajo vedno večji javnozdravstveni izziv, je pomembno, da to področje naslavljamo in vlagamo napore v obvladovanje slednjih. Pričujoča statistična publikacija je druga tovrstna publikacija na temo nekemičnih zasvojenosti pri odraslih v Sloveniji (pri osebah med 15. in 74. letom starosti) in predstavlja izhodišče za razvoj prilagojenih in učinkovitih politik ter ukrepov na tem področju.

1 KLJUČNE UGOTOVITVE

- ➔ Internet v prostem času uporablja večina (84,7 %) prebivalcev Slovenije med 15. in 74. letom starosti.
- ➔ Velika večina uporabnikov interneta do njega dostopa (tudi) s pametnim telefonom (93,7 %).
- ➔ Uporabniki internet najpogosteje uporabljajo za iskanje informacij (68,4 %), branje člankov, novic in blogov (64,0 %), uporabo e-pošte (65,8 %), uporabo družbenih omrežij (64,8 %) in uporabo aplikacij za sporočanje (58,7 %).
- ➔ Internet uporablja več kot 95,0 % posameznikov v starostnih kategorijah med 15 in 34 let.
- ➔ Med spoloma ni statistično značilne razlike v uporabi interneta, vendar pri prekomerni uporabi (41 ur ali več na teden) prevladujejo moški uporabniki.
- ➔ Obstajajo razlike v uporabi interneta glede na stopnjo izobrazbe. Med uporabniki, ki internet uporabljajo pogosteje, prevladujejo posamezniki z nižjo izobrazbo.
- ➔ Regije se razlikujejo po deležu uporabnikov interneta, največ uporabnikov je v Gorenjski statistični regiji.
- ➔ 4,9 % uporabnikov interneta ima visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z internetom. 0,3 %¹ uporabnikov pa izkazuje znake zasvojenosti z internetom.
- ➔ Družbena omrežja uporablja 81,2 % prebivalcev Slovenije, več uporabnikov je med ženskami kot moškimi in med mlajšimi starostnimi skupinami kot med starejšimi.
- ➔ Pri 5,5 % uporabnikih družbenih omrežij smo zaznali visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z družbenimi omrežji. Delež uporabnikov, ki izkazujejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji, pa znaša 0,6 %².
- ➔ Igralcev videoiger je značilno več med moškimi, med starostnimi kategorijami pa jih je največ (65,0 %) pri 15- do 19-letnikih.
- ➔ 24,1 % prebivalcev Slovenije je v zadnjih 12 mesecih igralo videoigre, 5,5 % letih kaže visoko tveganje za nastanek zasvojenosti, 0,4 %³ pa jih kaže znake zasvojenosti z igranjem.
- ➔ Med prebivalci je 11,1 % takih, ki so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo za denar. Ta dejavnost je bolj značilna za moške in za mlajše odrasle (30–34 let).
- ➔ Delež igralcev, ki imajo zmerno-visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z igrami na srečo, je 4,1 %. 0,1 %⁴ vseh igralcev iger na srečo pa izkazuje znake zasvojenosti.

¹ Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,2–0,5].

² Ocena in 95 % IZ: 0,6 % [0,4–0,9].

³ Ocena in 95 % IZ: 0,4 % [0,2–0,8].

⁴ Ocena in 95 % IZ: 0,1 % [0,0–0,8].

2 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 zadnji, 5. izdaji Diagnostičnega in statističnega priročnika (v nadaljevanju DSM-V; American Psychiatric Association, 2013) ali v zadnji, 11. izdaji Mednarodne klasifikacije bolezni (v nadaljevanju MKB-11; World Health Organization, 2018).

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 prostočasne 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).

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 (American Psychiatric Association, 2013) in v MKB-11 (World Health Organization, 2018). V publikaciji za namen poročanja o tovrstnih vedenjih uporabljamo izraz zasvojenost z internetom.

Družbena omrežja – Izraz družbena omrežja v vprašalniku zajema aplikacije, ki uporabnikom omogočajo, da ustvarijo osebne profile, dostopajo do profilov prijateljev, pošiljajo sporočila in druge vsebine (npr. slike, videoposnetke, zvočne posnetke). Primeri družbenih omrežij vključujejo Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, YouTube, Reddit ipd. Izključene so aplikacije za sporočanje, kot so WhatsApp, Viber in Facebook Messenger.

Zasvojenost z družbenimi omrežji – Dlje časa trajajoč vzorec disfunkcionalnega vedenja ob uporabi družbenih omrežij, ki posamezniku povzroča stisko in škodo na različnih življenjskih področjih. Zasvojenost z družbenimi omrežji trenutno ni opredeljena kot duševna motnja v DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) in v MKB-11 (World Health Organization, 2018). V publikaciji za namen poročanja o tovrstnih vedenjih uporabljamo izraz zasvojenost z družbenimi omrežji.

Videoigre – Izraz videoigre se nanaša na igranje iger preko namiznega, prenosnega ali tabličnega računalnika, igralne konzole ali drugih naprav (npr. mobilni telefon) in zajema igranje z ali brez internetne povezave. Sem sodijo vse vrste videoiger, od enostavnih, kot so pasjansa, tetris, minolovec, spletni sudoku ali spletni šah, do bolj zahtevnih in interaktivnih videoiger (kot so Minecraft, Grand Theft Auto, Pokemon, Super Mario, Fifa, Call of Duty, The Sims, League of Legends, World of Warcraft in druge). Pod to opredelitev se uvrščajo tudi mobilne igre (kot so Angry Birds, Words of Wonder, Bejeweled in druge) in igre, ki se lahko igrajo prek družbenih omrežij (npr. Candy Crush Saga, Farmville in druge).

Zasvojenost z videoigrami – V MKB-11 (World Health Organization, 2018) je zasvojenost z videoigrami 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. Na kriterijih MKB-11 (World Health Organization, 2018) temelji tudi *Vprašalnik zasvojenosti z videoigrami* (angl. *Gaming Disorder Test, GDT*; Pontes idr., 2021), s katerim smo pridobili podatke o zasvojenosti z videoigrami, objavljene v pričujoči publikaciji. Za diagnostične namene je poleg rezultata vprašalnika GDT potrebna tudi celostna strokovna ocena.

Igre na srečo – Izraz igre na srečo označuje aktivnost, pri kateri udeleženci stavijo denar (ali nekaj vrednega) na dogodek z negotovim izidom, zato da bi imeli možnost dobiti več, kot so stavili. K igranju iger na srečo štejemo tako igranje prek spleta (npr. stave prek pametnega telefona ali računalnika) kot tudi igranje v živo (npr. v igralnici). K igram na srečo štejemo npr. obiske kazinoja, igranje kart za denar, vse športne stave, stave na konje, pse in druge živali, zasebne stave (med prijatelji, znanci), igre na srečo s kockami, igranje na številke oz. stave na loteriji, tombolo, 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. Vključene so tudi igre na srečo kot del spletnih (tudi mobilnih) videoiger.

Zasvojenost z igrami na srečo – V MKB-11 (World Health Organization, 2018) 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. Na kriterijih MKB-11 (World Health Organization, 2018) temelji tudi instrument *Vprašalnik zasvojenosti z igrami na srečo* (angl. *Gambling Disorder Test – GDT*; Pontes idr., 2025), s katerim smo pridobili podatke o zasvojenosti z igrami na srečo, objavljene v pričujoči publikaciji. Za diagnostične namene je poleg rezultata vprašalnika GDT potrebna tudi celostna strokovna ocena.

3 METODOLOGIJA

3.1 Nacionalna raziskava o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2023

Nacionalni inštitut za javno zdravje (NIJZ) je leta 2023 izvedel *Nacionalno raziskavo o tobaku, alkoholu in drugih drogah* (ATADD) med prebivalci Slovenije, starimi od 15 do 74 let. V Sloveniji se je raziskava izvedla tretjič; prva je bila izvedena v letih 2011/2012, druga pa v letu 2018. Namen prve raziskave je bil oceniti razširjenost uporabe tobaka, alkohola in prepovedanih drog med prebivalci Slovenije, v letu 2018 smo raziskovanje razširili tudi na področje razširjenosti neustrezne uporabe zdravil, uporabe konoplje v zdravstvene namene in razširjenosti nekemičnih zasvojenosti. Poleg raziskovanja splošne uporabe in zasvojenosti z internetom, igranja in zasvojenosti z videoigrami ter igranja in zasvojenosti z igrami na srečo je bilo v letu 2023 raziskovanje nekemičnih zasvojenosti razširjeno tudi na področje uporabe družbenih omrežij in zasvojenosti z njimi. Celoten vprašalnik je dostopen na: https://podatki.nijz.si/docs/vprasalnik_ATADD_2023.pdf.

Dodana vrednost raziskave ATADD je mednarodna primerljivost podatkov, saj večina vprašanj in kazalnikov izhaja iz standardiziranih vprašalnikov, mednarodnih standardov in priporočil.

3.2 Vzorec

Statistični urad Republike Slovenije (v nadaljevanju SURS) je v skladu z Letnim programom statističnih raziskovanj (v nadaljevanju LPSR) za leto 2023 (Uradni list RS, št. 146/2022) in skladno z Zakonom o državni statistiki (Uradni list RS, št. 45/95 in 9/2001) ter glede na vzorčni načrt pripravil verjetnostni vzorec 16.000 prebivalcev Slovenije v starosti od 15 do 74 let, ki živijo v zasebnih gospodinjstvih (niso institucionalizirani). Zaradi velikosti vzorca je bilo zbiranje podatkov razdeljeno na spomladanski del raziskave (8.000 oseb) in jesenski del raziskave (8.000 oseb). Vzorčni okvir je bil Centralni register prebivalcev (v nadaljevanju CRP) in okvir opisnih okolišev. Vzorčni načrt je bil stratificiran dvostopenjski vzorec (angl. *probability proportional to size* – PPS s ponavljanjem) (Kalton

in Vehovar, 2001). Stratifikacija je potekala glede na velikost in tip naselja ter statistično regijo: eksplicitna stratifikacija po velikosti in tipu naselja, implicitna stratifikacija pa po statističnih regijah. Na prvi stopnji smo izbrali 1.600 vzorčnih točk (skupin popisnih okolišev), nato pa v vsaki izbrani vzorčni točki po 10 oseb, starih od 15 do 74 let.

3.3 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 2023 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 (spletna anketa je bila na voljo ves čas trajanja raziskave).

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

3.4 Stopnja odgovora v raziskavi

V letu 2023 je bilo v reprezentativni vzorec vključenih 16.000 oseb. Od tega je bilo 1.217 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 14.783 oseb je bilo ustreznih, med njimi jih 5.846 ni sodelovalo v raziskavi, saj so bodisi zavrnil sodelovanje ali pa v času anketiranja ni bilo možno vzpostaviti kontakta z njimi.

Opravljenih je bilo 8.937 anket z izbranimi osebami; od teh jih je bilo 62,4 % opravljenih prek spleta, 37,6 % pa z osebnim anketiranjem. Stopnja odgovora v raziskavi je bila 60,5-odstotna.

Preglednica 1: Statusi neodgovora in odgovora ter stopnja odgovora.

Status	Skupaj
Število oseb v vzorcu	16.000
Neustrezne enote (skupaj)	1.217
Ustrezne enote (skupaj)	14.783
Zavrnitve (neodgovor)	3.768
Nekontaktirane enote, drugi razlogi za nesodelovanje	2.078
Ustrezni odgovori	8.937
Odgovori: osebna anketa (CAPI)	3.362
Odgovori: spletna anketa (CAWI)	5.575
Stopnja odgovora	60,5 %

3.5 Uteževanje

Namen uteževanja je, da izboljšamo reprezentativnost vzorca, tako da vzorec čim boljše predstavlja populacijo, ki jo raziskujemo. Tako vsaka enota v vzorcu predstavlja določeno število enot ciljne populacije. V raziskavi je sodelovalo 8.937 oseb od 16.000, zato razmerja anketiranih po regijah in drugih pomembnih lastnostih (na primer spolu in starosti) niso več odražala strukture populacije med 15. in 74. letom starosti. Da bi dobili reprezentativen vzorec, smo vsako enoto utežili. 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, starostno skupino, stopnjo izobrazbe in statistično regijo. Uteževanje je potekalo za celotno populacijo z uporabljenim referenčnim datumom 1. 1. 2023. V Preglednici 2 je prikazana utežena struktura našega vzorca, ki odraža strukturo populacije.

Preglednica 2: Značilnosti v raziskavo vključenih prebivalcev Slovenije (uteženi podatki).

Demografske skupine		Uteženo	
		n	%
Vsi		8.937	100
 Spol	Moški	4.598	51,5
	Ženske	4.339	48,5
 Starost	15–19 let	552	6,2
	20–24 let	571	6,4
	25–29 let	624	7,0
	30–34 let	704	7,9
	35–39 let	807	9,0
	40–44 let	896	10,0
	45–49 let	879	9,8
	50–54 let	819	9,2
	55–59 let	855	9,6
	60–64 let	803	9,0
	65–69 let	773	8,7
	70–74 let	652	7,3
 Dosežena stopnja izobrazbe	Osnovnošolska izobrazba ali manj	1.719	19,2
	Poklicna izobrazba	1.417	15,9
	Srednješolska izobrazba	3.353	37,5
	Višješolska izobrazba ali več	2.448	27,4
 Statistična regija	Pomurska	488	5,5
	Podravska	1.404	15,7
	Koroška	299	3,3
	Savinjska	1.104	12,4
	Zasavska	243	2,7
	Posavska	321	3,6
	Jugovzhodna Slovenija	616	6,9
	Osrednjeslovenska	2.362	26,4
	Gorenjska	875	9,8
	Primorsko-notranjska	225	2,5
	Goriška	494	5,5
	Obalno-kraška	507	5,7

3.6 Natančnost ocen

Pri izračunih smo upoštevali navodila za označevanje stopnje natančnosti statističnih ocen v publikaciji SURS (Smukavec, 2020). Objavljeni so le tisti podatki, pri katerih je standardna napaka ocene deleža 5 % ali manj, kar pomeni, da je ocena dovolj natančna, zato je objavljena brez omejitve. V primeru standardne napake ocene več kot 5 % je deležu dodana črka M kot »manj zanesljiva ocena«.

3.7 Uporabljene pojasnjevalne spremenljivke

Osnovna predstavitev vedenj, povezanih z nekemičnimi zasvojenostmi, je potekala s pomočjo sociodemografskih 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-letnih starostnih skupinah (15–19 let, 20–24 let, 25–29 let, 30–34 let, 35–39 let, 40–44 let, 45–49, 50–54, 55–59, 60–64, 65–69, 70–74 let). Stopnja dosežene izobrazbe je bila v anketnem vprašalniku določena z 12 kategorijami, ki smo jih za potrebe obdelave združili v štiri: osnovnošolska izobrazba ali manj (brez šolske izobrazbe, nepopolna osnovnošolska izobrazba); poklicna izobrazba (nižja ali srednja poklicna izobrazba); srednješolska izobrazba (srednja strokovna ali splošna izobrazba); višješolska izobrazba ali več (višja strokovna izobrazba, visoka strokovna izobrazba, visoka univerzitetna izobrazba, specializacija, magisterij, doktorat).

3.8 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 nam povedo, ali med skupinami obstajajo statistično značilne razlike ali ne. Pri tistih medskupinskih razlikah, kjer je p vrednost manjša od 0,05, zaključimo, da se skupini statistično značilno razlikujeta v pogostosti določenega vedenja. V besedilu so p vrednosti navedene ob rezultatih.

Za namen razlikovanja med skupinami uporabnikov z različnimi stopnjami tveganja za nastanek zasvojenosti smo uporabili analizo latentnih profilov (angl. *latent profile analysis* – *LPA*). Na podlagi analize latentnih profilov smo identificirali skupine uporabnikov z različnim tveganjem za nastanek zasvojenosti z internetom, družbenimi omrežji, videoigrama in igrami na srečo. Pri odločitvi glede optimalnega števila razredov smo se oprli na različne kriterije, kot so indeksi prileganja (AIC, BIC), število uporabnikov v posameznem razredu, stabilnost in interpretabilnost rešitve. V primerih, kjer so bili identificirani trije profili, smo za skupine uporabili oznake nizko tveganje, zmerno tveganje in visoko tveganje za nastanek zasvojenosti. V primerih, kjer sta bili identificirani dve skupini, pa smo uporabili oznaki nizko tveganje ter zmerno-visoko tveganje, kar omogoča primerljivost rezultatov med posameznimi analizami.

3.9 Opis vsebinskih sklopov vprašalnika

3.9.1 Uporaba interneta v prostem času in zasvojenost z internetom

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

- Na vprašanje »Pomislite na dneve od ponedeljka do petka. Koliko časa na dan ste v zadnjih 12 mesecih običajno uporabljali internet v prostem času?« so anketiranci lahko odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 0 minut, 15 minut, 30 minut, 45 minut, 1 ura, 1 ura in 30 minut, 2 uri, 2 uri in 30 minut, 3 ure, 3 ure in 30 minut ... (polurni intervali) ... 24 ur.
- Na vprašanje »Pomislite na sobote in nedelje. Koliko časa na dan ste v zadnjih 12 mesecih običajno uporabljali internet v prostem času?« so anketiranci lahko odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 0 minut, 15 minut, 30 minut, 45 minut, 1 ura, 1 ura in 30 minut, 2 uri, 2 uri in 30 minut, 3 ure, 3 ure in 30 minut ... (polurni intervali) ... 24 ur.
- Na vprašanje »Pri kateri starosti ste pričeli uporabljati internet?« so anketiranci zapisali leta s številom (med 0 in 74 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 ste v zadnjih 12 mesecih dostopali 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; pametna televizija; pametna ura; drugo.
- Nadalje so na vprašanje »Kako pogosto ste v zadnjih 12 mesecih na internetu počeli navedene aktivnosti? Upoštevajte le uporabo interneta v prostem času.« izbirali med naslednjimi aktivnostmi: iskanje informacij; branje novic, člankov, blogov, forumov; uporaba e-pošte; poslušanje glasbe; gledanje video vsebin; uporaba družbenih omrežij (npr. Facebook,

YouTube, Instagram, TikTok); uporaba aplikacij za takojšnje sporočanje (npr. Whatsapp, Viber, Facebook, Messenger); nakupovanje; izobraževanje; ustvarjalno delo (pisanje, grafično oblikovanje, ustvarjanje avdio in video vsebin, spletnih strani itd.); igranje videoiger in/ali miselnih iger; igranje iger na srečo; gledanje pornografskih vsebin; spolni odnosi prek spleta; spletno bančništvo (npr. za plačevanje položnic); spletno trgovanje (z vrednostnimi papirji, valutami, kripto valutami itd.); drugo. Anketiranci so za posamezno spletno aktivnost odgovarjali na šeststopenjski Likertovi lestvici pogostosti (1 – nikoli; 2 – redkeje kot mesečno; 3 – mesečno; 4 – tedensko; 5 – dnevno; 6 – večkrat dnevno).

V nadaljevanju so anketiranci odgovarjali tudi na vprašanja, ki sestavljajo *Lestvico zasvojenosti z internetom-kratka oblika* (angl. *Internet Disorder Scale-Short Form – IDS9-SF*; Pontes in Griffiths, 2016), 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 (American Psychiatric Association, 2013). Lestvico sestavljajo vprašanja, ki se nanašajo na uporabo interneta v prostem času v zadnjih 12 mesecih. Na 9 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 9 in 45 točk, pri čemer višji testni dosežek kaže na večjo stopnjo oziroma izraženost motnje uporabe interneta. Izvorni članek (Pontes in Griffiths, 2016) poroča o enodimenzionalni strukturi, ustrezni notranji zanesljivosti in kriterijski veljavnosti instrumenta. Za zasvojenost z internetom je bil uporabljen kriterij, pri katerem je posameznik na vsaj pet trditev odgovoril s 5 (»zelo pogosto«) na Likertovi lestvici (Pontes in Griffiths, 2016). Ker je meja za zasvojenost z internetom postavljena razmeroma visoko (strog kriterij), smo poleg tega izvedli tudi analizo latentnih profilov (LPA), da bi identificirali skupine uporabnikov z različnim tveganjem za nastanek zasvojenosti z internetom. Takšen pristop omogoča bolj informativno oceno tveganja za nastanek zasvojenosti v celotni populaciji. Pri odločitvi glede optimalnega števila razredov smo se oprli na različne kriterije, kot so indeksi prileganja (AIC, BIC), število posameznikov v posameznem razredu, stabilnost in interpretabilnost rešitve. Kot najbolj ustrezna je bila identificirana rešitev, kjer smo posameznike razdelili v tri skupine: nizko, zmerno in visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z internetom. Skupine se med seboj razlikujejo glede na vzorec odgovorov pri vprašalniku IDS9-SF.

3.9.2 Uporaba družbenih omrežij in zasvojenost z družbenimi omrežji

Anketiranci, ki so poročali, da so v zadnjih 12 mesecih uporabljali družbena omrežja, so odgovorili tudi na tri splošna vprašanja o uporabi družbenih omrežij in na *Lestvico zasvojenosti z družbenimi omrežji*. Izraz družbena omrežja v vprašalniku je zajemal aplikacije, ki uporabnikom omogočajo, da ustvarijo osebne profile, dostopajo do profilov prijateljev, pošiljajo sporočila in druge vsebine (npr. slike, videoposnetke, zvočne posnetke). Primeri družbenih omrežij so vključevali Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, YouTube, Reddit ipd. Izključene so bile aplikacije za sporočanje, kot so WhatsApp, Viber in Facebook Messenger.

- Na vprašanje »Pomislite na dneve od ponedeljka do petka. Koliko časa ste v zadnjih 12 mesecih običajno uporabljali družbena omrežja?« so anketiranci lahko odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 0 minut, 15 minut, 30 minut, 45 minut, 1 ura, 1 ura in 30 minut, 2 uri, 2 uri in 30 minut, 3 ure, 3 ure in 30 minut ... (polurni intervali) ... 24 ur.
- Na vprašanje »Pomislite na sobote in nedelje. Koliko časa ste v zadnjih 12 mesecih običajno uporabljali družbena omrežja?« so anketiranci lahko odgovarjali z naslednjimi odgovornimi možnostmi: 0 minut, 15 minut, 30 minut, 45 minut, 1 ura, 1 ura in 30 minut, 2 uri, 2 uri in 30 minut, 3 ure, 3 ure in 30 minut ... (polurni intervali) ... 24 ur.
- Na vprašanje »Kako pogosto ste v zadnjih 12 mesecih uporabljali naslednja družbena omrežja?« so izbirali med naslednjimi družbenimi omrežji: Facebook; YouTube; Instagram; TikTok; Snapchat; X; Reddit; drugo. Anketiranci so za posamezno spletno aktivnost odgovarjali na šeststopenjski Likertovi lestvici pogostosti (1 – nikoli; 2 – redkeje kot mesečno; 3 – mesečno; 4 – tedensko; 5 – dnevno; 6 – večkrat dnevno).

V nadaljevanju so anketiranci odgovarjali na vprašanja, ki sestavljajo *Lestvico zasvojenosti z družbenimi omrežji* (angl. *Bergen Social Media Addiction Scale – BSMAS*; Andreassen idr., 2016) Lestvica je bila zasnovana za ocenjevanje simptomov zasvojenosti z družbenimi omrežji skladno s šestimi komponentami zasvojenosti, ki temeljijo na splošnem modelu zasvojenosti. Sestavlja jo 6 vprašanj, ki se nanašajo na uporabo družbenih omrežij v zadnjih 12 mesecih. Anketiranci so na vprašanja odgovarjali s pomočjo petstopenjske Likertove lestvice (1 – zelo redko, 2 – redko, 3 – včasih, 4 – pogosto, 5 – zelo pogosto). Skupni dosežek testa

se dobi tako, da seštejemo točke pri posameznih odgovorih, in se lahko giblje med 6 in 30 točkami, pri čemer višji dosežek nakazuje večjo stopnjo zasvojenosti z družbenimi omrežji. Izvorni članek (Andreassen idr., 2016) poroča o visoki notranji zanesljivosti (Cronbachov alfa = 0,88) in ustrezni konstruktni ter kriterijski veljavnosti instrumenta. Udeleženci so bili na podlagi rezultatov na lestvici BSMAS razvrščeni v dve skupini: posamezniki brez zasvojenosti z družbenimi omrežji in posamezniki, ki so zasvojeni z družbenimi omrežji. Kot mejna vrednost je bil uporabljen rezultat 24, kar je strog kriterij, usklajen s kliničnimi smernicami in predhodnimi raziskavami (Luo idr., 2021). Ker je meja za zasvojenost z družbenimi omrežji postavljena razmeroma visoko (strog kriterij), smo poleg tega izvedli tudi analizo latentnih profilov (LPA), da bi identificirali skupine uporabnikov z različnim tveganjem za nastanek zasvojenosti z družbenimi omrežji. Takšen pristop omogoča bolj informativno oceno tveganja za nastanek zasvojenosti v celotni populaciji. Pri odločitvi glede optimalnega števila razredov smo se oprli na različne kriterije, kot so indeksi prileganja (AIC, BIC), število posameznikov v posameznem razredu, stabilnost in interpretabilnost rešitve. Kot najbolj ustrezna je bila identificirana rešitev, kjer smo posameznike razdelili v tri skupine: nizko, zmerno in visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z družbenimi omrežji. Skupine se med seboj razlikujejo glede na vzorec odgovorov pri vprašalniku BSMAS.



3.9.3 Igranje videoiger in znaki zasvojenosti z videoigrami

Anketiranci, ki so poročali, da so v zadnjih 12 mesecih igrali videoigre, so odgovorili tudi na 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. Pod to opredelitev so spadale različne vrste videoiger, od enostavnih (kot so pasjansa, tetris, minolovec, in druge) do bolj zahtevnih in interaktivnih videoiger (kot so Minecraft, Grand Theft Auto, Pokemon, Super Mario, Fifa, Call of Duty, in druge). Pod to opredelitev so se uvrščale tudi mobilne igre (kot so Angry Birds, Words of Wonder, Bejeweled, in druge) in igre, ki se lahko igrajo prek družbenih omrežij (npr. Candy Crush Saga, Farmville, in druge).

- Na vprašanje »Koliko let ste bili stari, ko ste pričeli igrati videoigre?« so anketiranci zapisali leta s številom (med 0 in 74 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).
- Pri vprašanju: »Na katerih napravah ste v zadnjih 12 mesecih igrali videoigre?« so anketiranci izbirali med naslednjimi možnostmi: namizni računalnik; prenosni računalnik; tablični računalnik; pametni telefon; pametna televizija; igralna konzola; naprava za virtualno resničnost; drugo.



V nadaljevanju so anketiranci odgovarjali tudi na vprašanja, ki sestavljajo *Vprašalnik zasvojenosti z videoigami* (angl. *Gaming Disorder Test – GDT*; Pontes idr., 2021), ki je bil razvit kot standardizirani psihometrični instrument za oceno motnje igranja (angl. *Gaming Disorder*) v skladu z diagnostičnimi kriteriji Svetovne zdravstvene organizacije (v nadaljevanju SZO) v zadnji beta reviziji Mednarodne klasifikacije bolezni (MKB-11; World Health Organization, 2018). Vprašalnik temelji na kriterijih MKB-11 (World Health Organization, 2018) za opredelitev motnje igranja in vsebuje 4 vprašanja, ki merijo klinične simptome te motnje. Vprašanja v GDT se nanašajo na vedenje, povezano z igranjem videoiger v zadnjih 12 mesecih, in so oblikovana tako, da zajemajo ključne kriterije motnje igranja po MKB-11 (World Health Organization, 2018):

- prekomerna vključenost ali preokupacija z igranjem,
- izguba nadzora nad igranjem,
- nadaljevanje igranja kljub negativnim posledicam in
- ponavljajoče se igranje, ki moti vsakodnevne dejavnosti ali povzroča težave na socialnem, poklicnem ali izobraževalnem področju.

Anketiranci odgovarjajo na 4 vprašanja s pomočjo petstopenjske Likertove lestvice pogostosti (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 5 do 20 točk, pri čemer višji testni dosežek indicira večjo stopnjo oziroma izraženost motnje igranja videoiger. Različne študije so preučevale psihometrične lastnosti GDT, pri čemer so rezultati kazali na visoko stopnjo veljavnosti in zanesljivosti lestvice. Kriterij za zasvojenost z videoigami je bil na podlagi predhodnih študij določen pri odgovorih 4 (»pogosto«) ali 5 (»zelo pogosto«) pri vseh štirih postavkah. Ker je kriterij za zasvojenost postavljen razmeroma visoko (strog kriterij, ki nakazuje prisotnost motnje), smo poleg tega izvedli tudi analizo latentnih profilov (LPA), da bi identificirali skupine uporabnikov z različnim tveganjem za nastanek zasvojenosti z videoigami. Takšen pristop omogoča bolj informativno oceno tveganja za nastanek zasvojenosti v celotni populaciji. Pri odločitvi glede optimalnega števila razredov smo se oprli na različne kriterije, kot so indeksi prilaganja (AIC, BIC), število posameznikov v posameznem razredu, stabilnost in interpretabilnost rešitve. Kot najbolj ustrezna je bila identificirana rešitev, kjer smo posameznike razdelili v tri skupine: nizko, zmerno in visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z videoigami. Skupine se med seboj razlikujejo glede na vzorec odgovorov pri vprašalniku GDT.

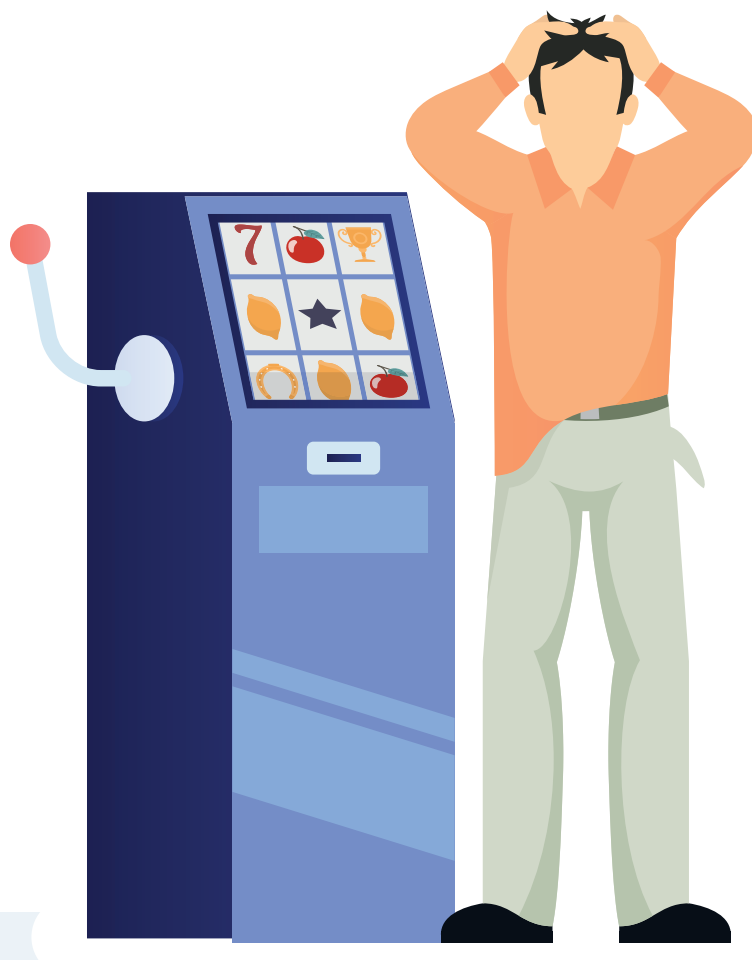
3.9.4 Igranje iger na srečo in znaki zasvojenosti z igrami na srečo

Anketiranci, ki so odgovorili, da so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo, so odgovorili še na dve dodatni vprašanji, na vprašalnik *Indeks problematičnega igranja iger na srečo (PGSI)* in na *Vprašalnik zasvojenosti z igrami na srečo (GDT)*. Igranje iger na srečo je bilo v vprašalniku opredeljeno kot aktivnost, pri kateri udeleženci stavijo denar (ali nekaj vrednega) na dogodek z negotovim izidom, zato da bi imeli možnost dobiti več, kot so stavili. K igranju iger na srečo štejemo tako igranje prek spleta (npr. stave prek pametnega telefona ali računalnika) kot tudi igranje v živo (npr. v igralnici). K igram na srečo štejemo npr. obiske kazinoja, igranje kart za denar, vse športne stave, stave na konje, pse in druge živali, zasebne stave (med prijatelji, znanci), igre na srečo s kockami, igranje na številke oz. stave na loteriji, tombolo, 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. Vključene so tudi igre na srečo kot del spletnih (tudi mobilnih) 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.
- Na vprašanje »Katere igre na srečo ste v zadnjih 12 mesecih igrali za denar?« so anketiranci pri posamezni vrsti igre na srečo odgovarjali z »da« ali »ne«, našteje so bile naslednje vrste iger na srečo: loterija, tombola ali drugo igranje na številke; športne stave; igre s kartami (npr. poker, blackjack); igre na igralnih avtomatih; srečke; stave na konje, pse in druge živali; igre spretnosti (npr. kegljanje, biljard, golf, pikado); igre s kockami; igre na srečo znotraj videoiger; zasebne stave (med prijatelji, znanci); drugo.

Anketiranci so v nadaljevanju odgovarjali na *Vprašalnik zasvojenosti z igrami na srečo* (angl. *Gambling Disorder Test – GDT*). GDT je kratko orodje za ocenjevanje zasvojenosti z igranjem iger na srečo, ki temelji na diagnostičnih kriterijih SZO v zadnji izdaji Mednarodne klasifikacije bolezni (MKB-11; World Health Organization, 2018). V izvorni raziskavi so avtorji poročali o enodimenzionalni strukturi, ustrezni zanesljivosti in kriterijski veljavnosti instrumenta (Pontes idr., 2025).

Vprašalnik GDT ima štiri postavke, na katere posamezniki odgovarjajo na 5-stopenjski lestvici Likertovega tipa (1 – nikoli, 2 – redko, 3 – včasih, 4 – pogosto, 5 – zelo pogosto). Skupni dosežek dobimo tako, da seštejemo točke pri posameznih odgovorih. Segra od 4 do 20, višji dosežek pa nakazuje višjo izraženost simptomov. Kriterij za zasvojenost z igranjem iger na srečo je bil na podlagi predhodnih študij (Pontes idr., 2025) določen pri odgovorih 4 (»pogosto«) ali 5 (»zelo pogosto«) pri vseh štirih postavkah. Ker je kriterij za zasvojenost postavljen razmeroma visoko (strog kriterij, ki nakazuje prisotnost motnje), smo poleg tega izvedli tudi analizo latentnih profilov (LPA), da bi identificirali skupine uporabnikov z različnim tveganjem za nastanek zasvojenosti z igrami na srečo. Takšen pristop omogoča bolj informativno oceno tveganja za nastanek zasvojenosti v celotni populaciji. Pri odločitvi glede optimalnega števila razredov smo se oprli na različne kriterije, kot so indeksi prileganja (AIC, BIC), število posameznikov v posameznem razredu, stabilnost in interpretabilnost rešitve. Kot najbolj ustrezna je bila identificirana rešitev, kjer smo posameznike razdelili v dve skupini: nizko in zmerno-visoko tveganje za nastanek zasvojenosti z igrami na srečo. Skupini se med seboj razlikujeta glede na vzorec odgovorov pri vprašalniku GDT.



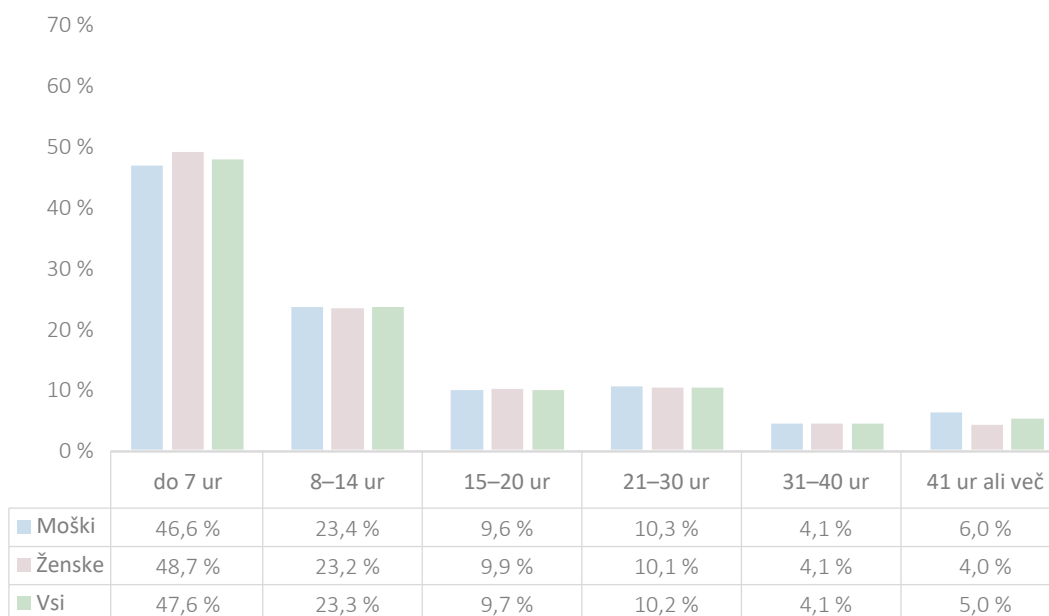
4 UPORABA INTERNETA

4.1 Splošna raba interneta

4.1.1 Primerjava po spolu

V prostem času internet uporablja večina (84,7 %) odraslih prebivalcev Slovenije. Razlika v deležu moških (85,1 %) in žensk (84,3 %) ni statistično značilna ($p = 0,376$).

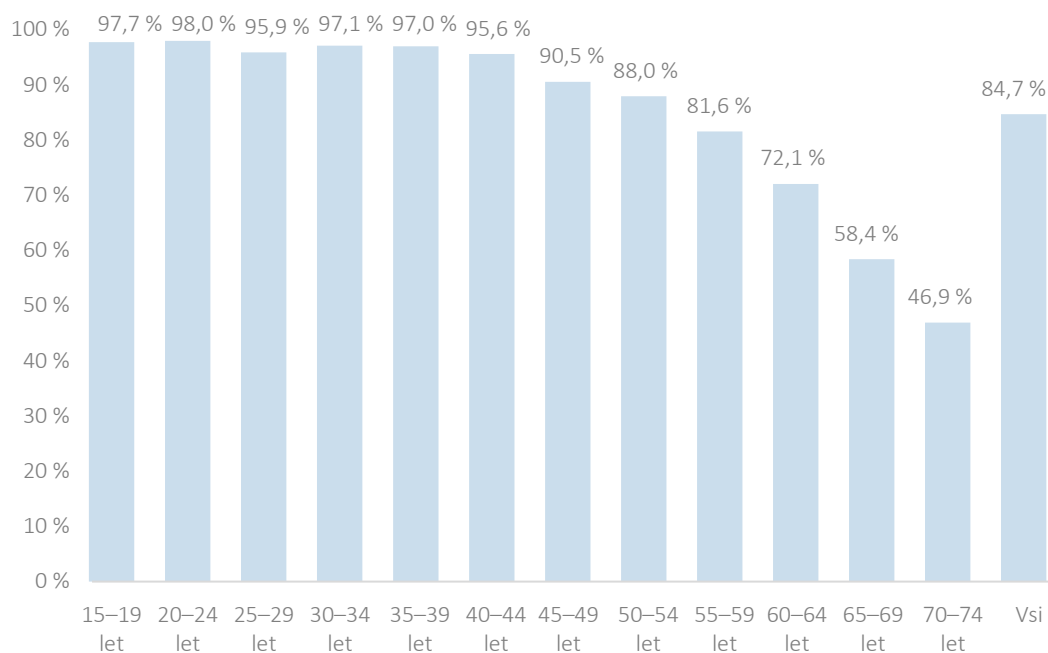
Izmed vseh, ki uporabljajo internet, največji delež odraslih uporabnikov (47,6 %) internet uporablja do 7 ur tedensko, pri čemer je delež žensk (48,7 %) nekoliko višji v primerjavi z moškimi (46,6 %; Slika 1). V kategoriji uporabe od 8 do 14 ur tedensko so deleži med spoloma skoraj enaki (moški 23,4 %, ženske 23,2 %). Podobna slika je opazna tudi pri uporabi od 15 do 20 ur (moški 9,6 %, ženske 9,9 %) in od 21 do 30 ur tedensko (moški 10,3 %, ženske 10,1 %). V kategoriji uporabe od 31 do 40 ur tedensko je delež pri obeh spolih enak (4,1 %), bolj izrazite razlike pa se pojavijo pri intenzivnejši uporabi interneta, kjer pri uporabi 41 ur ali več izstopajo moški z višjim deležem (6,0 %) v primerjavi z ženskami (4,0 %).



Slika 1. Količina tedenske uporabe interneta v prostem času med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.

4.1.2 Primerjava po starosti

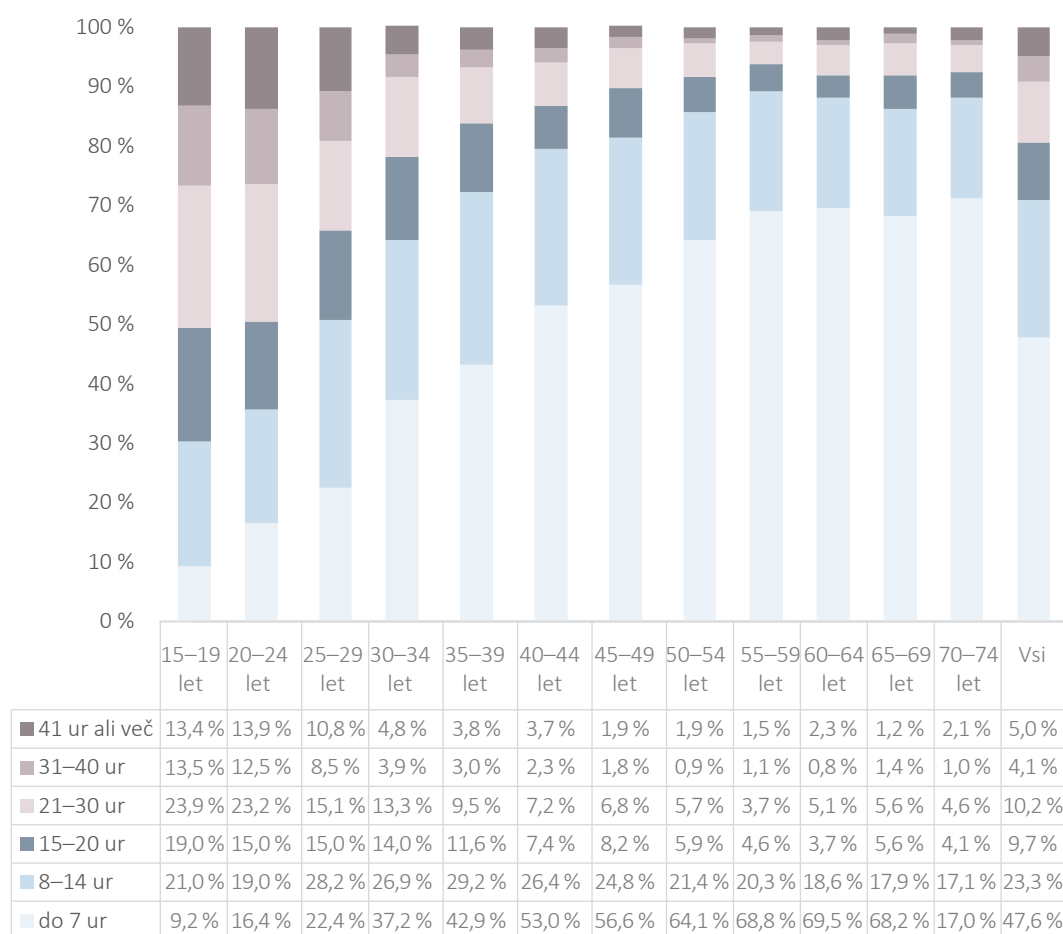
Največji delež uporabnikov interneta je med mladostniki in mlajšimi odraslimi; več kot 95 % posameznikov v starostnih kategorijah med 15 in 34 let je v zadnjih 12 mesecih uporabljalo internet v prostem času (Slika 2). Ta odstotek je v starejših skupinah manjši in znaša 46,9 % pri odraslih, starih 70–74 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 skupinah.



Razlike med starostnimi skupinami so vidne pri številu ur, ki jih uporabniki preživijo na internetu v prostem času (Slika 3). Prizmerni uporabi (8–14 ur tedensko) izstopajo starostne skupine med 25 in 39 let (26,9–29,2 %), medtem ko internet do 7 ur tedensko uporablja večina starejših od 60 let (68,2–71,0 %). Med prekomernimi uporabniki⁵ izstopajo mladostniki in mladi odrasli: v starostni skupini 15–19 let jih je skupaj 50,8 %, v starostni skupini 20–24 let jih je 49,6 %, medtem ko so ti deleži v skupinah nad 30 let bistveno nižji. Največji delež uporabnikov, ki internet uporabljajo 41 ur ali več tedensko, je v starostnih skupinah 15–19 let (13,4 %) in 20–24 let (13,9 %), medtem ko v skupinah nad 45 let ta delež pade na 2,3 % ali manj.

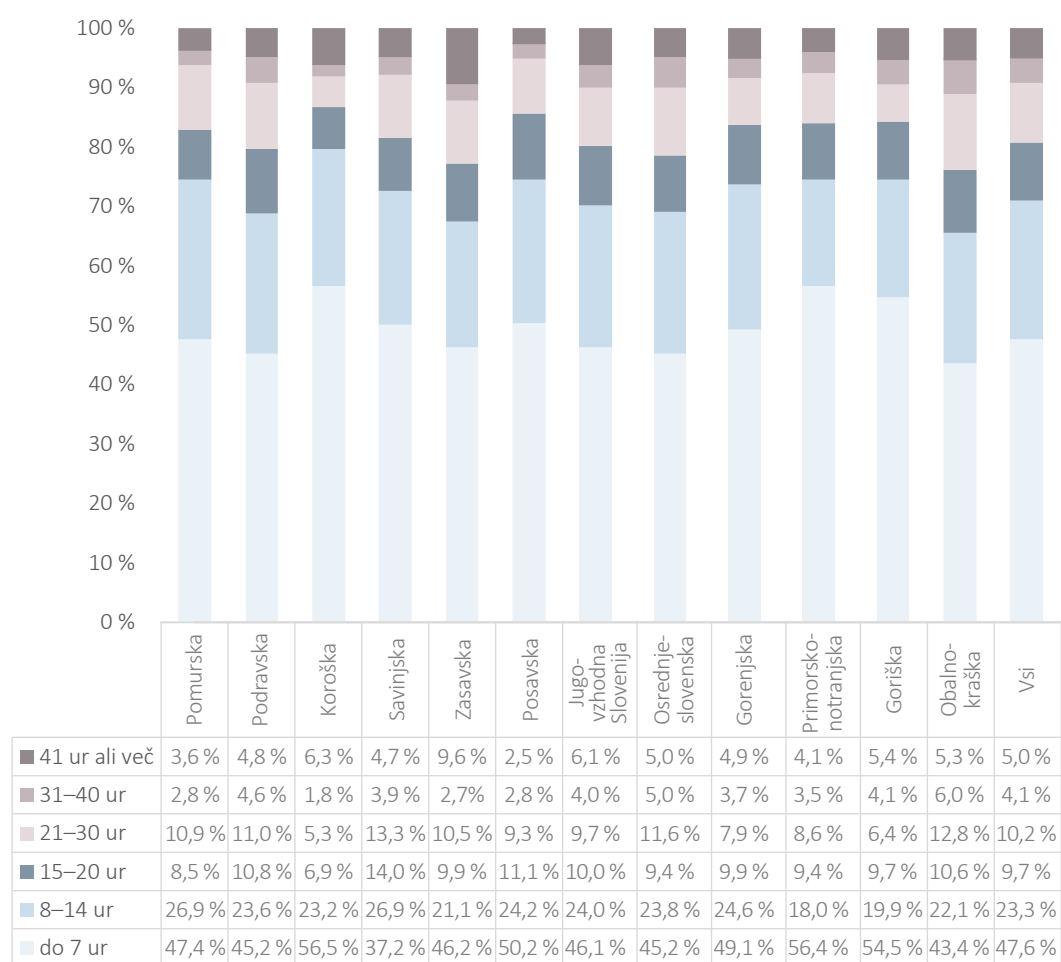


Slika 3. Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po starostnih skupinah.

⁵ 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 idr., 2015; Yang idr., 2005; Say in Batigun, 2016).

4.1.3 Primerjava po statističnih regijah

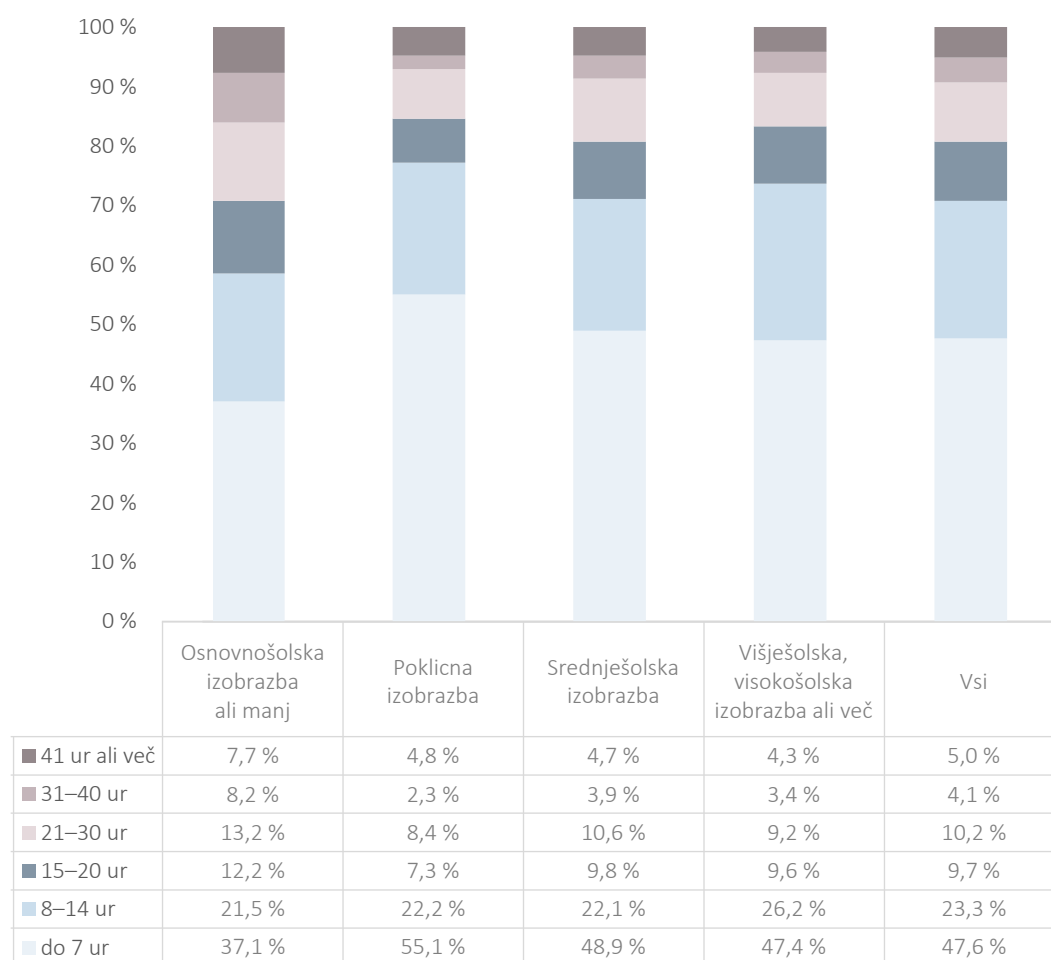
Razlike v deležu uporabnikov interneta glede na statistične regije so statistično značilne ($p < 0,001$), največ uporabnikov je v Gorenjski regiji (91,5 %). Največji delež uporabnikov, ki internet uporabljajo do 7 ur tedensko, je v Koroški (56,5 %) in Primorsko-notranjski regiji (56,4 %), najmanj pa v Obalno-kraški (43,4 %; Slika 4). Pri zmerni uporabi (8–14 ur tedensko) je največ uporabnikov v Pomurski regiji (26,9 %). Uporabnikov, ki internet uporabljajo več kot 41 ur tedensko, je v vseh regijah manj, največ v Zasavski (9,6 %) in Koroški regiji (6,3 %), najmanj pa v Posavski regiji (2,5 %).



Slika 4. Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po statističnih regijah.

4.1.4 Primerjava po doseženi izobrazbi

Tudi razlike v deležu uporabnikov interneta glede na doseženo izobrazbo so statistično značilne ($p < 0,001$). Razlike so najbolj opazne pri višjih stopnjah uporabe (Slika 5). Delež uporabnikov, ki internet uporabljajo več kot 41 ur tedensko, je najvišji pri osebah z osnovnošolsko izobrazbo ali manj (7,7 %), medtem ko v ostalih skupinah ne presega 4,8 %. Prav tako je uporaba 21–30 ur tedensko najpogostejša pri osnovnošolsko izobraženih (13,2 %) v primerjavi z nižjimi deleži v ostalih skupinah (8,4–10,6 %). Pri nizki uporabi (do 7 ur tedensko) izstopajo osebe s poklicno izobrazbo (55,1 %), medtem ko je ta delež v drugih skupinah nižji (37,1–48,9 %).



Slika 5. Delež oseb glede na količino tedenske uporabe interneta v prostem času; skupaj in po doseženi izobrazbi.

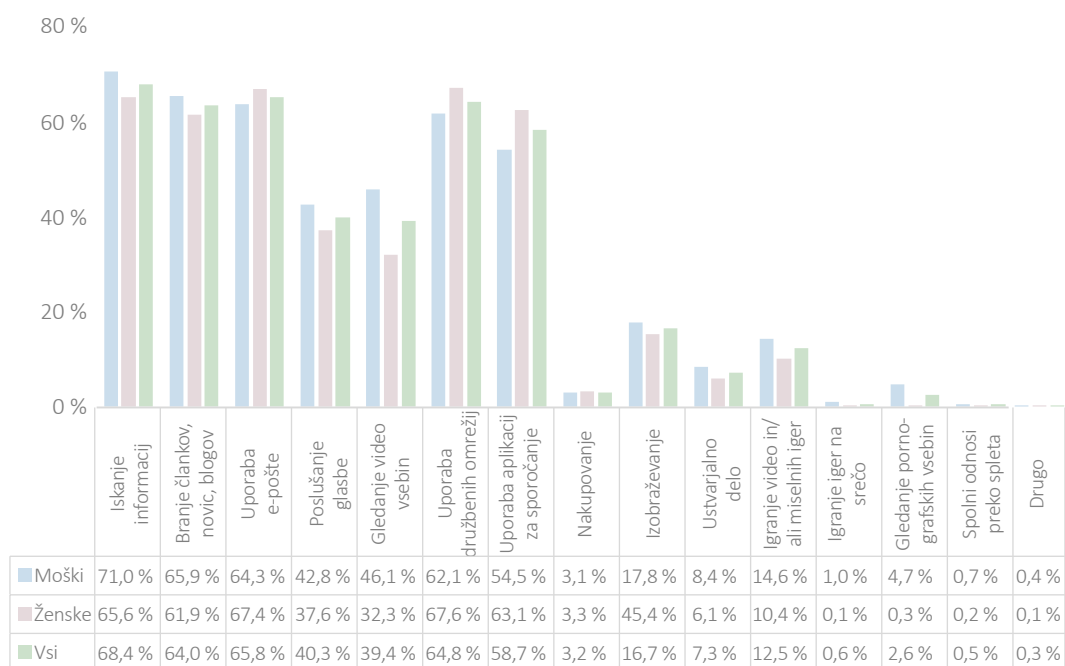
Opomba: Pri osebah, ki se še šolajo, je upoštevana do sedaj dosežena izobrazba (predvsem relevantno za mlajše osebe).

4.2 Aktivnosti uporabnikov na spletu

4.2.1 Primerjava po spolu

Splošni podatki kažejo, da uporabniki internet dnevno ali večkrat dnevno uporabljajo za iskanje informacij (68,4 %), branje člankov, novic in blogov (64,0 %) ter uporabo e-pošte (65,8 %). Velik delež predstavlja tudi uporaba družbenih omrežij (npr. Facebook, Instagram, Snapchat; 64,8 %) in aplikacij za sporočanje (npr. WhatsApp, Viber, Facebook Messenger; 58,7 %). Nekoliko manj pogoste so aktivnosti, kot je poslušanje glasbe (40,3 %) in gledanje video vsebin (39,4 %), redkeje so se pojavljale tudi izobraževalne dejavnosti (16,7 %). Aktivnosti, kot so nakupovanje, igranje videoiger in miselnih iger, igranje iger na srečo, gledanje pornografskih vsebin in spolni odnosi preko spleta, so se pojavljale najredkeje.

Pri določenih aktivnostih se kažejo razlike med spoloma. Moški v primerjavi z ženskami na spletu pogosteje iščejo informacije (71,0 % proti 65,6 %; $p < 0,001$), poslušajo glasbo (42,8 % proti 37,6 %; $p < 0,001$), gledajo video vsebine (46,1 % proti 32,3 %; $p < 0,001$) ter igrajo video in/ali miselne igre (14,6 % proti 10,4 %; $p < 0,001$). Prav tako je gledanje pornografskih vsebin skoraj izključno moška aktivnost (4,7 % proti 0,3 % pri ženskah; $p < 0,001$). Nasprotno pa ženske bolj izstopajo pri uporabi družbenih omrežij (67,6 % proti 62,1 %; $p < 0,001$) in aplikacij za sporočanje (63,1 % proti 54,5 %; $p < 0,001$). Pri uporabi e-pošte razlike med moškimi (64,2 %) in ženskami (67,4 %) niso statistično značilne ($p = 0,053$), čeprav se nakazuje trend v smeri večje uporabe e-pošte pri ženskah.



Slika 6. Prikaz internetnih aktivnosti, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po spolu.

4.2.2 Primerjava po starosti

Pri razporeditvi različnih aktivnosti po starostih lahko opazimo velike razlike ($p < 0,001$ za vse aktivnosti). Najmlajši starostni skupini, 15–19 let in 20–24 let, najpogosteje uporabljata internet za poslušanje glasbe (82,6 % in 79,3 %), gledanje video vsebin (74,3 % in 70,8 %) ter uporabo družbenih omrežij (90,9 % in 89,3 %), pri čemer so ti deleži v starejših skupinah veliko nižji. Informativne aktivnosti, kot sta iskanje informacij ter branje člankov, novic in blogov, so najpogostejše pri osebah, starih med 25 in 39 let (nad 77 % za iskanje informacij in nad 65 % za branje novic), medtem ko se v starejših skupinah deleži postopoma zmanjšujejo, a ostajajo relativno visoki. Uporaba e-pošte je najpogostejša pri starostnih skupinah med 30 in 39 let (82,4–82,8 %) in v starostnih skupinah nad 60 let pade pod 43 %. Izobraževanje kot dnevna (ali večkrat dnevna) aktivnost je najbolj pogosto v starosti med 15–24 letom (do 38,4 %), pri starejših skupinah pa je delež veliko nižji. Spolni odnosi preko spleta so najbolj pogosti v starostni skupini 30–39 let (10,8–11,1 %), medtem ko je ustvarjalno delo bolj priljubljena aktivnost v starejših letih (do 12,6 % pri 70–74 let). Specifične aktivnosti, kot sta igranje iger na srečo in gledanje pornografskih vsebin, so redke, a bolj prisotne pri mlajših odraslih (npr. 6,4 % igranje iger na srečo pri 25–29 let).

Preglednica 3: Prikaz internetnih aktivnosti, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po starostnih skupinah.

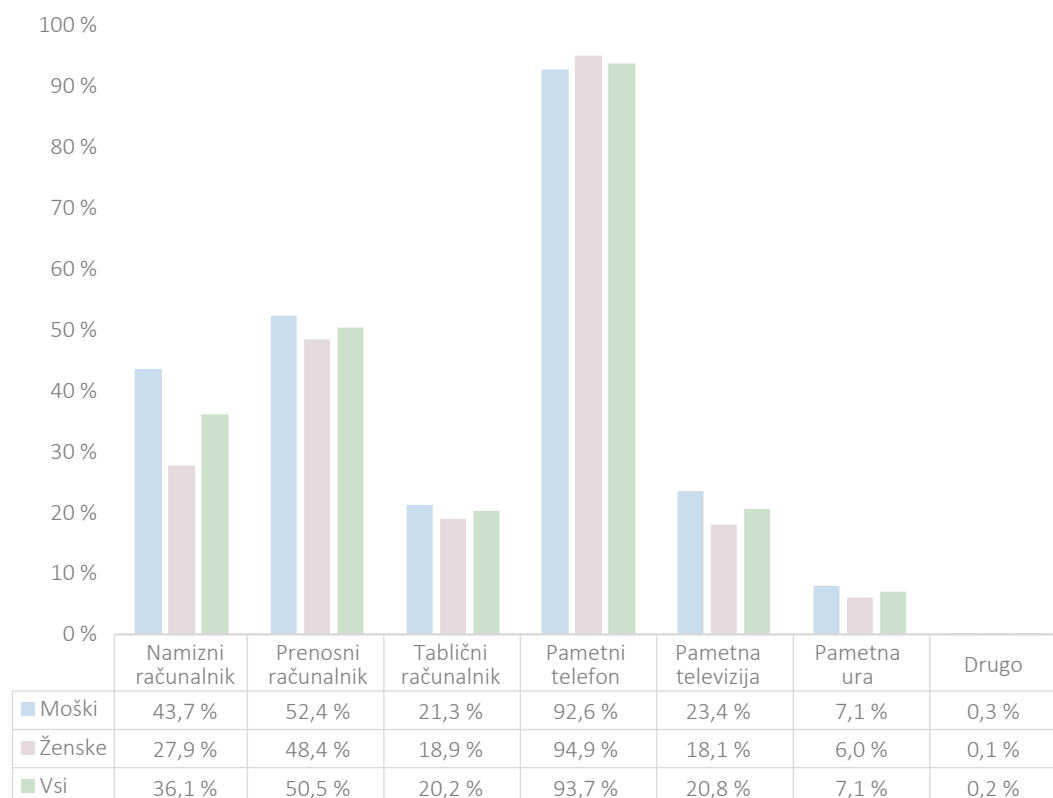
Internetna aktivnost	15–19 let	20–24 let	25–29 let	30–34 let	35–39 let	40–44 let	45–49 let	50–54 let	55–59 let	60–64 let	65–69 let	70–74 let	Vsi
Iskanje informacij	59,2 %	77,2 %	77,8 %	77,7 %	78,1 %	72,2 %	69,4 %	64,9 %	56,9 %	58,6 %	59,5 %	52,0 %	68,4 %
Branje člankov, novic, blogov	25,8 %	49,5 %	65,3 %	68,0 %	71,3 %	69,4 %	70,0 %	69,0 %	65,5 %	67,4 %	70,4 %	66,8 %	64,0 %
Uporaba e-pošte	44,7 %	73,2 %	77,4 %	82,4 %	82,8 %	78,7 %	69,7 %	62,8 %	55,0 %	42,9 %	42,2 %	39,0 %	65,8 %
Poslušanje glasbe	82,6 %	79,3 %	66,8 %	53,3 %	43,3 %	35,8 %	28,5 %	24,0 %	15,6 %	15,2 %	14,1 %	14,3 %	40,3 %
Gledanje video vsebin	74,3 %	70,8 %	64,6 %	54,0 %	42,7 %	35,4 %	27,1 %	25,7 %	17,0 %	18,4 %	19,9 %	11,9 %	39,4 %
Uporaba družbenih omrežij	90,9 %	89,3 %	86,1 %	78,4 %	75,4 %	68,1 %	57,3 %	49,2 %	45,6 %	43,0 %	40,7 %	28,7 %	64,8 %
Uporaba aplikacij za sporočanje	65,8 %	82,6 %	84,6 %	77,6 %	71,6 %	61,6 %	51,7 %	43,4 %	40,9 %	39,5 %	31,6 %	25,1 %	58,7 %
Nakupovanje	4,1 %	4,9 %	5,7 %	5,1 %	3,9 %	2,4 %	2,4 %	1,8 %	2,7 %	1,7 %	1,0 %	1,1 %	3,2 %
Izobraževanje	38,4 %	34,8 %	25,3 %	17,2 %	18,8 %	13,6 %	12,5 %	11,0 %	7,8 %	7,0 %	5,8 %	3,8 %	16,7 %
Ustvarjalno delo	29,1 %	21,3 %	16,6 %	11,8 %	9,7 %	7,6 %	11,2 %	7,4 %	10,0 %	9,0 %	9,7 %	12,6 %	7,3 %
Igranje video in/ali miselnih iger	1,4 %	0,7 %	1,0 %	0,7 %	0,5 %	0,3 %	0,3 %	0,4 %	0,5 %	1,1 %	0,3 %	0,3 %	12,5 %
Igranje iger na srečo	4,4 %	4,0 %	6,4 %	4,2 %	3,0 %	2,2 %	2,0 %	0,6 %	0,7 %	1,1 %	0,5 %	0,4 %	0,6 %
Gledanje pornografskih vsebin	0,7 %	1,1 %	1,4 %	0,6 %	0,5 %	0,4 %	0,2 %	0,0 %	0,0 %	0,5 %	0,1 %	0,0 %	2,6 %
Spolni odnosi preko spleta	3,2 %	8,0 %	9,9 %	10,8 %	11,1 %	9,5 %	8,0 %	6,6 %	6,1 %	5,4 %	3,5 %	2,6 %	0,5 %
Drugo	2,4 %	2,1 %	3,9 %	2,4 %	1,3 %	1,4 %	0,6 %	1,0 %	0,2 %	0,7 %	0,2 %	0,0 %	0,3 %

4.3 Naprave za dostop do interneta

4.3.1 Primerjava po spolu

Pri vseh uporabnikih je pametni telefon najbolj priljubljena naprava za dostopanje do interneta (93,7 % vseh), sledijo mu prenosni računalniki (50,5 %) in namizni računalniki (36,1 %). Manj pogosto so v uporabi pametna televizija (20,8 %), tablični računalniki (20,2 %) ter pametne ure (7,1 %), medtem ko druge naprave skoraj niso zastopane (0,2 %).

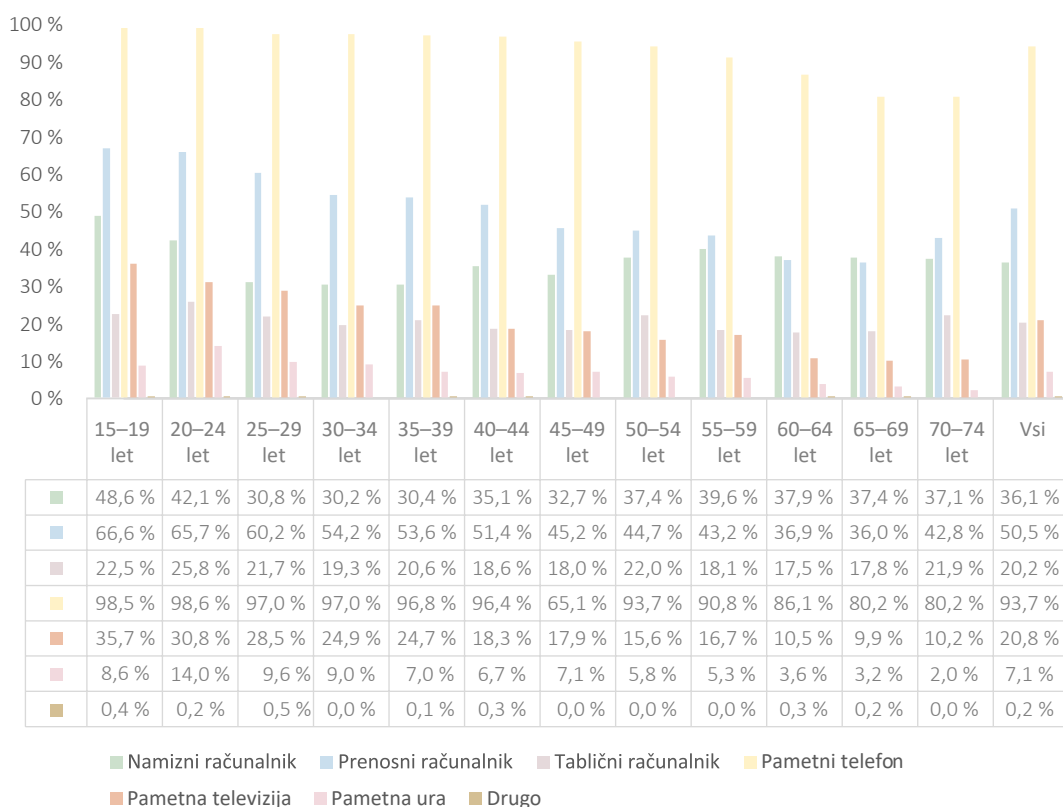
Razlike med spoloma so najbolj izrazite pri namiznih računalnikih, ki jih uporablja znatno več moških (43,7 %) kot žensk (27,9 %; $p < 0,001$), ter pri pametnih televizijah, kjer je delež višji pri moških (23,4 %) v primerjavi z ženskami (18,1 %; $p < 0,001$). Moški nekoliko pogosteje uporabljajo tudi tablične računalnike ($p = 0,017$) in prenosne računalnike ($p = 0,002$), pametne telefone pa pogosteje uporabljajo ženske ($p < 0,001$).



Slika 7. Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po spolu.

4.3.2 Primerjava po starosti

Priljubljenost posameznih naprav za dostopanje do interneta se po starostnih skupinah razlikuje ($p < 0,05$ za vse naprave). Pametni telefon je daleč najbolj priljubljena naprava v vseh starostnih skupinah, pri čemer deleži ostajajo izjemno visoki skozi celoten starostni razpon, od 98,5 % pri starostni skupini 15–19 let do 80,2 % pri starostni skupini 70–74 let (Slika 8). Prenosni računalniki so najbolj priljubljeni pri mlajših starostnih skupinah, kjer dosežejo 66,6 % pri 15–19 let, njihova uporaba pa je pri starejših skupinah manj pogosta in doseže 42,8 % pri 70–74 let. Podoben vzorec opazimo pri namiznih računalnikih, kjer je največ uporabnikov med mladimi (48,6 % pri 15–19 let), medtem ko v starejših skupinah delež ostaja okoli 37 %. Pametne televizije so bolj priljubljene pri mlajših (35,7 % pri 15–19 let), njihova uporaba pa je v starejših skupinah manjša. Tablični računalniki ostajajo manj uporabljeni, razlike med starostnimi skupinami so manjše, a še zmeraj statistično značilne ($p = 0,018$). Tudi pri uporabi pametnih ur obstajajo statistično značilne razlike glede na starost ($p < 0,001$), uporabljajo jih predvsem mlajši.



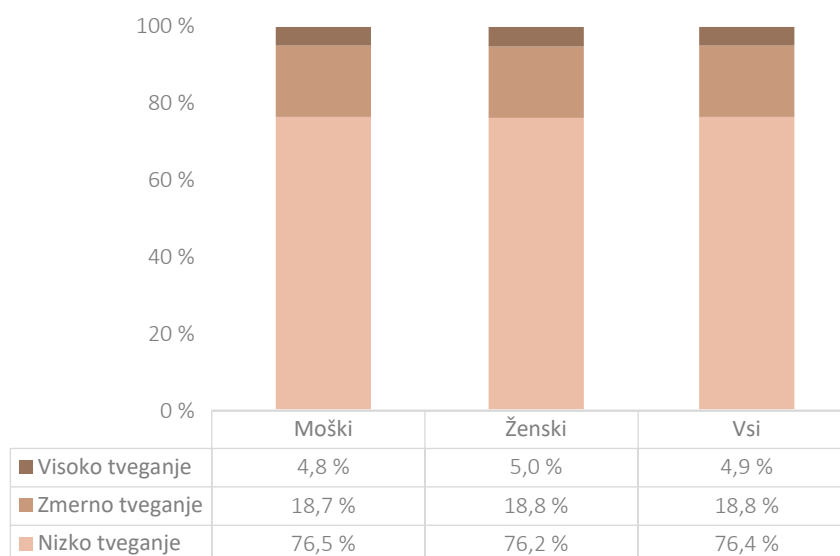
Slika 8. Uporaba naprav za dostop do interneta; skupaj in po starostnih skupinah.

4.4 Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z internetom

4.4.1 Primerjava po spolu

Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z internetom so bili ocenjeni z Lestvico zasvojenosti z internetom-kratka oblika (IDS9-SF).

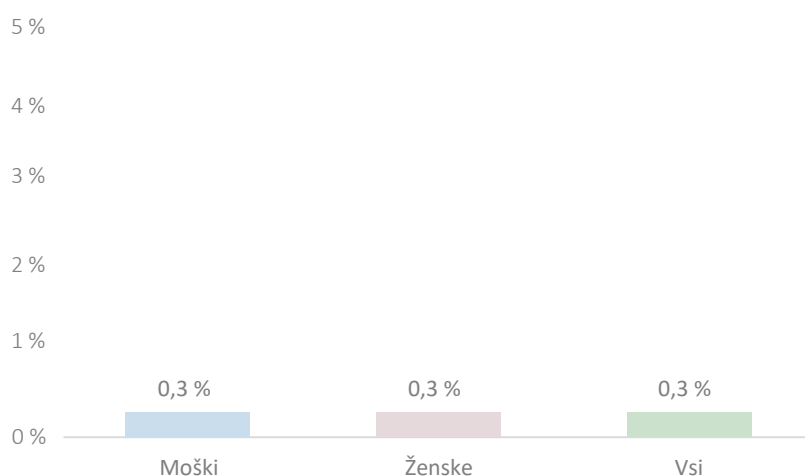
Glede na odgovore na Lestvici zasvojenosti z internetom-kratka oblika (IDS9-SF) so bili uporabniki interneta razvrščeni⁶ v skupine z nizkim, zmernim in visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z internetom. Med 7.708 anketiranci, ki so poročali, da so v zadnjih 12 mesecih uporabljali internet v prostem času, jih je 4,9 % uvrščenih v skupino z visokim tveganjem za zasvojenost z internetom (Slika 9). Ta delež je podoben pri moških (4,8 %) in ženskah (5,0 %). Razlike med spoloma niso statistično značilne ($p = 0,911$). Delež oseb z zmernim tveganjem pa znaša 18,8 %, pri čemer je skoraj enak pri obeh spolih.



Slika 9. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.

⁶ Razvrščanje z metodo analize latentnih profilov (LPA) – več informacij v razdelku Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

Poleg tveganja za nastanek zasvojenosti smo pri uporabnikih preverjali tudi znake zasvojenosti z internetom, ki je opredeljena kot dlje časa trajajoč vzorec disfunkcionalnega vedenja ob uporabi specifičnih vsebin na internetu, ki posamezniku povzroča stisko in škodo. Znaki zasvojenosti z internetom (Slika 10) se kažejo pri 0,3 %⁷ uporabnikov interneta, razlike med moškimi (0,3 %)⁸ in ženskami (0,3 %)⁹ pa niso statistično značilne ($p = 0,763$). Ocene odstotka zasvojenosti so bile izračunane na podlagi razmeroma stroge meje, saj je posameznik na pet od devetih trditev moral odgovoriti z odgovorom »zelo pogosto«, da je dosegal kriterij za zasvojenost. Posledično so deleži zasvojenosti nizki.



Slika 10. Delež oseb z znaki zasvojenosti z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po spolu.

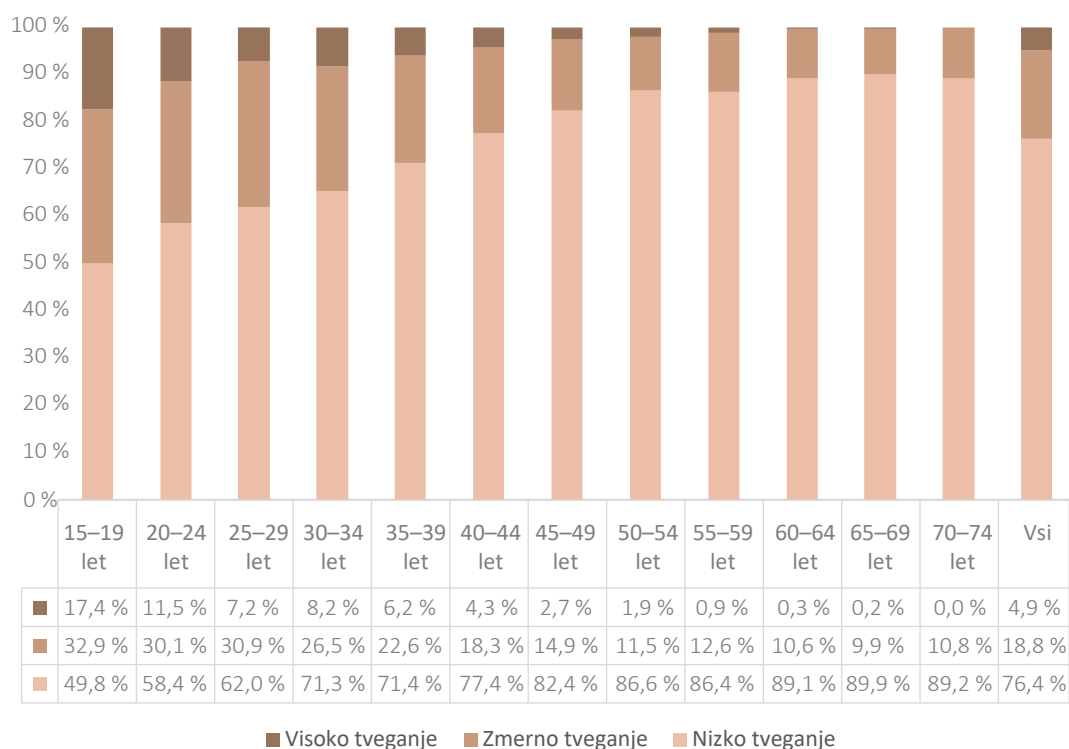
4.4.2 Primerjava po starosti

Tveganje za zasvojenost z internetom prikazujemo tudi po starostnih skupinah (Slika 11). Delež oseb z visokim tveganjem je najvišji v najmlajših starostnih skupinah in upada z leti. V skupini 15–19 let ta delež znaša 17,4 %, v starostni skupini 20–24 let pa 11,5 %. Deleži se pomembno znižajo od starostne skupine 45–49 let naprej, najnižji delež pa je prisoten v najvišji starostni skupini 70–74 let (0,0 %). Razlike glede na starost so statistično značilne ($p < 0,001$).

⁷ Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,2–0,5].

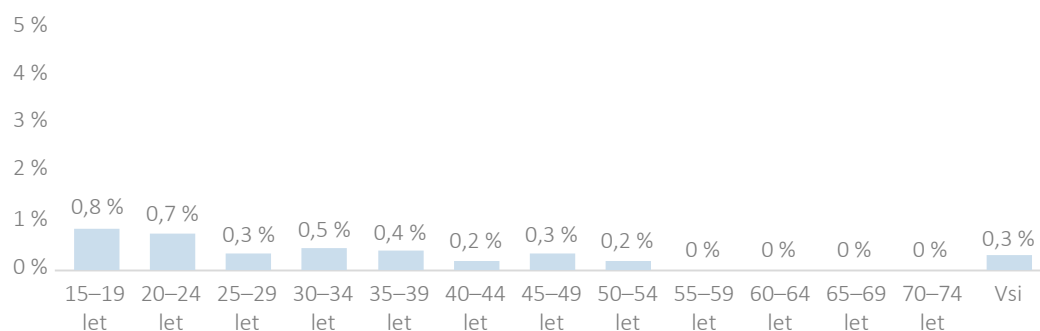
⁸ Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,2–0,6].

⁹ Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,2–0,5].



Slika 11. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po starostnih kategorijah.

Nadalje pa delež oseb z znaki zasvojenosti z internetom ni statistično značilno povezan s starostjo ($p = 0,169$). Znaki zasvojenosti z internetom so nekoliko bolj izraženi v najmlajši starostni skupini 15–19 let (0,8 %)¹⁰, v starejših skupinah pa upadajo. Pri starostni skupini 40–44 let in naprej so znaki zasvojenosti redki, pri starostnih skupinah od 50–55 let naprej pa se ne pojavljajo več.

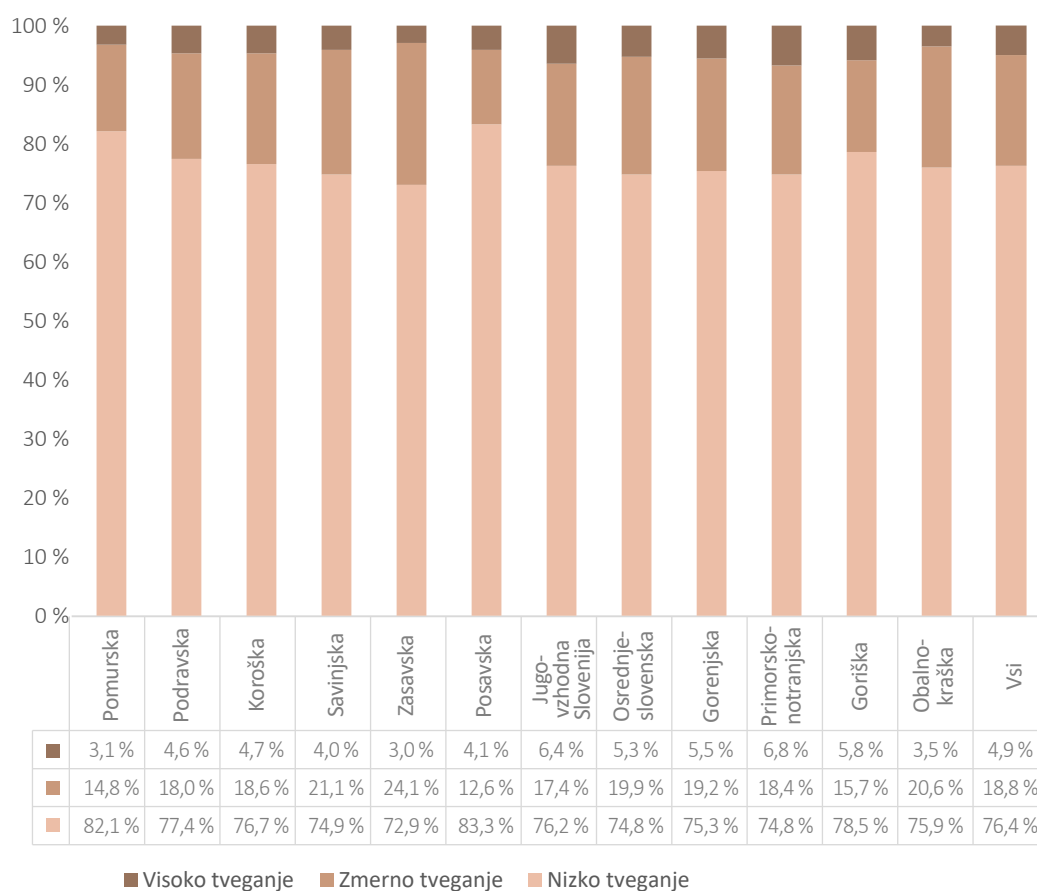


Slika 12. Delež oseb z znaki zasvojenosti z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po starostnih skupinah.

¹⁰ Ocena in 95 % IZ: 0,8 % [0,4–1,9].

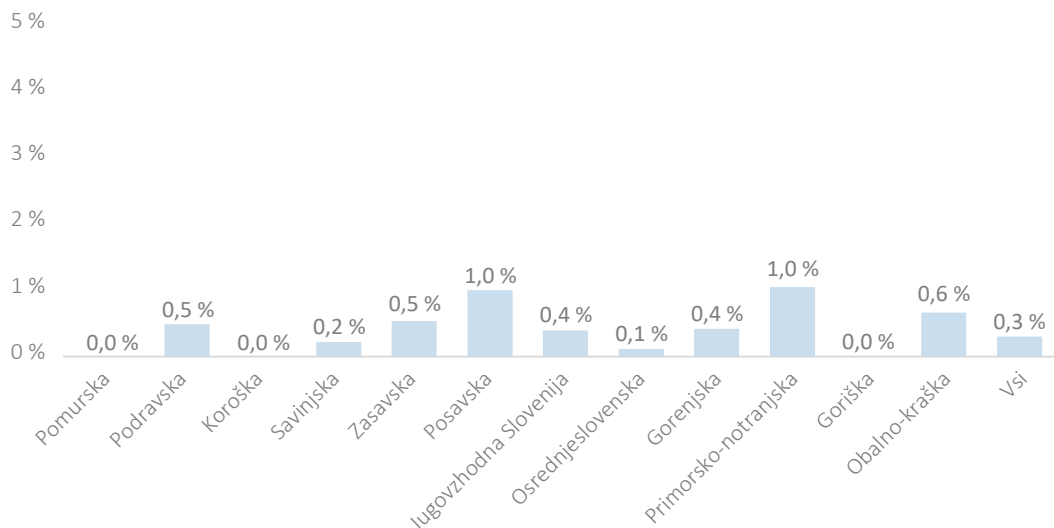
4.4.3 Primerjava po statističnih regijah

Slika 13 prikazuje deleže uporabnikov s tveganjem za zasvojenost z internetom za vsako statistično regijo. Najvišji odstotek uporabnikov z visokim tveganjem beležimo v Primorsko-notranjski statistični regiji (6,8 %) in Jugovzhodni Sloveniji (6,4 %), najnižji pa v Zasavski (3,0 %) in Pomurski regiji (3,1 %). Razlike glede na regije so statistično značilne ($p = 0,010$).



Slika 13. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z internetom med uporabniki interneta; skupaj in po statističnih regijah.

Slika 14 prikazuje delež oseb z znaki zasvojenosti z internetom po statističnih regijah. Regije se statistično značilno ne razlikujejo v zasvojenosti z internetom ($p = 0,225$), vseeno pa se med njimi nakazujejo manjše razlike. Največ znakov zasvojenosti z internetom se kaže v Primorsko-notranjski (1,0 %)¹¹ in Posavski regiji (1,0 %)¹², sledi Obalno-kraška regija (0,6 %)¹³. Znakov zasvojenosti ni zabeleženih v Pomurski, Koroški in Goriški regiji.



Slika 14. Delež posameznikov z znaki zasvojenosti z internetom; skupaj in po statističnih regijah.



¹¹ Ocena in 95 % IZ: 1,0 % [0,1–7,0].

¹² Ocena in 95 % IZ: 1,0 % [0,3–3,2].

¹³ Ocena in 95 % IZ: 0,6 % [0,1–2,8].

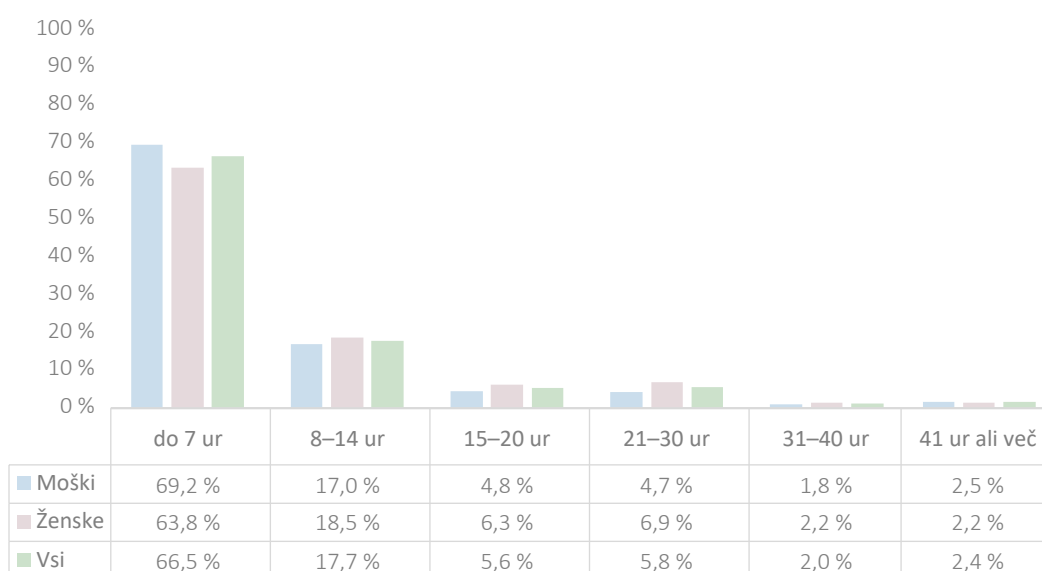
5 DRUŽBENA OMREŽJA

5.1 Splošna raba

5.1.1 Primerjava po spolu

Podatki kažejo, da družbena omrežja uporablja 81,2 % prebivalcev Slovenije. Ženske (83,0 %) v večji meri poročajo o uporabi družbenih omrežij kot moški (79,5 %; $p < 0,001$).

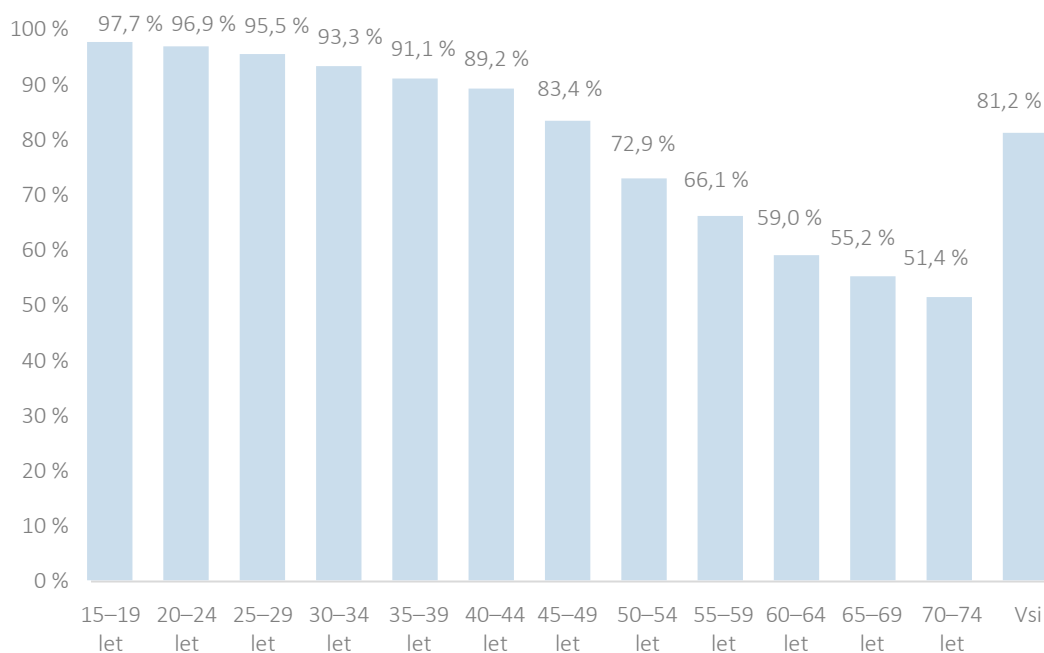
Največ uporabnikov poroča o uporabi do 7 ur tedensko (66,5 %), sledijo uporabniki z 8–14 urami uporabe (17,7 %), medtem ko pri višjih stopnjah uporabe deleži postopoma upadajo (Slika 15). Več kot 41 ur tedensko družbena omrežja uporablja le 2,4 % uporabnikov. Več moških kot žensk poroča o krajši tedenski uporabi družbenih omrežij (69,2 % moških in 63,8 % žensk za manj kot 7 ur na teden). Ženske v primerjavi z moškimi poročajo o daljši tedenski uporabi, in sicer 18,5 % žensk družbena omrežja uporablja 8–14 ur tedensko, 6,3 % žensk 15–20 ur tedensko, 6,9 % žensk 21–30 ur tedensko, 2,2 % žensk 31–40 ur tedensko. Uporaba družbenih omrežij več kot 41 ur tedensko je redka, pri tej pogostosti uporabe pa se statistično značilne razlike med spoloma ne kažejo.



Slika 15. Količina tedenske uporabe družbenih omrežij v prostem času; skupaj in po spolu.

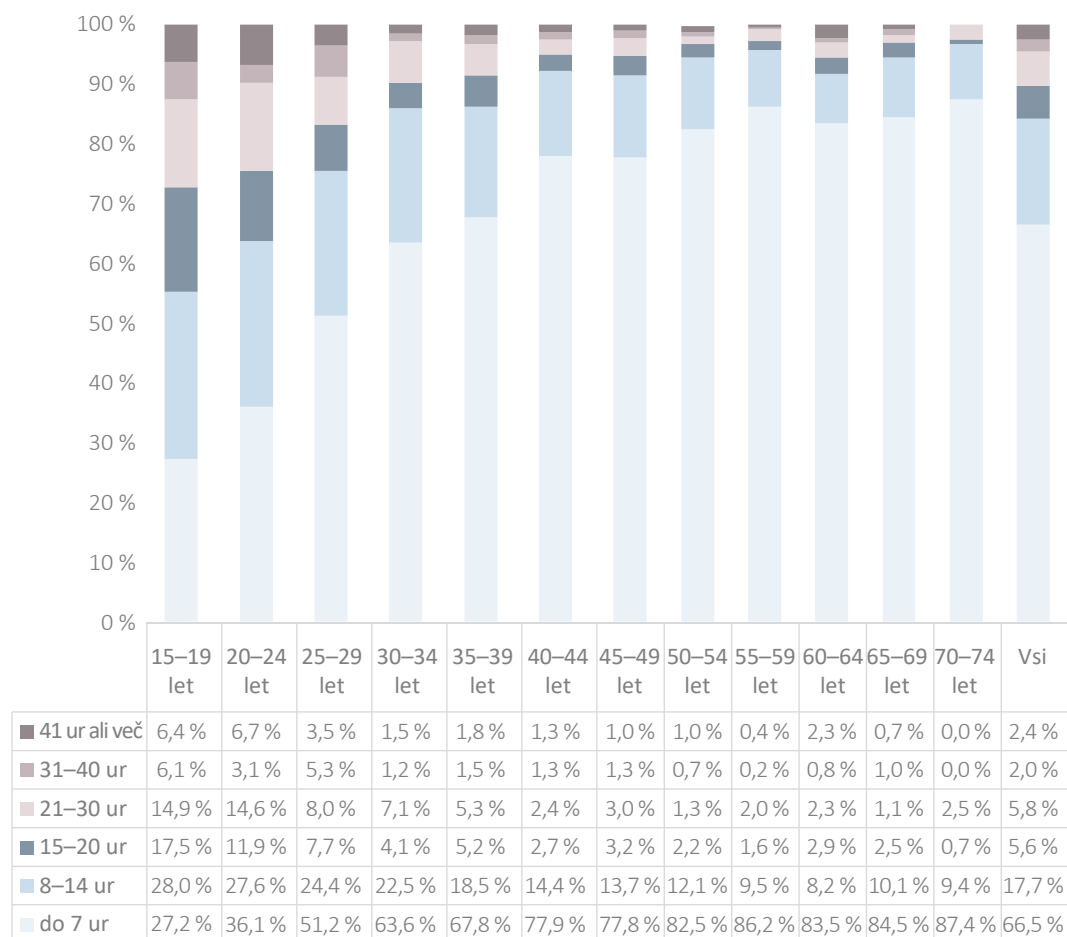
5.1.2 Primerjava po starosti

Glede uporabe družbenih omrežij obstajajo velike razlike med posameznimi starostnimi skupinami ($p < 0,001$). Uporaba družbenih omrežij v zadnjih 12 mesecih je najvišja med mlajšimi starostnimi skupinami, kjer dosega skoraj popolno vključenost (Slika 16). Največji delež je v skupinah 15–19 let (97,7 %) in 20–24 let (96,9 %). V starejših skupinah je uporaba družbenih omrežij nižja, saj po 50. letu pade pod 80 % (72,9 % v starostni skupini 50–54 let) in v skupini 70–74 let znaša le še 51,4 %.



Slika 16. Delež oseb, ki so v zadnjih 12 mesecih uporabljale družbena omrežja; skupaj in po starostnih skupinah.

Pri količini uporabe glede na starost so opazni jasni trendi (Slika 17). Mlajše skupine, zlasti od 15 do 24 let, poročajo o večji količini uporabe, pri čemer 6,4 % uporabnikov, starih 15–19 let, in 6,7 % uporabnikov, starih 20–24 let, poroča o uporabi več kot 41 ur tedensko. V skupinah po 30. letu starosti ti deleži občutno upadejo, pri čemer uporaba nad 20 ur tedensko po 40. letu postane redka.

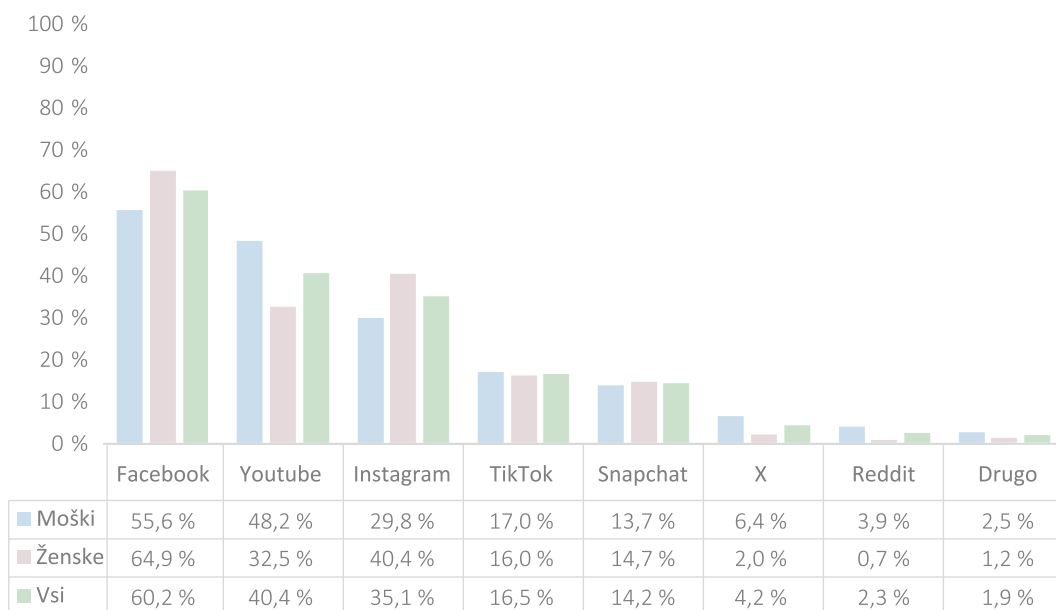


Slika 17. Količina tedenske uporabe družbenih omrežij v prostem času; skupaj in po starostnih skupinah.

5.2 Uporaba posameznih družbenih omrežij

5.2.1 Primerjava po spolu

Med družbenimi omrežji je najbolj priljubljen Facebook, ki ga uporablja 60,2 % vseh uporabnikov, pri čemer je uporaba nekoliko višja med ženskami ($p < 0,001$). Sledi YouTube s 40,4 % uporabnikov, pri čemer izstopajo moški ($p < 0,001$), medtem ko je Instagram s 35,1 % bolj priljubljen pri ženskah ($p < 0,001$). TikTok in Snapchat imata nižji delež uporabe, v uporabi TikToka se moški in ženske razlikujejo ($p = 0,009$), vendar je razlika majhna, v uporabi Snapchata pa ni razlike med spoloma ($p = 0,071$). Manj priljubljena omrežja so X¹⁴, ki ga uporabljajo predvsem moški ($p < 0,001$), in Reddit, kjer so razlike še bolj izrazite, saj ga uporabljajo skoraj izključno moški ($p < 0,001$). Najmanj uporabljena kategorija so druga omrežja, ki jih uporablja le manjši odstotek populacije.

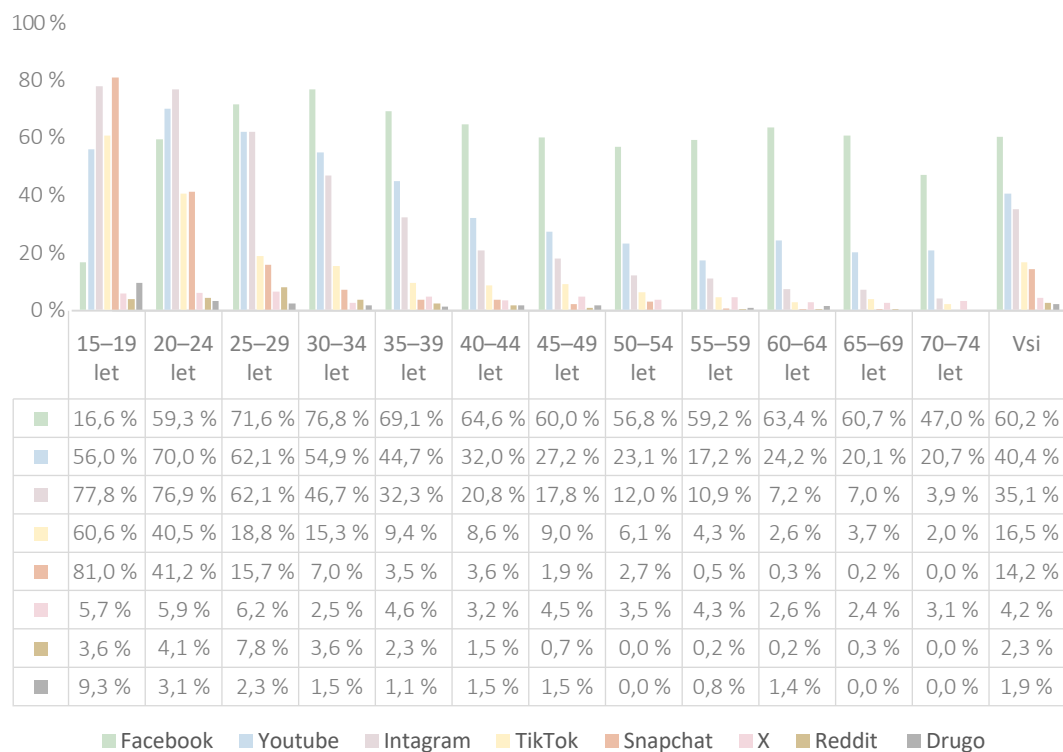


Slika 18. Prikaz družbenih omrežij, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po spolu.

¹⁴ V času izvajanja raziskave se je družbeno omrežje imenovalo Twitter, kasneje je bilo preimenovano v X.

5.2.2 Primerjava po starosti

Pokazale so se velike razlike v uporabi posameznih družbenih omrežij glede na starost ($p < 0,001$ za vsa družbena omrežja). Na splošno je Facebook v primerjavi z ostalimi družbenimi omrežji najbolj uporabljeno družbeno omrežje v vseh starostnih skupinah, pri čemer je njegova uporaba najpogostejša pri starostni skupini 30–34 let (76,8 %), delež uporabnikov pa ostaja visok tudi v starejših starostnih skupinah (npr. 60,7 % v starostni skupini 65–69 let). Med mladostniki, starimi 15–19 let, njegova uporaba znaša zgolj 16,6 %, medtem ko v tej skupini izstopajo Snapchat, Instagram in TikTok, ki dosegajo najvišjo stopnjo uporabe – Snapchat uporablja 81,0 %, Instagram 77,8 %, TikTok pa 60,6 % mladih. Uporaba teh omrežij je v starejših skupinah redkejša, pri čemer je uporaba Snapchata skoraj zanemarljiva po 55. letu starosti. Omrežje YouTube je prav tako priljubljeno omrežje pri mlajših starostnih skupinah, ki v starosti 20–24 let doseže 70 % uporabe, vendar njegova uporaba v starejših skupinah upade, čeprav ostaja relativno stabilna tudi med starejšimi uporabniki. X in Reddit ohranjata nizko stopnjo uporabe v vseh starostnih skupinah, pri čemer dosežeta najvišji delež med osebami, starimi 25–29 let (Reddit – 7,8 %; X – 6,2 %). Kategorija drugih omrežij je najbolj zastopana pri najmlajših, kjer doseže nekaj več kot 9 %, medtem ko skoraj popolnoma izgine po 50. letu starosti.



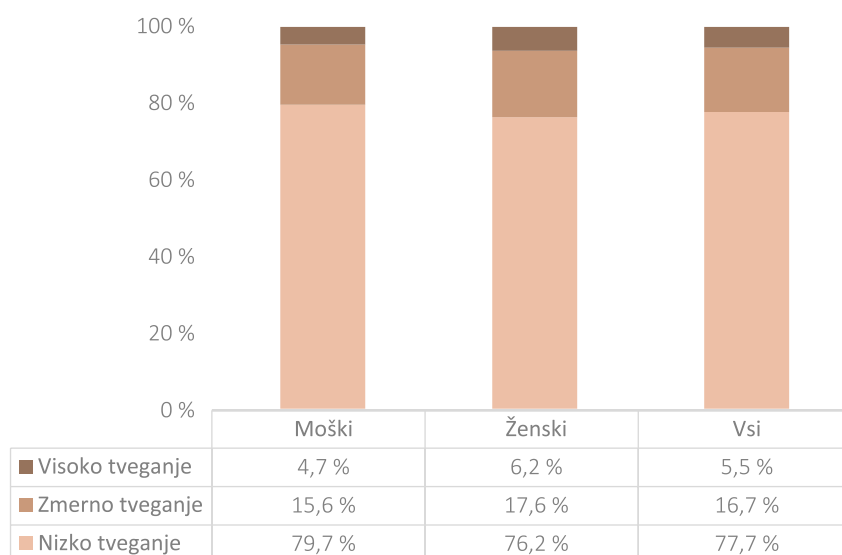
Slika 19. Prikaz družbenih omrežij, ki jih uporabniki uporabljajo dnevno ali večkrat dnevno; skupaj in po starostnih skupinah.

5.3 Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z družbenimi omrežji

5.3.1 Primerjava po spolu

Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z družbenimi omrežji so bili ocenjeni z Lestvico zasvojenosti z družbenimi omrežji (BSMAS).

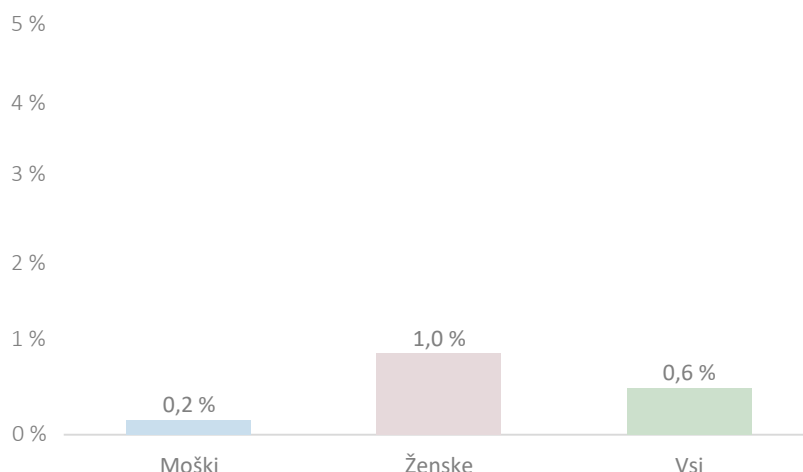
Glede na odgovore na Lestvici zasvojenosti z družbenimi omrežji (BSMAS) so bili uporabniki družbenih omrežij razvrščeni¹⁵ v skupine z nizkim, zmernim in visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z družbenimi omrežji. Med 6.068 anketiranci, ki so poročali, da so uporabljali družbena omrežja v zadnjih 12 mesecih, jih je 5,5 % uvrščenih v skupino z visokim tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji (Slika 20). Ta delež je višji pri ženskah (6,2 %) kot pri moških (4,7 %). Delež oseb z zmernim tveganjem pa znaša 16,7 %, pri čemer je le-to v večji meri prisotno pri ženskah (17,6 %) kot pri moških (15,6 %). Razlike med spoloma so statistično značilne ($p = 0,002$).



Slika 20. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po spolu.

¹⁵ Razvrščanje z metodo analize latentnih profilov (LPA) – več informacij v razdelku Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

Poleg tveganja za nastanek zasvojenosti z družbenimi omrežji smo pri uporabnikih preverili tudi znake zasvojenosti, ki je opredeljena kot dlje časa trajajoč vzorec disfunkcionalnega vedenja ob uporabi družbenih omrežij, ki posamezniku povzroča stisko in škodo na različnih življenjskih področjih. Na podlagi odgovorov, pridobljenih z Lestvice zasvojenosti z družbenimi omrežji BSMAS, so bili uporabniki razvrščeni v dve skupini glede na izpolnjevanje kriterijev za zasvojenost. Med osebami, ki so v zadnjih 12 mesecih uporabljale družbena omrežja, večina uporabnikov, ne glede na spol, ne izkazuje znakov zasvojenosti. Pri moških ta delež znaša 99,8 %, med ženskami pa je nekoliko nižji, in sicer 99,0 %. Delež uporabnikov z znaki zasvojenosti je skupno zelo majhen, saj znaša le 0,6 %¹⁶, pri čemer je pri ženskah 1,0 %¹⁷ in pri moških 0,2 %¹⁸ ($p < 0,001$). Rezultati nakazujejo, da so znaki zasvojenosti z družbenimi omrežji redki, vendar se pri ženskah pojavljajo v večji meri kot pri moških (Slika 21). Ocene odstotka zasvojenosti so bile izračunane na podlagi razmeroma stroge meje, saj je posameznik na vprašalniku moral doseči najmanj 24 točk, da je dosegal kriterij za zasvojenost. Posledično so tudi deleži zasvojenosti nizki.



Slika 21. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po spolu.

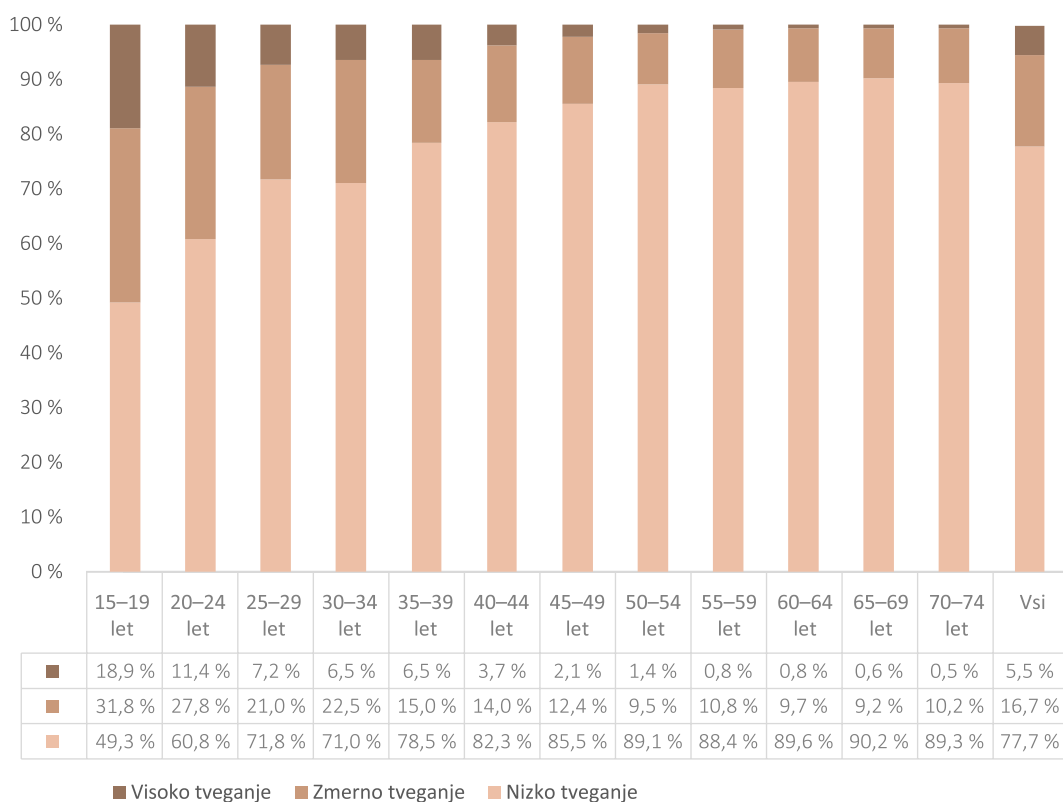
¹⁶ Ocena in 95 % IZ: 0,6 % [0,4–0,9].

¹⁷ Ocena in 95 % IZ: 1,0 % [0,6–1,5].

¹⁸ Ocena in 95 % IZ: 0,2 % [0,1–0,4].

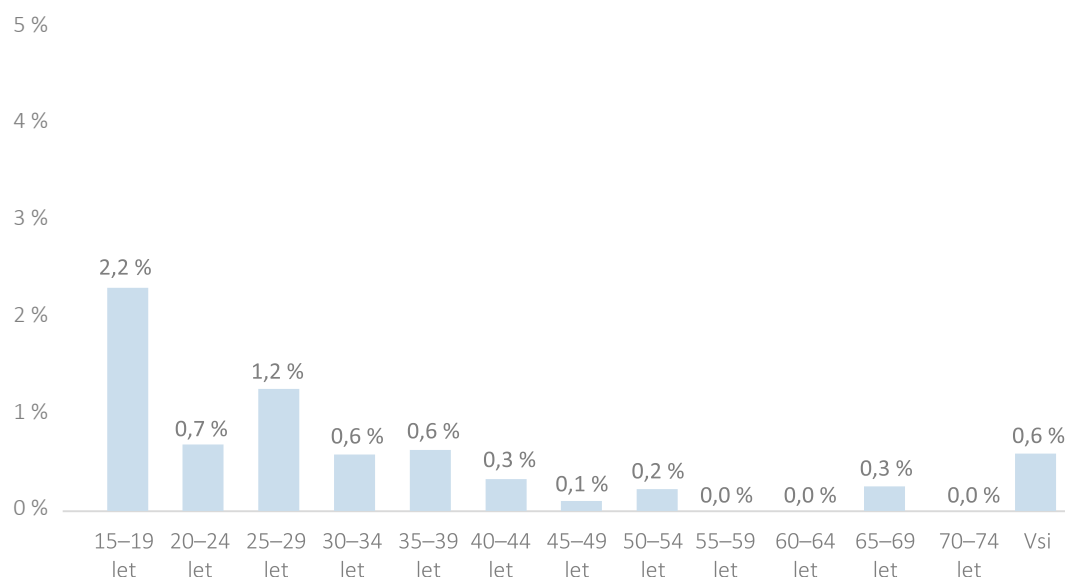
5.3.2 Primerjava po starosti

Tveganje za zasvojenost z družbenimi omrežji prikazujemo tudi po starostnih skupinah. Delež oseb z visokim tveganjem je najvišji v najmlajših starostnih skupinah (Slika 22). V skupini 15–19 let ta delež znaša 18,9 %, v starostni skupini 20–24 let pa 11,4 %. S starostjo ta delež upada in pri starosti 55–59 let pade pod 1 %. Najvišji delež oseb z zmernim tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji je prav tako prisoten v najmlajših starostnih skupinah (31,8 % za 15–19 let in 27,8 % za 20–24 let). Deleži zmerne tveganja prav tako padajo s starostjo, vendar manj intenzivno kot deleži visokega tveganja. Razlike glede na starost so statistično značilne ($p < 0,001$).



Slika 22. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po starostnih kategorijah.

Podatki o znakih zasvojenosti z družbenimi omrežji glede na starostne skupine, kot je razvidno iz Slike 23, nadalje kažejo, da se znaki zasvojenosti pojavljajo predvsem med mlajšimi posamezniki, v starejših skupinah pa so manj prisotni ($p = 0,002$). V starostni skupini 15–19 let znake zasvojenosti kaže 2,2 %¹⁹ oseb, medtem ko v starostni skupini 20–24 let ta delež pade na 0,7 %²⁰. Višji delež znakov zasvojenosti je opazen tudi pri posameznikih, starih 25–29 let (1,2 %²¹), nato pa v naslednjih starostnih skupinah postopno upada. Pri starostih od 35 do 49 let se znaki zasvojenosti redkeje pojavljajo (0,1–0,6 %), v starostnih skupinah od 50. leta naprej pa znakov zasvojenosti skoraj ni več. Posebnost predstavljajo posamezniki, stari 65–69 let, kjer je kljub splošnemu trendu upadanja zabeleženih 0,3 %²² posameznikov z znaki zasvojenosti. Skupaj 99,4 % vseh anketirancev ne kaže znakov zasvojenosti z družbenimi omrežji, medtem ko jih 0,6 % kaže. Rezultati jasno kažejo, da je tveganje za nastanek zasvojenosti z družbenimi omrežji najbolj izrazito pri mlajših posameznikih, predvsem v starostnih skupinah od 15 do 29 let.



Slika 23. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po starostnih skupinah.

¹⁹ Ocena in 95 % IZ: 2,2 % [1,3–3,8].

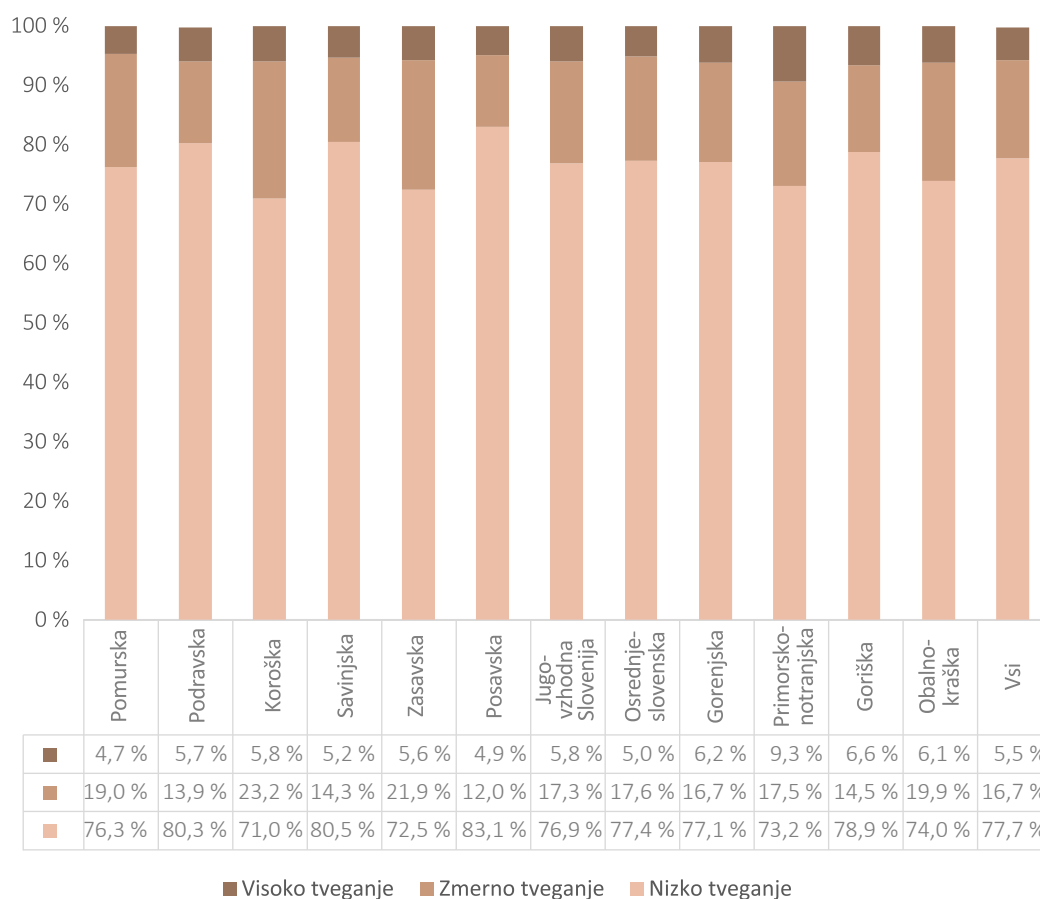
²⁰ Ocena in 95 % IZ: 0,7 % [0,2–2,1].

²¹ Ocena in 95 % IZ: 1,2 % [0,3–4,3].

²² Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,0–1,8].

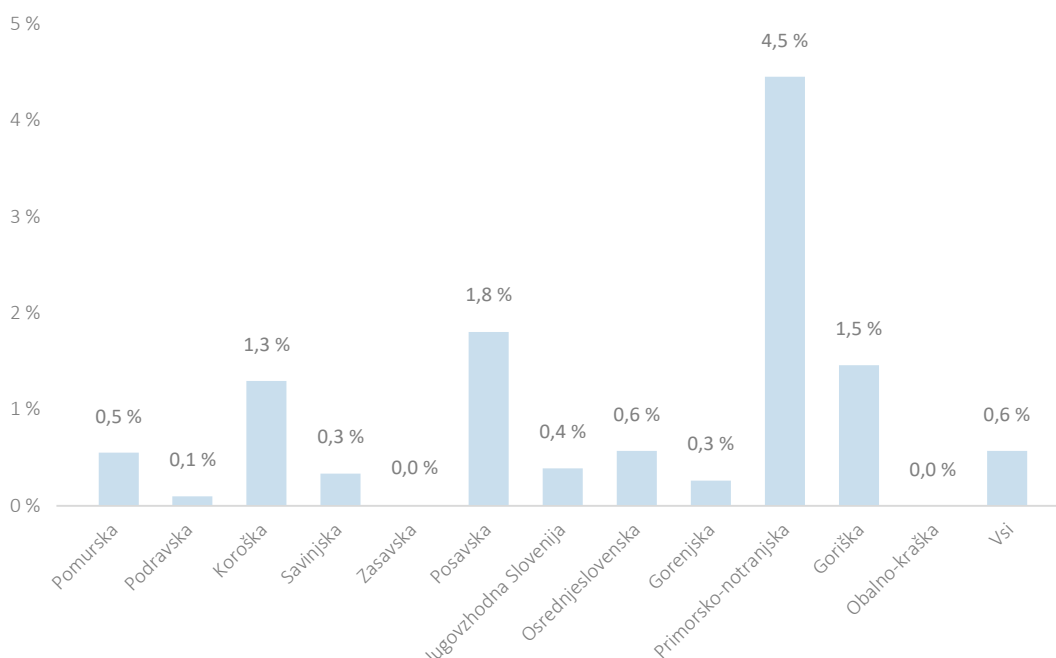
5.3.3 Primerjava po statističnih regijah

Slika 24 prikazuje deleže uporabnikov s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji za vsako statistično regijo. Najvišji odstotek uporabnikov z visokim tveganjem beležimo v Primorsko-notranjski regiji (9,3 %), najnižji pa v Pomurski regiji (4,7 %). Razlike med regijami so na meji statistične značilnosti ($p = 0,054$).



Slika 24. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po statističnih regijah.

Podatki o zasvojenosti z družbenimi omrežji glede na statistične regije v Sloveniji nadalje kažejo, da so znaki zasvojenosti razmeroma redki, vendar se med regijami pojavljajo opazne razlike ($p < 0,001$). V večini regij delež uporabnikov družbenih omrežij, ki ne kažejo znakov zasvojenosti, presega 99 odstotkov. V Zasavski in Obalno-kraški regiji znakov zasvojenosti sploh niso zabeležili, medtem ko je največ znakov zasvojenosti opaznih v Primorsko-notranjski regiji, kjer znake kaže 4,5 % udeležencev raziskave. Povišane vrednosti so zabeležene tudi v Koroški (1,3 %²³), Goriški (1,5 %²⁴) in Posavski regiji (1,8 %²⁵) ter Jugovzhodni Sloveniji (0,4 %²⁶), čeprav ostajajo pod 2 odstotkoma. Na splošno večina udeležencev ne izkazuje znakov zasvojenosti z družbenimi omrežji, vendar podatki kažejo, da so posamezne regije bolj izpostavljene tveganju za razvoj zasvojenosti.



Slika 25. Delež oseb, ki kažejo znake zasvojenosti z družbenimi omrežji med uporabniki družbenih omrežij; skupaj in po statističnih regijah.

²³ Ocena in 95 % IZ: 1,3 % [0,3–5,3].

²⁴ Ocena in 95 % IZ: 1,5 % [0,5–3,9].

²⁵ Ocena in 95 % IZ: 1,8 % [0,7–4,5].

²⁶ Ocena in 95 % IZ: 0,4 % [0,1–1,2].

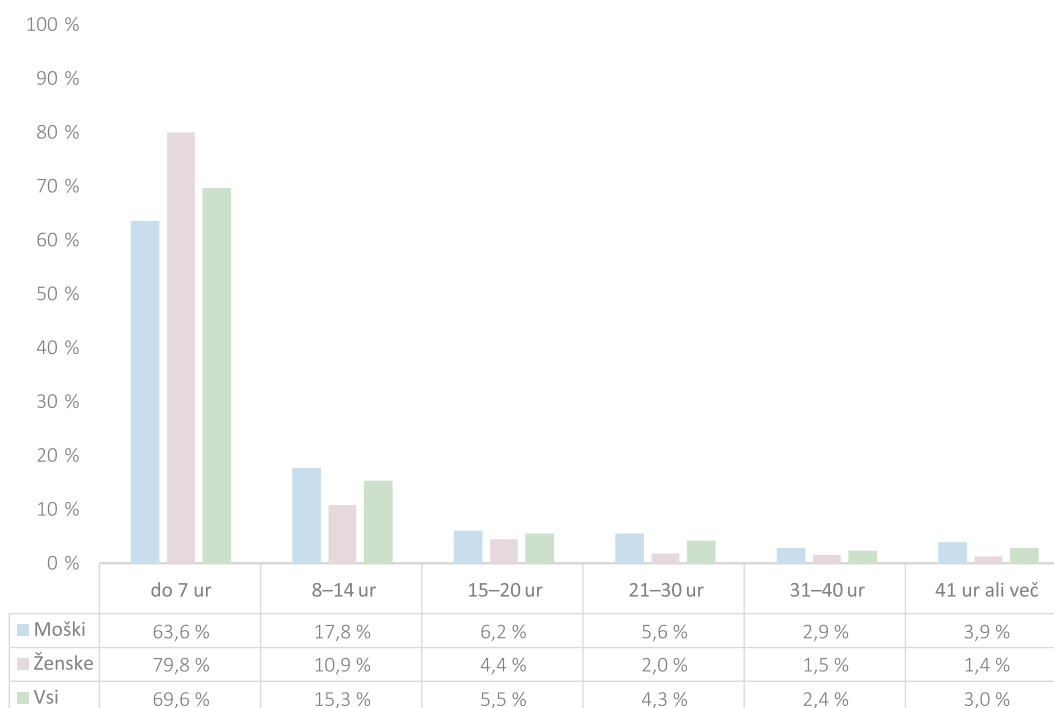
6 IGRANJE VIDEOIGER

6.1 Splošna raba

6.1.1 Primerjava po spolu

Videoigre v prostem času igra približno četrtnina prebivalcev Slovenije (24,1 %), pri čemer je igranje izrazito pogostejše med moškimi (29,9 %) kot ženskami (18,0 %, $p < 0,001$).

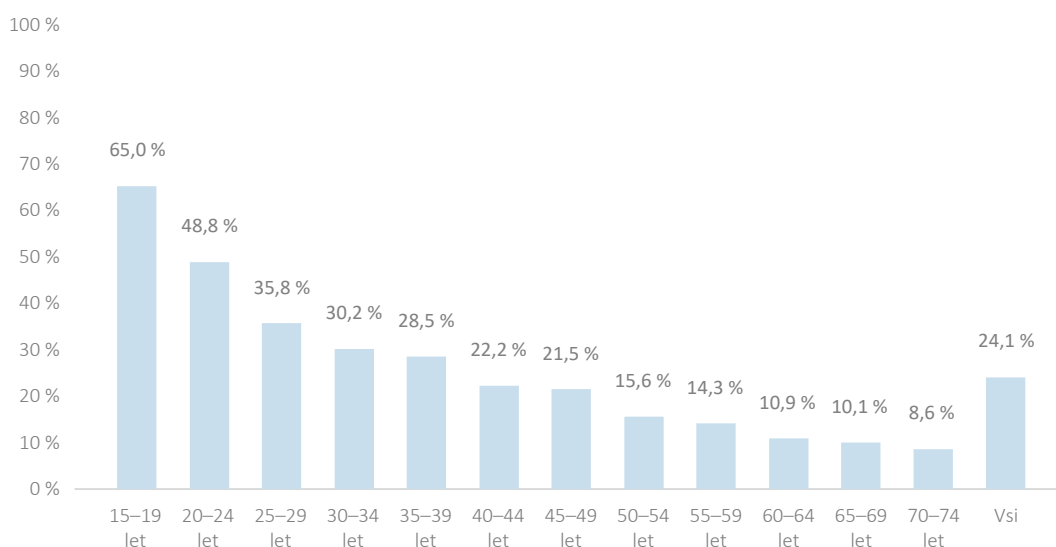
Večina igralcev obeh spolov tedensko igra do 7 ur, pri čemer je ta delež višji pri ženskah (Slika 26). Moški pa so pogostejše prisotni v vseh ostalih skupinah z intenzivnejšo uporabo videoiger. Pri najintenzivnejših igralcih, ki presegajo 30 ur igranja na teden, delež moških (6,8 %) izrazito presega delež žensk (2,9 %). Rezultati tako kažejo, da ženske pogostejše igrajo videoigre zmerno, medtem ko so moški bolj nagnjeni k daljšemu oziroma intenzivnejšemu igranju.



Slika 26. Količina tedenskega igranja videoiger; skupaj in po spolu.

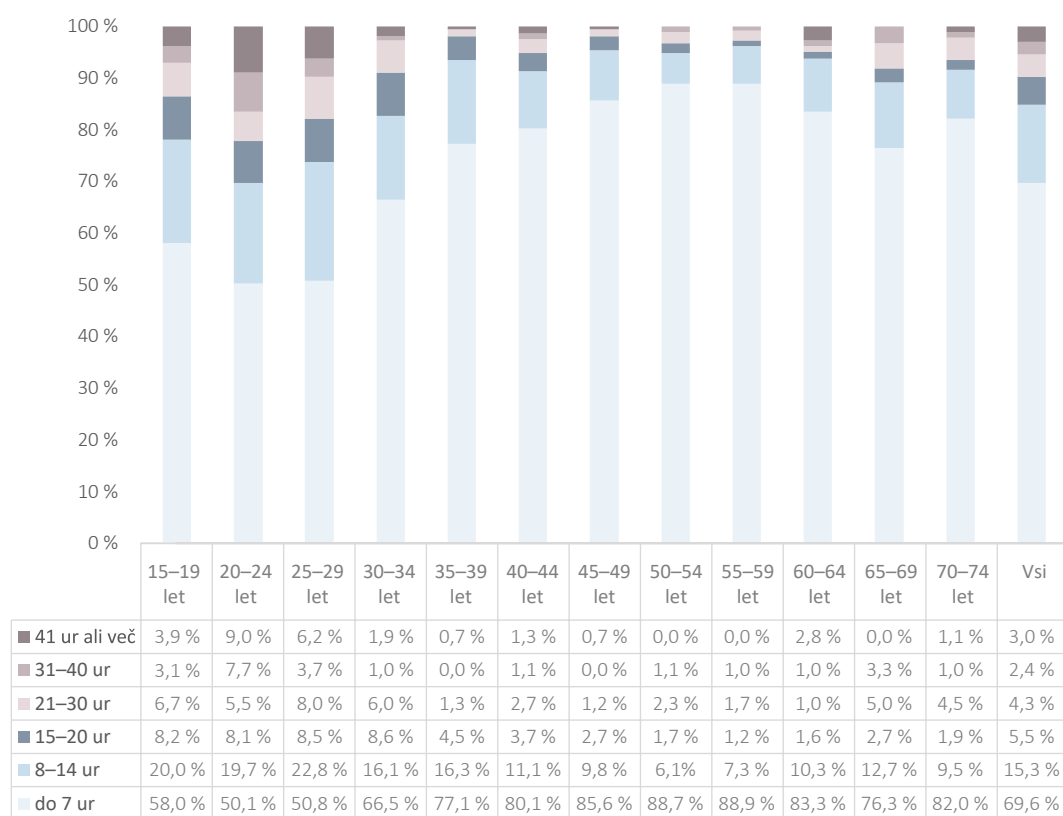
6.1.2 Primerjava po starosti

Igranje videoiger je najpogostejše med mlajšimi starostnimi skupinami, pri čemer je delež igralcev najvišji med mladostniki in mlajšimi odraslimi, pri starejših skupinah pa je nižji ($p < 0,001$). V starostni skupini 15–19 let videoigre igrata približno dve tretjini posameznikov (65 %), medtem ko v skupini 20–24 let ta delež znaša skoraj 49 %. V nadaljnjih starostnih skupinah je pogostost igranja nižja, v starostni skupini 55–59 let pade pod 15 % (Slika 27).



Slika 27. Delež igralcev videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.

Največ igralcev v vseh starostnih skupinah tedensko igra do 7 ur, pri čemer je ta delež najvišji pri starejših igralcih. Mlajše starostne skupine pa pogosteje izkazujejo intenzivnejšo uporabo videoiger. Med mladostniki, starimi 15–19 let, približno petina igralcev tedensko igra 8–14 ur, skoraj 8 % pa jih videoigre igra 15–20 ur tedensko. V starostni skupini 20–24 let je delež intenzivnih igralcev podoben, pri čemer nekaj več kot 16,7 % posameznikov igra več kot 30 ur na teden. Pri starejših od 30 let pa delež intenzivnega igranja bistveno upade, saj večina igralcev igra v manjšem časovnem obsegu, z izjemo oseb, starih 65–69 let (2,8 %). Igranje videoiger s starostjo upada, saj so mlajši igralci bolj nagnjeni k daljšemu in intenzivnejšemu igranju, medtem ko starejši posamezniki igrajo bolj zmerno.



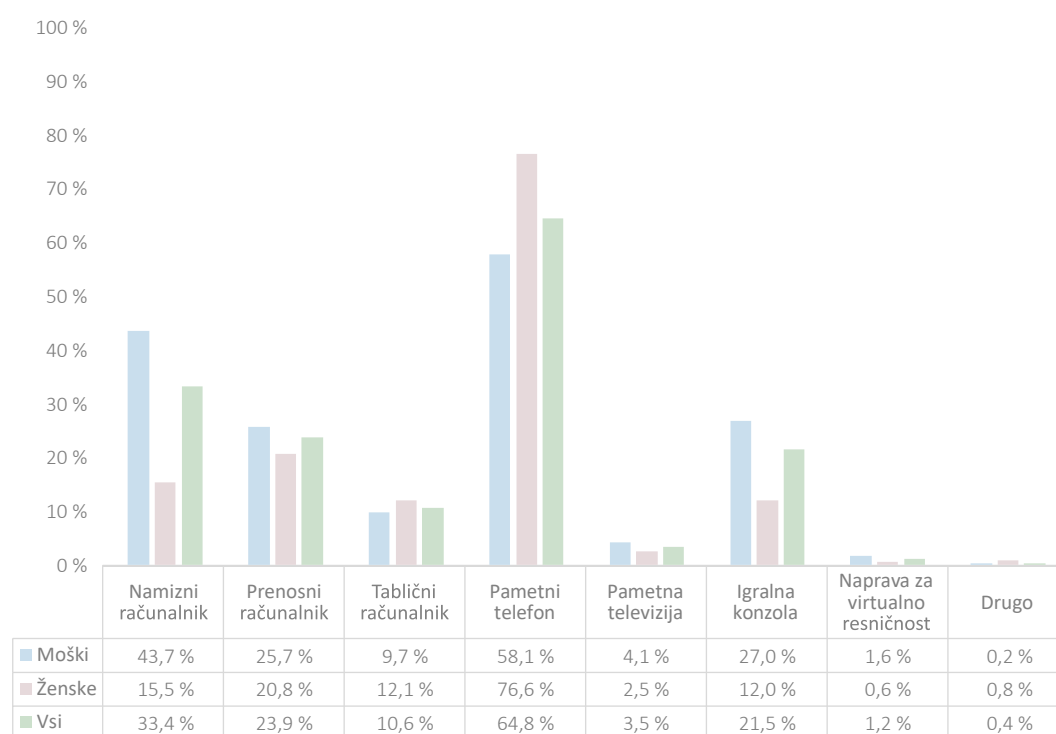
Slika 28. Količina tedenskega igranja videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.



6.2 Naprave za igranje videoiger

6.2.1 Primerjava po spolu

Največji delež uporabnikov za igranje videoiger uporablja pametni telefon, predvsem ženske, med katerimi ga uporablja več kot 70 %, medtem ko je ta delež pri moških nižji ($p < 0,001$). Moški bistveno pogosteje uporabljajo namizne računalnike in igralne konzole ($p < 0,001$), saj namizni računalnik uporablja skoraj polovica moških (43,7 %), med ženskami pa le 15,5 %. Igralne konzole prav tako uporablja več kot četrtina moških (27 %), medtem ko jih uporablja 12 % žensk. Prenosni računalnik uporablja nekoliko več moških ($p = 0,018$), pri uporabi tabličnega računalnika pa ni razlik ($p = 0,111$). Naprave za virtualno resničnost so redko uporabljene, med spoloma ni statistično značilne razlike ($p = 0,091$).



Slika 29. Uporaba naprav za igranje videoiger; skupaj in po spolu.

6.2.2 Primerjava po starosti

Med posameznimi starostnimi skupinami se med napravami, ki se uporabljajo za igranje videoiger, pojavljajo razlike v uporabi pametnega telefona, namiznega in prenosnega računalnika ter igralne konzole ($p < 0,001$). Razlik v uporabi pametne televizije ($p = 0,107$) in naprave za virtualno resničnost ($p = 0,697$) ni. Pametni telefon je tudi z vidika starostnih skupin najbolj priljubljena naprava za igranje videoiger, saj ga uporablja največ igralcev v vseh starostnih skupinah. Njegova uporaba je najvišja pri mladostnikih (73,3 %) in osebah, starih 45–49 let (79,5 %). Njegova uporaba je sicer pri starejših skupinah redkejša, a ostaja pomembna tudi pri starejših, kjer ga večino uporablja več kot polovica igralcev. Mlajši od 35 let poleg pametnih telefonov pogosto uporabljajo igralne konzole (27–32 %) in namizne računalnike (33,8–45,8 %), medtem ko je pri starejših od 50 let pogostejša uporaba tabličnih računalnikov (14,5–18,5 %). Igralne konzole so manj priljubljene pri starostnih skupinah po 45. letu, naprave za virtualno resničnost pa so manj priljubljene pri starostnih skupinah po 24. letu. Skupni podatki kažejo, da mlajše starostne skupine raje uporabljajo naprave, namenjene bolj poglobljenemu igranju, medtem ko starejši dajejo prednost pametnim telefonom, tablicam in računalnikom.

Preglednica 4: Uporaba naprav za igranje videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.

Naprava za igranje videoiger	15–19 let	20–24 let	25–29 let	30–34 let	35–39 let	40–44 let	45–49 let	50–54 let	55–59 let	60–64 let	65–69 let	70–74 let	Vsi
Namizni računalnik	45,8 %	43,9 %	43,2 %	33,8 %	27,1 %	21,8 %	21,3 %	28,6 %	22,6 %	29,3 %	19,7 %	32,4 % ^M	33,4 %
Prenosni računalnik	35,3 %	36,6 %	27,3 %	17,3 %	15,3 %	17,0 %	9,6 %	15,3 %	18,0 %	22,6 %	33,6 % ^M	29,8 % ^M	23,9 %
Tablični računalnik	8,6 %	10,8 %	7,3 %	7,5 %	8,7 %	8,7 %	12,1 %	14,5 %	14,9 %	15,3 %	18,5 %	17,6 %	10,6 %
Pametni telefon	73,3 %	59,0 %	56,2 %	59,8 %	69,6 %	65,6 %	79,5 %	62,7 %	73,3 %	49,1 % ^M	50,6 % ^M	52,1 % ^M	64,8 %
Pametna televizija	6,1 %	5,3 %	5,0 %	3,2 %	3,1 %	2,5 %	1,1 %	2,9 %	0,9 %	1,4 %	0,0 %	2,9 %	3,5 %
Igralna konzola	32,0 %	31,6 %	31,0 %	27,0 %	25,5 %	25,0 %	8,9 %	8,1 %	0,8 %	1,2 %	0,0 %	0,0 %	21,5 %
Naprava za virtualno resničnost	2,0 %	2,2 %	0,8 %	0,6 %	0,7 %	1,9 %	0,7 %	2,0 %	1,1 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,2 %
Drugo	1,1 %	0,4 %	0,0 %	0,6 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,8 %	0,0 %	2,3 %	0,9 %	0,4 %

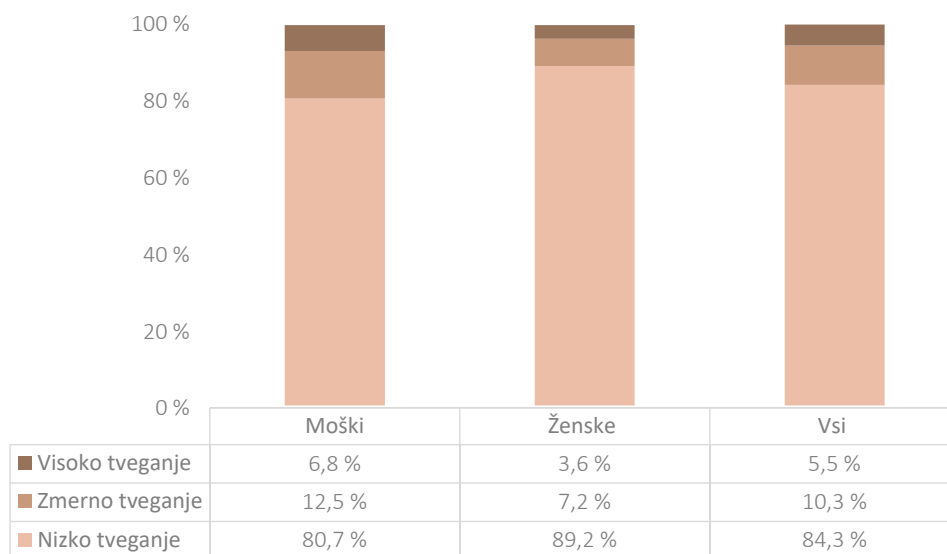
Opomba: Oznaka M prikazuje manj zanesljive vrednosti.

6.3 Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z videoigrami

6.3.1 Primerjava po spolu

Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z videoigrami so bili ocenjeni z Vprašalnikom zasvojenosti z videoigrami (GDT).

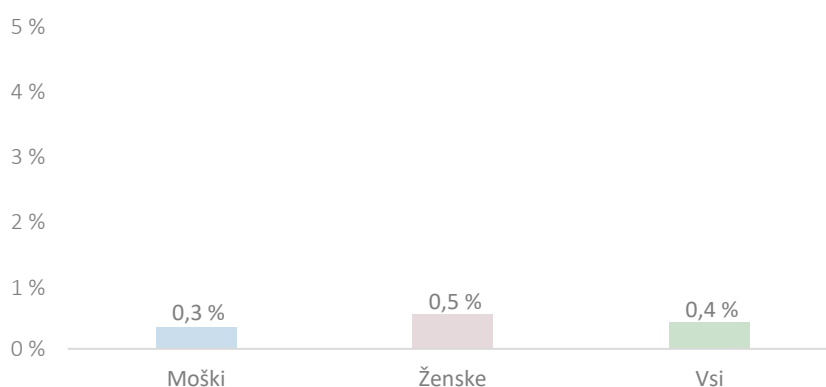
Glede na odgovore na Vprašalniku zasvojenosti z videoigrami (GDT) so bili uporabniki videoiger razvrščeni²⁷ v skupine z nizkim, zmernim in visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z videoigrami. Med 2.052 anketiranci, ki so poročali, da so igrali videoigre v zadnjih 12 mesecih, jih je 5,5 % uvrščenih v skupino z visokim tveganjem ter 10,3 % v skupino z zmernim tveganjem za zasvojenost z videoigrami (Slika 30). Ta delež je bistveno višji pri moških (6,8 %) kot pri ženskah (3,6 %). Razlike med spoloma so statistično značilne ($p < 0,001$).



Slika 30. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po spolu.

²⁷ Razvrščanje z metodo analize latentnih profilov (LPA) – več informacij v razdelku Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

Poleg tveganja za nastanek zasvojenosti smo pri uporabnikih preverili tudi znake zasvojenosti z videoigrami, ki je opredeljena kot vzorec vztrajnega ali ponavljajočega igranja videoiger, ki se kaže v oslavljenem nadzoru nad igranjem, dajanju prioritete videoigram in nadaljevanju igranja kljub negativnim posledicam. S pomočjo Vprašalnika zasvojenosti z igranjem videoiger GDT smo ugotovili, da je v vzorcu oseb, ki so odgovarjale na anketni vprašalnik, med 2.109 igralci videoiger zgolj 0,4 %²⁸ tistih z izrazitimi znaki zasvojenosti z videoigrami, pri čemer so deleži nekoliko višji pri ženskah (0,5 %²⁹) kot pri moških (0,3 %³⁰), čeprav razlika ni statistično značilna ($p = 0,508$). Ocene odstotka zasvojenosti so bile izračunane na podlagi razmeroma stroge meje (igralci morajo na vse štiri postavke odgovoriti z odgovorom 4, »pogosto« ali 5, »zelo pogosto«), zato so tudi deleži oseb z znaki zasvojenosti nizki.



Slika 31. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po spolu.

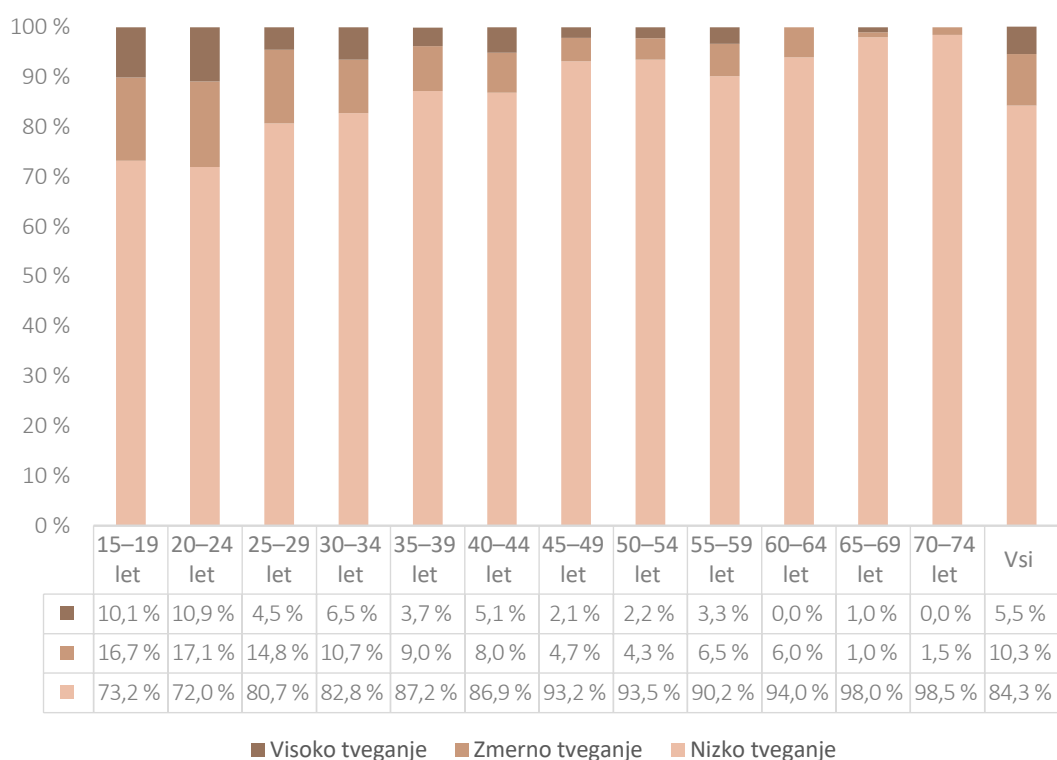
6.3.2 Primerjava po starosti

Tveganje za zasvojenost z videoigrami prikazujemo tudi po starostnih skupinah (Slika 32; $p < 0,001$). Delež oseb z visokim tveganjem je najvišji v najmlajših starostnih skupinah in se s starostjo znižuje. V skupini 15–19 let ta delež znaša 10,1 %, v starostni skupini 20–24 let pa 10,9 %. V teh dveh starostnih skupinah je prav tako najvišji delež oseb z zmernim tveganjem za zasvojenost z videoigrami (16,7 % in 17,1 %). Zmerno tveganje je v večjem deležu prisotno tudi v starostni skupini 25–29 let (14,8 %) in 30–34 let (10,7 %). Visoko tveganje za zasvojenost pade na 1,0 % ali manj pri osebah, starih 60 let ali več. Podobno pade tudi delež zmernega tveganja na 1,5 % ali manj pri najstarejši starostni skupini 70–74 let.

²⁸ Ocena in 95 % IZ: 0,4 % [0,2–0,8].

²⁹ Ocena in 95 % IZ: 0,5 % [0,2–1,5].

³⁰ Ocena in 95 % IZ: 0,3 % [0,1–0,8].



Slika 32. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.

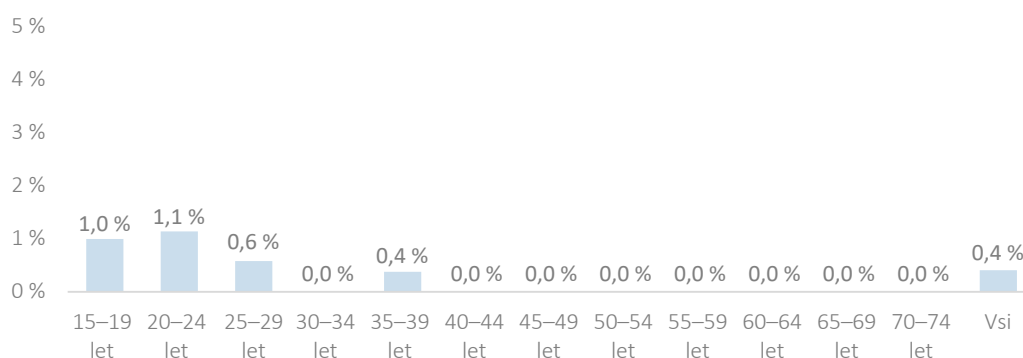
Podatki nadalje kažejo, da je delež zasvojenosti z igranjem videoiger rahlo višji med najmlajšimi starostnimi skupinami, čeprav se skupine med seboj statistično značilno ne razlikujejo ($p = 0,539$). V starostni skupini 15–19 let znaša 1 %³¹, v starostni skupini 20–24 let pa 1,1 %³². V starejših skupinah se delež zasvojenosti močno zmanjša, saj od 30. leta starosti naprej večinoma ni več zabeležene zasvojenosti, z izjemo starostne skupine 35–39 let (0,4 %³³). Povprečno znaša delež zasvojenosti v celotni populaciji 0,4 %³⁴, kar kaže, da je zasvojenost s to dejavnostjo redka in prisotna predvsem pri mlajših posameznikih.

³¹ Ocena in 95 % IZ: 1,0 % [0,4–2,3].

³² Ocena in 95 % IZ: 1,1 % [0,3–4,3].

³³ Ocena in 95 % IZ: 0,4 % [0,1–2,6].

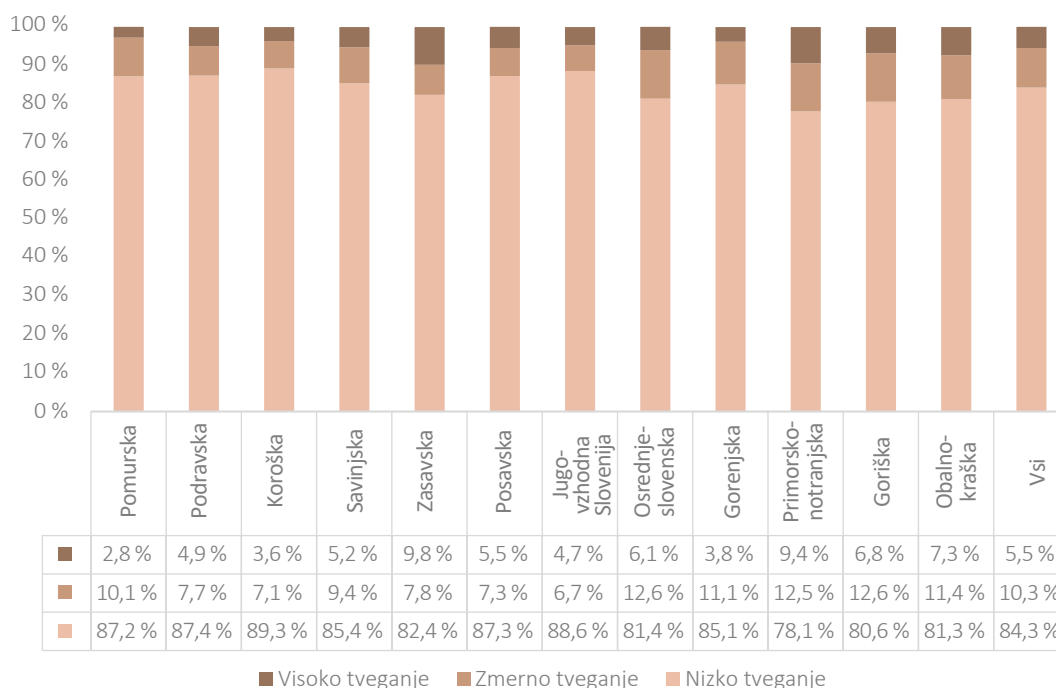
³⁴ Ocena in 95 % IZ: 0,4 % [0,2–0,8].



Slika 33. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po starostnih skupinah.

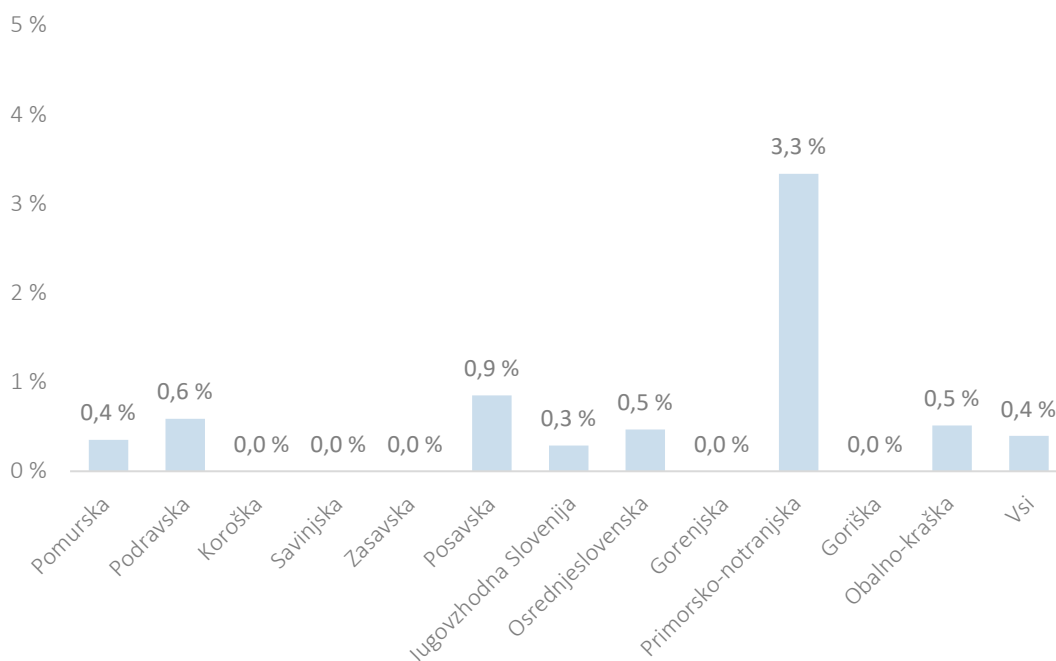
6.3.3 Primerjava po statističnih regijah

Slika 34 prikazuje deleže uporabnikov s tveganjem za zasvojenost z videoigrami za vsako statistično regijo. Najvišji odstotek uporabnikov z visokim tveganjem beležimo v Zasavski (9,8 %) in Primorsko-notranjski regiji (9,4 %), najnižjega pa v Pomurski regiji (2,8 %). Deleži zmerne tveganja za zasvojenost z videoigrami pa so najvišji v Goriški (12,6 %), Osrednjeslovenski (12,6 %) in Primorsko-notranjski regiji (12,5 %), najnižji pa v Jugovzhodni Sloveniji (6,7 %). Razlike med regijami niso statistično značilne ($p = 0,634$).



Slika 34. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z videoigrami med igralci videoiger; skupaj in po statističnih regijah.

Nadalje podatki o zasvojenosti z igranjem videoiger nakazujejo, da je zasvojenost v Sloveniji redek pojav. Najvišji delež zasvojenih beleži Primorsko-notranjska statistična regija (3,3 %³⁵), povišan delež je zaznan tudi v Posavski regiji (0,9 %³⁶), medtem ko v Zasavski in Goriški regiji zasvojenosti sploh niso zabeležili. Rezultati nakazujejo, da se v nekaterih regijah pojavlja več znakov zasvojenosti, vendar razlike niso statistično značilne ($p = 0,294$).



Slika 35. Delež oseb z znaki zasvojenosti med igralci videoiger; skupaj in po statističnih regijah.

³⁵ Ocena in 95 % IZ: 3,3 % [0,5–20,6].

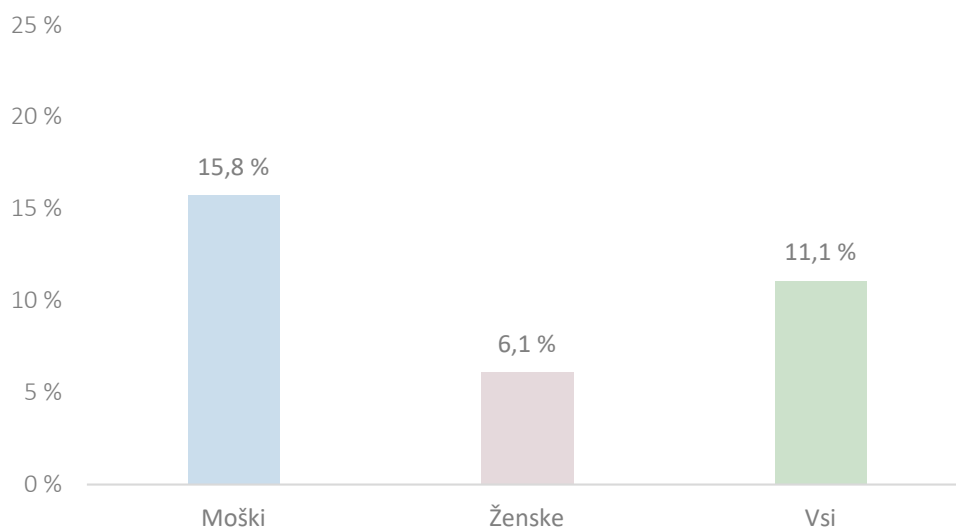
³⁶ Ocena in 95 % IZ: 0,9 % [0,1–5,9].

7 IGRANJE IGER NA SREČO

7.1 Splošna raba

7.1.1 Primerjava po spolu

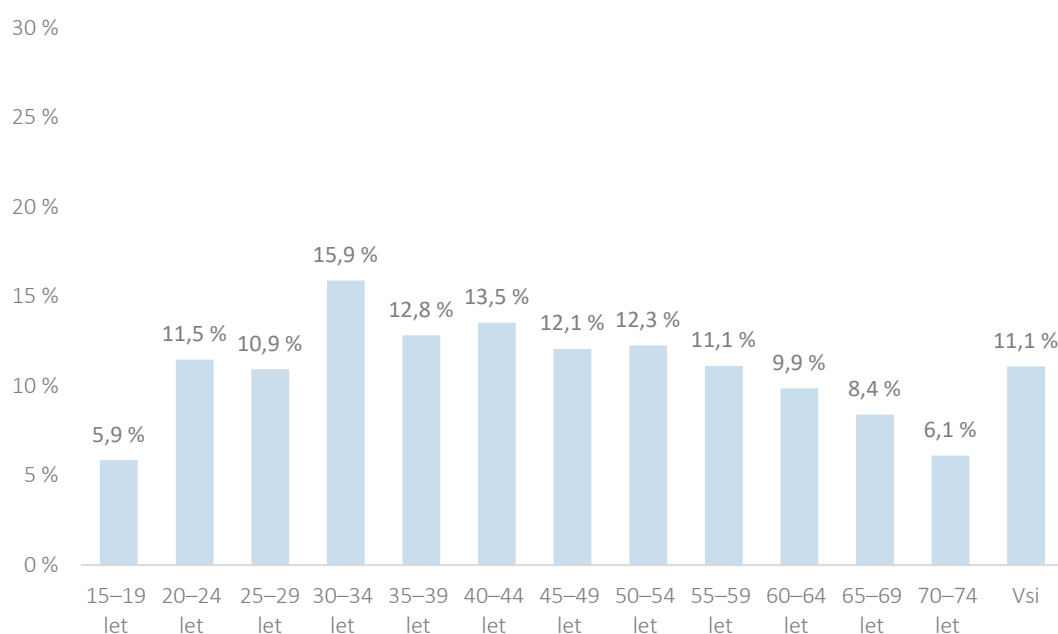
Podatki o igranju iger na srečo v zadnjih 12 mesecih glede na spol kažejo, da so moški bistveno bolj nagnjeni k tej dejavnosti kot ženske ($p < 0,001$). 15,8 % moških je v zadnjem letu igralo igre na srečo v primerjavi s 6,1 % žensk. Skupno gledano je 11,1 % anketiranih poročalo o igranju iger na srečo v tem obdobju.



Slika 36. Delež igralcev iger na srečo; skupaj in po spolu.

7.1.2 Primerjava po starosti

Na Sliki 37 so prikazani podatki o igranju iger na srečo glede na starostne skupine. Starostne skupine se med seboj statistično značilno razlikujejo ($p < 0,001$). Igranje je najpogostejše pri osebah med 30. in 34. (15,9 %) letom starosti, sledijo posamezniki med 40. in 44. letom starosti (13,5 %) ter mladi odrasli med 20. in 24. letom (11,5 %). V starostnih skupinah po 55. letu je delež igralcev vedno manjši in doseže najnižje vrednosti v starostni skupini od 70. do 74. leta (6,1 %).



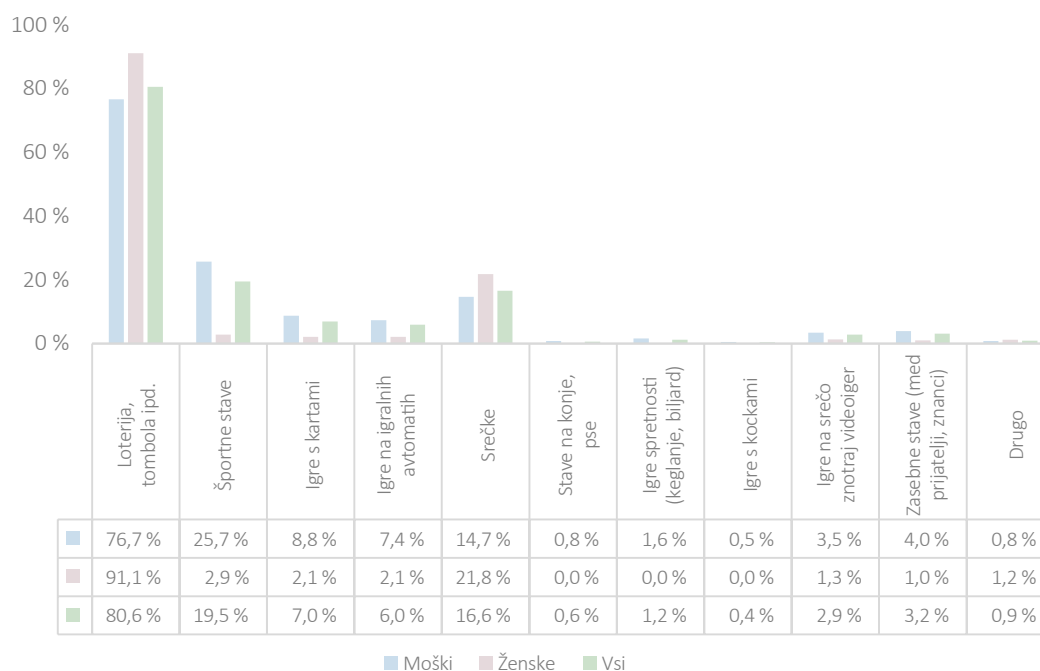
Slika 37. Delež igralcev iger na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.



7.2 Vrste iger na srečo

7.2.1 Primerjava po spolu

Podatki razkrivajo izrazite razlike med spoloma pri preferencah za različne vrste iger na srečo. Loterija, tombola in podobne igre so daleč najbolj priljubljene oblike iger na srečo (80,6 %), pri čemer je delež ženskih igralk (91,1 %) bistveno višji od deleža moških (76,7 %; $p < 0,001$). Tudi pri športnih stavah se kaže razlika med spoloma ($p < 0,001$), udeležuje se jih 25,7 % moških, medtem ko je ta odstotek pri ženskah bistveno nižji (2,9 %). Podobna slika se pokaže pri igrah s kartami, pri katerih moških sodelujejo pogosteje (8,8 %), in pri igranju na igralnih avtomatih (moški 7,4 % v primerjavi z 2,1 % pri ženskah za obe vrsti iger; $p = 0,001$). Ženske pogosteje posežejo po srečkah (21,8 %) kot moški (14,7 %; $p = 0,016$). Manj razširjene vrste iger, kot so stave na konje in pse, igre spretnosti (npr. kegljanje in biljard) ter igre s kockami, kažejo nižje stopnje vključenosti, vendar s prevladujočim deležem moških. Zasebne stave (stave med prijatelji in znanci) so prav tako bolj priljubljene pri moških (4,0 % v primerjavi z 1,0 % pri ženskah; $p = 0,020$). Na splošno se moški udeležujejo v širšem naboru iger na srečo, medtem ko ženske pogosteje sodelujejo pri tradicionalnih oblikah iger na srečo, kot so loterija, tombola ipd. ter srečke.



Slika 38. Igranje različnih vrst iger na srečo; skupaj in po spolu.

7.2.2 Primerjava po starosti

Podatki kažejo izrazite starostne razlike v vrstah iger na srečo. Loterija, tombola in podobne igre so na splošno najpogostejše, saj jih igra kar 80,6 % vseh anketirancev, kažejo pa se statistično značilne razlike med starostnimi skupinami ($p < 0,001$). Te igre so bolj priljubljene v starejših kot v mlajših starostnih skupinah, igra jih 24,5 %^M posameznikov v starostni skupini 15–19 let in 93,6 % posameznikov v starostni skupini 65–69 let. Športne stave, ki so druga najbolj priljubljena oblika iger na srečo (19,5 %), so najbolj razširjene v starostnih skupinah 15–19 let (57,3 %^M) in 20–24 let (48,7 %^M). V starejših skupinah je udeležba v njih manjša, saj jih igra le še 3 % (65–69 let) oziroma 6 % najstarejših (70–74 let). Razlike med starostnimi skupinami so statistično značilne ($p < 0,001$). Igre s kartami in igralni avtomati so prav tako pogostejši pri mlajših oziroma mladih odraslih, medtem ko so v starejših skupinah manj priljubljene ($p < 0,001$). Srečke, ki jih kupuje 16,6 % udeležencev, so bolj enakomerno razporejene po starostnih skupinah ($p = 0,189$), višje deleže pa najdemo med osebami od 15. do 34. leta starosti. Manj pogoste igre, kot so stave na konje, igre spretnosti in igre znotraj videoiger, privabljajo predvsem mlajše igralce. Zasebne stave in igre na srečo znotraj videoiger so najbolj priljubljene v starostni skupini 15–19 let (34,8 %^M zasebne stave, 27,5 %^M igre na srečo znotraj videoiger). V starejših skupinah je zanimanje za to vrsto iger občutno manjše.

Preglednica 5: Igranje različnih vrst iger na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.

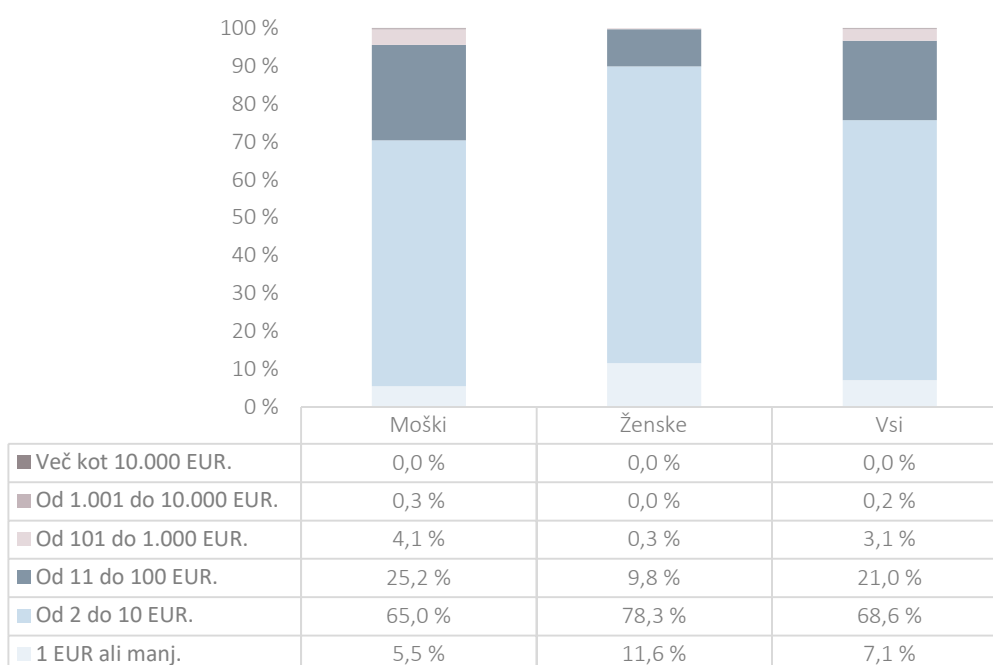
Vrsta iger na srečo	15–19 let	20–24 let	25–29 let	30–34 let	35–39 let	40–44 let	45–49 let	50–54 let	55–59 let	60–64 let	65–69 let	70–74 let	Vsi
Loterija, tombola ipd.	24,5 % ^M	36,9 % ^M	69,9 % ^M	86,4 %	80,7 %	83,0 %	86,2 %	90,1 %	91,8 %	86,3 %	93,6 %	90,1 %	80,6 %
Športne stave	57,3 % ^M	48,7 % ^M	38,7 % ^M	13,4 %	27,0 % ^M	20,0 %	14,1 %	13,4 %	6,6 %	14,2 %	3,0 %	6,0 %	19,5 %
Igre s kartami	29,4 % ^M	24,0 % ^M	20,3 % ^M	6,7 %	10,2 %	4,6 %	3,1 %	0,0 %	1,1 %	3,5 %	0,0 %	0,0 %	7,0 %
Igre na igralnih avtomatih	20,9 % ^M	15,9 % ^M	24,3 % ^M	6,9 %	3,3 %	3,7 %	4,5 %	1,7 %	1,0 %	1,3 %	1,1 %	1,3 %	6,0 %
Srečke	25,8 %	25,4 %	19,8 %	23,8 %	13,6 %	17,0 %	15,9 %	12,8 %	17,1 %	5,8 %	12,6 %	15,5 % ^M	16,6 %
Stave na konje, pse	0,0 %	3,9 %	1,7 %	0,0 %	0,0 %	1,0 %	0,8 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,6 %
Igre spretnosti (kegljanje, biljard)	8,8 %	4,7 %	5,7 % ^M	1,2 %	0,0 %	0,0 %	0,8 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,2 %
Igre s kockami	3,5 %	3,9 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,4 %
Igre na srečo znotraj videoiger	27,5 % ^M	14,4 % ^M	10,4 % ^M	0,0 %	0,0 %	1,0 %	2,4 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	2,9 %
Zasebne stave	34,8 % ^M	18,3 % ^M	1,9 %	3,1 %	1,0 %	1,0 %	0,0 %	1,1 %	0,0 %	0,7 %	0,0 %	0,0 %	3,2 %
Drugo	1,3 %	5,8 %	1,9 %	0,0 %	0,0 %	0,5 %	0,0 %	0,5 %	0,0 %	0,0 %	2,7 %	2,1 %	0,9 %

Opomba: Oznaka ^M pomeni manj zanesljive ocene vrednosti.

7.3 Največja porabljena vsota pri igranju iger na srečo v enem dnevu

7.3.1 Primerjava po spolu

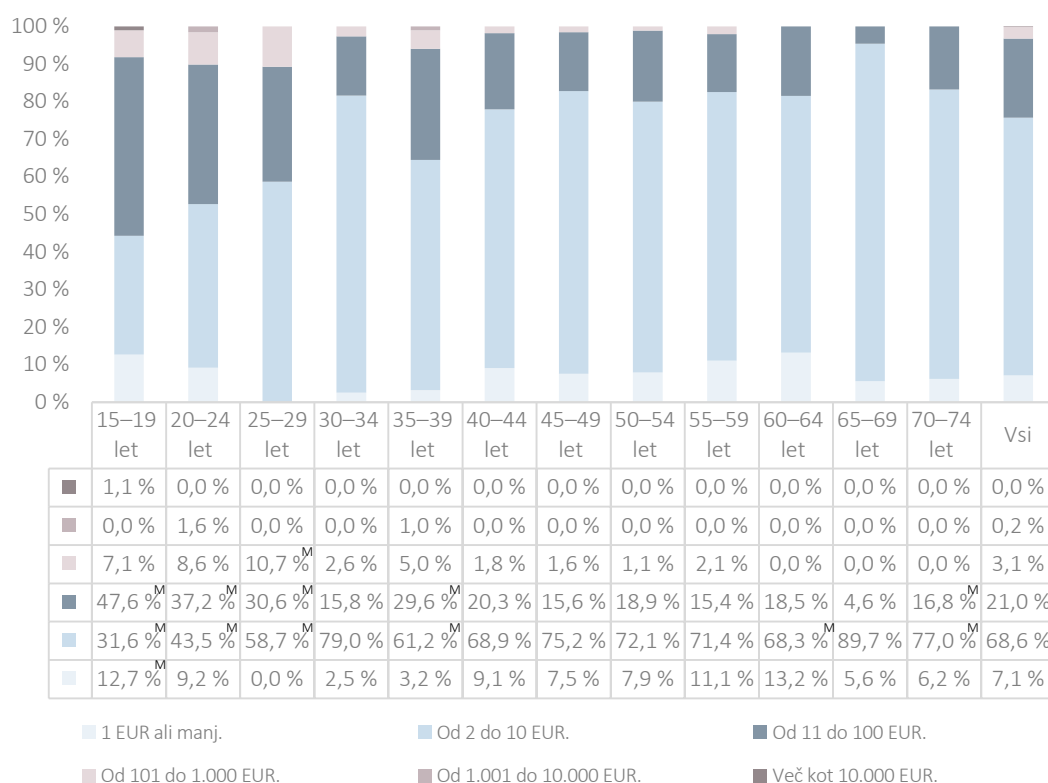
Na Sliki 39 so prikazane razlike med spoloma pri največjih dnevni zneskih, porabljenih za igre na srečo. Moški in ženske se v porabljenih zneskih statistično značilno razlikujejo ($p < 0,001$). Igralci večinoma porabljajo nizke dnevne zneske, pri 65,0 % moških in 78,3 % žensk najvišji dnevni zneski znašajo med 2 in 10 EUR. Pri moških se nakazuje večja verjetnost, da bodo za igranje iger na srečo porabili višje zneske, saj za 25,2 % moških najvišji dnevni zneski znašajo med 11 in 100 EUR, medtem ko je pri ženskah ta delež bistveno nižji (9,8 %). Zneske med 101 in 1.000 EUR za igranje iger na srečo porabi 4,1 % moških, med ženskami pa le 0,3 %. Poraba nad 1.000 EUR je izjemno redka – tako visok znesek je poročalo 0,3 % moških, medtem ko med ženskami tovrstnih primerov ni bilo. Porabe nad 10.000 EUR skoraj ni bilo, o njej je poročal le 1 moški (0,04 % moških, v grafu zaokroženo na 0,0 %).



Slika 39. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po spolu.

7.3.2 Primerjava po starosti

Večina posameznikov v vseh starostnih skupinah porabi od 2 do 10 EUR v enem dnevu (68,6 % vseh). Najvišji delež te porabe je pri osebah, starih 65–69 let (89,7 %). Mlajši igralci, stari od 15 do 19 let, pa v večji meri porabijo večje vsote, saj 47,6 %^M te skupine porabi med 11 in 100 EUR, kar je bistveno več kot pri starejših. Zneski nad 101 EUR so najpogostejši med osebami, starimi od 25 do 29 let (10,7 %^M) in med osebami, starimi od 20 do 24 let (8,6 %). Zneski nad 1.000 EUR so zelo redki, z izjemo pri 1,6 % posameznikov, starih 20–24 let. Tudi poraba nad 10.000 EUR je zelo redka, o njej je poročal le 1 udeleženec v najmlajši starostni skupini (1,1 % v skupini 15–19 let).



Slika 40. Največji dnevni znesek, porabljen za igre na srečo; skupaj in po starostnih skupinah.

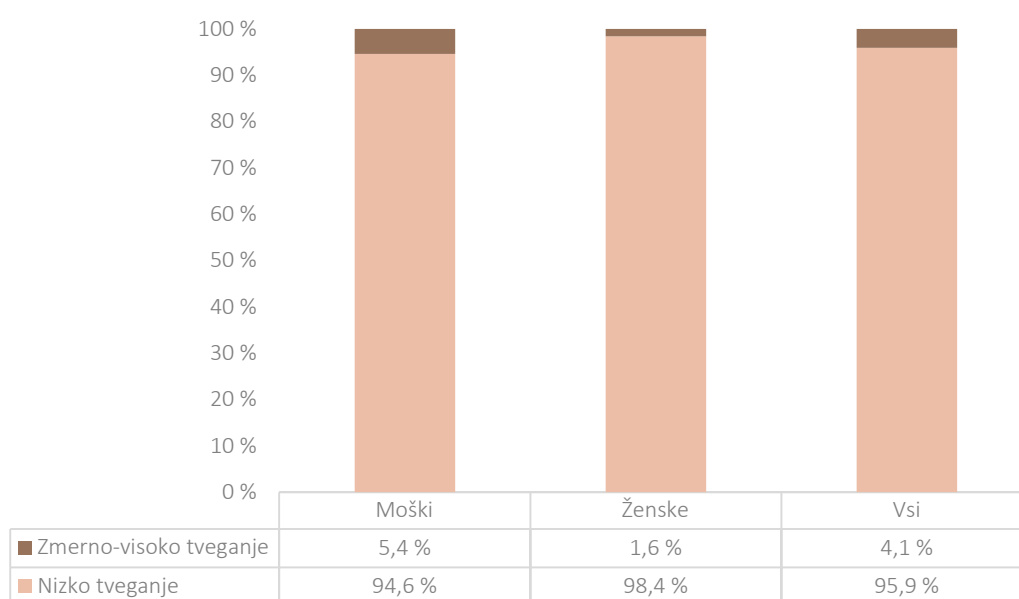
Opomba: Oznaka M pomeni manj zanesljive vrednosti.

7.4 Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z igrami na srečo

7.4.1 Primerjava po spolu

Tveganje za zasvojenost in znaki zasvojenosti z igrami na srečo so bili ocenjeni z Vprašalnikom zasvojenosti z igrami na srečo (GDT).

Glede na odgovore na Vprašalniku zasvojenosti z igrami na srečo (GDT) so bili uporabniki razvrščeni³⁷ v skupine z nizkim in zmernim-visokim tveganjem za razvoj zasvojenosti z igrami na srečo. Med 918 anketiranci, ki so poročali, da so igrali igre na srečo v zadnjem letu, jih je 4,1 % uvrščenih v skupino z zmernim-visokim tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo (Slika 41). Ta delež je bistveno višji pri moških (5,4 %) kot pri ženskah (1,6 %). Razlike med spoloma so statistično značilne ($p = 0,013$).



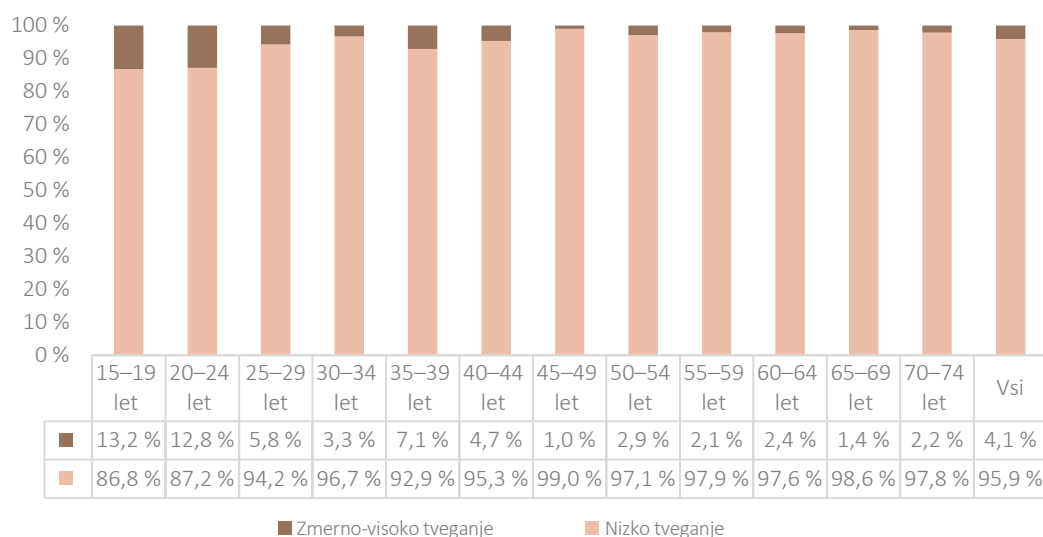
Slika 41. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in po spolu.

³⁷ Razvrščanje z metodo analize latentnih profilov (LPA) – več informacij v razdelku Opis vsebinskih sklopov vprašalnika.

Poleg tveganja za nastanek zasvojenosti smo preverjali tudi znake zasvojenosti z igrami na srečo, ki je opredeljena kot vzorec vztrajnega ali ponavljajočega igranja iger na srečo, ki se kaže v oslavljenem nadzoru nad igranjem, dajanju prioritete igram na srečo in nadaljevanju igranja kljub negativnim posledicam. Skladno s predhodnimi raziskavami je bil uporabljen strožji kriterij, in sicer so znake zasvojenosti z igrami na srečo kazali tisti udeleženci, ki so na vse štiri postavke odgovorili s 4 (»pogosto«) ali 5 (»zelo pogosto«). Zaradi strogih kriterijev, ki smo jih uporabili, je znake zasvojenosti kazal zelo majhen delež udeležencev v raziskavi (0,1 %³⁸). Znake zasvojenosti je kazalo 0,1 %³⁹ moških in 0,0 % žensk, razlika med spoloma ni bila statistično značilna ($p = 0,540$).

7.4.2 Primerjava po starosti

Tveganje za zasvojenost z igrami na srečo prikazujemo tudi po starostnih skupinah (Slika 42; $p = 0,008$). Delež oseb z zmernim-visokim tveganjem je najvišji v najmlajših starostnih skupinah. V starostni skupini 15–19 let ta delež znaša 13,2 %, v starostni skupini 20–24 let pa 12,8 %. Visok delež oseb z zmernim-visokim tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo je prisoten tudi v starostni skupini 25–29 let (5,8 %) in 35–39 let (7,1 %). V ostalih starostnih skupinah so deleži nižji, najnižji delež pa je prisoten v starostni skupini 45–49 let (1,0 %).



Slika 42. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in glede na starostne kategorije.

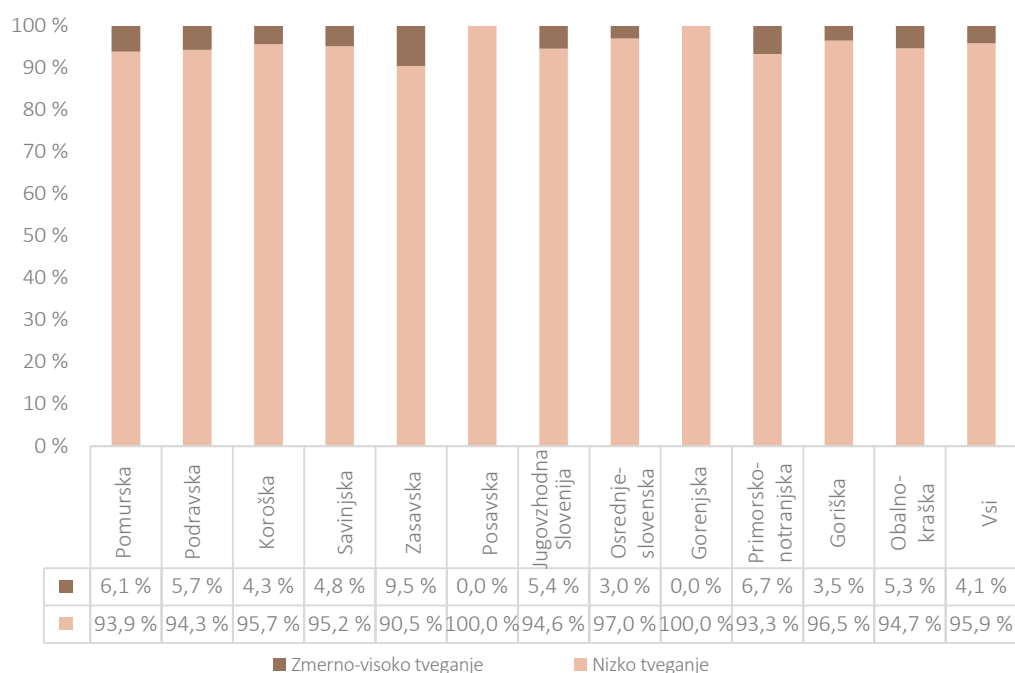
³⁸ Ocena in 95 % IZ: 0,1 % [0,0–0,8].

³⁹ Ocena in 95 % IZ: 0,1 % [0,0–1,0].

Razlike v rezultatu Vprašalnika zasvojenosti z igrami na srečo (GDT) glede na starost niso bile statistično značilne ($p = 0,754$), čeprav je znake zasvojenosti kazala ena oseba v starostni skupini 35–39 let (1,0 %⁴⁰), v drugih starostnih skupinah pa takšnih oseb ni bilo.

7.4.3 Primerjava po statističnih regijah

Slika 43 prikazuje deleže uporabnikov s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo za vsako statistično regijo. Najvišji odstotek uporabnikov z zmernim-visokim tveganjem beležimo v Zasavski regiji (9,5 %), najnižji pa v Osrednjeslovenski regiji (3,0 %); v Posavski in Gorenjski regiji niso poročali o problematiki. Razlike med regijami niso statistično značilne ($p = 0,664$).



Slika 43. Delež oseb s tveganjem za zasvojenost z igrami na srečo med igralci iger na srečo; skupaj in po statističnih regijah.

Razlike v rezultatu Vprašalnika zasvojenosti z igrami na srečo (GDT) glede na statistične regije niso bile statistično značilne ($p = 0,979$). Znake zasvojenosti je kazala le ena oseba v Podravske regiji (0,6 %⁴¹), v ostalih regijah igralcev z znaki zasvojenosti ni bilo.

⁴⁰ Ocena in 95 % IZ: 1,0 % [0,1–7,0].

⁴¹ Ocena in 95 % IZ: 0,6 % [0,1–4,2].

8 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.

Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. in Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–62. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>

Ferris, J. A. in Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Canadian Centre on Substance Abuse. <https://jogoremoto.pt/docs/extra/TECb6h.pdf>

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.

Kalton, G. in Vehovar, V. (2001). *Vzorčenje v anketah*. Fakulteta za družbene vede.

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>

Luo, T., Qin, L., Cheng, L., Wang, S., Zhu, Z., Xu, J., Chen, H., Liu, Q., Hu, M., Tong, J., Hao, W., Wei, B. in Liao, Y. (2021). Determination the cutoff point for the Bergen social media addiction (BSMAS): Diagnostic contribution of the six criteria of the components model of addiction for social media disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(2), 281–90. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00025>

Pontes, H. M. in Griffiths, M. D. (2016). The development and psychometric properties of the Internet Disorder Scale–Short Form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3, 303–18. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0102>

Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. in Montag, C. (2021). Measurement and conceptualization of Gaming Disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 508–28. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>

Pontes, H. M., Selak, Š., Žmavc, M. in Griffiths, M. D. (2025). Initial development and psychometric properties of the Gambling Disorder Test in a nationally representative sample of adults. *Psychological Assessment*, 37(5), 237–48. <https://doi.org/10.1037/pas0001374>

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>

Smukavec, A. (2020). *Natančnost statističnih ocen. Splošno metodološko pojasnilo*. Statistični urad Republike Slovenije. <https://www.stat.si/dokument/8884/NatančnostStatisticnihOcenMPsplosna.pdf>

World Health Organization. (2018). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision)*.

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>

