

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
Wydział Nauk Społecznych, Instytut Psychologii
Al. Racławickie 14, 20-950 Lublin
tel. +48 81-445-34-41

RAPORT KOŃCOWY Z REALIZACJI PROJEKTU BADAWCZEGO

**„e-Games: gry hazardowe i P2W, dane epidemiologiczne, analiza
ryzyka uzależnienia, profile graczy. Badania wielonarodowe”**

Wrzesień 2018 – grudzień 2019

Projekt współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych pozostającego w dyspozycji Ministra Zdrowia, w ramach umowy zawartej między Ministrem Zdrowia reprezentowanym przez Dyrektora Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii, a Katolickim Uniwersytetem Lubelskim Jana Pawła II.

Lublin 2019

Opracowanie:

Dr Bernadeta Lelonek-Kuleta

Dr hab. Iwona Niewiadomska, prof. KUL

Dr Rafał Bartczuk

Dr Michał Wiechetek

Dr Weronika Augustynowicz

Dr Joanna Chwaszcz

Spis treści

I Wprowadzenie	4
II Założenia I etapu realizacji projektu i ich realizacja.	6
III Założenia II etapu realizacji projektu i ich realizacja.	8
IV Badanie epidemiologiczne dotyczące zaangażowania dorosłych Polaków w gry hazardowe w Internecie oraz gry internetowe typu Pay to Win (P2W).	11
1) Narzędzie badawcze.	11
2) Realizacja badania.	18
3) Wyniki badań.	20
1. Opis grupy.	20
2. Ryzyko hazardu patologicznego w Internecie w populacji dorosłych Polaków.	28
3. Różnice między dwoma falami badania dotyczącego e-hazardu oraz gier P2W.	35
4. Charakterystyka zjawiska e-hazardu w Polsce i czynniki je modyfikujące.	40
5. Zjawisko uprawiania gier Pay to Win (P2W) wśród dorosłych Polaków.	47
V Badania internetowych graczy hazardowych oraz graczy internetowych gier typu Pay to Win.	53
1) Narzędzie badawcze.	53
2) Realizacja badań.	54
3) Wyniki badań.	55
1. Opis grupy badanej.	55
2. Uprawianie gier hazardowych w Internecie – charakterystyka zjawiska w Polsce.	58
3. Szkody wynikające z uprawiania hazardu w Internecie – zagrożenie uzależnieniem od hazardu on-line.	67
4. Motywy uprawiania hazardu w Internecie.	72
5. Model wyjaśniający uzależnienie od hazardu internetowego.	76
6. Uprawianie gier typu Pay to Win w Internecie – charakterystyka zjawiska w Polsce.	77
6. Korzystanie graczy internetowych z tzw. lootboxów oferowanych w grach internetowych.	86
7. Uprawianie gier typu Pay to Win wśród internetowych graczy hazardowych.	91
8. Zmienne psychologiczne wyjaśniające nasilenie problemów związanych z używaniem gier typu Pay to Win.	95
VI Podsumowanie i rekomendacje.	99

I Aneks.	112
VII Załączniki.	143

I Wprowadzenie

Celem trwającego od września 2018 do grudnia 2019 roku projektu „e-Games: gry hazardowe i P2W, dane epidemiologiczne, analiza ryzyka uzależnienia, profile graczy. Badania wielonarodowe”, było przeprowadzenie wielonarodowych badań eksploracyjnych wśród użytkowników Internetu korzystających z gier internetowych. Badanie adresowane było do dwóch podgrup użytkowników Internetu: graczy hazardowych (1000 osób) i graczy grających w darmowe gry (free to play) typu P2W (pay to win), mających płatne dodatki, w których można dopłacić za różnego rodzaju wirtualne produkty, realnymi bądź wirtualnymi pieniędzmi (1000 osób). Dodatkowo, w pierwszym etapie realizacji projektu przeprowadzone zostało badanie epidemiologiczne w grupie losowo wybranych dorosłych Polaków (2000 osób), w celu oszacowania nasilenia zaangażowania dorosłych Polaków w hazardowe gry internetowe oraz gry typu P2W, a także ryzyka uzależnienia od tej aktywności w populacji dorosłych Polaków.

Cele realizowanego zadania mieszczą się w trzech obszarach:

1. Uzyskanie danych epidemiologicznych w zakresie rozpowszechnienia hazardu Internetowego oraz gier typu Pay to Win (P2W) w populacji dorosłych Polaków, a w szczególności poznanie:

- Wielkości nasilenia grania hazardowego (w tym problemowego) w Internecie oraz grania w gry typu P2W,
- Poznanie związków pomiędzy graniem hazardowym a graniem w gry P2W,
- Poznanie charakterystyki graczy Internetowych,
- Poznanie motywów grania hazardowego w Internecie oraz grania w gry P2W,
- Poznanie czynników ryzyka uzależnienia od hazardu Internetowego i grania online.

2. Eksploracja obszaru grania hazardowego w Internecie oraz grania free to play, a w szczególności uzyskanie odpowiedzi na pytania:

- Czy Internetowi gracze hazardowi oraz gracze gier P2W to grupa homogeniczna czy heterogeniczna?
- Jaki procent graczy Internetowych jest zagrożony uzależnieniem od grania?

- c) Czy istnieją typy graczy wyznaczone przez konkretną grę P2W lub konkretny rodzaj uprawianego hazardu Internetowego?
- d) Czy występują różnice pomiędzy graczami używającymi prawdziwych i wirtualnych pieniędzy.
- e) Jakie psychospołeczne czynniki warunkują angażowanie się w oba typy gier internetowych – e-hazard i gry typu P2W.

3. Analiza uzyskanych wyników w próbie międzynarodowej w zakresie uniwersalności czy specyfiki graczy ze względu na rodzaj aktywności internetowej, cechy demograficzne, warunki społeczno-kulturowe:

- a) Czy występują różnice pomiędzy graczami hazardowymi oraz gier P2W w Internecie w różnych krajach, czy warunki kulturowe i socjoekonomiczne wpływają na zróżnicowanie graczy?

4. Dodatkowo planuje się poznanie technik marketingowych i ich wpływu na graczy Internetowych gier P2W, jako środowiskowych czynników ryzyka rozwoju uzależnienia od grania oraz przejścia z gier tego typu do grania hazardowego.

Uzyskane dane mogą zostać wykorzystane do rekomendacji do systemów regulacji prawnych w zakresie przeciwdziałaniu uzależnieniom od gier w Internecie. Zastosowanie metodologii wykorzystanej w badaniach zrealizowanych w innych krajach europejskich oraz w Kanadzie, zaadaptowanej do warunków Polskich, pozwala na uzyskanie wyników, które można porównywać z wynikami badań zrealizowanych w innych krajach oraz na utworzenie jednej dużej próby badawczej do przeprowadzania analiz międzynarodowych.

II Założenia I etapu realizacji projektu i ich realizacja.

W pierwszym okresie sprawozdawczym zostały zaplanowane następujące działania:

1M. Kwerenda literatury - działanie miało na celu zebranie najnowszej światowej literatury z zakresu e-uzależnień (hazard i gry P2W). W sumie zebrano ponad sto plików - artykułów i innych opracowań tematycznych (artykuły dotyczące e-hazardu znajdują się w *załączniku 1*, artykuły dotyczące gier P2W znajdują się w *załączniku 3*). Był to ważny etap ze względu na planowanie badań wstępnych, zasadniczych, jak i dla interpretacji uzyskanych wyników i dyskusji. Poszukiwania skierowane zostały zwłaszcza na charakterystykę zaangażowania w gry w sieci - zwłaszcza gry hazardowe oraz gry typu Pay to Win. Analiza miała pomóc w znalezieniu ścieżek dotarcia do graczy gier hazardowych oraz P2W w sieci, a także stanowić tło do analizy mechanizmów zaangażowania w te gry oraz analizy technik i mechanizmów stosowanych przez producentów i dystrybutorów gier, mogących nasilać ryzyko uzależnienia od tego rodzaju gier. Analiza miała pogłębić wiedzę o grach P2W i innych z tzw. ukrytym hazardem. Analiza dotycząca e-hazardu znajduje się w *załączniku 2*, analiza dotycząca e-hazardu znajduje się w *załączniku 4*.

2M. Analiza portali oferujących e-hazard i gry P2W - analiza polegała na przeszukaniu zasobów internetowych pod kątem portali oferujących gry hazardowe oraz gry P2W, dostępne dla polskiego odbiorcy. Drugim celem analizy było dokonanie przeglądu i kategoryzacji gier on-line pod kątem wyłonienia specyfiki gier P2W. Przywołane zostały mechanizmy finansowego angażowania graczy w gry niehazardowych. Wreszcie analiza miała na celu poszukiwanie ścieżek dotarcia do graczy w gry hazardowych i gier P2W - którzy będą badani w badaniach zasadniczych. Dalsza pogłębiona analiza miała pogłębić wiedzę o grach P2W i innych z tzw. ukrytym hazardem. Materiały do przeglądu stron oferujących gry w Internecie znajdują się w *załączniku 5*, natomiast sprawozdanie z przeglądu stron znajduje się w *załączniku 6*. Materiały do przeglądu stron oferujących hazard w Internecie znajdują się w *załączniku 7*, natomiast sprawozdanie z przeglądu stron znajduje się w *załączniku 8*.

3M. Prace eksperckie nad przygotowaniem metodologii badań i pogłębieniem wiedzy w zakresie e-Games - prace pięciu ekspertów polegały na dyskusji naukowej, w tym dyskusji międzynarodowej (za pomocą mediów elektronicznych) w obszarze metodologii badań, dostosowania narzędzi badawczych, adaptacji do warunków w Polsce, wzbogaceniu kompletu kwestionariuszy o pytania dotyczące specyfiki grania w gry P2W na podstawie literatury, przeglądu stron dystrybutorów gier oraz forów dla graczy, wiedzy i doświadczeń eksperckich. W ramach prac eksperckich odbyło się także jedno spotkanie w Polsce z koordynatorem badań międzynarodowych - panem Jeanem-Michelem Costes (19.11.2018).

4M. Przeprowadzenie badań omnibusowych - badanie omnibus poświęcone było rozpowszechnianiu i praktykom hazardu online oraz gier P2W w Polsce. Badanie przeprowadzone zostało przez firmę zewnętrzną GfK Polonia, specjalizującą się w realizacji badań na reprezentatywnych dla danych społeczności grupach. Zbadana została reprezentatywna grupa 2000 dorosłych Polaków, dzięki czemu poznano poziom zaangażowania Polaków w gry hazardowe w Internecie oraz gry typu P2W.

5M. Analiza wyników omnibusa i rekomendacje do badań zasadniczych – opracowanie dodatkowych pytań do kwestionariuszy międzynarodowych - na podstawie wyników badania omnibusowego podjęto analizę struktury grupy polskich graczy gier hazardowych w internecie oraz P2W. Analiza wyników badania zwróciła uwagę na aspekty, które powinny być uwzględnione w badaniu zasadniczym, a także wytyczyła dalsze ścieżki w badaniu poprzez uzupełnienie narzędzia badawczego o dodatkowe kwestionariusze psychologiczne, które są niezbędne dla poznania mechanizmów psychologicznych angażowania się w gry hazardowe oraz typu P2W w sieci.

Badanie omnibusowe pozwoliło na:

- Oszacowanie częstości występowania wśród ogólnej populacji zaangażowania w gry hazardowe online i gier P2W (i płatnych).
- Poznanie reprezentatywnego obrazu struktury wiekowej i płci graczy online (i płatników), którzy mogliby być porównani z próbką badania właściwego e-GAMES, co wskaże na jej ewentualną deformację, a tym samym pozwoli na lepszą interpretację wyników charakterystycznych dla populacji tej próbki.

III Założenia II etapu realizacji projektu i ich realizacja.

W drugim okresie sprawozdawczym zostały zaplanowane następujące działania:

6M. Opracowanie wersji elektronicznej kwestionariuszy wraz z założeniem zbioru danych - działanie polegało na opracowaniu elektronicznej (interaktywnej) wersji kwestionariuszy badawczych, założeniu zbioru danych i opracowaniu procedur kodujących wyniki elektroniczne. Kwestionariusz elektroniczny stanowi najbardziej trafne narzędzie do badania e-uzależnień, ponieważ gracze wypełniają go w „swoim środowisku”. Można do nich łatwiej dotrzeć, za pomocą FB czy forów dla graczy. Kwestionariusz zawierał funkcje automatycznego wyświetlania pytań z pomijaniem grup pytań – jeśli nie dotyczyły danego gracza, co stanowiło o jego plastyczności, nie powodowało zniecierpliwienia gracza, było przystępniejsze w zastosowaniu, co w założeniu miało przełożyć się na większe prawdopodobieństwo wypełnienia go.

7M. Przeprowadzenie badań zasadniczych online i ich koordynacja – na pierwszym etapie działanie polegało na umieszczeniu instrukcji i linków do narzędzia badawczego w przestrzeni Internetowej dostępnej dla graczy (fora internetowe, portale społecznościowe, itp.), monitorowaniu badań i zapisujących się wyników, udzielaniu odpowiedzi osobom zadającym pytania, reagowaniu w razie usterki kwestionariusza czy innej nieprzewidzianej sytuacji. Aktywne poszukiwanie graczy hazardowych i graczy w sieci jak i w realnym świecie w celu zmotywowania ich do wzięcia udziału w badaniach okazało się jednak działaniem niewystarczającym. Badania online miały objąć 2000 graczy internetowych, w tym graczy gier typu P2W. W trakcie przygotowywania wniosku nie była znana skala zaangażowania Polaków w gry typu P2W. Badanie omnibusowe, które zrealizowane zostało w ramach projektu w okresie XI-XII 2018 wykazało, że 1,7% dorosłych Polaków przyznaje się do uprawiania takich gier. Takie wyniki wskazały na relatywnie niski poziom penetracji w populacji ogólnej Polaków, a zatem ograniczony dostęp do takich osób. Fakt ten przełożył się w trakcie naszych badań na bardzo niski stopień wypełniania ankiet online, pomimo wykorzystywania szeregu ścieżek dostępu do potencjalnych respondentów. Respondenci nie

byli oprócz tego wynagradzani, co obniżało motywację do wypełnienia stosunkowo obszernej ankiety. W związku z tym, w trakcie realizacji zadania podjęto decyzję o skorzystaniu ze wsparcia profesjonalnej firmy badawczej dysponującej panelem badawczym, dzięki czemu udało się zebrać ostateczną grupę badaną.

8M. Obliczenia statystyczne wyników - obliczenia wyników na próbie graczy hazardowych (1000) i gier P2W (1000) prowadzone zostały w oparciu o ustaloną w zespole międzynarodowym metodologię w ten sposób, aby wyniki w kilku krajach mogły być ze sobą porównywane. Dokonane zostały obliczenia podstawowe umożliwiające charakterystykę grupy oraz podgrup graczy hazardowych i gier oraz porównawcze pomiędzy tymi grupami i inne wynikające z potrzeby analizy materiału. Ze względu na przesunięcia czasowe niektórych zespołów badawczych z innych krajów do końca roku 2019 nie został opracowana baza danych międzynarodowych, co uniemożliwiło dokonanie obliczeń porównawczych na dużej puli danych (było to zadanie pierwotnie zaplanowane w projekcie). Tworzenie bazy danych zaplanowane zostało na przełom roku 2019/2020, a jej zakończenie na kwiecień/maj 2020.

9M. Prace ekspertów w zakresie interpretacji uzyskanych danych, opracowanie raportu - raport statystyczny został poddany interpretacji merytorycznej. Wyniki zostały szczegółowo opisane i zinterpretowane – materiał ten znajduje się w V punkcie niniejszego opracowania.

10M. Tłumaczenie raportu - najważniejsze wyniki dotyczące polskiej grupy badanych graczy zostały przetłumaczone na język angielski, aby mogły być przedmiotem dyskusji i pracy podczas kolejnych spotkań międzynarodowych zespołów (**załącznik 10**).

11M. Prace eksperckie na dużej próbie badawczej – w projekcie zaplanowano, że ostatnim etapem realizacji będzie scalenie wyników badań uzyskanych w różnych krajach oraz praca w zespole ekspertów na tzw. dużej międzynarodowej próbie graczy. Założono, że poszukiwania ekspertów będą się na tym etapie koncentrować na udzieleniu odpowiedzi na pytania o uniwersalność e-gracza, różnice kulturowe w profilach e-graczy, różnice kulturowe pomiędzy graczami hazardowymi, a graczami gier P2W, poszukiwaniu uniwersalnych czynników ryzyka oraz czynników specyficznych, itd. Praca na dużej próbie była założona od początku przez koordynatora zagranicznego projektu na poziomie międzynarodowym. Ze względu jednak na przesunięcia harmonogramów realizacji badań przez inne kraje (m.in. Kanada) oraz plan opracowania wspólnej internetowej bazy danych dopiero na przełomie

pierwszego i drugiego kwartału roku 2020, na obecnym etapie nie jest możliwe przeprowadzenie analizy wyników na danych międzynarodowych, w związku z czym ten punkt nie został zrealizowany ani sfinansowany.

12M. Wizyta studyjna we Francji 07-08.10.2019, w celu pracy zespołowej dotyczącej planowanych analiz na dużej próbie zrealizowana została wizyta studyjna w Paryżu, która odbyła się w dniach 07-08.10.2019 roku. Wzięły w niej udział dwie osoby z zespołu badawczego – koordynator merytoryczny i statystyk. Program spotkania został przygotowany przez koordynatora z Francji – Jean-Michel Costes oraz zaakceptowany przez uczestników (*załącznik 11*). W spotkaniu, oprócz reprezentacji polskiej, wzięli udział przedstawiciele Kanady, Włoch, Szwajcarii, Niemiec oraz gospodarze z Francji. Na spotkaniu omówiono postęp realizacji projektów w poszczególnych krajach, ustalono harmonogram działań na kolejne miesiące, odpowiedzialność poszczególnych krajów za określone działania oraz ustalono, że koordynację projektu przejmie Sylvia Kairouz z Kanady.

13M. Przygotowanie międzynarodowego artykułu – opracowany został artykuł z badań dotyczących epidemiologii w zakresie zaangażowania dorosłych Polaków w gry hazardowe online oraz jego mechanizmów. Ze względu na to, że w Polsce nie przeprowadzono dotychczas takiego szacowania zespół uznał, że dla dalszego rozwoju i ukierunkowania badań z tego obszaru najważniejsze jest w pierwszej kolejności zaprezentowanie sytuacji w Polsce, co badacze z innych krajach mogą wykorzystać jako punkt odniesienia dla swoich badań. Artykuł *The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland* (B. Lelonek-Kuleta, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, J. Chwaszcz, I. Niewiadomska) został opublikowany w czasopiśmie naukowym znajdującym się na liście JCR *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020, impact factor: 2.468 (2018), 70 punktów MNiSW (*załącznik 12*).

14M. Tłumaczenie artykułu (22 strony) - artykuł publikowany na liście JCR w obiegu międzynarodowym wymagał tłumaczenia na język angielski, co zostało zrealizowane przez profesjonalną firmę tłumaczeniową, a także native speakera.

15M. Opublikowanie artykułu w czasopiśmie z listy JCR (opisane w punkcie 13M).

16M. Przygotowanie raportu końcowego z realizacji zadania.

IV Badanie epidemiologiczne dotyczące zaangażowania dorosłych Polaków w gry hazardowe w Internecie oraz gry internetowe typu Pay to Win (P2W).

1) Narzędzie badawcze.

I wersja narzędzia do badań epidemiologicznych

Biorąc pod uwagę początkowe szacowania kosztów badania na grupie reprezentatywnej dorosłych Polaków, pierwsza wersja kwestionariusza badawczego miała następującą postać:

Blok I – E-hazard

Zadam Panu/-i kilka pytań na temat Pana/-i nawyków związanych z grami hazardowymi w Internecie. Gry hazardowe to gry, które wymagają zakładu pieniężnego. Zależnie od wyniku gry pieniądze można wygrać lub stracić. Element przypadku jest zawsze obecny w grze hazardowej, ale odgrywa większą lub mniejszą rolę.

[Pytanie włączające do GRUPY HAZARDZIŚCI – Działania Hazardowe Online]

1. Z poniższej listy, prosimy wybrać wszystkie te gry hazardowe dostępne w Internecie (online), w których dokonał/-a Pan/-i zakładu pieniężnego, choćby raz w ciągu ostatnich 12 miesięcy
[Wybór wielokrotny, z wyjątkiem kodu 9 - wybór jednokrotny]
 1. Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)
 2. Zdrapki online
 3. Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie
 4. Gry w karty na pieniądze online
 5. Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)
 6. W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra Pensja, Lotto, Kaskada, Keno) przez Internet
 7. Inne gry liczbowe online (np. bingo)
 8. Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie
 9. Zakłady sportowe (w tym “fantasy sports”) online
 10. Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online
 11. Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje binarne) przez Internet
 12. Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów pieniężnych online *[Przejdź do pytania]*
2. Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał/-a Pan/-i w gry hazardowe online?
[Wybór jednokrotny]
 1. Codziennie
 2. Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie
 3. Raz w tygodniu
 4. Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień
 5. Raz w miesiącu
 6. Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu

3. Jaką kwotę pieniędzy przeciętnie wydawał/-a Pan/-i podczas jednej sesji grania hazardowego online w ciągu ostatnich 12 miesięcy?

[Wybór jednokrotny]

1. 5 zł
2. 6-20 zł
3. 21-50 zł
4. 51-100 zł
5. 101-200 zł
6. 201-500 zł
7. 501-1000 zł
8. Więcej niż 1000 zł

4. Ile pieniędzy dokładnie wydał/-a Pan/-i na gry hazardowe w Internecie w ciągu ostatnich 4 tygodni?

[Format otwarty]

5. Ile czasu poświęca Pan/-i zazwyczaj na jedną sesję gry na loterii online lub w zdraпки online?

[Wybór jednokrotny]

1. Mniej niż 15 minut
2. Od 15 do 30 minut
3. Od 31 minut do 1 godziny
4. Ponad 1 godzinę do 2 godzin
5. Ponad 2 godziny do 3 godzin
6. Więcej niż 3 godziny

6. PGSI

Biorąc pod uwagę ostatnie 12 miesięcy zachowań hazardowych...

	Nigdy	Czasami	Przeważnie	Prawie zawsze
1. Czy dokonywał/-a Pan/-i zakładów na kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?				
2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę dokonywania zakładów na większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?				
3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?				
4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?				
5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?				
6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?				
7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana za dokonywanie zakładów lub czy				

usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma
Pan/-i problem z hazardem, bez
względu na to jak bardzo uzasadniony
był taki komentarz Pana/-i zdaniem?

8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i
gospodarstwo domowe problemy
finansowe spowodowane graniem?

9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie
winy z powodu grania albo z powodu
tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?

7. BBGS

1. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy czułeś się bezsilny, poirytowany lub niespokojny, gdy próbowałeś rzucić lub ograniczyć hazard w sieci?
 1. tak
 2. nie
2. Czy w trakcie ostatnich 12 miesięcy próbowałeś ukrywać przed rodziną lub przyjaciółmi fakt, że grasz w gry hazardowe w sieci?
 1. Tak
 2. Nie
3. Czy w trakcie ostatnich 12 miesięcy miałeś problemy finansowe z powodu hazardu w takiej skali, że musiałeś prosić o pomoc finansową rodzinę, przyjaciół lub opiekę społeczną?
 1. Tak
 2. Nie

8. Czy grając w gry hazardowe w Internecie robiłeś to przede wszystkim, aby :

Skala odpowiedzi 5-stopniowa (w ogóle, słabo, ...)

- a. Poczuć ekscytację i inne przyjemne emocje
- b. Zrelaksować (Odprężyć) się
- c. Spędzić czas z innymi (??)
- d. Zapomnieć o stresie i problemach dnia codziennego
- e. Wygrać pieniądze

Blok II - gry P2W

9. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś – choćby raz – w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje, które pozwalają na osiągnięcie wyższego poziomu w grze lub przewagi nad innymi graczami?

1. Tak
2. Nie

10. Spośród poniższej listy rodzajów gier wskaż te, w które grałeś na przestrzeni minionych 12 miesięcy:

1. gry na portalach społecznościowych, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
2. gry na konsoli, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
3. gry na komputer osobisty, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
4. gry pobierane na smartfon, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną

11. Wymień inne rodzaje gier, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną, które uprawiałeś na przestrzeni minionych 12 miesięcy

[Format otwarty]
[Pytania 9. 10. 11. - łącznie włączają do grupy P2W]

Uwaga, poniższe pytania dotyczyć będą wyłącznie tych darmowych gier internetowych, w których dokonał/-a Pan/-i płatności nie celem zarobienia pieniędzy ani rozpoczęcia gry, ale by zwiększyć szanse na wygraną lub by ułatwić sobie postęp w grze, lub by tenże postęp przyspieszyć, w porównaniu z graczami, którzy płatności nie dokonali.

Poniżej, nazywać będziemy je "te gry"

12. Jaki element zawierają gry, w które grałeś (wskaż wszystkie odpowiedzi, które Ciebie dotyczą, bez względu na to, czy wykorzystywałeś te możliwości)

[Wybór jednokrotny]

1. możliwość kupowania konkretnej rzeczy za pieniądze, która zapewni przewagę w grze
2. możliwość próby wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze

13. Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał/-a Pan/-i w te gry ?

[Wybór jednokrotny]

1. Codziennie
2. Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie
3. Raz w tygodniu
4. Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień
5. Raz w miesiącu
6. Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu

14. Ile czasu poświęca Pan/-i zazwyczaj na jedną sesję tej gry?

[Wybór jednokrotny]

1. Mniej niż 15 minut
2. Od 15 do 30 minut
3. Od 31 minut do 1 godziny
4. Ponad 1 godzinę do 2 godzin
5. Ponad 2 godziny do 3 godzin
6. Więcej niż 3 godziny

15. Czy grając w gry „pay to win” w Internecie robiłeś to przede wszystkim, aby :

Skala odpowiedzi 5-stopniowa (w ogóle, słabo, ...)

1. Poczuć ekscytację i inne przyjemne emocje
2. Zrelaksować (Odprężyć) się
3. Spędzić czas z innymi (??)
4. Zapomnieć o stresie i problemach dnia codziennego
5. Wygrać pieniądze

16. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy dokonał/-a Pan/-i płatności grając w te darmowe gry?

[Wybór jednokrotny]

[Pytanie włączające do grupy ZAPŁACILI za P2W]

1. Tak
2. Nie

17. Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy, dokonał/-a Pan/-i płatności, aby?

[Wybór jednokrotny]

1. Znacząco zwiększyć szanse na wygraną
2. Osiągnąć zwycięstwo w grze
3. Kontynuować rozgrywkę
4. Cieszyć się przyjemnością dostarczaną przez grę
5. Cieszyć się walorami estetycznymi gry
6. Wesprzeć społeczność skupioną wokół gry

18. Jaka kwotę pieniędzy przeciętnie wydawał/-a Pan/-i podczas jednej sesji na te gry w ciągu ostatnich 12 miesięcy?

[Wybór jednokrotny]

1. 5 zł
2. 6-20 zł
3. 21-50 zł
4. 51-100 zł
5. 101-200 zł
6. 201-500 zł
7. 501-1000 zł
8. Więcej niż 1000 zł

19. Ile pieniędzy dokładnie wydał/-a Pan/-i na te gry w ciągu ostatnich 4 tygodni?

[Format otwarty]

Szczegółowa wycena kosztów badania omnibusowego na etapie procedury wyłaniania firmy badawczej wykazała jednak, że koszty badania z takim zestawem pytań znacznie przekraczają budżet projektu, w związku z czym pula pytań została zredukowana do następującej:

B01 [S]

Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś – choćby raz – w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje, które pozwalają na osiągnięcie wyższego poziomu w grze lub przewagi nad innymi graczami (w kolejnych pytaniach będziemy nazywać je „te gry”)?

1. Tak
2. Nie

B02 [M]

Spośród poniższej listy rodzajów gier wskaż te, w które grałeś na przestrzeni minionych 12 miesięcy:

1. gry na portalach społecznościowych, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
2. gry na konsoli, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
3. gry na komputer osobisty, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną
4. gry pobierane na smartfon, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną

B03 [M]

Wymień inne rodzaje gier, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną, które uprawiałeś na przestrzeni minionych 12 miesięcy

I _____

B04 [M]

Jaki element zawierają gry, w które grałeś (wskaż odpowiedzi dotyczące gier, w które grałeś, bez względu na to, czy wykorzystywałeś te możliwości)

1. możliwość kupowania konkretnej rzeczy za pieniądze, która zapewni przewagę w grze
2. możliwość próby wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze

B05 [S]

Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał(a) Pan(i) w te gry ?

1. Codziennie
2. Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie
3. Raz w tygodniu
4. Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień
5. Raz w miesiącu
6. Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu

B06 [S]

Ile czasu poświęca Pan(i) zazwyczaj na jedną sesję tej gry?

1. Mniej niż 15 minut
2. Od 15 do 30 minut
3. Od 31 minut do 1 godziny
4. Ponad 1 godzinę do 2 godzin
5. Ponad 2 godziny do 3 godzin
6. Więcej niż 3 godziny

B07 [S]

Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy dokonał(a) Pan(i) płatności grając w te darmowe gry?

1. Tak
2. Nie

B08 [Q]

Ile pieniędzy dokładnie wydał(a) Pan(i) na te gry w ciągu ostatnich 4 tygodni?

ANKIETER: WPISZ KWOTĘ W PLN.

I_____I

E-GRANIE

Teraz Zadam Panu(i) kilka pytań na temat Pana(i) nawyków związanych z grami hazardowymi w Internecie. Gry hazardowe to gry, które wymagają zakładu pieniężnego. Zależnie od wyniku gry pieniądze można wygrać lub stracić. Element przypadku jest zawsze obecny w grze hazardowej, ale odgrywa większą lub mniejszą rolę.

A01 [M]

Z poniższej listy, prosimy wybrać wszystkie te gry hazardowe dostępne w Internecie (online), w których dokonał(a) Pan(i) zakładu pieniężnego, choćby raz w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

1. Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)
2. Zdrapki online
3. Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie
4. Gry w karty na pieniądze online
5. Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)
6. W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra Pensja, Lotto, Kaskada, Keno) przez Internet
7. Inne gry liczbowe online (np. bingo)
8. Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie
9. Zakłady sportowe (w tym “fantasy sports”) online

10. Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online
11. Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje binarne) przez Internet
12. Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online [S]

A02 [S]

Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał(a) Pan(i) w gry hazardowe online?

1. Codziennie
2. Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie
3. Raz w tygodniu
4. Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień
5. Raz w miesiącu
6. Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu

A03 [S]

Ile czasu poświęca Pan(i) zazwyczaj na jedną sesję tej gry?

1. Mniej niż 15 minut
2. Od 15 do 30 minut
3. Od 31 minut do 1 godziny
4. Ponad 1 godzinę do 2 godzin
5. Ponad 2 godziny do 3 godzin
6. Więcej niż 3 godziny

A04 [Q]

Ile pieniędzy dokładnie wydał(a) Pan(i) na gry hazardowe w Internecie w ciągu ostatnich 4 tygodni?

I _____ I

A05 [S]

Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy czułeś się bezsilny, poirytowany lub niespokojny, gdy próbowałeś rzucić lub ograniczyć hazard w sieci?

1. Tak
2. Nie

A06 [S]

Czy w trakcie ostatnich 12 miesięcy próbowałeś ukrywać przed rodziną lub przyjaciółmi fakt, że grasz w gry hazardowe w sieci?

1. Tak
2. Nie

A07 [S]

Czy w trakcie ostatnich 12 miesięcy miałeś problemy finansowe z powodu hazardu w takiej skali, że musiałeś prosić o pomoc finansową rodzinę, przyjaciół lub opiekę społeczną?

1. Tak
2. Nie

Badanie właściwe zostało przeprowadzone na próbie reprezentatywnej 2000 dorosłych Polaków, w dwóch falach po 1000 osób każda, w listopadzie i grudniu 2018.

2) Realizacja badania.

Badania omnibusowe przeprowadzone zostały w ogólnej populacji osób dorosłych, w celu poznania nasilenia zjawiska grania w gry hazardowe online oraz gry typu P2W w Polsce (zbiór danych z badań znajduje się w załączniku 9). Zbadana została ogólnopolska próba osób, losowa, reprezentatywna dla populacji dorosłych Polaków. Szczególnie kontrolowane były rozkłady płci, wieku, wykształcenia, klasy wielkości miejscowości, regionu, liczby osób w gospodarstwie domowym. Liczebność próby $n=1000$, w dwóch falach (w listopadzie oraz w grudniu), razem 2000 osób. Próba losowana była przy wykorzystaniu operatu PESEL, co zapewniało jej reprezentatywność. Schemat losowania próby gwarantował reprezentatywność dla całego terytorium kraju oraz dla całego przekroju ludności w wieku 18 i więcej lat. W I etapie losowane były gminy, w taki sposób, aby w próbie reprezentowane były wszystkie kategorie wielkości miejscowości w każdym makroregionie, w sposób proporcjonalny do liczby ludności mieszkającej w tak wyróżnionych warstwach. Próba dobierana była w trzech etapach. Po pierwsze, populacja Polski była warstwowana ze względu na 9 makroregionów:

Centralny: woj. mazowieckie

Północno-wschodni: woj. podlaskie, warmińsko-mazurskie

Północny: woj. pomorskie, zachodniopomorskie

Południowo-wschodni: woj. małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie

Południowy: woj. opolskie, śląskie

Środkowo-wschodni: woj. lubelskie

Środkowy: woj. łódzkie

Zachodni: woj. kujawsko-pomorskie, wielkopolskie

Południowo-zachodni: woj. dolnośląskie, lubuskie.

II etap doboru próby (klasy wielkości miejscowości)

Wieś

miasto do 20 tys. mieszkańców

miasto 20-50 tys. mieszkańców

miasto 50-100 tys. mieszkańców

miasto 100-200 tys. mieszkańców

miasto 200-500 tys. mieszkańców

miasto 500 tys. i więcej mieszkańców

III etap doboru – właściwe losowanie gmin

W wyniku skrzyżowania makroregionów i klas wielkości miejscowości powstaje 55 warstw (liczba ta jest mniejsza niż 7x9, gdyż w niektórych makroregionach nie ma miejscowości o wszystkich kategoriach wielkości). W ramach tych warstw losowanych jest 170 gmin (lub dzielnic w przypadku dużych miast) w liczbie proporcjonalnej do wielkości warstwy – z każdej z nich losowane jest od 1 do 7 gmin. Niepełna proporcjonalność liczby losowanych gmin do ludności w warstwie korygowana była później wagami. Gminy są losowane z prawdopodobieństwem proporcjonalnym do liczby ich mieszkańców w wieku powyżej 18 lat, pojedyncza gmina może zostać wylosowana więcej niż jeden raz.

Badanie omnibusowe przeprowadzone zostało przez firmę zewnętrzną mającą doświadczenie w tego typu badaniach. W ramach każdej wylosowanej gminy realizowane było $n=6$ wywiadów z losowo wybranymi respondentami. Dobór respondentów w gminach odbywa się w pierwszym kroku przez losowanie gospodarstw w sposób proporcjonalny do liczby członków gospodarstwa według spisu PESEL. Ankieter po przyjeździe do wylosowanego gospodarstwa według ścisłej procedury wykorzystującej siatkę Kish-a dokonuje losowania respondenta i realizuje z nim wywiad.

Taka procedura powodowała, że każda dorosła osoba mieszkająca w wylosowanej gminie miała jednakowe prawdopodobieństwa znalezienia się w próbie. Zrealizowana próba była dobrana losowo, co oznacza, że jest reprezentatywna pod względem dowolnych cech dla populacji Polaków w wieku 18 lat i więcej.

W badaniu pierwszej fali (1000 osób w listopadzie) wykazano bardzo mały procent uczestnictwa osób w grach określanych jako P2W. Postawiono hipotezę, że zadane w pierwszej kolejności pytania o aktywność hazardową i związane z nią problemy mogły zniechęcić osoby do odpowiadania na drugą część kwestionariusza dotyczącą gier P2W. W związku z tym w drugiej fali badania (1000 osób w grudniu) w pierwszej kolejności postawiono pytania dotyczące gier P2W, a w drugiej – pytania dotyczące hazardu. Z tego też względu część poniższych analiz wyników będzie dotyczyła różnic między dwoma falami badania.

3) Wyniki badań.

1. Opis grupy.

W badaniu wzięło udział 2000 osób badanych, z czego 964 (48,2%) stanowili mężczyźni, a 1036 (51,8 %) kobiety (Tab.1). Dodatkowo w obydwu falach badania udział wzięła taka sama liczba kobiet, jak i mężczyzn ($\chi^2(1) = 0,00$; $p = 1,00$, zob. także: Tab.2).

Tabela.1. Liczebność grupy ze względu na płeć.

	Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Mężczyźni	964	48,2	48,2
Kobiety	1036	51,8	100
Ogółem	2000	100	

Tabela.2. Liczebność grupy ze względu na płeć z uwzględnieniem fali badania.

	fala 1		fala 2	
	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent
Mężczyźni	482	48,20%	482	48,20%
Kobiety	518	51,80%	518	51,80%
Ogółem	1000	100,00%	1000	100,00%

Wiek osób badanych wahał się od 15 do 94 lat ($M = 45,61$, $SD = 18,46$) – rozkład liczebności grupy badawczej na przedziały wiekowe został przedstawiony w Tabeli 3 oraz Tabeli 4 (dodatkowo rozkład na poszczególne fale badania).

Tabela.3. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na wiek.

Wiek	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
15-29	511	25,5	25,5	25,5
30-39	313	15,6	15,6	41,2
40-49	331	16,6	16,6	57,7
50-59	363	18,2	18,2	75,9
60-69	231	11,5	11,5	87,5
70 i więcej	251	12,5	12,5	100
Ogółem	2000	100	100	

Nie wykazano statystycznie istotnych różnic w liczebności osób badanych w różnych przedziałach wiekowych w zależności do fali badania ($\chi^2(5)=7,429$; $p=0,191$). Dodatkowo, nie zauważono różnic w wieku osób badanych ($t(1997,58) = -0,11$; $p=0,915$) między pierwszą ($M=45,57$; $SD=18,36$) i drugą falą badania ($M=45,66$; $SD=18,57$).

Tabela.4. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na wiek z uwzględnieniem fal badania.

	15-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70 i więcej	Ogółem
fala 1	255	167	154	183	127	114	1000
fala 2	255	146	177	180	104	137	999
Ogółem	510	313	331	363	231	251	1999

Liczba osób w gospodarstwach domowych osób badanych była zróżnicowana (Tab.5), ale liczebność osób badanych w zależności od wielkości gospodarstwa domowego nie różniła się między pierwszą i drugą falą badania ($\chi^2(4)=0,00$; $p=1,00$; zob. także Tab.6). Dodatkowo, nie zauważono różnic w liczebności osób badanych posiadających i nieposiadających dzieci ($\chi^2(1) = 0,00$; $p = 1,00$; zob. także Tab.7.).

Tabela.5. Wielkość gospodarstwa domowego osób badanych.

Wielkość gospodarstwa domowego:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
tylko respondent	184	9,2	9,2	9,2
2 osoby	458	22,9	22,9	32,1
3 osoby	468	23,4	23,4	55,5
4 osoby	410	20,5	20,5	76,0
5 osób i więcej	480	24,0	24,0	100,0
Ogółem	2000	100,0	100,0	

Tabela.6. Porównanie wielkości gospodarstwa domowego w zależności od fali badania.

		Wielkość gospodarstwa domowego:					
		tylko respondent	2 osoby	3 osoby	4 osoby	5 osób i więcej	Ogółem
fala 1	Liczebność	92	229	234	205	240	1000
	Procent	9%	23%	23%	21%	24%	100%
fala 2	Liczebność	92	229	234	205	240	1000
	Procent	9%	23%	23%	21%	24%	100%

Tabela.7. Posiadanie dzieci przez osoby badane z uwzględnieniem fali badania.

		Nie	Tak	Ogółem
fala 1	Liczebność	634	366	1000
	Procent	63,4	36,6	100
fala 2	Liczebność	634	366	1000
	Procent	63,4	36,6	100

Osoby badane znajdowały się w różnych fazach życiowych (Tab.8). Nie uzyskano równej liczebności w poszczególnych fazach życia dla pierwszej i drugiej fali badania ($\chi^2(8) = 30,32$; $p < 0,001$; zob. także Tab.9).

Tabela.8. Rozkład liczebności grupy badanej ze względu na fazę życia w jakiej znajdują się osoby badane.

Faza życia:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Studenci, wolni, mieszkają z rodzicami	182	9,1	9,1	9,1
Pracują, wolni, mieszkają z rodzicami	141	7,0	7,0	16,1
Młodzi, bez dzieci, samodzielne gospodarstwo	95	4,7	4,7	20,9
Rodzina z małymi dziećmi do 6 lat	357	17,8	17,8	38,7
Rodzina z dziećmi 7-14 lat	289	14,4	14,4	53,1
Rodzina z dziećmi 15-25 lat	214	10,7	10,7	63,9
Starsza rodzina, pracująca, bez dzieci	344	17,2	17,2	81,1
Starsza rodzina, niepracująca, bez dzieci	376	18,8	18,8	99,9
Brak odpowiedzi	2	0,1	0,1	100
Ogółem	2000	100	100	

Tabela.9. Rozkład liczebności osób badanych w poszczególnych fazach życia z uwzględnieniem fali badania.

	fala 1		fala 2	
Faza życia:	Liczebność	% z Fala	Liczebność	% z Fala
Studenci, wolni, mieszkają z rodzicami	77	7,7%	104	10,4%
Pracują, wolni, mieszkają z rodzicami	79	7,9%	62	6,2%
Młodzi, bez dzieci, samodzielne gospodarstwo	50	5,0%	45	4,5%
Rodzina z małymi dziećmi do 6 lat	179	17,9%	178	17,8%
Rodzina z dziećmi 7-14 lat	142	14,2%	147	14,7%

Rodzina z dziećmi 15-25 lat	139	13,9%	75	7,5%
Starsza rodzina, pracująca, bez dzieci	155	15,5%	189	18,9%
Starsza rodzina, niepracująca, bez dzieci	178	17,8%	198	19,8%
Brak odpowiedzi	2	0,2%	1	0,1%

W badaniu uwzględnione zostało także wykształcenie osób badanych – respondenci posiadali wykształcenie podstawowe (24,0%), zasadnicze zawodowe (23,4%), średnie (34,1%) oraz wyższe (18,45) – zob. także Tab.10. oraz Tab.11. Nie zauważono różnic w liczebności osób z danym wykształceniem w poszczególnych falach badania ($\chi^2(3) = 0,00$; $p = 1,00$).

Tabela.10. Wykształcenie osób badanych.

Wykształcenie:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Podstawowe	481	24,0	24,0	24,0
Zasadnicze zawodowe	469	23,4	23,4	47,5
Średnie	683	34,1	34,1	81,6
Wyższe	368	18,4	18,4	100
Ogółem	2000	100	100	

Tabela.11. Wykształcenie osób badanych w poszczególnych falach badania.

		Podstawowe	Zasadnicze zawodowe	Średnie	Wyższe	Ogółem
fala 1	Liczebność	240	234	341	184	999
	Procent	24,0	23,4	34,1	18,4	100,0
fala 2	Liczebność	240	234	341	184	999
	Procent	24,0	23,4	34,1	18,4	100,0

Dochód osób badanych rozkładał się w czterech przedziałach (Tab.12) i nie różnił się między pierwszą i drugą falą badania ($\chi^2(3) = 5,18$; $p = 0,159$; zob. także Tab.13).

Tabela.12. Rozkład dla dochodu netto w gospodarstwach domowych osób badanych.

Dochód netto:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
do 2000 PLN	156	7,8	7,8	7,8
2000 - 2999 PLN	231	11,5	11,5	19,4
3000 - 4499 PLN	487	24,4	24,4	43,7
4500 PLN i więcej	1125	56,3	56,3	100
Ogółem	2000	100	100	

Tabela.13. Dochód netto w gospodarstwach domowych osób badanych z uwzględnieniem fal badania

		do 2000 PLN	2000 - 2999 PLN	3000 - 4499 PLN	4500 PLN i więcej	Ogółem
fala 1	Liczebność	87	122	252	539	1000
	Procent	8,7	12,2	25,2	53,9	100,0
fala 2	Liczebność	70	108	236	586	1000
	Procent	7,0	10,8	23,6	58,6	100,0

Zauważono natomiast różnice między pierwszą i drugą falą badania w liczebności osób z różnym statusem zawodowym ($\chi^2(9)=19,18$; $p=0,024$; zob. także Tab.15). Status zawodowy osób badanych został określony na 10 pozycjach (Tab.14).

Tabela.14. Status zawodowy osób badanych.

Status zawodowy:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
<i>Dyrektor/kierownik/właściciel</i>	123	6,1	6,1	6,1
<i>Pracownik umysłowy wyższego szczebla</i>	240	12,0	12,0	18,1
<i>Pozostali pracownicy umysłowi</i>	151	7,6	7,6	25,7
<i>Robotnicy wykwalifikowani</i>	510	25,5	25,5	51,2
<i>Robotnicy niewykwalifikowani</i>	76	3,8	3,8	55,0
<i>Rolnicy</i>	216	10,8	10,8	65,8
<i>Gospodynie domowe</i>	70	3,5	3,5	69,3
<i>Studenci/ uczniowie</i>	187	9,4	9,4	78,7
<i>Emeryci/ renciści</i>	364	18,2	18,2	96,9
<i>Bezrobotni</i>	63	3,1	3,1	100
<i>Ogółem</i>	2000	100	100	

Tabela.15. Status zawodowy osób badanych z uwzględnieniem fal badania.

Status zawodowy:	fala 1		fala 2	
	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent
<i>Dyrektor/kierownik/właściciel</i>	59	5,9	64	6,4
<i>Pracownik umysłowy wyższego szczebla</i>	114	11,4	126	12,6
<i>Pozostali pracownicy umysłowi</i>	86	8,6	65	6,5
<i>Robotnicy wykwalifikowani</i>	244	24,4	267	26,7
<i>Robotnicy niewykwalifikowani</i>	39	3,9	36	3,6

<i>Rolnicy</i>	129	12,9	87	8,7
<i>Gospodynie domowe</i>	42	4,2	28	2,8
<i>Studenci/ uczniowie</i>	83	8,3	105	10,5
<i>Emeryci/ renciści</i>	174	17,4	189	18,9
<i>Bezrobotni</i>	30	3,0	33	3,3
<i>Ogółem</i>	1000	1	1000	1

Osoby badane pochodziły z różnych klas społecznych (Tab.16), a pomiędzy dwiema falami badania zauważono istotne statystycznie różnice w liczebności osób badanych w poszczególnych klasach ekonomiczno – społecznych ($\chi^2(4)=12,09$; $p=0,017$; zob. także Tab.17).

Tabela.16. Klasa społeczno-ekonomiczna przebadanych osób.

	<i>Częstość</i>	<i>Procent</i>	<i>Procent ważnych</i>	<i>Procent skumulowany</i>
<i>klasa A</i>	295	14,8	14,8	14,8
<i>klasa B</i>	506	25,3	25,3	40,1
<i>klasa C</i>	623	31,2	31,2	71,2
<i>klasa D</i>	413	20,6	20,6	91,9
<i>klasa E</i>	163	8,1	8,1	100
<i>Ogółem</i>	2000	100	100	

Tabela.5. Klasa społeczno-ekonomiczna przebadanych osób z uwzględnieniem fal badania.

		<i>klasa A</i>	<i>klasa B</i>	<i>klasa C</i>	<i>klasa D</i>	<i>klasa E</i>	<i>Ogółem</i>
<i>fala 1</i>	Liczebność	154	235	315	197	99	1000
	Procent	15,4	23,5	31,5	19,7	9,9	100
<i>fala 2</i>	Liczebność	141	271	308	216	63	999
	Procent	14,1	27,1	30,8	21,6	6,3	100

Wśród osób badanych znalazły się takie które nie korzystają z Internetu (25,7%) oraz takie które korzystają częściej niż raz w miesiącu (74,3%). Rozkład liczebności osób badanych ze względu na korzystanie z Internetu przedstawia Tabela 19. Nie zauważono różnic w rozkładzie liczebności badanych w dwóch falach badania ze względu na korzystanie z Internetu ($\chi^2(2) = 0,30$; $p = 0,861$; zob. także Tab.20).

Tabela.19. 6Korzystanie z Internetu przez osoby badane

	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
<i>Prawie codziennie</i>	1209	60,5	60,5	60,5
<i>Przynajmniej 1x/m-c</i>	276	13,8	13,8	74,3
<i>Rzadziej lub nie korzysta</i>	514	25,7	25,7	100
<i>Ogółem</i>	2000	100	100	

Tabela.20. Korzystanie z Internetu przez osoby badane z uwzględnieniem fal badania

		<i>prawie codziennie</i>	<i>przynajmniej 1x/m-c</i>	<i>rzadziej lub nie korzysta</i>
<i>fala 1</i>	Liczebność	599	141	260
	Procent	59,9	14,1	26,0
<i>fala 2</i>	Liczebność	610	135	254
	Procent	61,1	13,5	25,4

Przebadani respondenci mieszkali zarówno na wsi (40,8%) jak i w miastach różnej wielkości (59,2%). Dokładany rozkład liczebności badanych ze względu na miejsce zamieszkania przedstawia Tabela 20.

Tabela.20. Rozkład liczebności badanych ze względu na miejsce zamieszkania.

Miejsce zamieszkania:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
<i>Wieś</i>	815	40,8	40,8	40,8
<i>miasto do 20 tys. mieszkańców</i>	263	13,1	13,1	53,9
<i>miasto 20 - 50 tys. mieszkańców</i>	213	10,7	10,7	64,6
<i>miasto 50 - 100 tys. mieszkańców</i>	163	8,2	8,2	72,7
<i>miasto 100 - 200 tys. mieszkańców</i>	151	7,6	7,6	80,3
<i>miasto 200 - 500 tys. mieszkańców</i>	182	9,1	9,1	89,4
<i>miasto powyżej 500 tys. Mieszkańców</i>	212	10,6	10,6	100
<i>Ogółem</i>	2000	100	100	

Tabela 21. przedstawia rozkład liczebności osób badanych ze względu na miejsce zamieszkania z uwzględnieniem podziału na pierwszą i drugą falę badania. Nie zauważono istotnych statystycznie różnic w liczebności osób badanych mieszkających w poszczególnych miejscach w pierwszej i drugiej fali badania ($\chi^2(6) = 0,09$; $p=1,000$).

Tabela.21. Wielkość miejsca zamieszkania w porównaniu dla fal.

Miejsce zamieszkania:	fala 1		fala 2	
	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent
<i>Wieś</i>	408	40,8	408	40,8
<i>miasto do 20 tys. mieszkańców</i>	131	13,1	131	13,1
<i>miasto 20 - 50 tys. mieszkańców</i>	107	10,7	107	10,7
<i>miasto 50 - 100 tys. mieszkańców</i>	82	8,2	81	8,1
<i>miasto 100 - 200 tys. mieszkańców</i>	74	7,4	77	7,7
<i>miasto 200 - 500 tys. mieszkańców</i>	92	9,2	90	9,0
<i>miasto powyżej 500 tys. mieszkańców</i>	106	10,6	106	10,6
<i>Ogółem</i>	1000	100	1000	100

Osoby badane pochodziły z różnych regionów Polski (Tab.22). Nie zauważono różnic w liczebności osób badanych w zależności od regionu zamieszkania w pierwszej i drugiej fali badania ($\chi^2(4) = 0,00$; $p = 1,00$; zob. także Tab.23).

Tabela.22. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na pochodzenie z poszczególnych regionów Polski.

Region Polski:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
<i>Centralno-środkowy</i>	407	20,4	20,4	20,4
<i>Północno - Wschodni</i>	249	12,4	12,4	32,8
<i>Północno-Zachodni</i>	498	24,9	24,9	57,7
<i>Południowo-Zachodni</i>	495	24,7	24,7	82,4
<i>Południowo-Wschodni</i>	351	17,6	17,6	100
<i>Ogółem</i>	2000	100	100	

Tabela 23. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na pochodzenie z poszczególnych regionów Polski z uwzględnieniem fal badania.

Region Polski	fala 1		fala 2	
	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent
<i>Centralno-środkowy</i>	204	20,4	204	20,4
<i>Północno - Wschodni</i>	124	12,4	124	12,4
<i>Północno-Zachodni</i>	249	24,9	249	24,9
<i>Południowo-Zachodni</i>	247	24,7	247	24,7
<i>Południowo-Wschodni</i>	176	17,6	176	17,6
<i>Ogółem</i>	1000	100	1000	100

2. Ryzyko hazardu patologicznego w Internecie w populacji dorosłych Polaków.

W celu sprawdzenia jakie jest ryzyko występowania e-hazardu patologicznego u badanych osób przeprowadzono analizy statystyczne uwzględniające dane socjodemograficzne.

Zauważono, że wśród przebadanych osób, 95,9% nie ma ryzyka wystąpienia e-hazardu patologicznego (osoby niegrające), 3,0 % to osoby grające w gry online, ale nie występuje u nich ryzyko wystąpienia e-hazardu patologicznego, a 1,1% to osoby z ryzykiem występowania e-hazardu patologicznego i wymagające diagnozy klinicznej (Tab. 24).

Tabela.24. Liczebność osób badanych w zależności od ryzyka wystąpienia e-hazardu patologicznego (przedział ufności z 95% prawdopodobieństwem).

Ryzyko hazardu patologicznego:	Liczebność	Procent osób badanych	Dolna granica przedziału ufności	Górna granica ufności
<i>Osoba nie grała – brak ryzyka</i>	1917	95.9%	94.9%	96.7%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego</i>	61	3.0%	2.4%	3.9%
<i>Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej</i>	22	1.1%	0.7%	1.6%

Tabela.25. Ryzyko hazardu patologicznego a płeć osób badanych.

Ryzyko hazardu patologicznego:		<i>mężczyzna</i>	<i>kobieta</i>
<i>Osoba nie grała – brak ryzyka</i>	Liczebność	903	1014
	Procent	93,8%	97,9%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego</i>	Liczebność	45	15
	Procent	4,7%	1,4%
<i>Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej</i>	Liczebność	15	7
	Procent	1,6%	0,7%

W badaniu zauważono różnicę między kobietami i mężczyznami w występowaniu ryzyka e – hazardu patologicznego ($\chi^2(2)=21,70$; $p<0,001$; zob. także: Tab. 25). Dodatkowo zauważono także, że ryzyko wystąpienia e-hazardu patologicznego różni się w zależności od

wieku osób badanych ($\chi^2(10) = 64,57$; $p < 0,001$; zob. także: Tab.26). Osoby z ryzykiem hazardu patologicznego są głównie w wieku 15-29 lat i 40-49 lat.

Tabela.26. Ryzyko hazardu patologicznego a wiek osób badanych.

Ryzyko hazardu patologicznego:		Wiek osób badanych:					
		15-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70 i więcej
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	470	300 _b	307	362	228	250
	Procent	92,2%	95,8%	92,7%	99,7%	98,7%	99,6%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	34	10	14	1	1	1
	Procent	6,7%	3,2%	4,2%	0,3%	0,4%	0,4%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Liczebność	6	3	10	0	2	0
	Procent	1,2%	1,0%	3,0%	0,0%	0,9%	0,0%

Ponadto zauważono różnice w występowaniu e-hazardu patologicznego w zależności od wielkości gospodarstwa domowego osób badanych ($\chi^2(8)=19,15$; $p=0,014$; zob. także: Tab.27), gdzie największe ryzyko występuje gdy osoby mieszkają same. Różnice istotne statystycznie zauważono także w zależności od ilości posiadanych dzieci ($\chi^2(2)=9,97$; $p=0,007$; zob. także: Tab.28).

Tabela.27. Ryzyko hazardu patologicznego a wielkość gospodarstwa domowego osób badanych.

Ryzyko hazardu patologicznego		Wielkość gospodarstwa domowego:				
		tylko respondent	2 osoby	3 osoby	4 osoby	5 osób i więcej
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	168	447	453	395	454
	Procent	91,3%	97,6%	96,8%	96,3%	94,6%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	12	9	9	13	18
	Procent	6,5%	2,0%	1,9%	3,2%	3,8%
Osoba z ryzykiem	Liczebność	4	2	6	2	8

hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Procent:	2,2%	0,4%	1,3%	0,5%	1,7%
---	----------	------	------	------	------	------

Tabela.28. Ryzyko hazardu patologicznego a liczba dzieci w gospodarstwie domowym.

Ryzyko hazardu patologicznego:		Dzieci w gospodarstwie domowym:	
		nie	tak
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	1225	692
	Procent	96,6%	94,7%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	36	24
	Procent	2,8%	3,3%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Liczebność	7	15
	Procent	0,6%	2,1%

Faza życia w której znajdują się osoby badane także ma znaczenie dla ryzyka wystąpienia e-hazardu patologicznego ($\chi^2(14) = 68,23$; $p < 0,001$). Największe ryzyko występuje w rodzinach z małymi dziećmi do 6 lat (Tab.29).

Tabela.29. Ryzyko hazardu patologicznego a faza życia osób badanych

		studenci, wolni, mieszkają z rodzicami	pracują, wolni, mieszkają z rodzicami	młodzi, bez dzieci, samodzielne gospodarstwo	rodzina z małymi dziećmi do 6 lat	rodzin a z dzieć mi 7- 14 lat	rodzina z dziećmi 15-25 lat	starsza rodzina, pracująca, bez dzieci	starsza rodzina, niepracująca , bez dzieci
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	177	128	86	340	271	213	326	375
	Procent	97,3%	91,4%	91,5%	95,2%	94,1 %	99,5%	94,8%	99,7%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicz nego	Liczebność	5	11	8	6	13	1	15	1
	Procent	2,7%	7,9%	8,5%	1,7%	4,5%	0,5%	4,4%	0,3%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicz	Liczebność	0	1	0	11	4	0	3	0
	Procent	0,0%	0,7%	0,0%	3,1%	1,4%	0,0%	0,9%	0,0%

nego wymagając a diagnozy klinicznej									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabela.30. Ryzyko hazardu patologicznego a wykształcenie osób badanych

Wykształcenie:		podstawowe	zasadnicze zawodowe	średnie	wyższe
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	453	464	654	346
	Procent	94,4%	98,9%	95,9%	94,0%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	16	4	22	19
	Procent	3,3%	0,9%	3,2%	5,2%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Liczebność	11	1	6	3
	Procent	2,3%	0,2%	0,9%	0,8%

Występują także różnice w ryzyku e-hazardu patologicznego w zależności od wykształcenia osób badanych ($\chi^2(6) = 24,25$; $p < 0,001$; zob. także Tab.30), statusu zawodowego ($\chi^2(18) = 94,69$; $p < 0,001$; zob. także Tab.31) oraz klasy ekonomiczno – społecznej ($\chi^2(8) = 22,89$; $p = 0,004$; zob. także Tab.32.), ale uzyskiwany dochód netto nie ma znaczenia dla występowania ryzyka e-hazardu patologicznego ($\chi^2(6) = 10,31$; $p = 0,112$).

Tabela.31. Ryzyko hazardu patologicznego a status zawodowy osób badanych.

		Status zawodowy:									
		Dyrektor Kierownik Właściciel	Pracownik umysłowy wyższego szczebla	Pozostali pracownicy umysłowi	robotnicy wykwalifikowani	robotnicy niewykwalifikowani	rolnicy	gospodynie domowe	studenci/ uczniowie	emeryci/ rencyści	bezrobotni
Osoba nie	Liczebność	115	231	140	486	65	214	70	180	363	53

<i>grała – brak ryzyka</i>	Procent	93,5%	96,3%	92,1%	95,3%	85,5%	99,1%	100,0%	96,3%	99,7%	85,5%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego</i>	Liczebność	8	8	9	10	9	2	0	7	1	8
	Procent	6,5%	3,3%	5,9%	2,0%	11,8%	0,9%	0,0%	3,7%	0,3%	12,9%
<i>Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej</i>	Liczebność	0	1	3	14	2	0	0	0	0	1
	Procent	0,0%	0,4%	2,0%	2,7%	2,6%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,6%

Tabela.32. Ryzyko hazardu patologicznego a klasa społeczno-ekonomiczna osób badanych.

Ryzyko hazardu patologicznego		Klasa społeczno-ekonomiczna:				
		klasa A	klasa B	klasa C	klasa D	klasa E
<i>Osoba nie grała – brak ryzyka</i>	Liczebność	285	475	602	402	153
	Procent	96,6%	93,9%	96,6%	97,6%	93,9%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego</i>	Liczebność	10	18	17	7	9
	Procent	3,4%	3,6%	2,7%	1,7%	5,5%
<i>Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej</i>	Liczebność	0	13	4	3	1
	Procent	0,0%	2,6%	0,6%	0,7%	0,6%

Przeprowadzone badania wykazały także, że częstość korzystania z Internetu znacząco wpływa na ryzyko wystąpienia e-hazardu patologicznego u osób badanych ($\chi^2(4) = 27,66$; $p < 0,001$; zob. także Tab.33).

Tabela.33. Ryzyko hazardu patologicznego a częstość korzystania z Internetu przez osoby badane.

	Korzystanie z Internetu:
--	--------------------------

		<i>prawie codziennie</i>	<i>przynajmniej 1x/m-c</i>	<i>rzadziej lub nie korzysta</i>
<i>Osoba nie grała – brak ryzyka</i>	Liczebność	1138	269	511
	Procent	94,0%	97,1%	99,4%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego</i>	Liczebność	52	6	3
	Procent	4,3%	2,2%	0,6%
<i>Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej</i>	Liczebność	20	2	0
	Procent	1,7%	0,7%	0,0%

Przeprowadzone badania wykazały także, że dla ryzyka wystąpienia e-hazardu patologicznego może mieć znaczenia wielkość miejsca zamieszkania osób badanych (Tab.34) oraz region Polski, który zamieszkują (Tab.35). W obydwu przypadkach test różnic okazał się być istotny statystycznie (miejsce zamieszkania: $\chi^2(12) = 32,08$; $p < 0,001$; region Polski: $\chi^2(8) = 55,66$; $p < 0,001$).

Tabela.34. Ryzyko hazardu patologicznego a wielkość miejsca zamieszkania osób badanych.

Miejsce zamieszkania:		<i>wieś</i>	<i>miasto do 20 tys. mieszkańc ów</i>	<i>miasto 20 - 50 tys. mieszkańc ów</i>	<i>miasto 50 - 100 tys. mieszkańc ów</i>	<i>miasto 100 - 200 tys. mieszkańc ów</i>	<i>miasto 200 - 500 tys. mieszkańc ów</i>	<i>miasto powyżej 500 tys. mieszkańc ów</i>
<i>Osoba nie grała – brak ryzyka</i>	Liczebn ość	777	252	210	159	146	182	192
	Procent	95,3 %	95,8%	98,1%	97,5%	96,7%	100,0%	90,6%
<i>Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologiczn e pa</i>	Liczebn ość	25	9	3	4	5	0	14
	Procent	3,1 %	3,4%	1,4%	2,5%	3,3%	0,0%	6,6%
<i>Osoba z ryzykiem</i>	Liczebn ość	13	2	1	0	0	0	6

hazardu patologicznego wymagającego diagnozy klinicznej	Procent	1,6 %	0,8%	0,5%	0,0%	0,0%	0,0%	2,8%
---	---------	-------	------	------	------	------	------	------

Tabela.35. Ryzyko hazardu patologicznego a region Polski zamieszkiwany przez osobę badaną.

Region Polski:		Centralno- środkowy	Północno- - Wschodni	Północno- Zachodni	Południowo- Zachodni	Południowo- Wschodni
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	400	246	452	472	346
	Procent	98,3%	99,2%	90,8%	95,5%	98,6%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	7	1	33	14	5
	Procent	1,7%	0,4%	6,6%	2,8%	1,4%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Liczebność	0	1	13	8	0
	Procent	0,0%	0,4%	2,6%	1,6%	0,0%

Oprócz przedstawionych powyżej analiz, sprawdzono czy ryzyko wystąpienia e-hazardu patologicznego będzie różnić się w zależności od fali badania. Zauważono istotne statystycznie różnice pomiędzy pierwszą i drugą falą badania w zależności od ryzyka wystąpienia e-hazardu patologicznego ($\chi^2(2)=9,18$; $p=0,010$, zob. także Tab.36).

Tabela.36. Ryzyko hazardu patologicznego z uwzględnieniem fali badania.

		fala 1	fala 2
Osoba nie grała – brak ryzyka	Liczebność	946	971
	Procent	94,6%	97,1%
Osoba grająca bez ryzyka hazardu patologicznego	Liczebność	42	19
	Procent	4,2%	1,9%
Osoba z ryzykiem hazardu patologicznego wymagająca diagnozy klinicznej	Liczebność	12	10
	Procent	1,2%	1,0%

3. Różnice między dwoma falami badania dotyczącego e-hazardu oraz gier P2W.

W celu sprawdzenia czy między pierwszą i drugą falą badania istnieją istotne statystycznie różnice wykonano analizy porównawcze odpowiedzi osób badanych z dwóch fal badania na pytania zawarte w ankiecie badawczej. Analizie poddane zostały wszystkie pytania zawarte w kwestionariuszu – te odnoszące się do e- grania oraz P2W.

Różnice dotyczące e – grania między dwoma falami badania omnibusowego

Przeprowadzone analizy statystyczne wskazały na istotne różnice między pierwszą i drugą falą badania w dokonywaniu w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online dla wszystkich typów gier (Tab. 37.). Częstość grania w gry hazardowe online także różniła się między falami badania ($\chi^2(5) = 20,07$; $p=0,001$, zob. także Tab.38). Nie zauważono jednak różnic między falami badania w czasie poświęcanym na jedną sesję gry online ($\chi^2(5) = 5,17$; $p = 0,396$) i ilości pieniędzy wydawanych na gry online w ciągu ostatnich 4 tygodni ($t(81)=1,18$; $p=0,243$).

Tabela.37. Wyniki testu χ^2 dla dwóch fal badania z uwzględnieniem dokonywanych w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online.

Dokonywanych w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online:	χ^2	df	Istotność (p)
Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	4,008	1	0,045
Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)	5,013	1	0,025
Zakłady sportowe (w tym "fantasysports") online	7,273	1	,007
Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online	11,072	1	0,001
Brak dokonania w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online	7,856	1	0,005

Tabela.38. Częstość grania w gry hazardowe online w ciągu ostatnich 12 miesięcy z uwzględnieniem fali badania.

			Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał(a) Pan(i) w gry hazardowe online?						Ogółem
			Codziennie	Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie	Raz w tygodniu	Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień	Raz w miesiącu	Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu	
Fala:	fala 1	Liczebność	1	1	19	12	11	10	54
		Procent	1.9%	1.9%	35.2%	22.2%	20.4%	18.5%	100.0%
	fala 2	Liczebność	0	0	2	1	12	14	29
		Procent	0.0%	0.0%	6.9%	3.4%	41.4%	48.3%	100.0%
Ogółem		Liczebność	1	1	21	13	23	24	83
		Procent	1.2%	1.2%	25.3%	15.7%	27.7%	28.9%	100.0%

Przeprowadzone badanie nie wykazało różnic między pierwszą i drugą falą badania w poczuciu bezsilności, poirytowania i niepokoju w próbach rzucenia lub ograniczenia hazardu ($\chi^2(1) = 3,72$; $p=0,054$). Zauważono jednak, że w pierwszej fali badania mniej osób próbowało ukrywać przed rodziną lub przyjaciółmi fakt, że gra w gry hazardowe w sieci ($\chi^2(1) = 5,16$; $p = 0,023$; zob. także: Tab.39).

Tabela.39. Próby ukrycia przed rodziną lub przyjaciółmi faktu grania w gry hazardowe w sieci z uwzględnieniem fal badania.

			Czy w trakcie ostatnich 12 miesięcy próbowałeś ukrywać przed rodziną lub przyjaciółmi fakt, że grasz w gry hazardowe w sieci?		Ogółem
			Tak	Nie	
Fala	fala 1	Liczebność	7	46	53
		Procent	13.2%	86.8%	100.0%
	fala 2	Liczebność	10	19	29
		Procent	34.5%	65.5%	100.0%
Ogółem		Liczebność	17	65	82
		Procent	20.7%	79.3%	100.0%

Zarówno w pierwszej jak i drugiej fali badania podobna liczba osób zgłosiła posiadanie problemów finansowych z powodu hazardu w takiej skali, że musieli oni prosić o pomoc finansową rodzinę, przyjaciół lub opiekę społeczną.

Różnice między falami badania dotyczące gier typu P2W

W przeprowadzonym badaniu podobna liczba osób badanych w obu falach grała w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje ($\chi^2(1) = 1,43$; $p=0,230$, zob. także: Tab.40). Nie zauważono różnic między falami w typach gier w których grały osoby badane (Tab.41)

Tabela.40. Korzystanie z gier, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje z uwzględnieniem fal badania.

			Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś - choćby raz - w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje?		Ogółem
			Tak	Nie	
Fala	fala 1	Liczebność	21	979	1000
		Procent	2.1%	97.9%	100.0%
	fala 2	Liczebność	14	986	1000
		Procent	1.4%	98.6%	100.0%
Ogółem		Liczebność	35	1965	2000
		Procent	1.8%	98.2%	100.0%

Tabela.41. Rodzaje gier, w które grały osoby badane na przestrzeni minionych 12 miesięcy (przedział ufności z 95% prawdopodobieństwem).

		fala 1				fala 2			
		Liczebność	Procent	dolna granica przedziału ufności	górna granica przedziału ufności	Liczebność	Procent	dolna granica przedziału ufności	górna granica przedziału ufności
Spośród poniższej listy rodzajów gier wskaż te, w które grałeś na przestrzeni minionych 12 miesięcy:									
gry na portalach	Nie	20	58.9%	42.1%	74.1%	14	41.1%	25.9%	57.9%

społecznościowych, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	Tak	0	64.8%	0.0%	85.3%	0	35.2%	0.0%	85.3%
gry na konsoli, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	Nie	14	57.8%	36.8%	73.9%	10	42.2%	22.7%	59.4%
	Tak	6	62.0%	30.4%	84.7%	4	38.0%	15.3%	69.6%
gry na komputer osobisty, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	Nie	9	71.5%	47.1%	92.4%	3	28.5%	7.6%	52.9%
	Tak	12	52.3%	32.5%	71.3%	11	47.7%	28.7%	67.5%
gry pobierane na smartfon, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	Nie	19	58.9%	42.2%	75.0%	13	41.1%	25.0%	57.8%
	Tak	2	60.5%	17.7%	96.1%	1	39.5%	3.9%	82.3%

Zauważono natomiast istotne statystycznie różnice między falami w korzystaniu z gier z możliwością wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze ($\chi^2(1) = 4,92$; $p=0,027$, zob. także: Tab.42), a także w częstości grania w te gry ($\chi^2(5) = 21,04$; $p=0,001$, zob. także: Tab.43) i czasie poświęcanym na jedną sesję gry ($\chi^2(4) = 13,39$; $p=0,009$, zob. także: Tab.44).

Tabela.42. Korzystanie z gier z możliwością wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze z uwzględnieniem fali badania.

			Możliwość próby wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze		Ogółem
			Nie	Tak	
Fala	fala 1	Liczebność	21	0	21
		Procent	100.0%	0.0%	100.0%
	fala 2	Liczebność	11	3	14
		Procent	78.6%	21.4%	100.0%

Ogółem	Liczebność	32	3	35
	Procent	91.4%	8.6%	100.0%

Tabela.43. Częstość grania w gry z możliwością próby wylosowania za opłatą jakiejś rzeczy, która może zapewniać przewagę w grze (w ciągu ostatnich 12 miesięcy) z uwzględnieniem fali badania.

			Jak często, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grał(a) Pan(i) w te gry ?						Ogółem
			Codziennie	Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie	Raz w tygodniu	Kilka razy w miesiącu ale rzadziej niż raz na tydzień	Raz w miesiącu	Kilka razy w ciągu roku ale rzadziej w miesiącu	
Fala	fala 1	Liczebność	3	7	0	5	5	0	20
		Procent	15.0%	35.0%	0.0%	25.0%	25.0%	0.0%	100.0%
	fala 2	Liczebność	1	2	9	1	0	1	14
		Procent	7.1%	14.3%	64.3%	7.1%	0.0%	7.1%	100.0%
Ogółem		Liczebność	4	9	9	6	5	1	34
		Procent	11.8%	26.5%	26.5%	17.6%	14.7%	2.9%	100.0%

Tabela.44. Czas poświęcany na jedną sesję tej gry z uwzględnieniem fali badania.

			Ile czasu poświęca Pan(i) zazwyczaj na jedną sesję tej gry?					Ogółem
			Mniej niż 15 minut	Od 15 do 30 minut	Od 31 minut do 1 godziny	Ponad 1 godzinę do 2 godzin	Ponad 2 godziny do 3 godzin	
Fala	fala 1	Liczebność	5	5	1	5	5	21
		Procent	23.8%	23.8%	4.8%	23.8%	23.8%	100.0%
	fala 2	Liczebność	0	2	0	11	0	13
		Procent	0.0%	15.4%	0.0%	84.6%	0.0%	100.0%
Ogółem		Liczebność	5	7	1	16	5	34
		Procent	14.7%	20.6%	2.9%	47.1%	14.7%	100.0%

Przeprowadzone analizy nie wykazały jednak różnic między pierwszą i drugą falą badania w dokonywaniu płatności grając w gry typu P2W ($\chi^2(1) = 2,41$; $p=0,121$) oraz w ilości wydanych pieniędzy na gry w ciągu ostatnich 4 tygodni ($t(5) = -0,637$; $p=0,552$).

4. Charakterystyka zjawiska e-hazardu w Polsce i czynniki je modyfikujące.

Punktem wyjścia analiz było oszacowanie częstości zaangażowania w różne gry hazardowe w Internecie u osób badanych. Wynika z nich, że 4,1% respondentów grało w gry hazardowe online w ciągu ostatnich 12 miesięcy (por. Wykres 1). Spośród badanych, najwięcej osób obstawiało gry liczbowe Totalizatora Sportowego (2%), zakłady sportowe (1%) oraz e-sportu/sportu wirtualnego (0,6%), a także angażowało się w gry w karty na pieniądze (0,5%) (por. Tab. 45). W przypadku pozostałych form aktywności hazardowych częstość ich wskazywania była mniejsza lub równa 0,3%.



Wykres 1. Liczba osób zaangażowanych w gry hazardowe online.

Tabela 45. Rodzaj gier hazardowych dostępnych w Internecie (online), w których badani dokonali zakładu pieniężnego, choćby raz w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Typ gry:	Nie				Tak			
	Liczebność	Procent	95,0% - LLCI*	95,0% - ULCI*	Liczebność	Procent	95,0% - LLCI	95,0% - ULCI
a0101 Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	1996	99,8%	99,5%	99,9%	4	0,2%	0,1%	0,5%
a0102 Zdrapki online	1994	99,7%	99,4%	99,9%	6	0,3%	0,1%	0,6%
a0103 Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie	1998	99,9%	99,7%	100,0%	1	0,1%	0,0%	0,2%
a0104 Gry w karty na pieniądze online	1990	99,5%	99,1%	99,7%	10	0,5%	0,3%	0,9%

a0105 Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)	1995	99,8%	99,5%	99,9%	5	0,2%	0,1%	0,5%
a0106 W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra P	1959	98,0%	97,3%	98,5%	41	2,0%	1,5%	2,7%
a0107 Inne gry liczbowe online (np. bingo)	1996	99,8%	99,5%	99,9%	4	0,2%	0,1%	0,5%
a0108 Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie	2000	100,0%	99,9%	100,0%	0	0,0%	0,0%	0,1%
a0109 Zakłady sportowe (w tym "fantasy sports") online	1980	99,0%	98,5%	99,4%	19	1,0%	0,6%	1,4%
a0110 Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online	1988	99,4%	99,0%	99,7%	11	0,6%	0,3%	0,9%
a0111 Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje b	1999	99,9%	99,8%	100,0%	1	0,1%	0,0%	0,2%
a0112 Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online	83	4,1%	3,3%	5,1%	1917	95,9%	94,9%	96,7%

*LLCI – dolny poziom ufności; *ULCI – górny poziom ufności

Tabela 46. Częstość podejmowania aktywności hazardowej wśród osób, które deklarowały, że grały online w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

	Częstość	Procent ¹	Procent ważnych	Procent skumulowany
--	----------	----------------------	-----------------	---------------------

¹ W tabelach od 2 do 7 kategoria procent liczona jest dla całości osób uwzględnionych w badaniach. Natomiast procent ważnych odnosi się do osób rzeczywiście angażujących się w gry hazardowe.

Codziennie	1	0,0	0,9	0,9
Kilka razy w tygodniu ale nie codziennie	2	0,1	1,8	2,7
Raz w tygodniu	21	1,0	25,2	28,0
Kilka razy w miesiącu, ale rzadziej niż raz na tydzień	13	0,6	15,2	43,2
Raz w miesiącu	23	1,1	27,6	70,8
Kilka razy w ciągu roku, ale rzadziej niż raz w miesiącu	24	1,2	29,2	100,0

Osoby grające w gry hazardowe, najczęściej realizowały taką aktywność kilka razy w roku, ale rzadziej niż raz w miesiącu (29,2%), ewentualnie raz w miesiącu (27,6%) (Tab. 46). Stosunkowo dużą grupę stanowiły także respondenci obstawiający zakłady online raz w tygodniu (25,2%) oraz kilka razy w miesiącu (15,2%). Jedynie 0,9% biorących udział w badaniu grało codziennie.

Tabela 47. Przeciętny czas spędzany przez osobę na jednej sesji hazardowej gry online.

Czas gry	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Mniej niż 15 minut	24	1,2	28,6	28,6
Od 15 do 30 minut	29	1,4	34,7	63,3
Od 31 minut do 1 godziny	14	0,7	17,0	80,3
Ponad 1 godzinę do 2 godzin	14	0,7	16,5	96,8
Ponad 2 godziny do 3 godzin	2	0,1	2,9	99,8
Więcej niż 3 godziny	0	0,0	0,2	100,0

Najwięcej osób badanych spędzało do półgodziny na jednej sesji gry online (63%) (por. Tab. 47). Z kolei najmniej, bo jedynie 0,2% grając więcej niż 3 godziny.

Respondenci przeznaczali zróżnicowane kwoty (od 1 do 500 złotych) na gry hazardowe online. Średnio było to 55,21 zł (SD=69,52). Wśród badanych najczęściej wymieniane były kwoty rzędu 10 zł (12,4%), 20 zł (17,4%) i 50 zł (18%). Pojawiają się jednak badani (około 15%), którzy przeznaczali na tego typu aktywność powyżej 100 złotych w ciągu czterech tygodni poprzedzających badanie.

Tabela 48. Wielkość kwot przeznaczanych na gry online w ostatnich 4 tygodniach

Wielkość zakładów w złotych	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
0	0	0,0	0,1	0,1

1	0	0,0	0,5	0,7
2	5	0,2	6,0	6,6
3	0	0,0	0,1	6,8
4	0	0,0	0,1	6,9
6	2	0,1	2,3	9,2
8	0	0,0	0,1	9,3
9	1	0,0	0,7	10,1
10	10	0,5	12,4	22,5
12	2	0,1	2,0	24,5
20	14	0,7	17,4	41,9
25	2	0,1	1,9	43,8
30	6	0,3	7,6	51,4
40	7	0,4	8,8	60,2
50	15	0,7	18,0	78,1
60	4	0,2	4,5	82,7
100	2	0,1	1,9	84,6
150	7	0,4	8,9	93,5
200	3	0,1	3,5	97,0
250	1	0,1	1,5	98,5
270	0	0,0	0,1	98,6
300	0	0,0	0,1	98,7
320	0	0,0	0,1	98,9
400	1	0,0	0,9	99,8
500	0	0,0	0,2	100,0

Tabela 49. Liczba osób odczuwających w ciągu ostatnich 12 miesięcy bezsilność, poirytowanie lub niepokój, gdy próbowali rzucić lub ograniczyć hazard w sieci.

Odczuwanie negatywnych stanów emocjonalnych	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Tak	11,091	0,554594	13,4027	13,4027
Nie	71,661	3,583333	86,5973	100

Większość badanych osób (86,6%) nie doświadczała w ciągu ostatniego roku negatywnych stanów w sytuacji, gdy próbowała zrezygnować z uprawiania hazardu w sieci (por. Tab. 49). Co interesujące, dość znaczna część osób (20,9%) korzystających z hazardu online w ostatnich 12 miesiącach, próbowało ukryć fakt swojej aktywności przed osobami z najbliższego otoczenia (por. Tab. 50). Nieznaczna część badanych wskazywała, że pojawiły się u nich także problemy finansowe wynikające z aktywności hazardowej online. Około 2 %

z nich musiało w ciągu ostatniego roku z tego powodu prosić o pomoc rodzinę, przyjaciół lub opiekę społeczną (por. Tab. 51).

Tabela 50. Liczba osób, które w ostatnich 12 miesiącach próbowały ukrywać przed rodziną lub przyjaciółmi fakt, że grają w gry hazardowe w sieci.

Ukrywanie faktu w gry hazardowe online	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Tak	17,263	0,863218	20,86113	20,86113
Nie	65,489	3,274709	79,13887	100

Tabela 51. Liczba osób, które w ostatnich 12 miesiącach miały problemy finansowe z powodu aktywności hazardowej w sieci.

Występowanie problemów finansowych	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Tak	0,598	0,029902	2,051669	2,051669
Nie	28,549	1,427563	97,94833	100

Podczas analiz zestawiono także fakt grania w gry hazardowe online ze zmiennymi o charakterze socjodemograficznym takimi, jak m.in.: płeć, wiek, wielkość gospodarstwa domowego, występowanie dzieci w rodzinie, faza życia, wykształcenie, dochód gospodarstwa domowego, status zawodowy i klasa społeczno-ekonomiczna. W przypadku części tych zmiennych wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic w zakresie częstości grania w gry hazardowe. Jednak z uwagi na małą liczebność ogółu osób grających, znaczną ilość kategorii odpowiedzi w poszczególnych zmiennych metryczkowych oraz wymagania dotyczące stosowania testów statystycznych, jednoznaczna interpretacja tych powiązań nie jest na tym etapie badań możliwa. Poniżej zaprezentowano jedynie wybrane różnice (dotyczące podstawowych kategorii takich, jak płeć, wiek, wykształcenie, wielkość miejsca zamieszkania) w zakresie aktywności online. Jak wynika z tych analiz, częściej aktywność hazardową podejmują mężczyźni (6,3%) niż kobiety (2,2%) ($\chi^2 = 21,400$; $p = 0,001$) (por. Tab. 52). Grupy te różnią się również w zakresie zaangażowania w określone gry. Mężczyźni częściej niż kobiety grają w gry liczbowe Totalizatora Sportowego ($\chi^2 = 16,530$; $p = 0,001$), obstawiają zakłady sportowe ($\chi^2 = 20,636$; $p = 0,001$) lub angażują się w gry karciane na pieniądze ($\chi^2 = 4,071$; $p = 0,044$).

Tabela 52. Płeć a podejmowanie określonego rodzaju aktywności hazardowej online

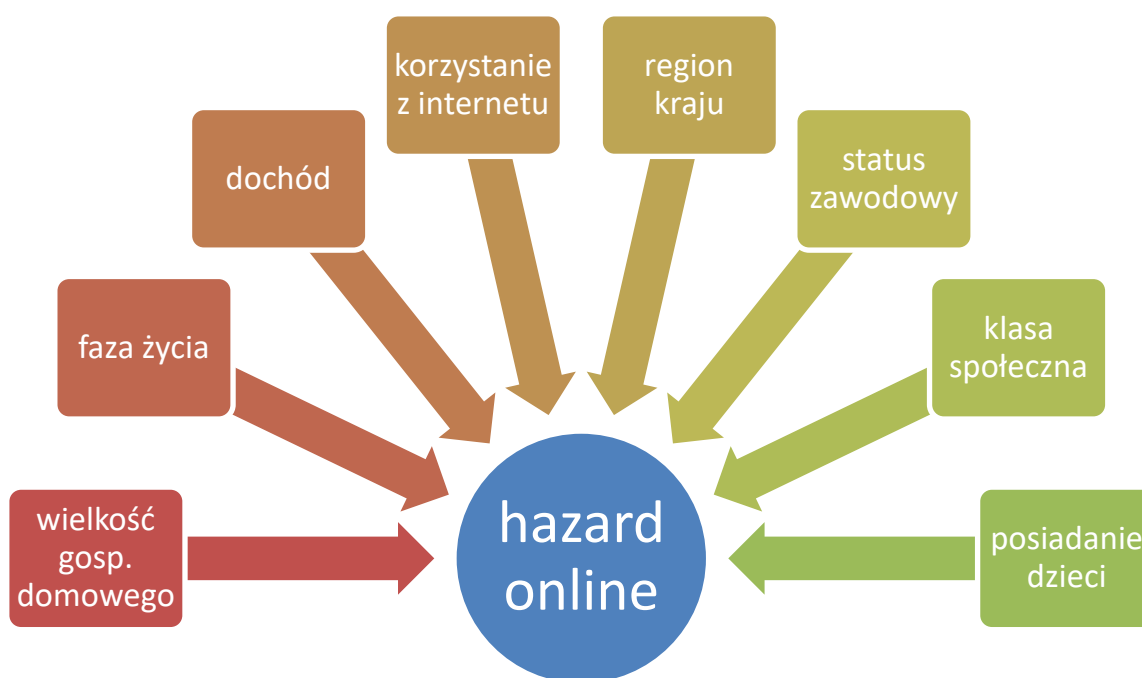
	Płeć:			
	mężczyzna		kobieta	
	Liczebność	%	Liczebność	%

Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	Nie	963	99,9%	1033	99,7%
	Tak	1	0,1%	3	0,3%
Zdrapki online	Nie	963	99,9%	1031	99,6%
	Tak	1	0,1%	5	0,4%
Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie	Nie	962	99,8%	1036	100,0%
	Tak	1	0,2%	0	0,0%
Gry w karty na pieniądze online ²	Nie	956	99,2%	1034	99,8%
	Tak	8	0,8%	2	0,2%
Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)	Nie	959	99,5%	1036	100,0%
	Tak	5	0,5%	0	0,0%
W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra P	Nie	932	96,7%	1028	99,2%
	Tak	32	3,3%	8	0,8%
Inne gry liczbowe online (np. bingo)	Nie	962	99,8%	1034	99,8%
	Tak	2	0,2%	2	0,2%
Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie	Nie	964	100,0%	1036	100,0%
	Tak	0	0,0%	0	0,0%
Zakłady sportowe (w tym "fantasy sports") online	Nie	944	98,0%	1036	100,0%
	Tak	19	2,0%	0	0,0%
Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online	Nie	955	99,1%	1033	99,7%
	Tak	9	0,9%	3	0,3%
Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje b	Nie	963	99,9%	1036	100,0%
	Tak	1	0,1%	0	0,0%
Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online	Nie	60	6,3%	22	2,2%
	Tak	903	93,7%	1014	97,8%

Aktywność hazardowa badanych była zróżnicowana również w zależności od wieku respondentów ($\chi^2 = 53,368$; $p = 0,001$) oraz wykształcenia ($\chi^2 = 16,947$; $p = 0,001$) (por. Tab. 53 i 54). Relatywnie najczęściej angażują się w nią osoby w wieku 15-29 lat oraz te, które deklarują wykształcenie na poziomie podstawowego (5,7%) i średniego (4,2%). Hazard online jest również typowy dla osób zamieszkujących wsie (4,7%), miejscowości do 20 tys. mieszkańców (4,2%) oraz te powyżej 500 tys. mieszkańców (9,3%) (por. Tab. 55).

Podczas badań analizowano również szereg innych zmiennych o charakterze socjodemograficznym i ich związek z aktywnością hazardową online. Jednak z uwagi na małe liczebności w poszczególnych kategoriach wyników ich szczegółowa interpretacja obciążona może być znaczącym błędem. Uzyskane wyniki mogą być jednak sugestią do dalszych badań w tym zakresie, na większej liczbie respondentów. Poniżej zamieszczono tego typu zmienne, dla których uzyskano statystycznie istotne różnice (por. Schemat 1).

Kolorem czerwonym oznaczono kategorie, w których występują statystycznie istotne różnice w zakresie specyficznej aktywności hazardowej online (wartość testu χ^2 była istotna na poziomie $p < 0,05$).

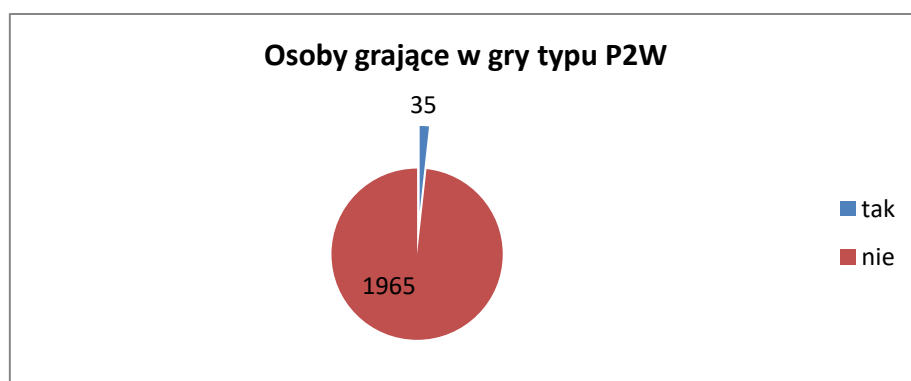


Schemat 1. Istotne związki pomiędzy zaangażowaniem w gry hazardowe online a wybranymi zmiennymi o charakterze socjodemograficznym.

Pogłębione analizy dotyczące zagrożenia uzależnieniem od grania hazardowego w Internecie zostały opisane w artykule *The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland* (B. Lelonek-Kuleta, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, J. Chwaszcz, I. Niewiadomska, *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020).

5. Zjawisko uprawiania gier Pay to Win (P2W) wśród dorosłych Polaków.

Kolejnym etapem analiz było oszacowanie częstości zaangażowania dorosłych Polaków w gry o charakterze P2W. Okazało się, że 1,7% respondentów grało w gry typu P2W w ciągu ostatnich 12 miesięcy poprzedzających badanie (por. Wykres 2). Spośród tych, którzy byli w nie zaangażowani, najwięcej osób wybierało gry na konsolach (29,6%) i komputerach osobistych (64,9%), w których za opłatą istniała możliwość uzyskania jakiejś przewagi (por. Tabela 56). Badani najczęściej kupowali rzeczy, które dawały im możliwość uzyskania przewagi (94,5%), rzadziej te dające możliwość próby wylosowania takowej (8,1%) (por. Wykres 3).



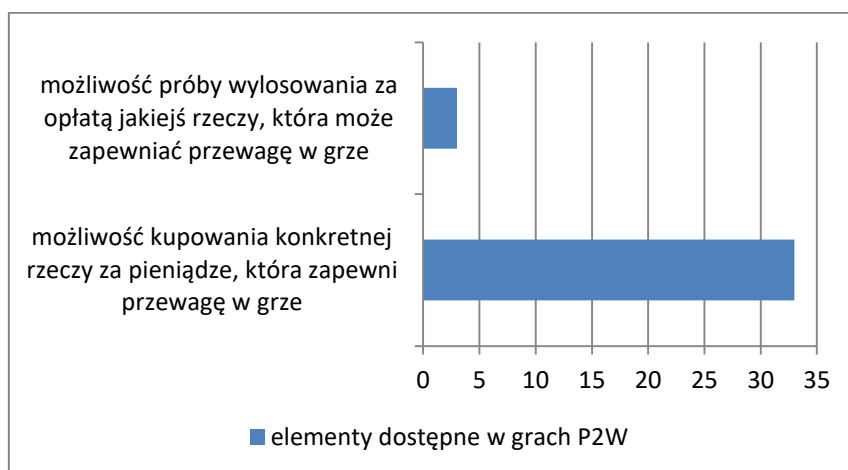
Wykres 2. Liczba osób zaangażowanych w gry typu pay to win (P2W) w populacji badanych dorosłych Polaków.

Tabela 56. Rodzaj gier P2W dostępnych w Internecie (online), w które badani grali, choćby raz w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Typ gry P2W:	Nie				Tak			
	Liczebność	%	95,0% - LLCI*	95,0% - ULCI*	Liczebność	%	95,0% - LLCI*	95,0% - ULCI*
gry na portalach społecznościowych, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	34	98,2%	87,4%	99,7%	1	1,8%	0,3%	12,6%
gry na konsoli, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	25	70,4%	55,2%	84,3%	10	29,6%	15,7%	44,8%

gry na komputer osobisty, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	12	35,1%	20,3%	50,8%	23	64,9%	49,2%	79,7%
gry pobierane na smartfon, w których istnieje możliwość uzyskania przewagi za opłatą pieniężną	32	90,7%	78,9%	97,5%	3	9,3%	2,5%	21,1%

*LLCI – dolny poziom ufności; *ULCI – górny poziom ufności

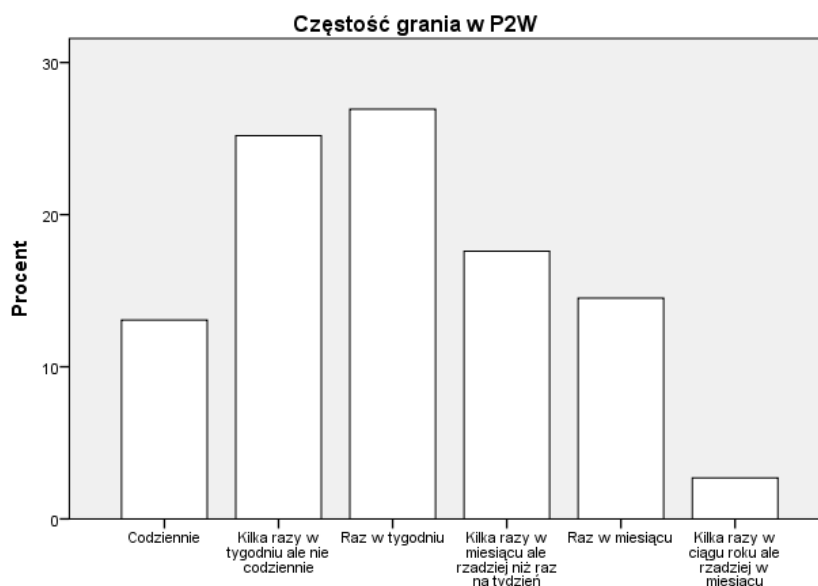


Wykres 3. Elementy dostępne w grach typu P2W, w które grały osoby w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Osoby badane z różną częstotliwością angażowały się w gry typu P2W (por. Wykres 4). Relatywnie najwięcej osób podejmowało tę aktywność raz w tygodniu (26,9%) oraz kilka razy w tygodniu (25,2%). Jedynie 2,7% osób angażujących się w tego typu gry, gra w nie raz w roku. Co ciekawe, aż 13,1% podejmując tę aktywność codziennie. Respondenci poświęcają różną ilość czasu na jedną sesję gry (por. Tab. 57). Najwięcej, bo aż 48% z nich poświęca na to od 1 do 2 godzin. Dla 20,8% jest to około 15-30 minut. Najmniej badanych w tej kategorii pytania wskazało czas od pół godziny do godziny (2,9%).

Tabela 57. Czas poświęcany na jedną sesję gry P2W.

Ilość czasu:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Mniej niż 15 minut	5	0,3	14,5	14,5
Od 15 do 30 minut	7	0,4	20,8	35,3
Od 31 minut do 1 godziny	1	0,1	2,9	38,2
Ponad 1 godzinę do 2 godzin	17	0,8	48,0	86,2
Ponad 2 godziny do 3 godzin	5	0,2	13,8	100,0



Wykres 4. Częstość grania w gry typu P2W w ciągu ostatnich 12 miesięcy



Wykres 5. Liczba osób, które dokonały płatności za opcję w grze typu P2W w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Badani deklarowali, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy jedna piąta z nich dokonała płatności za jakąkolwiek opcję w darmowej grze typu P2W. Średnio było to 64,94 złotych (SD=27,28). Dokładniejsza analiza środków pieniężnych przeznaczonych na ten cel wskazuje, że wartości te zawierają się w przedziale od 10 do 100 złotych (por. Tab. 58). Jednak dla prawie 83% respondentów była ona większa lub równa 50 złotych.

Tabela 58. Wielkość kwoty przeznaczonej na opcję w grze typu P2W w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Kwota w PLN	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
10	0	0,0	5,8	5,8
15	0	0,0	5,2	11,1
20	0	0,0	3,2	14,2
30	0	0,0	1,4	15,7
35	0	0,0	1,4	17,1
50	0	0,0	2,8	19,9
60	1	0,1	20,4	40,4
70	1	0,1	19,9	60,2
80	2	0,1	26,8	87,0
100	1	0,0	13,0	100,0

Uzyskane odpowiedzi w zakresie częstości grania w gry typu P2W poddano także analizie ze względu na podstawowe dane socjodemograficzne takie, jak płeć, wiek, wykształcenie, miejsce zamieszkania. Wykazały one, że mężczyźni statystycznie częściej ($\chi^2 = 20,079$; $p=0,001$) grają w gry tego typu niż kobiety (3,1% vs 0,5%) (por. Tab. 59).

Tabela 59. Płeć a podejmowanie gier typu P2W.

			Płeć:	
			mężczyzna	kobieta
Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś - choćby raz - w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje?	Tak	Liczebność	30	5
		% z Płeć:	3,1%	0,5%
	Nie	Liczebność	934	1031
		% z Płeć:	96,9%	99,5%

Statystycznie istotne różnice występują również w zakresie wieku ($\chi^2 = 34,347$; $p=0,001$). Jak wynika z przeprowadzonych badań, korzystanie z gier typu P2W jest domeną osób w wieku 15-29 lat oraz 40-49 lat (por. Tab. 60).

Tabela 60. Wiek a podejmowanie gier typu P2W.

			Wiek:					
			15-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70 i więcej
Czy w ciągu ostatnich 12	Tak	Liczebność	14	3	16	0	2	0
		% z Wiek:	2,7%	1,0%	4,8%	0,0%	0,9%	0,0%

miesiące zagrałeś - choćby raz - w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje?	Nie	Liczebność	497	310	315	363	229	251
		% z Wiek:	97,3%	99,0%	95,2%	100,0%	99,1%	100,0%

Gry w P2W ma różną częstość u osób wyodrębnionych z uwagi na wykształcenie ($\chi^2 = 32,205$; $p = 0,001$). Relatywnie najczęściej grają w nie osoby posiadające wykształcenie podstawowe (4,6%) oraz średnie (1,5%) (Tab. 61). Istotnie statystycznie różnice odnotowano także dla miejsca zamieszkania ($\chi^2 = 31,957$; $p = 0,001$). Najczęściej z opisywanych tutaj gier korzystają osoby ze wsi (2,3%) i miast powyżej 500 tysięcy mieszkańców (5,7%) (Tab. 62).

Tabela 61. Wiek a podejmowanie gier typu P2W.

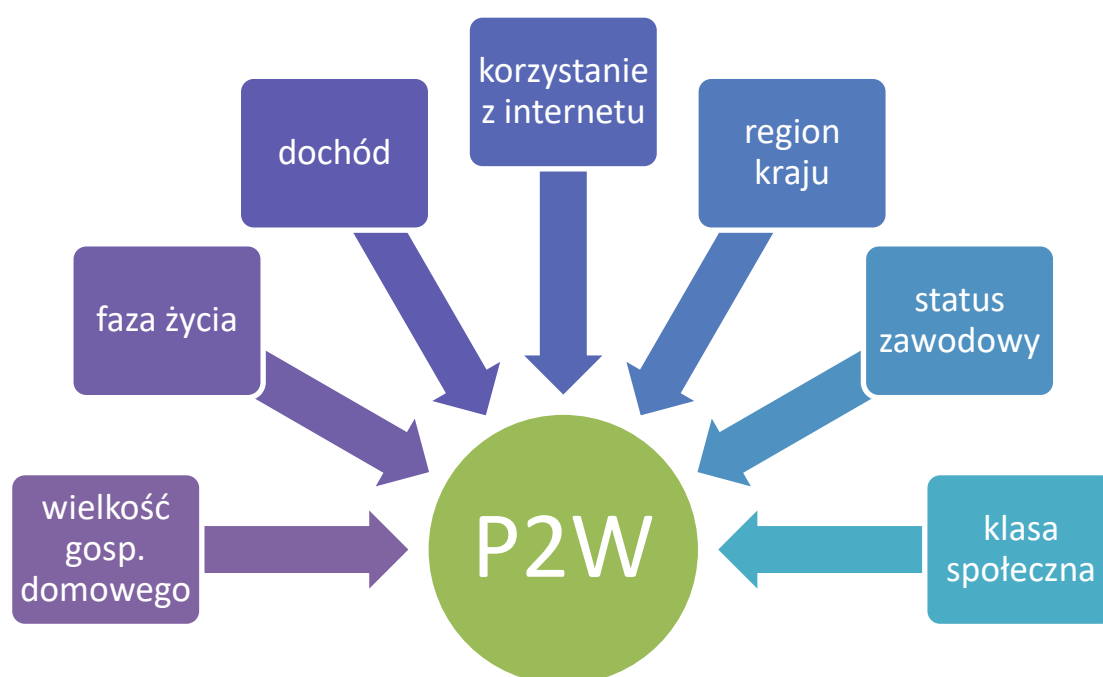
			Wykształcenie:			
			podstawowe	zasadnicze zawodowe	średnie	wyższe
Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś - choćby raz - w gry, w których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje?	Tak	Liczebność	22	1	10	2
		% z Wykształcenie:	4,6%	0,2%	1,5%	0,5%
	Nie	Liczebność	459	468	673	366
		% z Wykształcenie:	95,4%	99,8%	98,5%	99,5%

Tabela 62. Miejsce zamieszkania a podejmowanie gier typu P2W

			Wielkość miejsca zamieszkania:						
			wieś	miasto do 20 tys. mieszkań ców	miasto 20 - 50 tys. mieszkań ców	miasto 50 - 100 tys. mieszkań ców	miasto 100 - 200 tys. mieszkań ców	miasto 200 - 500 tys. mieszkań ców	miasto powyżej 500 tys. mieszkań ców
Czy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zagrałeś - choćby raz - w gry, w	Ta k	Liczebność	19	3	0	1	0	0	12
		% z Wielkość miejsca zamieszka nia:	2,3 %	1,1%	0,0%	0,6%	0,0%	0,0%	5,7%
	Ni e	Liczebność	796	260	213	162	151	182	200

których gracze za opłatą pieniężną wykupują różne przedmioty, usługi lub funkcje?	% z Wielkość miejsca zamieszkania:	97,7 %	98,9%	100,0%	99,4%	100,0%	100,0%	94,3%
---	------------------------------------	--------	-------	--------	-------	--------	--------	-------

Podczas badań dotyczących P2W analizowano również szereg innych zmiennych o charakterze socjodemograficznym. Jednak z uwagi na małe liczebności w poszczególnych kategoriach wyników ich szczegółowa interpretacja obarczona może być znaczącym błędem. Uzyskane wyniki mogą być jednak sugestią do dalszych badań w tym zakresie, na większej licznie respondentów. Poniżej zamieszczono tego typu zmienne, dla których uzyskano statystycznie istotne różnice (por. Schemat 2).



Schemat 2. Istotne związki pomiędzy zaangażowaniem w P2W a wybranymi zmiennymi o charakterze socjodemograficznym.

V Badania internetowych graczy hazardowych oraz graczy internetowych gier typu Pay to Win.

1) Narzędzie badawcze.

Badanie właściwe przeprowadzone wśród graczy internetowych gier hazardowych oraz gier typu Pay to Win zostało przeprowadzone z wykorzystaniem kwestionariusza badawczego opracowanego przez zespół międzynarodowy koordynowany przez badaczy z Francji. Ze względu na obszerność, kwestionariusz został zamieszczony załączniku (załącznik 13).

Kwestionariusz zbudowany był z kolejnych bloków dotyczących:

1. Zachowań związanych z uprawianiem hazardu w Internecie.
2. Zachowań związanych z uprawianiem hazardu poza Internetem.
3. Problemów doświadczanym w związku z korzystaniem z hazardu w Internecie.
4. Zachowań związanych z uprawianiem hazardu w Internecie z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy,
5. Motywacji do uprawiania hazardu w Internecie.
6. Zachowań związanych z uprawianiem gier internetowych „płać by wygrać” (pay to win P2W).
7. Problemów doświadczanym w związku z korzystaniem z gier P2W w Internecie.
- 8. Motywacji do uprawiania gier P2W w Internecie.**
- 9. Korzystania z tzw. lootboxów zawartych w grach internetowych.**
10. Zmiennych demograficznych.
- 11. Zmiennych psychologicznych – osobowość, orientacja pozytywna, inteligencja społeczna, poczucie samotności, radzenie sobie ze stresem.**

Trzy bloki pytań (blok 8, 9 i blok 11) zostały opracowane przez zespół polski i dodane do zestawu podstawowego pytań wykorzystanych w badaniach międzynarodowych. Było to zgodne z założeniami projektu międzynarodowego, w świetle których kraje uczestniczące w projekcie miały bazować na wspólnym narzędziu, jednak ze względu na specyficzne

zainteresowania czy potrzeby danego kraju możliwe było poszerzenie narzędzia o dodatkowe pytania. W badaniach polskich zdecydowano się na bardziej szczegółowe pytania poświęcone lootboxom, ze względu na nowość zjawiska oraz duże znaczenie społeczne pogłębionego poznania go, a także bardzo ograniczoną literaturę z tego obszaru na świecie. Oprócz tego, założono, że poza poznaniem zjawiska, bardzo istotna jest także próba zrozumienia mechanizmów jego powstawania, wśród których czynniki psychologiczne odgrywają z dużym prawdopodobieństwem ważną rolę.

2) Realizacja badań.

Badania internetowe przeprowadziła firma IMAS, wśród zarejestrowanych użytkowników panelu badawczego Firmy. Firma IMAS działa na polskim rynku od 2005 roku, współpracując z osobami, które na zasadzie wzajemnej umowy biorą udział w badaniach internetowych przeprowadzanych przez IMAS na zlecenie różnych podmiotów. Uczestnicy badań za udział w nich są wynagradzani. Panel działa na zasadach zgodnych ze standardami badawczymi ESOMAR. Obejmuje ponad 70000 zarejestrowanych polskich użytkowników Internetu.

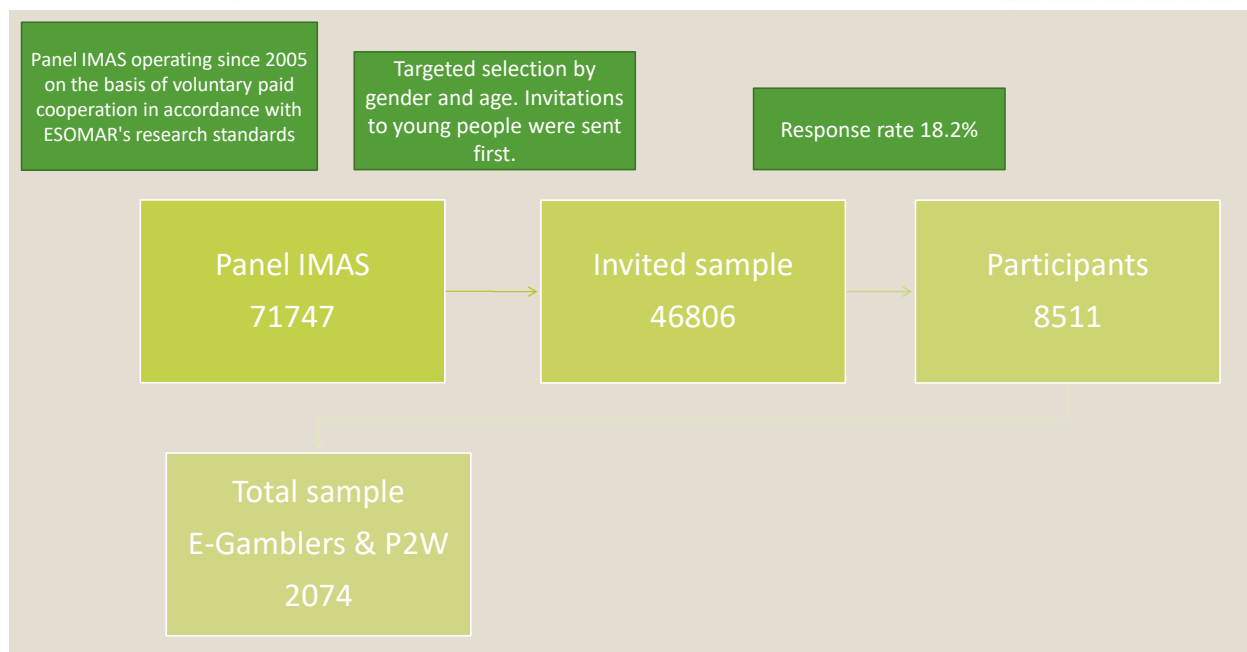
Zaproszenie do udziału w badaniu zostało wysłane przez firmę IMAS do 46806 użytkowników panelu. Dobór respondentów oparty był na płci i wieku respondentów. W pierwszej kolejności zapraszani byli młodzi mężczyźni.

8511 użytkowników odpowiedziało na zaproszenie, co stanowi 18,2%. Osoby były rekrutowane na bazie dwóch kryteriów:

- Respondent grał online w okresie minionych 12 miesięcy;
- Respondent wydał pieniądze na gry free to play;

Respondenci spełniający jedno lub dwa z tych dwóch kryteriów stworzyli grupę badaną obejmującą 2074 osób.

Przed badaniem zostało założone, że zostanie przebadane 1,000 e-hazardzistów i 1,000 graczy gier free to play. W związku z tym, po zebraniu grupy 1000 e-hazardzistów, rekrutacja do tej grupy została zamknięta i tylko osoby spełniające kryteria włączające do grupy pay to win były rekrutowane.



Schemat 3. procedura pozyskiwania osób do badań.

3) Wyniki badań.

1. Opis grupy badanej.

W badaniu wzięły udział 2074 osoby badane w wieku od 16 do 72 lat ($M_{\text{wiek}} = 34,32$; $SD_{\text{wiek}} = 10,58$), podzielone na trzy grupy: grupa *Czysty e-hazard* (osoby badane, które zadeklarowały, że uprawiają tylko gry hazardowe w sieci), grupa *Czyste e-granie* (osoby, które zadeklarowały, że uprawiają tylko gry sieciowe (niehazardowe) – gry *Pay to Win*), grupa *e-granie + e-hazard* (osoby w badaniu, które zadeklarowały, że uprawiają zarówno gry hazardowe jak i gry typu *Pay to Win*). Rozkład liczebności osób w poszczególnych grupach przedstawia Tabela 63.

Tabela 63. Rozkład częstości przypisania osób badanych do poszczególnych grup w projekcie badawczym.

Grupa:	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
czysty e-hazard	918	44,3	44,3	44,3
czyste e-granie	193	9,3	9,3	53,6
e-granie + e-hazard	963	46,4	46,4	100,0
Ogółem	2 074	100,0	100,0	

Spśród przebadanych osób 52,9% stanowiły kobiety (1097 osób), a 47,1% mężczyźni (977 osób). Większość przebadanych osób była w wieku poniżej 35 lat, najmniej osób badanych to osoby starsze niż 55 lat (Tab. 64.).

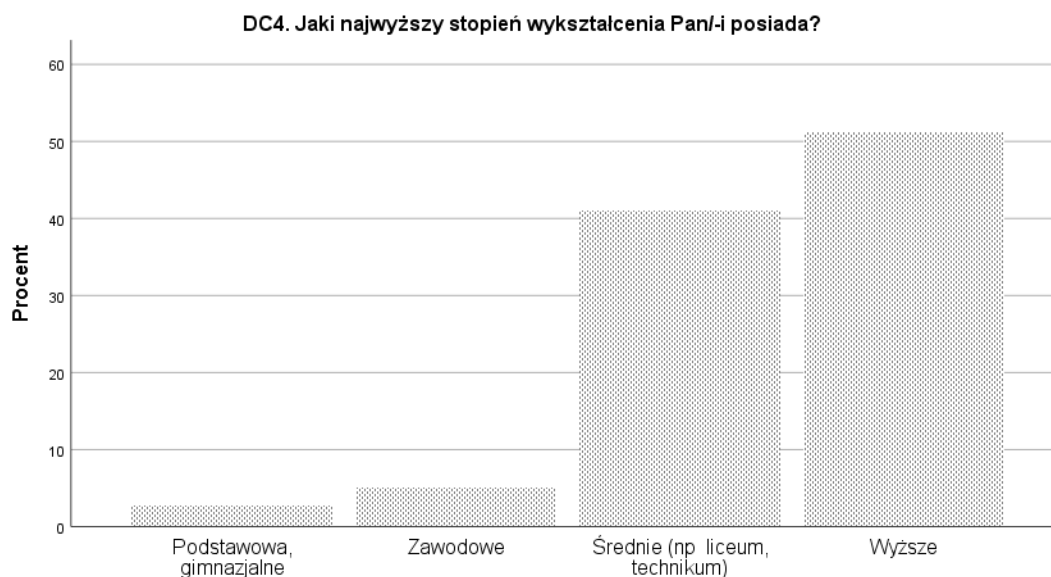
Tabela 64. Rozkład wieku osób badanych z podziałem na trzy grupy wiekowe: poniżej 35 lat, 35-54 lata, powyżej 55 lat.

Przedział wiekowy:	Częstość	Procent	Procent skumulowany
< 35	1 194	57,6	57,6
35 - 54	767	37,0	94,6
55+	113	5,4	100,0
Ogółem	2 074	100,0	

Większość osób badanych deklaroowało, że są zatrudnieni (82% respondentów), pozostałe osoby były bezrobotne, na emeryturze, studiowały lub prowadziły dom, miały inne zajęcie lub nie udzieliły odpowiedzi na pytanie (Tab.65). Większość badanych osób deklaroowało posiadanie wykształcenia wyższego (51,2% osób badanych) i średniego (41% osób badanych). 5% respondentów posiadało wykształcenie zawodowe, a 2,7% wykształcenie wyższe (Wykres 6).

Tabela 65. Rozkład częstości w odniesieniu do statusu zawodowego osób badanych.

Rodzaj aktywności zawodowej:	Częstość	Procent	Procent skumulowany
Osoba pracująca	1 553	82,0	82,0
Osobą bezrobotną, która w przeszłości pracowała	74	3,9	85,9
Osobą bezrobotną, która nigdy nie pracowała	18	1,0	86,9
Emerytem	38	2,0	88,9
Studentem	108	5,7	94,6
Osobą prowadzącą dom	64	3,4	98,0
Inne	38	2,0	100,0
Ogółem	1 893	100,0	
Brak odpowiedzi	181		
Ogółem	2 074		



Wykres 6. Rozkład wykształcenia osób badanych.

Większość przebadanych osób jest w związku małżeńskim (47,7% osób badanych), w wolnym związku (25,1% osób badanych) lub stanu wolnego (23,8% osób badanych). Osoby rozwiedzione lub w separacji stanowiły 2,9% , a wdowy/wdowcy 0,6%. Rozkład miesięcznych dochodów NETTO w gospodarstwach domowych badanych osób wskazuje, że najczęściej stanowią one między 2000 a 7999zł (Tab.66).

Tabela 66. Łączne dochody NETTO wszystkich członków gospodarstwa domowego osób badanych.

Dochód netto w gospodarstwie domowym:		Częstość	Procent	Procent skumulowany
	Mniej niż 2000 zł / miesiąc	142	8,2	8,2
	Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	403	23,3	31,5
	Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	472	27,3	58,8
	Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	413	23,9	82,6
	Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	223	12,9	95,5
	Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	55	3,2	98,7
	Więcej niż 20000 zł / miesiąc	23	1,3	100,0
	Ogółem	1 731	100,0	
Braki danych	Nie wiem	147		
	Brak odpowiedzi	196		
	Ogółem	2 074		

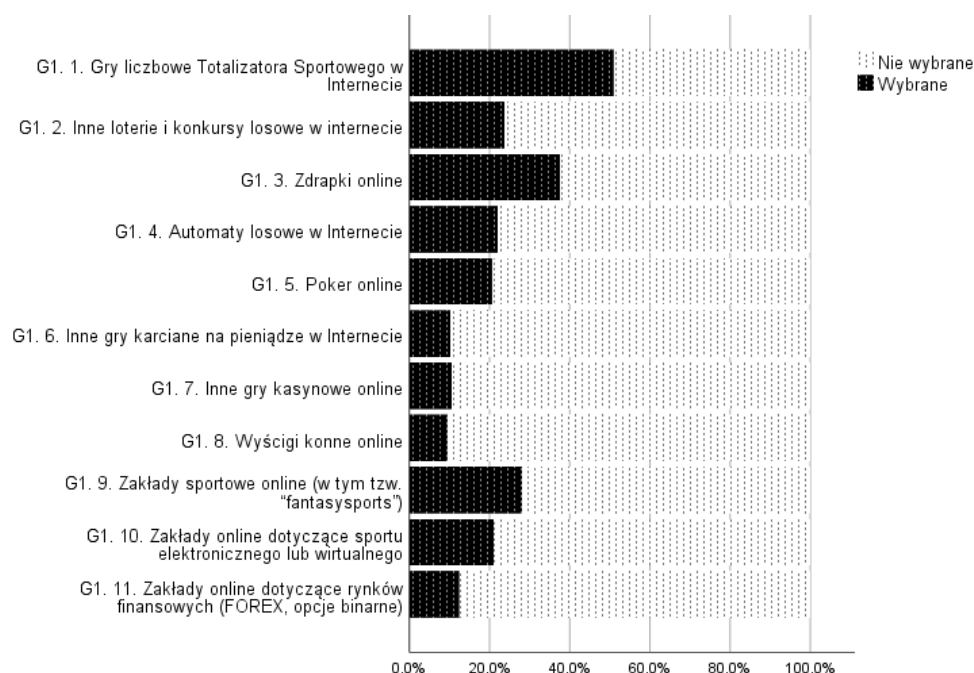
2. Uprawianie gier hazardowych w Internecie – charakterystyka zjawiska w Polsce.

Osoby badane deklarujące korzystanie z hazardu w Internecie (N=1881) charakteryzowały się uprawianiem różnych rodzajów gier hazardowych online (Tab.67).

Tabela 67. Rozkład liczebności grania w gry hazardowe w Internecie z uwzględnieniem rodzaju uprawianych gier.

Rodzaj uprawianej gry:	Liczebność	Procent
1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	1 057	56,2%
2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	495	26,3%
3. Zdrapki online.	779	41,4%
4. Automaty losowe w Internecie.	457	24,3%
5. Poker online.	428	22,8%
6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	214	11,4%
7. Inne gry kasynowe online.	219	11,6%
8. Wyścigi konne online.	197	10,5%
9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. “fantasysports”).	583	31,0%
10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	438	23,3%
11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	258	13,7%

Najwięcej osób badanych grało w gry liczbowe Totalizatora Sportowego, najmniej w wyścigi konne online (Wykres 7).



Wykres 7. Rozkład liczebności osób badanych grających w poszczególne rodzaje gier hazardowych w Internecie.

W celu sprawdzenia różnic w liczebności kobiet i mężczyzn grających w różne rodzaje gier hazardowych w Internecie przeprowadzono testy chi. Wykazały one na istotne statystycznie różnice dla:

- innych loterii i konkursów losowych w Internecie ($\chi^2 (1) = 29,818; p < 0,001$) – więcej osób grających w te gry to kobiety (Tab.68),
- zdrapek online ($\chi^2 (1) = 143,000; p < 0,001$) – więcej osób grających w te gry to kobiety (Tab.68),
- automatów losowych w Internecie. ($\chi^2 (1) = 4,340; p < 0,05$) - więcej osób grających w te gry to mężczyźni (Tab.68),
- zakładów sportowych online (w tym tzw. “fantasysports”) ($\chi^2 (1) = 69,413; p < 0,001$) - więcej osób grających w te gry to mężczyźni (Tab.68),
- zakładów online dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego ($\chi^2 (1) = 17,340; p < 0,001$) - więcej osób grających w te gry to mężczyźni (Tab.68),
- zakładów online dotyczących rynków finansowych (FOREX, opcje binarne) ($\chi^2 (1) = 8,621; p < 0,05$) - więcej osób grających w te gry to mężczyźni (Tab.68).

Zauważono także istotne statystycznie różnice w liczebności osób grających w różne gry hazardowe w Internecie ze względu na ich wiek dla:

- gier liczbowych Totalizatora Sportowego w Internecie ($\chi^2 (2) = 64,335; p < 0,001$) – gdzie osób poniżej 35 lat jest istotnie statystycznie najmniej (Tab.69),
- automatów losowych w Internecie ($\chi^2 (2) = 6,854; p < 0,05$),
- innych gry karcianych na pieniądze w Internecie ($\chi^2 (2) = 6,248; p < 0,05$) – osób powyżej 55 lat jest istotnie statystycznie mniej niż osób wieku 35-54 lat i młodszych niż 35 lat (Tab.69),
- innych gier kasynowych online ($\chi^2 (2) = 6,433; p < 0,05$) – istotnie mniej osób w wieku 35-54 lat gra w te gry, niż osób starszych (Tab.69),
- wyścigów konnych online ($\chi^2 (2) = 24,609; p < 0,001$) – najwięcej osób grających w wyścigi konne to osoby młodsze niż 35 lat,

- zakładów online dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego ($\chi^2(2) = 11,386$; $p < 0,01$) – najmniej osób grających w ten typ gier to osoby starsze niż 55 lat (Tab.69).

Zauważono także, że w przypadku gier liczbowych Totalizatora Sportowego w Internecie ($\chi^2(1) = 15,854$; $p < 0,001$), pokera online ($\chi^2(1) = 5,163$; $p < 0,05$), zakładów sportowych online (w tym tzw. “fantasysports”) ($\chi^2(1) = 7,278$; $p < 0,005$) i zakładów online dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego ($\chi^2(1) = 14,609$; $p < 0,001$) większość osób grających w poszczególne gry to osoby zatrudnione (Tab.70).

Dla niektórych rodzajów gier zauważono także różnice w stanie cywilnym osób badanych dla gier liczbowych Totalizatora Sportowego oraz zdrapek online ($\chi^2(4) = 12,636$; $p < 0,05$). Dla gier liczbowych Totalizatora Sportowego w Internecie zauważono, że większość osób wybierających te gry to osoby w związku małżeńskim ($N = 523$; 63,4%; $\chi^2(4) = 38,490$; $p < 0,001$). Dla pozostałych rodzajów gier nie zauważono różnic w stanie cywilnym osób w nie grających ($p > 0,05$).

W projekcie sprawdzono także czy w poszczególnych rodzajach gier hazardowych uprawianych w Internecie osoby różnią się pod względem dochodu NETTO uzyskiwanego w gospodarstwie domowym. Zauważono, że dla gier liczbowych Totalizatora Sportowego w Internecie większość badanych grających w te gry uzyskuje dochód NETTO w wysokości 6000-7999zł miesięcznie ($\chi^2(6) = 43,07$; $p < 0,001$), a dla wyścigów konnych online najmniej osób uzyskuje dochód w przedziale od 4000 do 7999zł miesięcznie ($\chi^2(6) = 13,390$; $p < 0,05$). Dla pozostałych rodzajów gier nie zauważono różnic w wielkości dochodu NETTO osób w nie grających ($p > 0,05$).

W odniesieniu do wykształcenia osób badanych zauważono, że osoby grające w gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie ($\chi^2(3)=12,656$; $p < 0,01$) oraz w zdraпки online ($\chi^2(3)=12,929$; $p < 0,01$) mają najczęściej podstawowe wykształcenie (Tab.71). Osoby grające w inne gry karciane na pieniądze w Internecie to najczęściej osoby z wykształceniem podstawowym, a najrzadziej w wyższym ($\chi^2(3)=10,614$; $p < 0,01$) (Tab.71). Osoby deklarujące grę w zakłady sportowe online (w tym tzw. “fantasysports”) ($\chi^2(3)=8,046$; $p < 0,05$) oraz gracze zakładów online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne) ($\chi^2(3)=11,482$; $p < 0,01$) również różnią się pod względem wykształcenia (tab. 71).

Wśród deklarowanych rodzajów gier największą popularnością wśród badanych cieszą się gry liczbowe Totalizatora Sportowego online oraz zdraпки online. Najwięcej osób badanych gra w gry liczbowe Totalizatora Sportowego online. Gracze loterii Totalizatora Sportowego uprawiają je z następującą częstością: codziennie: 1,6%; prawie codziennie: 7,4%; kilka razy w tygodniu: 24,1%; raz w tygodniu: 21,7%; kilka razy w miesiącu: 22%; raz w miesiącu: 10,8%. W zdraпки online badani grają najczęściej prawie codziennie (10,2%). Ale także wśród deklaracji grania w gry kilka razy w roku najwięcej osób wybiera gry liczbowe Totalizatora Sportowego online (12,3%) oraz zdraпки online (3,4%). Najmniejszą popularnością cieszą się wyścigi konne online (codziennie: 0,8%; prawie codziennie: 5,3%; kilka razy w tygodniu: 17,6%; raz w tygodniu: 19,1%; kilka razy w miesiącu: 14,5%; raz w miesiącu: 13,0%; kilka razy w ciągu roku: 29,8%).

Wśród deklaracji kwoty wydawanej przeciętnie podczas jednej sesji na różne rodzaje gier w przeciągu ostatnich 12 miesięcy, najwięcej osób badanych wydaje 10 lub 20 złotych. Przeciętnie 10 złotych jest wydawane podczas jednej sesji na: gry liczbowe Totalizatora Sportowego online (N = 366; 35,4%), na innych loteriach i konkursach losowych w Internecie (N = 143; 30,80%), zdraпки online (N = 240; 32,20%), automaty losowe online (N = 84; 20,08%), inne gry kasynowe online (N = 46; 23,60%), zakłady sportowe online (N = 162; 29,60%), wyścigi konne (N = 23; 16,90%), zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub sportu wirtualnego (N = 118; 29,40%). Przeciętnie 20 złotych jest wydawane podczas jednej sesji na: pokera online (N = 79; 20,60%), gry karciane online (N = 42; 23,20%), zakłady na rynkach finansowych online (N = 34; 16,40%).

Wśród różnych rodzajów gier, najwyższe kwoty w ostatnim miesiącu od badania, zostały wydane przez osoby badane na zakłady na rynkach finansowych online (M = 763,96; SD = 1 003,431). Osoby badane wydawały ponad średnio ponad 100 zł na: gry liczbowe Totalizatora Sportowego online (M = 125,72; SD = 415,022), pokera online (M = 167,83; SD = 437,056), inne gry karciane online (M = 183,85; SD = 1 071,181), grę na automatach losowych online (M = 129,10; SD = 284,990), inne gry kasynowe online (M = 121,91; SD = 242,98), na wyścigi konne online (M = 170,80; SD = 520,628), zakłady sportowe online (M = 203,25, SD = 1 003,431), zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub sportu wirtualnego (M = 196,58, SD = 1 751,907). Mniej niż średnio 100 zł osoby badane wydawały na inne loterie i konkursy losowe online (M = 86,64, SD = 155,358) oraz zdraпки online (M = 62,11, SD = 159,159).

Najmniej czasu na jedną sesję gry osoby badane poświęcają na gry liczbowe Totalizatora Sportowego online (mniej niż 15 minut: N = 437, 42,1%; od 15 do 30 minut: N = 386, 37,2%; od 30 minut do 1 godziny: N = 151, 14,5%). Powyżej 1 godziny, ale nie dłużej niż 3 godziny na jedną sesję gry, respondenci poświęcają na pokera online (od 1 do 2 godzin: N = 123, 30,7%; od 2 do 3 godzin: N = 37, 9,2%). Najwięcej czasu na jedną sesję gry osoby badane poświęcają najczęściej na poker online (więcej niż 3 godziny: 3,2%) oraz gry na automatach losowych online (więcej niż 3 godziny: 3,1%).

Granie hazardowe w Internecie i poza Internetem

Oprócz charakterystyki osób badanych pod względem uprawiania gier hazardowych w Internecie, sprawdzono także czy przebadani gracze uprawiają także gry hazardowe poza Internetem. 52,7% (N = 986) spośród e-hazardzistów stwierdziło, że w minionych 12 miesiącach grało w gry hazardowe poza Internetem (chodząc do punktów sprzedaży kuponów, do kasyna lub na tor wyścigów koni). Z tych osób większość deklarowała grę w gry liczbowe Totalizatora Sportowego oraz zdraпки (Tab.72). Większość z osób deklarujących grę zarówno w Internecie jak i poza nim, deklarowała, że w gry hazardowe gra przeważnie w Internecie (Tab.73). Wśród osób badanych uprawiających hazard w Internecie i poza nim, 512 osób (51,92%) zadeklarowało, że doświadczają problemów z powodu swojego uprawiania hazardu. Większość z tych osób uważa, że problemy związane są z uprawianiem hazardu związane są z grą w Internecie lub z grą zarówno w Internecie jak i poza nim (Tab.74).

Tabela 72. Częstość gry w różne rodzaje gier hazardowych poza Internetem wśród osób deklarujących grę zarówno w Internecie jak i poza nim.

Rodzaje gier hazardowych uprawianych poza Internetem	Nie wybrane		Wybrane		Ogółem	
	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent	Liczebność	Procent
1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego.	384	38,9%	602	61,1%	986	100,0%
2. Inne loterie i konkursy losowe.	840	85,2%	146	14,8%	986	100,0%
3. Zdraпки.	328	33,3%	658	66,7%	986	100,0%
4. Automaty losowe.	795	80,6%	191	19,4%	986	100,0%
5. Poker.	902	91,5%	84	8,5%	986	100,0%
6. Inne gry karciane na pieniądze.	950	96,3%	36	3,7%	986	100,0%
7. Inne gry kasynowe (oprócz pokera i automatów losowych).	968	98,2%	18	1,8%	986	100,0%
8. Wyścigi konne.	914	92,7%	72	7,3%	986	100,0%
9. Zakłady sportowe.	644	65,3%	342	34,7%	986	100,0%
10. Inne gry hazardowe.	981	99,5%	5	0,5%	986	100,0%

Tabela 73. Częstość gry w Internecie i poza nim wśród osób deklarujących grę zarówno w Internecie jak i poza nim.

Gdzie gra Pan/i w gry hazardowe?		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
	Przeważnie w Internecie	414	42,0	42,0
	Przeważnie poza Internetem	279	28,3	70,4
	W równym stopniu w Internecie i poza nim	292	29,6	100,0
	Ogółem	985	100,0	
	Brak odpowiedzi	1		
Ogółem		986		

Tabela 74. Częstość odpowiedzi dotyczących problemów związanych z uprawianiem hazardu u osób wśród osób deklarujących grę zarówno w Internecie jak i poza nim.

Ocena osób badanych miejsca występowania problemów związanych z uprawianiem hazardu		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
	Przeważnie w Internecie	209	40,8	40,8
	Przeważnie poza Internetem	100	19,5	60,4
	W równym stopniu w Internecie jak i poza nim	203	39,6	100,0
	Ogółem	512	100,0	
	Brak problemów	472		
	Brak odpowiedzi	2		
	Ogółem	474		
Ogółem		986		

Granie hazardowe z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy

Wśród przebadanych hazardzistów, 68,4% zadeklarowało, że dokonywało zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu minionych 12 miesięcy (Tab.75). Wśród osób dokonujących takich zakładów, 585 to były kobiety (stanowiły 68,9% wszystkich przebadanych kobiet), a 689 to mężczyźni (stanowili 67,9% wszystkich przebadanych mężczyzn). Nie zauważono istotnych statystycznie różnic między kobietami i mężczyznami w dokonywaniu zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy ($\chi^2(1) = 0,195$; $p=0,659$).

Tabela 75. Dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy przez osoby badane w projekcie.

Zakłady z użyciem wirtualnych pieniędzy:	Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
--	----------	--------------------	------------------------

	W ciągu ostatnich 12 miesięcy dokonałem zakładów <i>online</i> z użyciem wirtualnych pieniędzy.	1 274	68,4	68,4
	W ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów <i>online</i> z użyciem wirtualnych pieniędzy.	589	31,6	100,0
	Ogółem	1 863	100,0	
	Brak odpowiedzi	18		
Ogółem		1 881		

Większość osób badanych, którzy dokonywali zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy, to osoby poniżej 35 roku życia ($N = 739$, 69% z tej grupy wiekowej) oraz osoby w przedziale wiekowym 35-54 lat ($N = 473$, 69,2% z tej grupy wiekowej). Najmniejszą grupę stanowią osoby powyżej 55 roku życia ($N = 62$, ale było to 57,4% z tej grupy wiekowej). Różnica między tą grupą wiekową, a grupami osób młodszych jest istotna statystycznie ($\chi^2(2) = 6,394$; $p < 0,05$).

Osoby dokonujące zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy to w większości osoby pracujące ($N = 975$, 68,4% z tej grupy dokonywało zakładów z użyciem wirtualnych pieniędzy; osoby niepracujące: $N = 187$, 63% z tej grupy zawodowej dokonuje zakładów), ale nie zauważono istotnych statystycznie różnic w ilości osób pracujących i niepracujących deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy ($\chi^2(1) = 3,276$; $p = 0,070$).

Większość osób dokonujących zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy to osoby z wykształceniem wyższym ($N = 572$, co stanowi 64,9% z tej grupy wykształcenia) oraz średnim ($N = 467$, 67,6%). Osób z wykształceniem podstawowym deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy było 39 (było to 79,6% tej grupy), a z wykształceniem zawodowym 73 (81,1% z tej grupy wykształcenia). Zauważono statystycznie istotne różnice w liczebności osób deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy, dla osób z wykształceniem zawodowym i wyższym – osoby z wykształceniem zawodowym dokonywały ich istotnie częściej niż osoby z wykształceniem wyższym ($\chi^2(3) = 13,572$; $p < 0,01$) (Tab.76).

Najwięcej osób deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy to osoby pozostające w związku małżeńskim ($N = 575$, czyli 69,7% z tej grupy), osób stanu wolnego i będących w wolnym związku zidentyfikowano odpowiednio: $N = 277$ (65,2% z tej grupy) i $N = 256$ (63,8% z tej grupy stanu cywilnego). 69,6% ($N=32$) osób rozwiedzionych/będących w separacji oraz 72,2% ($N=8$) wdów/wdowców dokonywało zakładów za wirtualne pieniądze. Nie zauważono jednak statystycznie istotnych różnic w liczebności osób deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy w odniesieniu do stanu cywilnego przebadanych respondentów ($\chi^2(4) = 5,447$; $p = 0,244$).

Nie zauważono statystycznie istotnych różnic w liczebności osób deklarujących dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy w odniesieniu do dochodu netto osób badanych ($\chi^2(6) = 5,343$; $p = 0,490$).

W ciągu ostatnich 12 miesięcy osoby badane grały najczęściej gry hazardowe dostępne w Internecie (używając fikcyjnych pieniędzy) takie jak: loteria i zdraпки, automaty losowe, poker online, zakłady sportowe (w tym tzw. "fantasysports"), czy zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego (Tab.77).

Tabela 77. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na wybór rodzaju gry hazardowej dostępnej w Internecie (online), w które osoby badane grały w ciągu ostatnich 12 miesięcy, używając fikcyjnych pieniędzy.

Gry hazardowe dostępne w Internecie (online), w które osoby badane grały w ciągu ostatnich 12 miesięcy używając fikcyjnych pieniędzy	Nie wybrane – Liczebność (N)	% z N w wierszu	Wybrane – Liczebność (N)	% z N w wierszu	Ogółem - Liczebność (N)
1. Loteria, zdraпки online.	1 256	67,4%	607	32,6	1 863
2. Automaty losowe online.	1 527	82,0%	336	18,0	1 863
3. Poker online.	1 481	79,5%	382	20,5	1 863
4. Inne gry kasynowe online.	1 649	88,5%	214	11,5	1 863
5. Wyścigi konne online.	1 764	94,7%	99	5,3	1 863
6. Zakłady sportowe (w tym tzw. "fantasysports") online.	1 530	82,1%	333	17,9	1 863
7. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	1 602	86,0%	261	14,0	1 863
8. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	1 719	92,3%	144	7,7	1 863

Częstość uprawiania hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy rozkładała się dosyć równomiernie wśród osób badanych (Tab.78). Najczęściej osoby badane podejmowały tego typu aktywność kilka razy w miesiącu lub kilka razy w roku. Najmniej osób uprawiało hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy codziennie.

Tabela 78. Częstość uprawiania hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy przez osoby badane (w ciągu ostatnich 12 miesięcy).

Częstość (w ciągu ostatnich 12 miesięcy) uprawiania hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy.		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
	Codziennie	25	2,3	2,3
	Prawie codziennie	89	8,0	10,3
	Kilka razy w tygodniu	207	18,6	28,9
	Raz w tygodniu	175	15,8	44,6
	Kilka razy w miesiącu	242	21,8	66,4
	Raz w miesiącu	130	11,7	78,1
	Kilka razy w roku	243	21,9	100,0
	Ogółem	1 111	100,0	
	Nieużywanie fikcyjnych pieniędzy	589		
	Nie wiem	153		
	Brak odpowiedzi	28		
	Ogółem	770		
Ogółem		1 881		

Większość przebadanych osób poświęca na jedną sesję gry w gry hazardowe z użyciem fikcyjnych pieniędzy online do 1 godziny czasu, w tym: 23,9 % (N = 276) poświęca mniej niż 15 minut, 30,1% (N = 347) poświęca od 15 do 30 minut, a 27,9% (N = 322) poświęca od 30 minut do jednej godziny. Od 1 do 2 godzin poświęca 152 respondentów (13,2% przebadanych osób korzystających z gier hazardowych online z użyciem wirtualnych pieniędzy), a od 2 do 3 godzin - 41 osób badanych (3,6%). Poświęcanie więcej niż 3 godziny na jedną sesję gry w gry hazardowe z użyciem fikcyjnych pieniędzy online deklaruje 1,3% osób badanych (N = 15). Dokonywania mikropłatności w darmowych grach hazardowych online zadeklarowało 36,2% respondentów (N = 456).

Spośród 1255 osób deklarujących korzystanie z gier hazardowych online z użyciem wirtualnych pieniędzy 38,3% (N = 481) gra w gry z użyciem wirtualnych pieniędzy przeważnie przed graniem w gry hazardowe online z użyciem prawdziwych pieniędzy, 28% (N = 352) gra przeważnie po graniu w gry hazardowe online z użyciem prawdziwych pieniędzy, a 33,6% (N = 422) zarówno przed jak i po graniu w gry hazardowe online z użyciem prawdziwych pieniędzy.

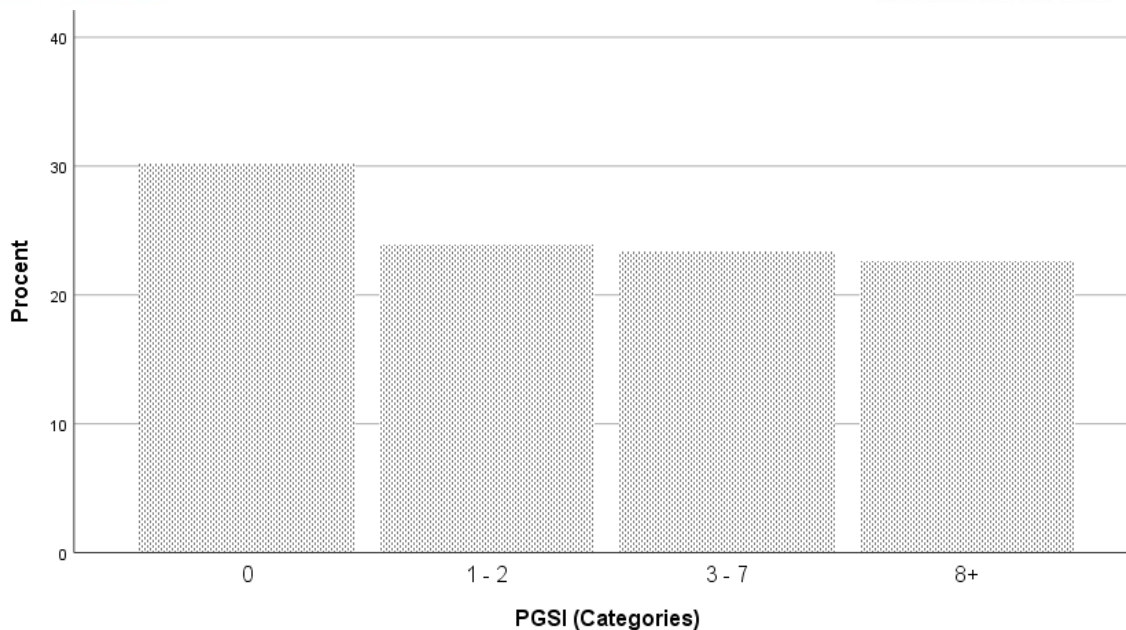
Przebadane osoby zostały także poproszone o stwierdzenie, w jakim stopniu hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy spowodował rozpoczęcie uprawiania hazardu z użyciem prawdziwych pieniędzy. 39,3% osób ($N = 492$) określiło, że hazard z użyciem wirtualnych pieniędzy nie wpłynął na rozpoczęcie uprawiania hazardu z użyciem prawdziwych pieniędzy, 48,8% ($N = 611$) określiło ten stopień jako mały, 10,6% ($N = 133$) jako duży, a tylko 1,4% ($N = 17$) jako całkowity.

3. Szkody wynikające z uprawiania hazardu w Internecie – zagrożenie uzależnieniem od hazardu on-line.

W odpowiedzi na pytania dotyczące wpływu hazardu na styl życia przebadanych osób, 64,5% ($N = 1207$) respondentów stwierdziło, że hazard nie zaburzył ich stylu życia w żaden sposób; 19,2% osób badanych stwierdziło, że jednocześnie grają w gry hazardowe i spożywają posiłki, 15,1% odkłada położenie się spać lub rezygnuje ze snu na rzecz gry, 10,1% badanych przyjmuje posiłki w nieunormowany sposób ze względu na granie w gry hazardowe, a 6,4% przyznaje, że granie w gry hazardowe wpływa na ich relacje z innymi (Tab.79).

Osoby badane zostały poproszone o wypełnienie kwestionariusza PGSI (*Problem Gambling Severity Index*) – mierzącego zagrożenie uzależnieniem od hazardu. Dokładne liczebności odpowiedzi na pytania kwestionariusza zostały przedstawione w Tabeli 80 (Aneks).

W kwestionariuszu PGSI wyróżnia się 4 kategorie wyników: 0 punktów - brak problemów hazardowych; 1-2 - punktów niski poziom ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu, 3-7 punktów - umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia od hazardu, 8 i więcej punktów – osoba określona zostaje jako gracz patologiczny. Wśród 1864 osób przebadanych e-hazardzistów minimalny wynik wynosił 0, a maksymalny 27 punktów ($M = 4,11$; $SD = 4,98$). Najwięcej osób badanych (30,2%; $N = 568$) uzyskało 0 punktów - brak problemów hazardowych, 23,9% osób badanych ($N = 449$) charakteryzuje się niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (1-2 pkt.), 23,3% miarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu (3-7 pkt.), a 22,6% to gracze patologiczni (8 i więcej punktów) (Wykres 8).



Wykres 8. Liczebności osób badanych w poszczególnych kategoriach wyników kwestionariusza PGI, gdzie: 0 punktów - brak problemów hazardowych; 1-2 - punktów niski poziom ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu, 3-7 punktów - umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia od hazardu, 8 i więcej punktów – gracz patologiczny.

Sprawdzano także, czy istnieją statystycznie istotne różnice między badanymi kobietami i mężczyznami, w odniesieniu do wyników kwestionariusza PGSI. Wyniki testu χ^2 wskazują na istotne statystycznie różnice ($\chi^2(3) = 9,652$; $p < 0,05$). W poszczególnych przedziałach wyników zauważono, że w punktacji wskazującej na brak problemów hazardowych (0 pkt.) znalazło się więcej kobiet niż mężczyzn, dla niskiego poziomu ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (1-2 pkt.) - nie ma różnic w odsetku kobiet i mężczyzn, dla umiarkowanego poziomu ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (3-7 pkt.) przeważają mężczyźni, a dla punktacji powyżej 8 punktów – gracz patologiczny - nie ma różnic w liczbie kobiet i mężczyzn (Tab. 81).

Tabela 81. Różnice w liczebności kobiet i mężczyzn w odniesieniu do punktacji kwestionariusza PGSI.

Płeć	Punktacja PGSI:	0 pkt.	1-2 pkt.	3-7 pkt.	8+ pkt.	Ogółem
Kobiety	Liczebność	285	203	177	194	859
	Procent (%)	33,2%	23,6%	20,6%	22,6%	100,0%
	Reszta skorygowana	2,6	-0,2	-2,6	0,0	
Mężczyźni	Liczebność	283	246	262	231	1 022
	Procent (%)	27,7%	24,1%	25,6%	22,6%	100,0%
	Reszta skorygowana	-2,6	0,2	2,6	0,0	

Ogółem	Liczebność	568	449	439	425	1 881
	Procent (%)	30,2%	23,9%	23,3%	22,6%	100,0%

Oprócz sprawdzenia różnic w odsetku kobiet i mężczyzn, w odniesieniu do przedziałów punktowych kwestionariusza sprawdzono także, czy dla danych przedziałów występują różnice w liczebności osób w różnym wieku, zatrudnionych i niezatrudnionych, z różnym wykształceniem, stanem cywilnym i różnym dochodem NETTO oraz deklarujących grę w różne rodzaje gier hazardowych w Internecie. Nie zauważono, żeby w danym przedziale punktowym wystąpiły różnice w liczebności osób zatrudnionych i niezatrudnionych ($\chi^2(3) = 1,742$; $p = 0,743$), różnego stanu cywilnego ($\chi^2(12) = 9,064$; $p = 0,697$), z różnym dochodem NETTO ($\chi^2(18) = 26,328$; $p = 0,092$).

W punktacji wskazującej na brak problemów hazardowych (0 pkt.) oraz umiarkowany poziom ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (3-7 pkt.), nie zauważono różnic między osobami w różnym wieku, ale dla niskiego poziomu ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (1-2 pkt.) istotnie statystycznie więcej osób w wieku mniej niż 35 lat uzyskało wynik wskazujący na ten poziom zagrożenia uzależnieniem, niż osób w wieku 35 – 54 lat. Wśród osób uzyskujących wynik wskazujący na gracza patologicznego zauważono, że najmniej jest osób w wieku powyżej 55 lat (Tab.82).

W punktacji wskazującej na brak problemów hazardowych (0 pkt.) mniej odnotowanych wyników zauważono dla osób wykształceniem podstawowym niż zawodowym (Tab.83). Dla niskiego, umiarkowanego poziomu ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (3-7 pkt.) oraz poziomu graczy patologicznych, nie zauważono różnic w liczebności osób z różnym wykształceniem.

Różnice w liczebności odpowiedzi poszczególnych przedziałów punktowych kwestionariusza PGSI, w odniesieniu do różnych typów gier hazardowych online wybieranych przez osoby badane, zostały zauważone dla:

- gier liczbowych Totalizatora Sportowego w Internecie ($\chi^2(3) = 9,540$; $p < 0,05$),
- zdrapek online ($\chi^2(3) = 28,873$; $p < 0,001$) – istotnie statystycznie więcej osób grających w te gry to gracze patologiczni (Tab.84),
- automatów losowych w Internecie ($\chi^2(3) = 65,926$; $p < 0,001$) - najmniej osób grających w te gry to osoby bez ryzyka hazardu patologicznego, a najwięcej to gracze patologiczni (Tab.84),

- pokera online ($\chi^2(3) = 67,625$; $p < 0,001$) – gdzie najmniej osób grających w te gry to osoby bez ryzyka hazardu patologicznego, istotnie statystycznie więcej jest osób z niskim, a następnie umiarkowanym ryzykiem hazardu patologicznego, a najwięcej graczy patologicznych (Tab.84),
- innych gier karcianych na pieniądze w Internecie ($\chi^2(3) = 93,403$; $p < 0,001$) – osób bez lub z niskim ryzykiem wystąpienia hazardu patologicznego jest w tej grupie gier istotnie statystycznie mniej niż osób z ryzykiem umiarkowanym i graczy patologicznych (Tab.84),
- innych gier kasynowych online ($\chi^2(3) = 39,411$; $p < 0,001$) – osób bez ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego jest istotnie statystycznie mniej niż osób z ryzykiem niskim i umiarkowanym oraz graczy patologicznych, a osób z niskim ryzykiem jest istotnie statystycznie mniej niż graczy patologicznych (Tab.84),
- wyścigów konnych online ($\chi^2(3) = 42,338$; $p < 0,001$) – osób bez ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego jest w tej grupie gier mniej niż osób umiarkowanym ryzykiem i graczy patologicznych, osób z niskim i umiarkowanym poziomem ryzyka hazardu patologicznego jest mniej niż graczy patologicznych (Tab. 84)
- zakładów sportowych online (w tym tzw. “fantasysports”) ($\chi^2(3) = 15,504$; $p < 0,001$) - osób bez ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego jest dla zakładów sportowych online mniej niż osób z umiarkowanym ryzykiem wystąpienia hazardu patologicznego i graczy patologicznych, a osób z niskim ryzykiem istotnie statystycznie mniej niż graczy patologicznych (Tab. 84),
- zakładów online dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego ($\chi^2(3) = 63,946$; $p < 0,001$) – osób bez ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego oraz z niskim ryzykiem jest mniej niż osób z umiarkowanym ryzykiem i graczy patologicznych, a osób z umiarkowanym ryzykiem jest mniej niż graczy patologicznych (Tab. 84)
- zakładów online dotyczących rynków finansowych (FOREX, opcje binarne) ($\chi^2(3) = 69,275$; $p < 0,001$) – istotne statystycznie różnice zostały zauważone między wszystkimi poziomami ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego, wskazując na coraz większą liczbę osób korzystających z zakładów online dotyczących rynków finansowych wraz ze wzrostem ryzyka wystąpienia hazardu patologicznego (Tab. 84).

Dodatkowo osoby badane zostały poproszone o samodzielne określenie, czy istnieje konkretna gra hazardowa online, która przyczyniła się do problemów z hazardem w sposób bardziej istotny niż inne gry hazardowe. 190 osób badanych (10,1%) zadeklarowało istnienie

takiej gry, 674 osoby badane (35,8%) zadeklarowało, że takiej gry nie ma, a 1000 osób (53,2%) stwierdziło, że nie ma problemów z hazardem (Tab.85).

Tabela 85. Rozkład odpowiedzi osób badanych na pytanie o istnienie konkretnej gry hazardowej online, która przyczyniła się do problemów z hazardem w sposób bardziej istotny niż inne gry hazardowe.

Czy istnieje konkretna gra hazardowa online, która przyczyniła się do Pana/-i problemów z hazardem w sposób bardziej istotny niż inne gry hazardowe?		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
	Tak	190	10,1	22,0	22,0
	Nie	674	35,8	78,0	100,0
	Ogółem	864	45,9	100,0	
	Brak problemów	1 000	53,2		
	Brak odpowiedzi	17	0,9		
	Ogółem	1 017	54,1		
Ogółem		1 881	100,0		

Deklaracje 190 osób wskazujących na konkretną grę hazardową online, która przyczyniła się do ich problemów z hazardem w sposób bardziej istotny, niż inne gry hazardowe, prezentują się następująco: 23,7% (N = 45) wskazało na poker online, 19,5% (N = 37) wskazało na zdraпки online, 18,6 % (N = 32) - na Gry Totalizatora Sportowego w Internecie, 12,1% (N = 23) - na automaty losowe online, 10,5% (N = 20) - na zakłady sportowe (w tym tzw. "fantasysports") online, 6,3% (N = 12) - na wyścigi konne online, 3,2% (N = 6) - na zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne), 2,6% (N = 5) - na inne loterie i konkursy losowe online, 2,1% (N = 4) - na zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego, 1,6% (N = 3) - na inne gry karciane na pieniądze online, 1,6% (N = 3) - na inne kasynowe stołowe gry hazardowe online.

4. Motywy uprawiania hazardu w Internecie.

W celu poznania motywów grania hazardowego przez Internet, osoby badane zostały poproszone o wypełnienie kwestionariusza GMQ-F. Kwestionariusz obejmuje 16 pytań, z czterostopniową skalą odpowiedzi (nigdy lub prawie nigdy – 1; czasem – 2; często – 3; prawie zawsze – 4) oraz zawiera cztery wymiary – motywy uprawiania hazardu: Motywy umacniania siebie (wewnętrzne umacnianie siebie poprzez zwiększanie pozytywnych emocji), Motywy społeczne (zewewnętrzne pozytywne motywy wzmacniające, granie w gry hazardowe w celu zwiększenia przynależności społecznej), Motywy radzenia sobie (uprawianie hazardu w celu zmniejszenia lub uniknięcia negatywnych emocji) oraz Motywy finansowe (granie dla korzyści finansowych). Dla każdej z tych skal został obliczony wskaźnik rzetelności – alfa Cronbacha. Dla wszystkich skal wskaźnik ten wskazywał na dobrą rzetelność skali (Motywy Umacniania siebie: alfa = 0,839; Motywy społeczne alfa = 0,819; Motywy radzenia sobie alfa = 0,846; oraz Motywy finansowe: alfa = 0,842). Najczęściej występującymi motywami były: Motywy umacniania siebie ($M = 2,20$; $SD = 0,72$) i Motywy finansowe ($M = 2,44$; $SD = 0,81$) (Tab.87)

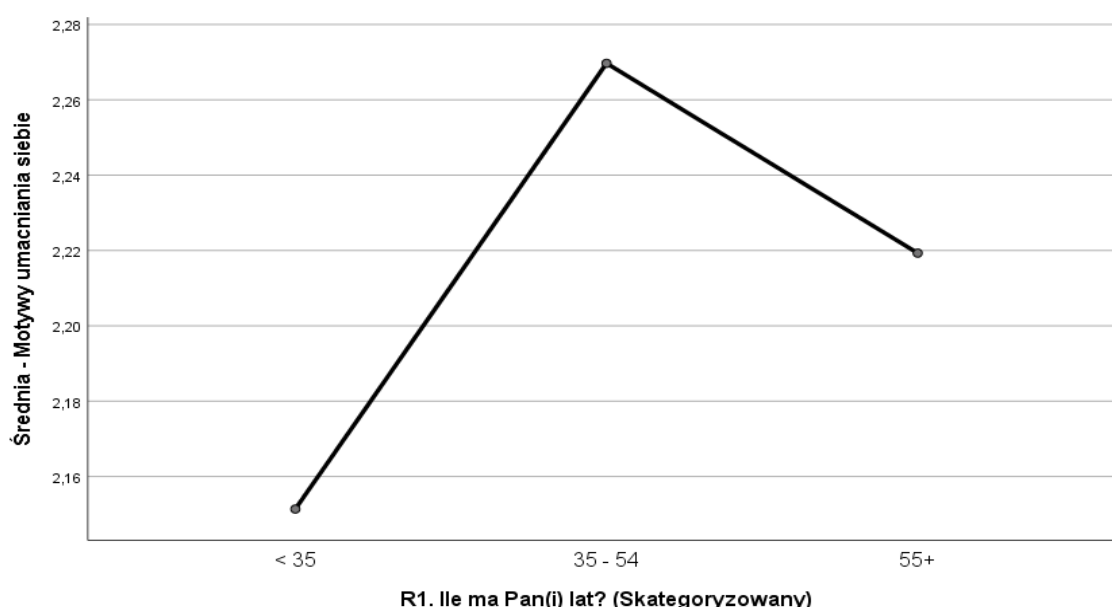
Tabela 87. Statystyki opisowe wyników podskal kwestionariusza GMQ-F.

Podskale kwestionariusza GMQ-F:	Motywy radzenia sobie	Motywy umacniania siebie	Motywy społeczne	Motywy finansowe
Średnia	1,7842	2,1962	1,7761	2,4356
Odchylenie standardowe	0,68889	0,72336	0,63766	0,80937
Minimum	1,00	1,00	1,00	1,00
Maksimum	4,00	4,00	4,00	4,00

W celu sprawdzenia różnic między kobietami i mężczyznami w zakresie wyników czterech podskal kwestionariusza GMQ-F wykonano testy t-Studenta. Przeprowadzone analizy wykazały różnice w wynikach kobiet i mężczyzn w podskalach: Motywy umacniania siebie ($t(1290) = -2,064$; $p < 0,05$) i Motywy finansowe ($t(1290) = 2,904$, $p < 0,01$). W podskali Motywy Umacniania siebie wyższe wyniki uzyskali mężczyźni ($M = 2,23$; $SD = 0,72$) niż kobiety ($M = 2,15$; $SD = 0,73$), a w podskali Motywy finansowe wyższe wyniki uzyskały kobiety ($M = 2,51$; $SD = 0,83$) niż mężczyźni ($M = 2,38$; $SD = 0,79$). W podskalach Motywy radzenia sobie ($t(1290) = 0,148$, $p = 0,882$) i Motywy społeczne nie zauważono ($t(1290) = -0,603$, $p = 0,547$) różnic między kobietami i mężczyznami (Tab.88).

W celu sprawdzenia czy istnieją różnice w wynikach kwestionariusza GMQ-F ze

względem na wiek osób badanych wykonano jednoczynnikowe analizy wariancji (ANOVA) z podziałem osób badanych na trzy grupy wiekowe: poniżej 35 lat, od 35 do 54 lat oraz powyżej 55 lat. Dla podskali: Motywy finansowe ($F(2,1289) = 2,771, p = 0,063$), Motywy społeczne ($F(2,1289) = 2,029, p = 0,132$) oraz Motywy radzenia sobie ($F(2,1289) = 2,804, p = 0,061$) nie zauważono różnic między trzema grupami wiekowymi osób badanych (Tab.89). Dla podskali Motywy umacniania siebie ($F(2,1289) = 3,901, p < 0,05$) analizy wskazały na istotne statystycznie różnice między grupami wiekowymi. Analiza testami *post hoc* wskazała na istotną statystycznie różnicę w wynikach dla tej podskali dla grup wiekowych: mniej niż 35 lat ($M = 2,15; SD = 0,731$) oraz od 35 do 54 lat ($M = 1,84; SD = 0,67$) (Wykres 10).

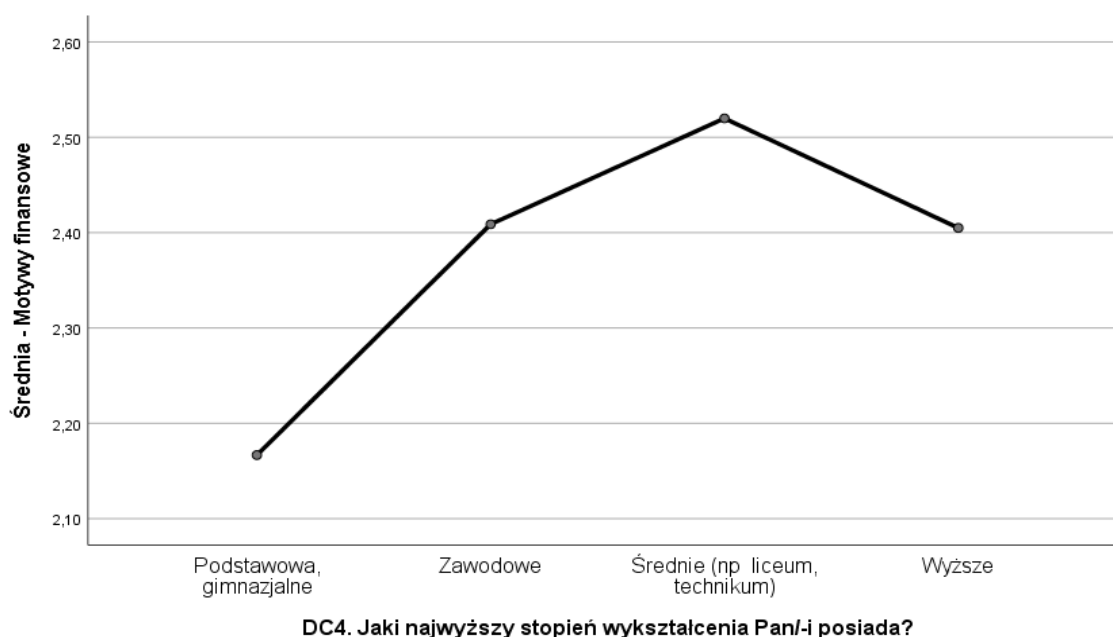


Wykres 10. Wykres wyników w podskali Motywy umacniania siebie z uwzględnieniem podziału na trzy grupy wiekowe osób badanych.

W celu weryfikacji różnic w motywach uprawiania hazardu ze względu na zatrudnienie lub brak zatrudnienia u respondentów przeprowadzono testy t-Studenta. Nie zauważono różnic w wynikach czterech podskali kwestionariusza (Motywy radzenia sobie: $t(1223) = 0,772; p = 0,440$; Motywy umacniania siebie: $t(1223) = 1,890, p = 0,059$; Motywy społeczne: $t(1223) = 1,298, p = 0,194$; Motywy finansowe: $t(1223) = 0,185, p = 0,854$) dla osób zatrudnionych i niezatrudnionych (Tab.90).

Sprawdzano także czy motyw podejmowania hazardu online różni się w zależności od wykształcenia przebadanych osób. W tym celu przeprowadzono jednoczynnikowe analizy wariancji (ANOVA). Analizy statystyczne wykazały na istotne statystycznie różnice w wynikach podskali Motywy finansowe w zależności od wykształcenia respondentów

($F(3,1210) = 3,508, p < 0,05$). Analizy *post hoc* (Test Tukey'a) wskazały na różnice między wykształceniem podstawowym/gimnazjalnym ($M = 2,17$; $SD = 0,87$) a średnim ($M = 2,52$; $SD = 0,80$) – większą motywację finansową do uprawiania hazardu miały osoby ze średnim wykształceniem niż z wykształceniem podstawowym/gimnazjalnym ($p < 0,05$) (Wykres 11). Dla pozostałych podskal nie zauważono różnic w motywacji do podejmowania hazardu w zależności do wykształcenia osób badanych: Motywy radzenia sobie ($F(3,1210) = 2,266$; $p=0,079$), Motywy umacniania siebie ($F(3,1210) = 0,823, p=0,481$), Motywy społeczne ($F(3,1210) = 1,191, p=0,312$) (Tab.91).



Wykres 11. Wykres wyników w podskali Motywy finansowe z uwzględnieniem wykształcenia osób badanych.

Różnice w motywach uprawiania hazardu zostały także sprawdzone w odniesieniu do dochodu respondentów. Nie zauważono jednak istotnych statystycznie różnic dla czterech podskal w zależności od wysokości dochodu osób badanych: Motywy radzenia sobie ($F(6,1121) = 2,051, p = 0,056$), Motywy umacniania siebie ($F(6,1121) = 2,003, p=0,063$), Motywy społeczne ($F(3,1121) = 1,692, p = 0,120$), Motywy finansowe ($F(3,1121) = 1,143, p=0,335$). Osoby z różną wysokością dochodów mają podobny poziom motywów we wszystkich czterech podskalach (Tab.92).

W celu sprawdzenia czy wyniki podskal kwestionariusza GMQ-F różnią się w zależności od nasilenia problemów hazardowych mierzonych przez kwestionariusz PGSI (Problem Gambling Severity Index), przeprowadzone zostały jednoczynnikowe analizy

wariancji (ANOVA) uwzględniające cztery kategorie wyników kwestionariusza PGSI. Analizy wykazały różnice w wynikach podskal kwestionariusza GMQ-F dla wszystkich czterech podskal: Motywy radzenia sobie ($F(3,1288) = 194,977, p < 0,001$), Motywy umacniania siebie ($F(3,1288) = 65,044, p < 0,001$), Motywy społeczne ($F(3,1288) = 130,931, p < 0,001$), Motywy finansowe ($F(3,1288) = 43,539, p < 0,001$).

Testy *post hoc* (Test Tukay'a) wykazały na wyższe wyniki w skali Motywy radzenia sobie dla osób: z umiarkowanym poziom ryzyka uzależnienia od hazardu, niż u osób bez problemów hazardowych ($p < 0,001$), u graczy patologicznych, niż u osób bez problemów hazardowych ($p < 0,001$), z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu, niż z niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu ($p < 0,001$), u graczy patologicznych niż u osób z niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu ($p < 0,001$) oraz graczy patologicznych niż osób z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu ($p < 0,001$) (Tab.93).

Dla Motywu umacniania siebie analizy *post hoc* (Test Tukay'a) wykazały, że osoby bez problemów hazardowych mają niższe wyniki niż osoby z niskim ($p < 0,001$) oraz umiarkowanym ($p < 0,001$) poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu oraz gracze patologiczni ($p < 0,001$) (Tab.93), a także, że osoby z niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia mają niższe wyniki niż osoby z umiarkowanym poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia ($p < 0,001$) oraz gracze patologiczni ($p < 0,001$) (Tab.93). Co ciekawe, analizy te nie wykazały różnic w poziomie Motywów umacniania siebie między grupą osób z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu, a graczami patologicznymi ($p = 0,085$).

Dla motywów społecznych zauważono statystycznie istotne różnice między osobami bez problemów hazardowych, a osobami z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu ($p < 0,001$) oraz graczami patologicznymi ($p < 0,001$), a także między osobami z niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu, a osobami z poziomem umiarkowanym ($p < 0,001$) i graczami patologicznymi ($p < 0,001$) oraz między osobami z poziomem umiarkowanym i graczami patologicznymi ($p < 0,001$). Najwyższe wyniki w tej skali osiągalni gracze z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu oraz uzależnieni od hazardu (Tab.93).

Dla Motywów finansowych testy *post hoc* (Test Tukay'a) wykazały, że osoby bez problemów hazardowych uzyskały istotnie niższe wyniki niż osoby z niskim ($p < 0,001$) i umiarkowanym ($p < 0,001$) poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu oraz gracze patologiczni ($p < 0,001$). Osoby z niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia

od hazardu uzyskały niższe wyniki niż osoby z ryzykiem umiarkowanym ($p < 0,001$) i gracze patologiczni ($p < 0,001$). Analizy nie wykazały różnic w poziomie Motywów finansowych między grupą osób z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu i graczami patologicznymi ($p = 0,107$) (Tab.93).

5. Model wyjaśniający uzależnienie od hazardu internetowego.

Oceniając czynniki związane z występowaniem patologicznego e-hazardu zastosowano regresję logistyczną (por. Tab. 86). Zmienna wyjaśniana miała charakter dwukategorialny (1 – występowanie problematycznego/patologicznego e-hazardu vs 0- brak występowania problematycznego/patologicznego e-hazardu – na podstawie wyniku w kwestionariuszu PGSI (*Problem Gambling Severity Index*)). Zmiennymi wyjaśniającymi, wprowadzonymi do modelu były: płeć, wiek, posiadanie pracy, wykształcenie, stan cywilny, dochód netto gospodarstwa domowego, granie w różne rodzaje gier hazardowych w Internecie, podejmowanie aktywności hazardowej poza Internetem, dokonywanie zakładów online z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy oraz korzystanie z gier na tablecie/laptopie lub smartfonie.

Uzyskane wyniki wskazują, że występowanie problematycznego/patologicznego e-hazardu może wiązać się z takimi zmiennymi, jak wykształcenie (problemy te są najbardziej typowe jest dla osób z wykształceniem podstawowym), korzystanie z innych gier karcianych w Internecie, zaangażowanie w zakłady online dotyczące rynków finansowych, oraz mniejsze zaangażowanie w gry hazardowe poza Internetem. Ważną rolę w występowaniu patologicznego hazardu odgrywają również motywy podejmowania gier hazardowych. Problematyczni i patologiczni gracze częściej kierują się motywami o charakterze społecznym, finansowym oraz ułatwiającym radzenie sobie z trudnościami.

6. Uprawianie gier typu Pay to Win w Internecie – charakterystyka zjawiska w Polsce.

Uzyskane dane wskazują, że 1156 osoby badane grały w ciągu ostatnich 12 miesięcy w gry typu Pay to Win oraz dokonywały płatności za granie w ten rodzaj gier online. Większość osób badanych dokonywało płatności za gry Pay to Win aby znacząco zwiększyć szanse na wygraną (N = 539, 46,6%) i kontynuować rozgrywkę (N = 522, 45,2%) (Tab.94).

Tabela 94. Rozkład liczebności osób badanych grających w gry Pay to Win z uwzględnieniem motywów dokonywania płatności za grę.

Czy w przeciągu ostatnich 12 miesięcy, dokonał/-a Pan/-i płatności w tych grach, aby?						
	Nie wybrano		Wybrano		Ogółem	
	Liczebność N	Procent %	Liczebność N	Procent %	Liczebność N	Procent %
P2W3. 1. Znacząco zwiększyć szanse na wygraną	617	53,4%	539	46,6%	1 156	100,0%
P2W3. 2. Osiągnąć zwycięstwo w grze	693	59,9%	463	40,1%	1 156	100,0%
P2W3. 3. Kontynuować rozgrywkę	634	54,8%	522	45,2%	1 156	100,0%
P2W3. 4. Cieszyć się przyjemnością dostarczaną przez grę	693	59,9%	463	40,1%	1 156	100,0%
P2W3. 5. Cieszyć się walorami estetycznymi gry	974	84,3%	182	15,7%	1 156	100,0%
P2W3. 6. Wesprzeć społeczność skupioną wokół gry	1 042	90,1%	114	9,9%	1 156	100,0%
P2W3. 7. Inny powód	1 145	99,0%	11	1,0%	1 156	100,0%

Z uwagi na szczególne zainteresowanie zespołu międzynarodowego graczami dokonującymi wpłat w celu zwiększenia szans na wygraną (w odróżnieniu od graczy dokonujących wpłat ze względu na tzw. walory estetyczne gry), wyodrębniono graczy dokonujących wpłat ze względu na motywem zwiększenia szans na wygraną w grze (byli to ci, którzy udzielili odpowiedzi 1-3 na pytanie o motyw wpłat). Wyniki pokazują, że w badanej grupie graczy P2W 87,5% z nich dokonywało wpłat w związku z czynnikiem zwiększenia szans na wygraną (Tab.95).

Tabela 95. Wpłata na P2W w związku z motywem wygranej (odp. 1-3).

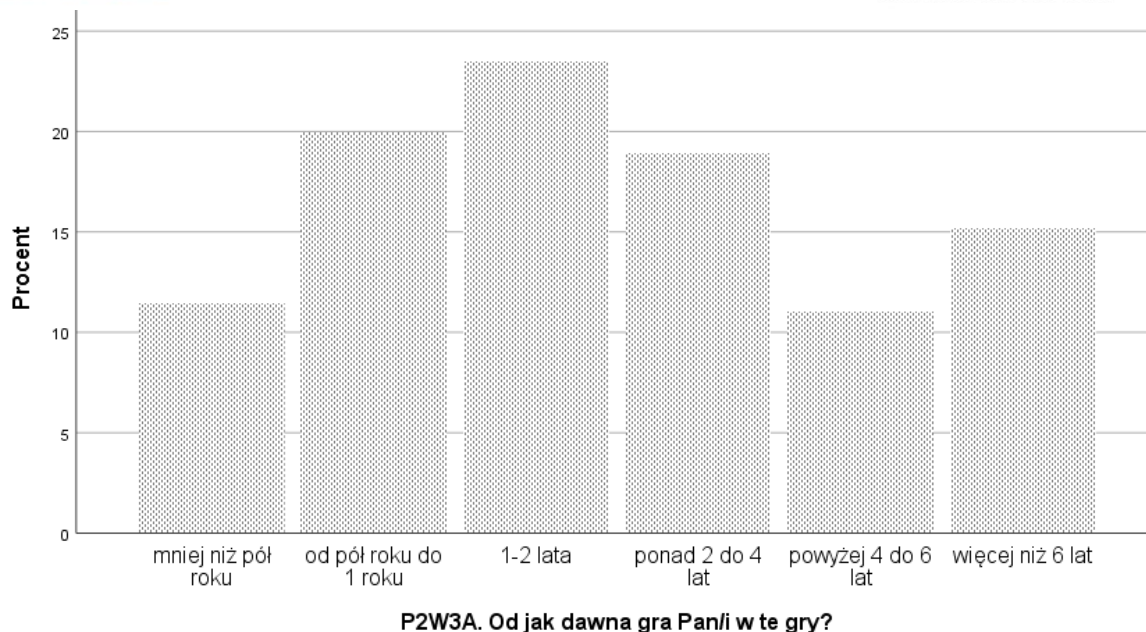
		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Nie	144	12,5	12,5	12,5
	Tak	1 012	87,5	87,5	100,0
	Ogółem	1 156	100,0	100,0	

Badani zostali poroszeni także o wskazanie, który ze wskazanych powodów wpłat na grę uważają za główny w swoim przypadku (w poprzednim pytaniu badani mogli wskazać kilka motywów). Najczęściej jako główny powód, dla którego dokonywali płatności w grach Pay to Win, wymieniane było zwiększenie szansy na wygraną (33,2% odpowiedzi), ale także osiągnięcie zwycięstwa w grze (23,6% odpowiedzi) oraz kontynuowanie rozgrywki (25,4% odpowiedzi) (Tab.96).

Tabela 96. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na Powody dokonania płatności w grach Pay to Win

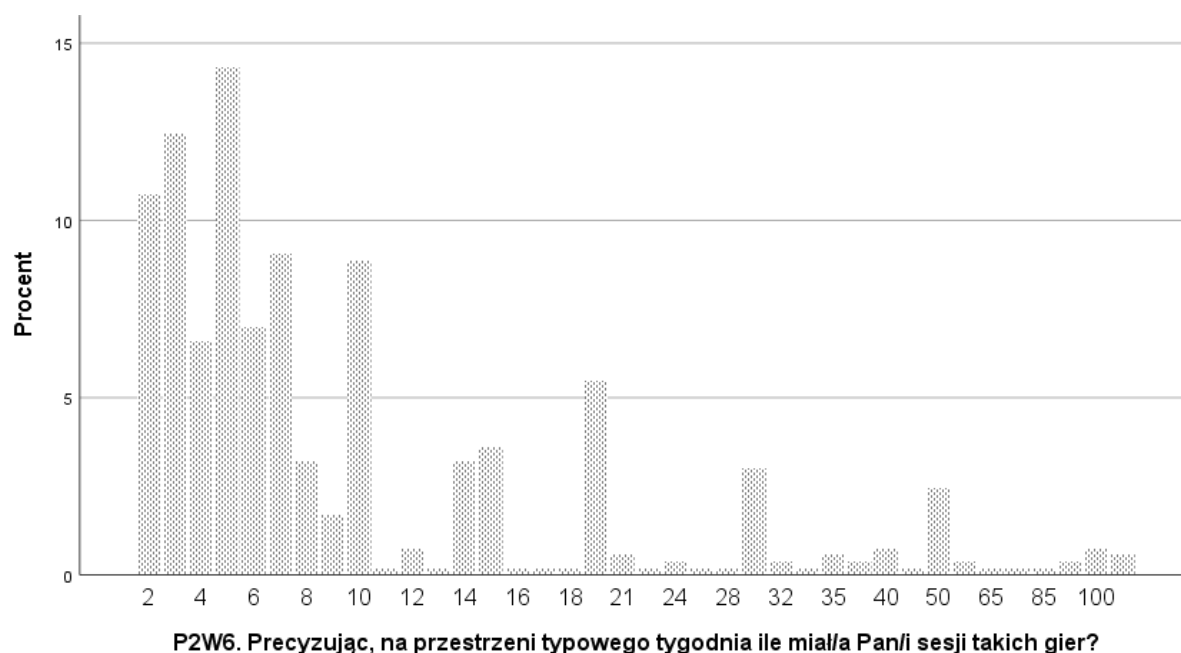
Który z poniższych powodów uznaje Pan/-i za główny dokonania płatności w tych grach?		Częstość	Procent	Procent skumulowany
Ważne	By zwiększyć szanse na wygraną	319	33,2	33,2
	By osiągnąć zwycięstwo w grze	227	23,6	56,8
	By kontynuować rozgrywkę	244	25,4	82,2
	By cieszyć się przyjemnością dostarczaną przez grę	130	13,5	95,7
	By cieszyć się walorami estetycznymi gry	17	1,8	97,5
	By wesprzeć społeczność skupioną wokół gry	6	0,6	98,1
	Inne powody	18	1,9	100,0
	Ogółem	961	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	144		
	Systemowe braki danych	51		
	Ogółem	195		
Ogółem		1 156		

11,4% przebadanych osób (N=110) uprawia gry Pay to Win krócej niż pół roku, 20% osób badanych gra od pół roku do 1 roku (N = 192). Od roku do dwóch lat gra 23,5% badanych (N = 226), od ponad dwóch lat do czterech lat 18,9% (N = 182) respondentów. Powyżej 4 lat, ale mniej niż 6 lat gra w gry Pay to Win 11% osób (N=106), a 15,2% osób gra dłużej niż 6 lat (N= 146) (Wykres 12).



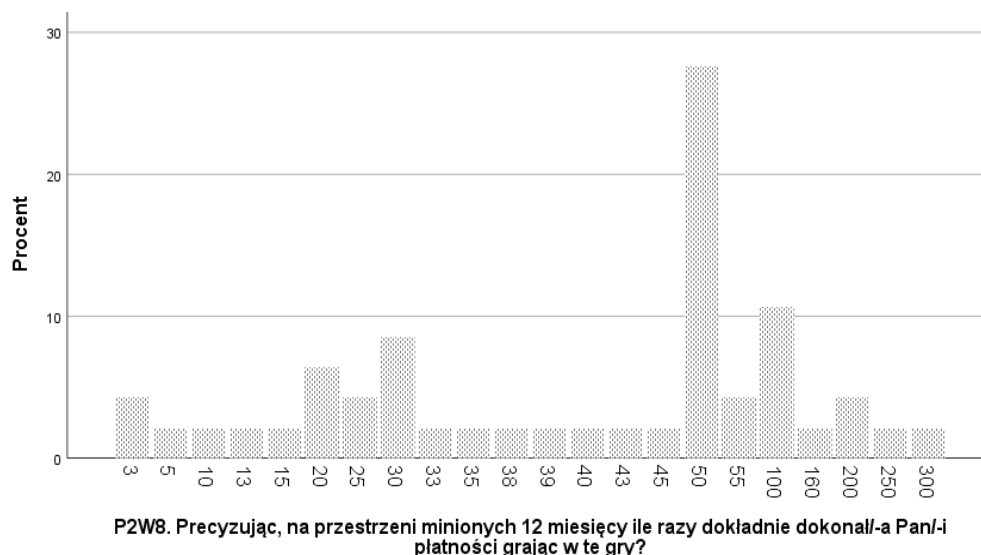
Wykres 12. Rozkład liczebności osób grających w gry Pay to Win z uwzględnieniem czasu grania.

Najczęściej osoby badane grały w gry Pay to Win kilka razy w tygodniu (29,4%; $N = 272$), najrzadziej grały raz w miesiącu (5,3%; $N = 49$) (Tab.97). Na przestrzeni typowego tygodnia osoby badane mają średnio $M = 12,49$ ($SD = 20,419$) sesji gier Pay to Win (Wykres 13).



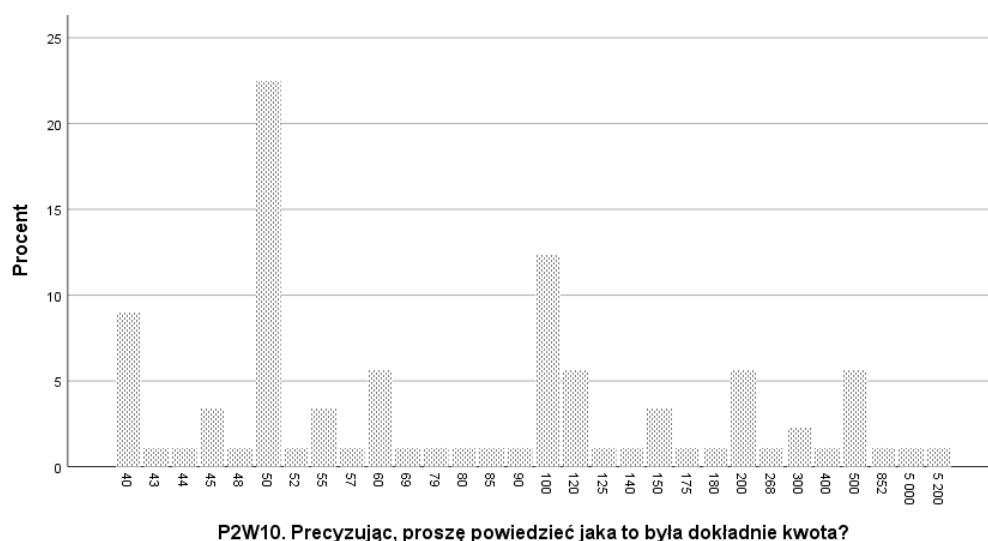
Wykres 13. Rozkład liczby sesji gier Pay to Win na przestrzeni typowego tygodnia.

W ciągu ostatnich 12 miesięcy dokonywanie płatności podczas gry Pay to Win najczęściej miało miejsce kilka razy w roku (32,8%; N = 265) i raz w miesiącu (26,9%; N = 218), a najrzadziej codziennie (0,2%; N = 2) (Tab.98). Na przestrzeni minionych 12 miesięcy średnio płatności grając w te gry dokonywano średnio 62,17 razy (SD = 62,958) (Wykres 14).



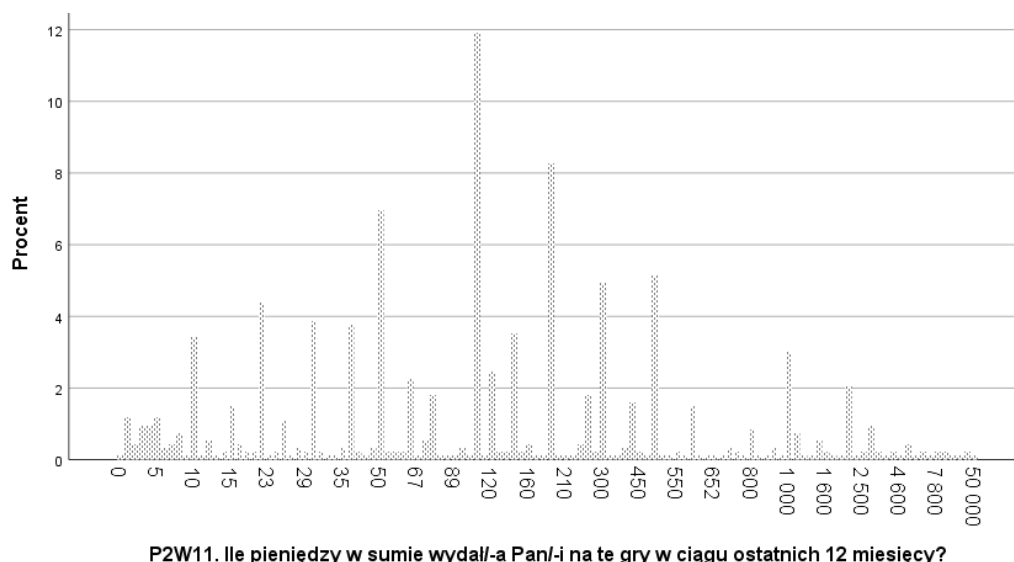
Wykres 14. Wykres rozkładu ilości płatności za gry Pay to Win w przeciągu ostatnich 12 miesięcy od badania.

Najczęściej wskazywaną kwotą wydawaną na pojedynczą transakcję w grze Pay to Win, było od 11 do 18 zł (wskazało ją 28,8%; N = 271) (Tab.99). Osoby badane poproszone o zapisanie dokładnej kwoty na sesję gry wskazywały średnio na 237,72 zł (SD = 754,432) (Wykres 15).



Wykres 15. Rozkład kwot wskazywanych przez osoby badane, wydawanych na pojedynczą transakcję Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy od badania.

W sumie na gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy od badania, respondenci wydali średnio 547,41 zł (SD = 2 463,091). Najczęściej wskazywaną sumą było 200zł (8,3%; N = 77) (Wykres 16).



Wykres 16. Rozkład sum pieniędzy wydawanych łącznie na gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy od badania.

Czas poświęcony na każdorazowo na grę Pay to Win wynosi najczęściej od 15 minut do 1 godziny (Tab. 100).

Tabela 100. Rozkład czasu zazwyczaj poświęcanego każdorazowo grając w gry Pay to Win.

Czas zazwyczaj poświęcany każdorazowo grając w gry Pay to Win:		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Mniej niż 15 minut	133	14,6	14,6
	Od 15 do 30 minut	275	30,2	44,8
	Od 30 minut do 1 godziny	282	31,0	75,8
	Od 1 do 2 godzin	135	14,8	90,7
	Od 2 do 3 godzin	49	5,4	96,0
	Więcej niż 3 godziny	36	4,0	100,0
	Ogółem	910	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	144		
	Nie wiem	28		
	Systemowe braki danych	74		
	Ogółem	246		

Ogółem	1 156		
--------	-------	--	--

Osoby badane zapytano o to, w jakim stopniu ich zdaniem wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że zaczęli uprawiać hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy, deklarowały najczęściej, że w żadnym (48,8%; N = 470), według 39,6% wydawanie pieniędzy na te gry przyczyniło się w małym stopniu do uprawiania hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy, według 10,3% - w dużym stopniu, a 1,3% badanych odpowiedziało, że wydawanie pieniędzy na gry P2W przyczyniło całkowicie do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy (Tab.101).

Podobnie stopień, w jakim wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że zaczęli oni uprawiać hazard z użyciem realnych pieniędzy, został określony przez największą część badanych jako żaden (46,5%; n = 447), 40,5% badanych stwierdziło, że przyczyniło się to w małym stopniu do uprawiania przez nich hazardu z użyciem realnych pieniędzy, według 11,6% badanych przyczyniło się to w stopniu dużym, a według 1,4% - w całkowitym (Tab.102).

Sprawdzano także, czy u osób badanych występują zachowania związane z problematycznym zaangażowaniem w gry Pay to Win. Pytania kwestionariusza PGSI (*Problem Gambling Severity Index*), mierzącego zagrożenie uzależnieniem od hazardu, zaadaptowano do specyfiki gier typu Pay to Win. Obliczono rzetelność testu korzystając ze statystyki alfa Cronbacha – przeprowadzony test okazał się być rzetelny (alfa = 0,934).

Statystyki		
PGSI P2W		
N	Ważne	956
	Braki danych	200
Średnia		16,4048
Odchylenie standardowe		6,25734
Minimum		10,00
Maksimum		40,00

Przeanalizowano odpowiedzi na kolejne pytania kwestionariusza, co pozwoliło stwierdzić, że: na pytania dotyczące wydawania większej ilości pieniędzy niż osoba badana może sobie pozwolić (56,6%; N = 541), grania dłużej, aby osiągnąć ten sam stan ekscytacji, co zwykle (51,4%; N = 491), sytuacji w której osoba badana przegrała, a następnie zwiększała czas przeznaczony na grę tylko po to, by odzyskać utraconą pozycję (45,4%; N = 434), sytuacji w której osoba badana sprzedawała coś lub pożyczyla pieniądze by dokonać

płatności w grze (68,1%; N = 651), poczucia posiadania problemu związanego z graniem w te gry (55,6%; N = 532), kłopotów zdrowotnych (w tym stres lub stan lękowy) związanych z graniem w te gry (65,8%; N = 629), krytykowania za granie w gry Pay to Win (48,5%; N = 464), problemów finansowych spowodowanych graniem w te gry (67,2%; N = 642) oraz poczucie winy z powodu grania (49,4%; N = 472), większość osób odpowiedziała, że *nigdy* nie spotkało się z tymi problemami.

Na pytanie dotyczące spędzania na graniu więcej czasu niż osoba planowała, większość badanych zadeklarowało, że zdarza im się to czasami (45,4%; N = 434) (Tab.103). Średni wynik uzyskany w teście wynosił 16,40 (SD = 6,25).

Osoby badane odpowiadały także na pytania dotyczące występowania zachowań związanych z uzależnieniami opracowane na podstawie kryteriów diagnostycznych wg DSM-V. Dla wszystkich kryteriów ponad połowa respondentów odpowiedziała, że nie występują u nich opisane zachowania (Tab.104.).

Przeprowadzone analizy związku oceny nasilenia problemowego zaangażowania w gry Pay to Win (wyniki zaadaptowanego narzędzia PGSI) oraz kryteriów uzależnienia wg DSM, wskazują na umiarkowaną korelację dodatnią tych dwóch zmiennych ($\rho = 0,682$; $p < 0,001$). Im więcej osoba wykazuje zachowań problematycznych mierzonych przez kwestionariusz PGSI, tym wyższy wynik osiąga dla kryteriów diagnostycznych uzależnienia wg DSM.

Przeprowadzono także korelacje charakterystyk uprawiania gier P2W oraz wyników kwestionariusza PGSI i kryteriów uzależnienia wg DSM. Przeprowadzone korelacje wskazują, że liczba dokonywanych płatności podczas gry w gry P2W koreluje ujemnie z wynikami kwestionariusza PGSI ($\rho = -0,314$; $p < 0,001$) oraz kryteriami DSM ($\rho = -0,280$; $p < 0,001$). Jest to słaba korelacja.

Nasilenie problemów z korzystaniem z gier Pay to Win związane jest z: płaceniem większych przeciętnie kwot pieniędzy na pojedynczą transakcję gry, czasem poświęcanym każdorazowo na grę w te gry, wpływem wydawania pieniędzy na gry Pay to Win na uprawianie hazardu z użyciem fikcyjnych i realnych pieniędzy. Uzyskane korelacje wyników kwestionariusza PGSI zaadaptowanego do specyfiki gier Pay to Win oraz korelacje z kryteriami DSM były w każdym z powyższych objawów niskie i dodatnie (Tab.105).

Tabela 105. Korelacje Rho Spearman'a dla charakterystyk uprawiania gier P2W i wyników kwestionariusza PGSI oraz kryteriów DSM. Korelacje istotne statystycznie ($p < 0,05$) zostały oznaczone gwiazdką (*).

Objawy:	PGSI			DSM		
	Rho Spearman' a	Istotność p	N	Rho Spearman' a	Istotność p	N
P2W5. Jak często grał Pan/-i w te gry w ciągu ostatnich 12 miesięcy?	0,003	0,935	898	0,006	0,849	895
P2W6. Precyzując, na przestrzeni typowego tygodnia ile miał/a Pan/i sesji takich gier?	-0,068	0,124	514	-0,042	0,342	513
P2W7. Ile razy w ciągu ostatnich 12 miesięcy dokonywał/-a Pan/-i płatności grając w te gry?	-0,314**	0,000	799	-0,280**	0,000	796
P2W8. Precyzując, na przestrzeni minionych 12 miesięcy ile razy dokładnie dokonał/-a Pan/-i płatności grając w te gry?	-0,158	0,288	47	-0,245	0,096	47
P2W9. W ciągu ostatnich 12 miesięcy, ile wynosiła przeciętna kwota pieniędzy wydana na pojedynczą transakcję?	0,114**	0,001	929	0,116**	0,000	926
P2W10. Precyzując, proszę powiedzieć jaka to była dokładnie kwota?	-0,030	0,786	87	0,022	0,841	87
P2W11. Ile pieniędzy w sumie wydał/-a Pan/-i na te gry w ciągu ostatnich 12 miesięcy?	0,252**	0,000	921	0,240**	0,000	918
P2W12. Ile czasu zazwyczaj poświęca Pan/-i każdorazowo grając w te gry?	0,149**	0,000	901	0,179**	0,000	898
P2W13. W jakim stopniu Pana/-i zdaniem wydawanie pieniędzy na te gry spowodowało, że zaczął Pan/zaczęła Pani uprawiać hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy?	0,477**	0,000	956	0,373**	0,000	953
P2W14. W jakim stopniu Pana/-i zdaniem wydawanie pieniędzy na te gry spowodowało, że zaczął Pan/zaczęła Pani uprawiać hazard z użyciem realnych pieniędzy?	0,520**	0,000	956	0,422**	0,000	953

W ramach projektu sprawdzano także jak wygląda charakterystyka motywacji do grania w gry Pay to Win u osób badanych. Wśród respondentów średnia wyników dla

motywu umacniania siebie wynosiła $M = 2,23$ ($SD = 0,703$), dla motywów społecznych $M = 1,80$ ($SD = 0,629$), a dla motywów radzenia sobie $M = 1,99$ ($SD = 0,633$) (Rys.6.)

Przeprowadzono także korelacje powyższych motywów z wynikami kwestionariusza PGSI oraz kryteriami DSM. Motyw umacniania siebie koreluje dodatnio z wynikami PGSI ($Rho = 0,348$; $p < 0,001$) oraz DSM ($rho = 0,352$; $p < 0,001$) wskazując, że im wyższe wyniki w tych narzędziach, tym motywacja umacniania siebie jest wyższa. Podobnie związek między motywami społecznym i motywami radzenia sobie a kryteriami DSM (społeczne: $rho = 0,423$; $p < 0,001$; radzenie sobie: $Rho = 0,472$; $p < 0,001$) i wynikami PGSI (społeczne: $rho = 0,499$; $p < 0,001$; radzenie sobie: $Rho = 0,508$; $p < 0,001$) wskazują na korelację dodatnią. Wszystkie zauważone korelacje wskazują na umiarkowany związek między zmiennymi. Zauważono także istotne statystycznie dodatnie korelacje między motywami – im wyższe motywy społeczne, tym wyższy motyw umacniania siebie ($rho = 0,490$; $p < 0,001$) oraz motyw radzenia sobie ($rho = 0,664$; $p < 0,001$). Silny związek zauważono między motywami umacniania siebie i radzenia sobie – im wyższy wynik w jednym z motywów tym wyższy w drugim z nich ($rho = 0,702$; $p < 0,001$).

6. Korzystanie graczy internetowych z tzw. lootboxów oferowanych w grach internetowych.

W trakcie analiz sprawdzano również, czy badani podczas grania w gry internetowe korzystają z lootboxów (Tabela 106). Wśród osób grających w darmowe gry około jednej trzeciej (37,7%) w ciągu ostatnich 12 miesięcy skorzystała z lootboxów (LB).

Tabela 106. Korzystanie z lootboxów wśród badanych osób (N=1156)

Korzystanie z lootboxów (ostatnie 12 miesięcy)		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Tak	397	34,3	37,7	37,7
	Nie	657	56,8	62,3	100,0
	Ogółem	1054	91,2	100,0	
Braki danych	Systemowe braki danych	102	8,8		
Ogółem		1156	100,0		

Analiza częstości występowania zjawiska korzystania z lootboxów wśród ich użytkowników wskazuje, że około 20% badanych grających w darmowe gry stosuje lootboxy codziennie lub prawie codziennie. Kilka razy w tygodniu z takiej opcji korzysta 18,6%, natomiast raz w tygodniu lub kilka razy w miesiącu około 33% respondentów. Opcję rzadszego korzystania z lootboxów (raz w miesiącu lub raz w roku) wybierało łącznie około 18% badanych (Tabela 107).

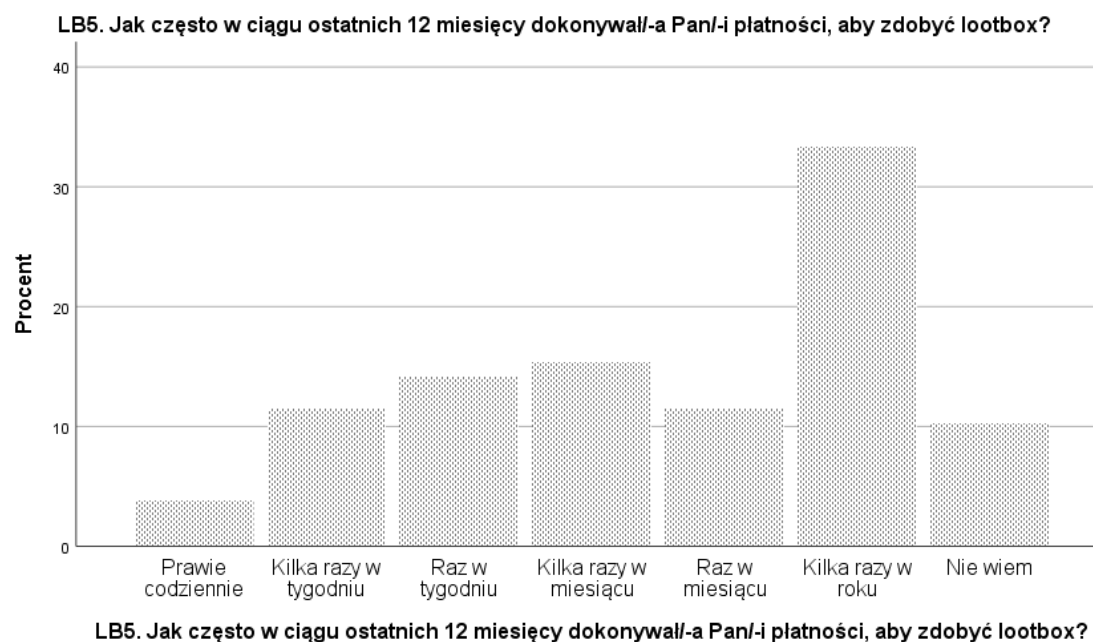
Tabela 107. Częstość korzystania z lootboxów u osób je stosujących (ostatnie 12 miesięcy).

Jak często korzystał Pan/-i z lootboxów w ciągu ostatnich 12 miesięcy?		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Codziennie	27	2,3	6,8	6,8
	Prawie codziennie	53	4,6	13,4	20,2
	Kilka razy w tygodniu	74	6,4	18,6	38,8
	Raz w tygodniu	65	5,6	16,4	55,2
	Kilka razy w miesiącu	66	5,7	16,6	71,8
	Raz w miesiącu	40	3,5	10,1	81,9
	Kilka razy w roku	57	4,9	14,4	96,2
	Nie wiem	15	1,3	3,8	100,0
	Ogółem	397	34,3	100,0	

Braki danych	Korzystał z LB raz w tygodniu lub rzadziej albo nie wie	102	8,8		
	Nie korzystał z LB	657	56,8		
	Ogółem	759	65,7		
Ogółem		1156	100,0		

Badani wskazywali, że przeciętnie w tygodniu losowali z lootboxów około $M=15,79$ przedmiotów, przy odchyleniu standardowym wynoszącym $SD=32,306$. Rozpiętość liczby losowań była znacząca i wahała się w standardowym tygodniu od 1 do 200.

Częstość płacenia za możliwość zdobycia lootboxa wśród osób z nich korzystających była zróżnicowana (por. Wykres 17 i Tab. 108). Najwięcej osób płaciło za taką opcję kilka razy w roku (33%). Kolejnymi, co do częstości, były opcje: kilka razy w miesiącu (15,4%) i raz w tygodniu (14,1%). Odpowiedzi: *kilka razy w tygodniu* oraz *prawie codziennie* wybierało odpowiednio 11,5% oraz 3,8%.

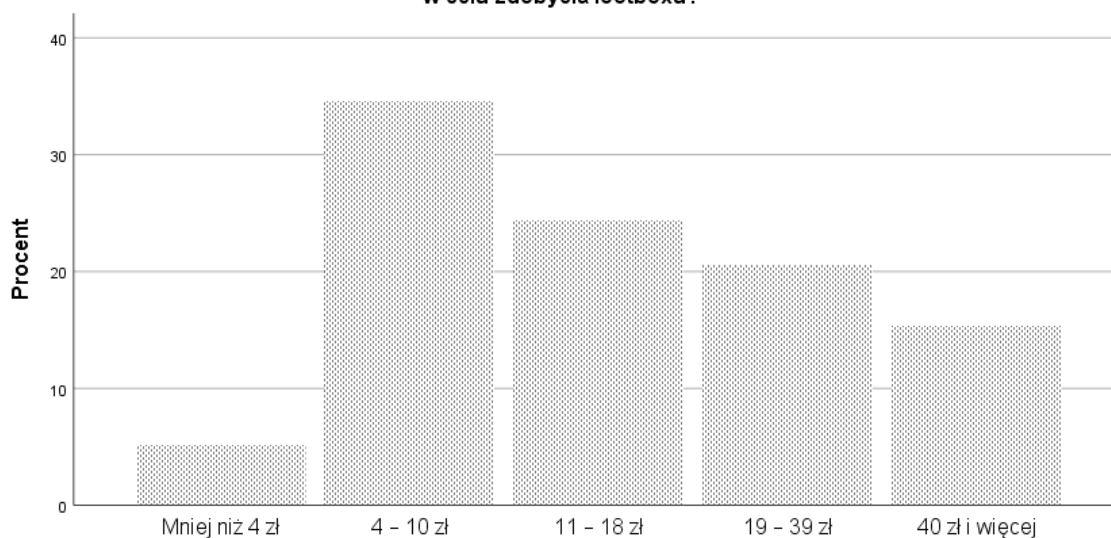


Wykres 17. Częstość dokonywania płatności w celu zdobycia lootboxa.

Analiza tygodniowej aktywności związanej z korzystaniem z lootboxów wskazuje, że przeciętnie badani płacili za możliwość wylosowania czegoś ze skrzynki zawierającej wirtualne przedmioty około 14 razy w tygodniu ($M=13,58$; $SD=20,23$). Rekordziści w tym zakresie dokonują takich transakcji nawet 60 razy na tydzień.

Zróżnicowana jest też kwota przeznaczana na jednorazową transakcję (por Wykres 18/ Tab. 109). Dominują wartości rzędu 4-10 złotych (34% badanych) oraz 11-18 zł (24,4%). Pojawiają się jednak i gracze (około 15,4%) przeznaczający na jednorazowy zakup kwotę 40 złotych i więcej. Dokładniejsza analiza sum przeznaczanych na lootboxy w perspektywie ostatnich 12 miesięcy wskazuje, że wahają się one w przedziale od 3 zł aż do 5600 zł. Około 42,5 % osób korzystających z tego typu losowań przeznacza na jednorazową transakcję 100 zł i więcej. Zdarzają się jednak i tacy gracze, którzy wydają na lootboxy kwoty większe niż 500 zł. W badanej grupie osoby takie stanowiły około 13% badanych.

LB7. W ciągu ostatnich 12 miesięcy, ile wynosiła przeciętna kwota pieniędzy wydana na pojedynczą transakcję w celu zdobycia lootboxu?



LB7. W ciągu ostatnich 12 miesięcy, ile wynosiła przeciętna kwota pieniędzy wydana na pojedynczą transakcję w celu zdobycia lootboxu?

Wykres 18. Kwoty przeznaczane na pojedynczą transakcję pozwalającą zdobyć lootboxa (ostatnich 12 miesięcy)

W celu wyodrębnienia zmiennych, które najlepiej będą przewidywały korzystanie z lootboxów, przeprowadzono analizę regresji logistycznej. Oceniając czynniki związane z występowaniem korzystania z lootboxów, zastosowano regresję logistyczną (por. Tabela 110). Zmienna wyjaśniana miała charakter dwukategorialny (1 – korzystanie z lootboxów vs 0 - brak korzystania z lootboxów). Zmiennymi wyjaśniającymi, wprowadzonymi do modelu były: płeć, wiek, posiadanie pracy, wykształcenie, dochód netto gospodarstwa domowego, granie w gry hazardowe w Internecie, nasilenie problematycznego hazardu w Internecie, wpłata P2W po to, aby zwiększyć swoje szanse oraz granie z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy. Otrzymane wyniki sugerują, że prawdopodobieństwo korzystania z lootboxów

spada wraz z wiekiem. Wydaje się, że ta forma aktywności jest najbardziej typowe dla osób poniżej 35 roku życia. Korzystanie z lootboxów współwystępuje też z mniejszą częstotliwością dokonywania zakładów pieniężnych w Internecie oraz nasileniem patologicznych objawów związanych z problemowym korzystaniem z gier P2W.

Tabela 110. Wybrane zmienne tłumaczące korzystanie z lootboxów – wyniki regresji logistycznej.

	B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	Exp(B)
Płeć [ref. Kobiety]	0,109	0,149	0,533	1	0,465	1,115
Wiek [ref.<35 lat]			12,604	2	0,002	
35 - 54	-0,551	0,164	11,265	1	0,001	0,576
55+	-0,730	0,457	2,557	1	0,110	0,482
Posiadanie pracy [ref. Tak]	0,021	0,215	0,009	1	0,924	1,021
Wykształcenie [ref. Podstawowe, gimnazjalne]			0,727	3	0,867	
Zawodowe	-0,255	0,522	0,239	1	0,625	0,775
Średnie (np liceum, technikum)	-0,190	0,438	0,189	1	0,664	0,827
Wyższe	-0,291	0,439	0,439	1	0,507	0,747
Wielkość dochód netto gospodarstwa domowego [ref. Mniej niż 2000/miesiąc]			1,747	6	0,941	
Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	-0,081	0,285	0,080	1	0,777	0,922
Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	-0,135	0,288	0,218	1	0,641	0,874
Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	-0,155	0,299	0,267	1	0,605	0,857
Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	0,152	0,335	0,204	1	0,651	1,164
Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	-0,001	0,461	0,000	1	0,999	0,999
Więcej niż 20000 zł / miesiąc	-0,192	0,635	0,092	1	0,762	0,825

Brak dokonania w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów pieniężnych online [ref. nie]	0,826	0,282	8,572	1	0,003	2,284
PGSI [ref. 0 pkt]			0,297	3	0,961	
1 - 2	-0,132	0,253	0,273	1	0,601	0,876
3 - 7	-0,092	0,237	0,150	1	0,698	0,912
8+	-0,086	0,265	0,105	1	0,745	0,917
Wpłata P2W po to aby zwiększyć szanse [ref. Nie]	-0,203	0,483	0,176	1	0,675	0,817
P2W_DSM	0,141	0,030	22,100	1	0,000	1,152
Granie z użyciem wirtualnych pieniędzy [ref. Nie]	0,224	0,219	1,048	1	0,306	1,251
Stała	-0,459	0,721	0,405	1	0,525	0,632

Podsumowanie modelu: Likelihood ratio test: $\chi^2(20) = 73,601$; $p < 0.001$; Cox and Snell $R^2 = .080$; Nagelkerke $R^2 = .109$.

7. Uprawianie gier typu Pay to Win wśród internetowych graczy hazardowych.

Kolejnym etapem analiz było oszacowanie częstości grania w gry typu P2W wśród graczy hazardowych (N=1881), w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Zgodnie z uzyskanymi wynikami można stwierdzić, że około 80,2% przebadanych osób uprawiających hazard internetowy, potwierdza zaangażowanie w taką formę aktywności (Tabela 111).

Tabela 111. Granie w gry P2W w ciągu 12 ostatnich miesięcy wśród e-hazardzistów

Czy w przeciągu ostatnich 12 miesięcy grał Pan/-i w gry internetowe typu P2W na laptopie, tablecie, smartphonie lub za pośrednictwem portalu?		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Tak	1509	80,2	80,2	80,2
	Nie	372	19,8	19,8	100,0
	Ogółem	1881	100,0	100,0	

Spośród osób grających w gry typu P2W (N=1509), 63,8% z nich w ciągu ostatniego roku dokonało przynajmniej jednej płatności w tego typu grach (Tabela 112).

Tabela 112. Dokonanie płatności w grach typu P2W w ciągu ostatnich 12 miesięcy przez graczy uprawiających gry typu P2W.

Dokonanie płatności w grach typu P2W:		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Tak	963	51,2	63,8	63,8
	Nie	546	29,0	36,2	100,0
	Ogółem	1509	80,2	100,0	
Braki danych	Nie grał w gry P2W	372	19,8		
Ogółem		1881	100,0		

Wśród tych osób prawie 87% dokonuje wpłat P2W, aby zwiększyć swoje szanse w podejmowanej grze (Tabela 113).

Tabela 113. Liczba graczy dokonujących wpłaty P2W, aby zwiększyć szanse w grze.

Dokonanie wpłat P2W, aby zwiększyć szanse w grze	Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
--	----------	---------	-----------------	---------------------

Ważne	Nie	126	6,7	13,1	13,1
	Tak	837	44,5	86,9	100,0
	Ogółem	963	51,2	100,0	
Braki danych	Nie dokonał płatności	546	29,0		
	Nie grał w gry P2W	372	19,8		
	Ogółem	918	48,8		
Ogółem		1881	100,0		

Wśród osób uprawiających gry hazardowe w Internecie, 51,2% badanych dokonuje płatności w grach typu P2W.

Tabela 114. Dokonywanie płatności w grach typu P2W w całej grupie graczy hazardowych.

Płatność w grach typu P2W		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Nie	918	48,8	48,8	48,8
	Tak	963	51,2	51,2	100,0
	Ogółem	1881	100,0	100,0	

Model wyjaśniający dokonywanie wpłat w grach typu Pay to Win

W celu wyodrębnienie zmiennych najbardziej powiązanych ze skłonnością do dokonywania opłat w grach typu P2W, przeprowadzono analizę regresji logistycznej (por. Tabela 115). Zmienną wyjaśnianą miała charakter dwukategorialny (1 - dokonywania płatności w grach typu P2W vs 0 – brak dokonywania płatności w grach typu P2W). Zmiennymi wyjaśnianymi wprowadzanymi do modelu były: płeć, wiek, posiadanie zatrudnienia, wykształcenie, miesięczny dochód netto w gospodarstwie rodzinnym, typy gier hazardowych online, w które jest zaangażowana osoba badana, granie z użyciem wirtualnych pieniędzy oraz nasilenie problematycznego hazardu online (wyniki PGSI).

Otrzymane wyniki wskazują, że skłonność do dokonywania płatności w grach typu P2W współwystępuje z: płcią, wiekiem, zaangażowaniem w specyficzne gry hazardowe online, wykorzystywaniem wirtualnych pieniędzy oraz nasileniem stopnia problematycznego zaangażowania w gry hazardowe online. Płatności w grach typu P2W częściej dokonują

kobiety niż mężczyźni oraz osoby młodsze (poniżej 35 roku życia). Badani dokonujący płatności w grach typu P2W byli również jednocześnie zaangażowani w: gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie, zdraпки online, pokera online, inne gry karciane na pieniądze w Internecie, zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego oraz zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne). Znacząco częściej używały też w grach wirtualnych pieniędzy. Miały również większe nasilenie wskaźników sugerujących występowanie u nich problematycznego i patologicznego hazardu online.

Tabela 115. Zmienne wyjaśniające skłonność do dokonywania płatności w grach typu P2W – wyniki analizy regresji logistycznej

	B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	Exp(B)
Płeć [ref. Kobiety]	-0,343	0,123	7,798	1	0,005	0,710
Wiek [ref. <35 lat]			13,604	2	0,001	
35 - 54	-0,007	0,124	0,003	1	0,955	0,993
55+	-0,975	0,269	13,100	1	0,000	0,377
Posiadanie pracy [ref. Tak]	-0,206	0,168	1,494	1	0,222	0,814
Wykształcenie [ref. Podstawowe, gimnazjalne]			0,951	3	0,813	
Zawodowe	-0,291	0,449	0,421	1	0,517	0,747
Średnie (np liceum, technikum)	-0,266	0,389	0,469	1	0,493	0,766
Wyższe	-0,338	0,391	0,750	1	0,387	0,713
Wielkość dochód netto gospodarstwa domowego [ref. Mniej niż 2000/miesiąc]			3,989	6	0,678	
Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	0,038	0,239	0,026	1	0,873	1,039
Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	-0,156	0,241	0,417	1	0,518	0,856
Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	-0,233	0,247	0,888	1	0,346	0,793
Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	-0,014	0,268	0,003	1	0,958	0,986
Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	-0,088	0,376	0,055	1	0,814	0,916
Więcej niż 20000 zł / miesiąc	0,305	0,547	0,311	1	0,577	1,357
Rodzaj gier hazardowych podejmowanych w internecie						

G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.(1)	0,488	0,119	16,947	1	0,000	1,629
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.(1)	0,101	0,134	0,561	1	0,454	1,106
G1. 3. Zdrapki online.(1)	0,587	0,122	23,074	1	0,000	1,799
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.(1)	0,141	0,142	0,984	1	0,321	1,152
G1. 5. Poker online.(1)	0,703	0,148	22,686	1	0,000	2,020
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.(1)	0,453	0,209	4,696	1	0,030	1,573
G1. 7. Inne gry kasynowe online.(1)	0,108	0,193	0,313	1	0,576	1,114
G1. 8. Wyścigi konne online.(1)	0,122	0,203	0,364	1	0,546	1,130
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").(1)	0,018	0,128	0,020	1	0,888	1,018
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.(1)	0,545	0,145	14,194	1	0,000	1,724
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).(1)	0,396	0,182	4,744	1	0,029	1,486
G1. 12. Gry z użyciem wirtualnych pieniędzy [ref. Nie]	0,686	0,128	28,691	1	0,000	1,986
PGSI [ref. 0 pkt]			19,469	3	0,000	
1 - 2	0,159	0,154	1,057	1	0,304	1,172
3 - 7	0,285	0,157	3,290	1	0,070	1,330
8+	0,742	0,172	18,501	1	0,000	2,100
Stała	-0,958	0,452	4,491	1	0,034	0,384

Podsumowanie modelu: Likelihood ratio test: $\chi^2(28) = 319,478$; $p < 0.001$; Cox and Snell $R^2 = .183$; Nagelkerke $R^2 = .245$.

8. Zmienne psychologiczne wyjaśniające nasilenie problemów związanych z używaniem gier typu Pay to Win.

W trakcie analiz dokonano zestawienia zmiennych o charakterze psychologicznym z nasileniem symptomów problematycznego korzystania z gier typu P2W (por. Tabela 116). Pomiaru cech psychologicznych dokonano z wykorzystaniem następujących kwestionariuszy:

- Kwestionariusz motywów hazardowych GMQ
- Kwestionariusz Osobowości TIPI
- Skali Inteligencji Społecznej TSIS
- Kwestionariusz MINI-Cope do pomiaru strategii radzenia sobie ze stresem
- Skala Orientacji Pozytywnej
- Skali poczucia samotności De Jong-Gierveld

Uzyskane wyniki pozwalają stwierdzić, że wśród badanych osób nasilenie problemów związanych z korzystaniem z gier typu P2W związane jest praktycznie z każdą kategorią zmiennych o charakterze psychologicznym.

W przypadku motywów grania problematyczne nasilenie zaangażowania w P2W jest tym większe, im większe nasilenie motywu radzenia sobie ($r=0,441$; $p=0,001$), motywu o charakterze społecznym ($r=0,417$; $p=0,001$) oraz motywu umacniania siebie ($r=0,305$; $p=0,001$). W obszarze osobowości, nasilenie problematycznego korzystania z P2W łączy się negatywnie ze wszystkimi pięcioma uwzględnionymi cechami osobowości, czyli: ekstrawersją ($r=-0,148$; $p=0,001$), ugodowością ($r=-0,223$; $p=0,001$), sumiennością ($r=-0,197$; $p=0,001$), stabilnością emocjonalną ($r=-0,201$; $p=0,001$) oraz otwartością na doświadczenie ($r=-0,160$; $p=0,001$). Problemowe korzystanie z P2W współwystępuje także pozytywnie z wymiarami inteligencji społecznej tj. świadomością społeczną ($r=0,187$; $p=0,001$) oraz umiejętnościami społecznymi ($r=0,121$; $p=0,001$).

Nie odnotowano związku między problematycznym korzystaniem z P2W a umiejętnością przetwarzania informacji o charakterze społecznym. Wynik otrzymany w zestawieniu uwzględniającym inteligencję społeczną jest dość zaskakujący, gdyż sugeruje, że problematyczne korzystanie z P2W współwystępuje z większym poziomem tego rodzaju inteligencji.

Odmienność charakteru powiązań pod względem specyfiki psychologicznej uzyskano w zestawieniu korzystania z P2W ze strategiami radzenia sobie ze stresem. W tym przypadku P2W negatywnie współwystępuje z takimi strategiami radzenia sobie ze stresem, jak: aktywne radzenie sobie ($r=-0,130$; $p=0,001$) oraz planowanie ($r=-0,093$; $p=0,005$). Z kolei pozytywne powiązania odnotowano między ilością spełnionych kryteriów DSM P2W a strategiami wykorzystującymi: zażywanie substancji psychoaktywnych ($r=0,384$; $p=0,001$), zaprzestanie działań ($r=0,334$; $p=0,001$), zaprzeczanie ($r=0,305$; $p=0,001$), obwinianie siebie ($r=0,253$; $p=0,001$), zwrot ku religii ($r=0,207$; $p=0,001$), poczucie humoru ($r=0,181$; $p=0,001$), wyładowanie ($r=0,161$; $p=0,001$), zajmowanie się czymś innym ($r=0,107$; $p=0,001$).

Nasilenie problemów dotyczących korzystania z P2W współwystępuje również z większym poczuciem osamotnienia ($r=0,255$; $p=0,001$), a także małym nasileniem orientacji pozytywnej ($r=-0,166$; $p=0,001$).

Tabela 116. Związek zmiennych psychologicznych z nasileniem problemów dotyczących korzystania z gier typu P2W (współczynnik korelacji r -Pearsona).

Zmienne psychologiczne:	P2W_DSM	
	r	p
Motywy grania:		
Motywy umacniania siebie	.305**	.001
Motywy społeczne	.417**	.001
Motywy radzenia sobie	.441**	.001
Cechy osobowości:		
Ekstrawersja	-.148**	.001
Ugodowość	-.223**	.001
Sumienność	-.197**	.001
Stabilność emocjonalna	-.201**	.001
Otwartość na doświadczenie	-.160**	.001
Inteligencja społeczna:		
Przetwarzanie informacji społecznych	-.047	.151
Umiejętności społeczne	.121**	.001
Świadomość społeczna	.187**	.001
Inteligencja społeczna wynik ogólny	.101**	.002
Strategie radzenia sobie ze stresem:		
Aktywne radzenie sobie	-.130**	.001
Planowanie	-.093**	.005
Pozytywne przewartościowanie	-.018	.575
Akceptacja	.029	.381
Poczucie humoru	.181**	.001
Zwrot ku religii	.207**	.001

Poszukiwanie wsparcia emocjonalnego	-.030	.358
Poszukiwanie wsparcia instrumentalnego	.013	.686
Zajmowanie się czymś innym	.107**	.001
Zaprzeczanie	.305**	.001
Wyładowanie	.161**	.001
Zażywanie substancji psychoaktywnych	.384**	.001
Zaprzestanie działań	.334**	.001
Obwinianie siebie	.253**	.001
Zmienne dodatkowe:		
Orientacja pozytywna	-.166**	.001
Poczucie osamotnienia	.255**	.001

Oznaczenia: ** $p < 0,01$

Ostatnim krokiem analiz było wskazanie zmiennych psychologicznych, które w najlepszym stopniu pozwalają przewidzieć nasilenie problemów związanych z korzystaniem z gier typu P2W. W tym celu wykorzystano regresję wielokrotną (metoda selekcji postępującej). Jako zmienną wyjaśnianą przyjęto nasilenie problemów z kryterium DSM związanych z wykorzystywaniem gier P2W. Natomiast zmiennymi wyjaśniającymi była płeć osób badanych oraz wyniki uzyskane w wystandaryzowanych kwestionariuszach mierzących następujące kategorie zmiennych: osobowość w ujęciu Wielkiej Piątki (stabilność emocjonalna, ekstrawersja, ugodowość, sumienność, otwartość na doświadczenia), inteligencja społeczna, orientacja pozytywna, poczucie osamotnienia oraz wybrane strategie radzenia sobie ze stresem (zażywanie substancji psychoaktywnych, zaprzestanie działań, zwrot ku religii, obwinianie siebie). Uzyskany model ($F=61,223$; $p=0,001$) pozwala na wyjaśnienie 31% ($R^2=0,315$) wariancji w zakresie nasileniem problemów związanych z wykorzystywaniem gier typu P2W. Zmiennymi najlepiej wyjaśniającymi nasilenie wymienionych wyżej problemów okazały się być: motyw radzenia sobie ($\beta=0,286$), zażywanie substancji psychoaktywnych ($\beta=0,209$), motyw społeczne ($\beta=0,116$), zwrot ku religii ($\beta=0,065$) i obwinianie siebie ($\beta=0,090$), a także niskie wyniki w zakresie orientacji pozytywnej ($\beta=-0,118$) i aktywnego radzenia sobie ($\beta=-0,086$),

Tabela 117. Zmienne psychologiczne determinujące nasilenie problemów związanych z korzystaniem z gier typu P2W – wyniki regresji wielokrotnej (metoda selekcji postępującej).

	Współczynniki niestandaryzowane		Współczynniki standaryzowane	t	p
	B	Błąd standardowy	Beta		
(Stała)	-.201	.508		-.395	.693
Motywy radzenia sobie	1.414	.180	.286	7.858	.001

Zażywanie substancji psychoaktywnych	.408	.061	.209	6.714	.001
Orientacja pozytywna	-.466	.116	-.118	-3.998	.001
Motywy społeczne	.585	.190	.116	3.084	.002
Obwinianie siebie	.188	.063	.090	2.981	.003
Aktywne radzenie sobie	-.180	.063	-.086	-2.882	.004
Zwrot ku religii	.117	.054	.065	2.152	.032

Taki układ wyników może sugerować, że wystąpienie problemów związanych z problemowym korzystaniem z gier typu P2W może być bardziej typowe dla osób stosujących nieadaptacyjne strategie radzenia sobie ze stresem (m.in. ucieczka w używki, zwrot ku religii i obwinianie siebie), kierujących się w graniu motywami o charakterze społecznym i radzenia sobie, a także z mniejszą skłonnością do aktywnych radzenie sobie z trudnościami. Poziom problematycznego korzystanie z P2W jest również niższy u osób, które cechuje pozytywna orientacja społeczna.

VI Podsumowanie i rekomendacje.

Podsumowanie pierwszego etapu badań – badania ogólnopolskie na reprezentatywnej grupie dorosłych Polaków (N=2000)

Realizacja pierwszego etapu projektu w okresie sprawozdawczym IX – XII 2018 przyniosła po pierwsze efekty w postaci dokonania przeglądu i podsumowania literatury z zakresu przedmiotu badań, a także dokonanie przeglądu zawartości portali oferujących gry w Internecie. Przegląd najnowszych badań wykazał, że może istnieć powiązanie między korzystaniem w darmowych grach on-line z płatnych dodatków w postaci tzw. loot boxów, a angażowaniem się w gry hazardowe. Z uwagi na to, że badania prowadzone w tym kierunku są jeszcze nieliczne i mają charakter wstępny, naukowcy nie wypowiadają się jednoznacznie co do kierunku współwystępowania zjawisk (które jest poprzedzające). Niemniej jednak problem jest sygnalizowany coraz częściej i należy podjąć go w badaniach naukowych w celu dostarczenia rzetelnych odpowiedzi na stawiane pytania. W związku z tym do puli pytań zasadniczych, które stanowią wspólną bazę pytań dla wszystkich krajów biorących udział w badaniach międzynarodowych, dodano bardziej szczegółowe pytania dotyczące korzystania z lootboxów. Poza tym pulę pytań poszerzono o dodatkowe narzędzia psychologiczne. Przesłanką do tego był fakt, iż pytania z puli zasadniczej dotyczą głównie samego zjawiska zaangażowania w granie i nie dają możliwości opisu mechanizmów tego zaangażowania. Dodane narzędzie psychologiczne obejmują pytania m.in. z zakresu czynników osobowościowych i relacyjnych, a także dotyczą motywacji do grania.

Prace eksperckie dotyczyły także dodatkowych aspektów przygotowania badań zasadniczych. Szczegółowa analiza narzędzia badawczego – części zasadniczej międzynarodowej wskazała na konieczność dopracowania instrukcji oraz przeformułowania niektórych pytań w celu dostosowania ich do polskiego odbiorcy. Poprawione zostały także błędy konstrukcyjne w narzędziu zasadniczym międzynarodowym (np. powtórzenie tego samego pytania w narzędziu diagnostycznym i pominięcie innego).

Wyniki badań ogólnopolskich poświęconych zaangażowaniu Polaków w internetowe gry hazardowe oraz gry w Internecie typu Pay to Win pozwoliły odkryć, że:

4,1% (95%CI[3.3%; 5.1%]) spośród 2000 badanych dorosłych Polaków, w ciągu minionych 12 miesięcy dokonało zakładów pieniężnych w grach hazardowych online. Najczęściej badani grali w gry liczbowe Totalizatora Sportowego, zakłady sportowe online, zakłady sportowe dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego oraz w gry karciane na pieniądze realizowane online. Najrzadziej korzystali z automatów losowych w Internecie oraz z zakładów online na rynkach finansowych.

Czynnikami istotnie tłumaczącymi zaangażowanie w gry hazardowe w Internecie okazały się być: płeć (męska), wiek (poniżej 29 lat grają istotnie częściej niż osoby powyżej 50 lat), wielkość miejsca zamieszkania (miasta 20 do 100 tys. oraz od 200 do 500 tys. mieszkańców), wykształcenie (częściej podstawowe niż zawodowe) oraz miesięczny dochód w rodzinie (poniżej 3000 PLN).

Prawdopodobieństwo zaangażowania w hazard internetowy wzrasta także wraz z intensywnością korzystania z Internetu w ogóle.

26,8% (95%CI[17.9%; 36.7%]) internetowych hazardzistów (N=22) stanowią osoby, u których występuje ryzyko patologicznego zaangażowania w aktywność hazardową (na bazie wyników kwestionariusza BBGS).

Internetowych hazardzistów grających w sposób problemowy w sposób istotnych różni od graczy nieproblemowych: posiadania dzieci, mniejsze zaangażowanie w gry liczbowe Totalizatora Sportowego, częstsze korzystanie z zakładów sportowych online (w tym fantasy sport) oraz ze zdrapek online.

Szersze omówienie i interpretacja wyników znajduje się w artykule *The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland* (B. Lelonek-Kuleta, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, J. Chwaszcz, I. Niewiadomska) *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020, (załącznik 12).

Jeżeli chodzi o zaangażowanie dorosłych Polaków w gry typu Pay to Win (w których za opłatą istniała możliwość uzyskania jakiejś przewagi), 1,7% respondentów grało w te gry w ciągu 12 miesięcy poprzedzających badanie.

Najwięcej osób wybierało gry na konsolach i komputerach osobistych.

Badani najczęściej kupowali rzeczy, które dawały im możliwość uzyskania przewagi (94,5%), rzadziej te dające możliwość próby wylosowania takowej (8,1%) – czyli tzw. lootboxy.

Relatywnie najwięcej osób podejmowało tę aktywność raz w tygodniu (26,9%) oraz kilka razy w tygodniu (25,2%). Jedynie 2,7% osób angażujących się w tego typu gry, gra w nie raz w roku, a 13,1% podejmując tę aktywność codziennie.

Najwięcej - 48% z nich, poświęca na to od 1 do 2 godzin. Dla 20,8% jest to około 15-30 minut.

Jedna piąta osób deklarujących uprawianie gier P2W dokonała płatności za jakąkolwiek opcję w tego typu darmowej grze, w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Średnio opłata ta wynosiła 64,94 złotych.

Z gier tego typu najczęściej korzystają osoby ze wsi i miast powyżej 500 tysięcy mieszkańców.

Podsumowanie wyników badań graczy internetowych (N=2074)

Wśród badanych graczy internetowych 1881 zadeklarowało korzystanie z hazardu w Internecie. Najbardziej popularne gry hazardowe w Internecie wybierane przez Polaków to: gry liczbowe Totalizatora Sportowego oraz zdraпки online (te gry uprawiane są także z największą częstotliwością przez Polaków). Na trzeciej pozycji znajdują się zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports") co może być o tyle niepokojące, że gry te w świetle badań posiadają jeden z wyższych potencjałów uzależniających. Kolejne pod względem popularności są w Polsce inne loterie i konkursy losowe w Internecie oraz automaty losowe w Internecie, co również może być niepokojące.

Jeżeli chodzi o charakterystykę graczy hazardowych w Internecie, kobiety grają częściej w zdraпки online oraz inne loterie i konkursy losowe w Internecie niż mężczyźni, natomiast mężczyźni dominują w stosunku do kobiet w grach na zakładach online dotyczących rynków finansowych, zakładach online dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego, na zakładach sportowych online oraz z grze na automatów losowych w Internecie.

Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie są w Polsce najmniej popularne wśród osób poniżej 35 roku życia. Polacy z najstarszej grupy wiekowej (55+) grają najrzadziej w inne gry karcianych na pieniądze w Internecie (poza pokerem). Z kolei w tej najstarszej grupie wiekowej inne gier kasynowe online (poza automatami) są istotnie bardziej

popularne niż wśród osób w wieku 35-54 lat. Wśród tendencji związanych z wiekiem warto zauważyć jeszcze, że wyścigi konne online są istotnie najbardziej popularne wśród osób najmłodszych (mniej niż 35 lat).

Internetowi gracze hazardowi w Polsce najwięcej pieniędzy wydają na jedną sesję gry w karty oraz zakładów na rynkach finansowych online – jest to ok. 20 zł na jedną sesję gry (w pozostałych grach najczęściej podawana kwota na jedną sesję to 10 zł).

Jeżeli chodzi o całościowo wydawane pieniądze na gry w skali miesiąca, najwięcej wydali gracze uprawiający zakłady na rynkach finansowych online, natomiast najmniej pieniędzy w ciągu miesiąca wydawane jest na zdraпки i inne loterie i konkursy losowe online.

Najmniej czasu na jedną sesję gry poświęcają gracze na gry liczbowe Totalizatora Sportowego (najczęściej jest to mniej niż 15 min na sesję), natomiast najwięcej czasu poświęcane jest na poker online i automaty (2 godziny i więcej na sesję).

Wśród przebadanych hazardzistów, 68,4% zadeklarowało, że w ciągu minionych 12 miesięcy uprawiali tzw. darmowy hazard online z użyciem tzw. wirtualnych pieniędzy.

Osoby, które zadeklarowały korzystanie z gier hazardowych online z użyciem wirtualnych pieniędzy (N=1255) zostały także poproszone o stwierdzenie, w jakim stopniu hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy spowodował, że rozpoczęły uprawiać hazard z użyciem prawdziwych pieniędzy. Wśród nich 39,3% określiło, że hazard z użyciem wirtualnych pieniędzy nie wpłynął na rozpoczęcie uprawiania przez nie hazardu z użyciem prawdziwych pieniędzy, 48,8% określiło stopień tego wpływu jako mały, 10,6% jako duży, a tylko 1,4% (N = 17) jako całkowity.

Istotnie więcej osób badanych, które uprawiały hazard z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy, to osoby poniżej 35 roku życia oraz osoby w przedziale wiekowym 35-54 lata.

Zauważono, że osoby z wykształceniem zawodowym uprawiały hazard z użyciem wirtualnych pieniędzy istotnie częściej niż osoby z wykształceniem wyższym.

Osoby deklaruujące uprawianie hazardu w Internecie z użyciem wirtualnych pieniędzy wybierały najczęściej gry: loterie, zdraпки, automaty losowe, poker online, zakłady sportowe (w tym tzw. “fantasysports”) oraz zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.

Dokonywanie tzw. mikropłatności w darmowych grach hazardowych online zadeklarowało 36,2% respondentów.

Ponad połowa (52,7%, N=986) e-hazardzistów przyznała, że w minionych 12 miesiącach uprawiali także hazard poza Internetem – w tym głównie gry Totalizatora Sportowego oraz zdraпки.

Większość z osób deklarujących uprawianie hazardu zarówno w Internecie jak i poza nim deklarowała, że w gry hazardowe gra jednak przeważnie w Internecie.

Wśród osób badanych uprawiających hazard w Internecie i poza nim, 51,92% zadeklarowało, że doświadczają problemów z powodu swojego uprawiania hazardu. Większość z tych osób uważa, że problemy te związane są z grą hazardową w Internecie lub zarówno z grą zarówno w Internecie jak i poza nim (zdecydowana mniejszość za główną przyczynę swoich problemów hazardowych uznała granie tylko poza Internetem).

19,2% respondentów uprawiających hazard internetowy stwierdziło, że dostrzeganymi przez nich skutkami wpływającymi na styl życia jest to, że jednocześnie grają w gry hazardowe i spożywają posiłki, 15,1% odkłada położenie się spać lub rezygnuje ze snu na rzecz gry, 10,1% z nich przyjmuje posiłki w nieunormowany sposób ze względu na granie hazardowe, a 6,4% przyznaje, że granie w gry hazardowe wpływa na ich relacje z innymi.

Jeżeli chodzi o nasilenia problemów wynikających z hazardu, mierzonych kwestionariuszem standaryzowanych PGSI (Problem Gambling Severity Index), najwięcej e-hazardzistów (30,2%) uzyskało 0 punktów - brak problemów hazardowych, 23,9% graczy charakteryzuje się niskim poziomem ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu (1-2 pkt.), 23,3% -umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu (3-7 pkt.), a 22,6% to gracze patologiczni (8 i więcej punktów).

Istotnie więcej kobiet niż mężczyzn wykazuje brak problemów hazardowych (0 pkt.), w przedziale 3-7 punktów natomiast (umiarkowany poziom ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu) przeważają mężczyźni.

W przedziale 1-2 punkty (niski poziom ryzyka uzależnienia od hazardu) dominują istotnie osoby w wieku poniżej 35 lat w stosunku do osób w wieku 35 – 54 lat. Wśród osób uzyskujących najwyższy wynik wskazujący na gracza patologicznego, znajduje się najmniej osób w wieku powyżej 55 lat.

Badani gracze hazardowi zostali poproszeni o samodzielne określenie, czy istnieje konkretna gra hazardowa online, która przyczyniła się do ich problemów z hazardem w sposób bardziej istotny niż inne gry hazardowe. 10,1% osób badanych zadeklarowało istnienie takiej gry, 35,8% zadeklarowało, że takiej gry nie ma, a 53,2% stwierdziło, że nie doświadcza problemów z hazardem.

Wśród graczy hazardowych, którzy wskazali na grę stanowiącą w największym stopniu przyczynę ich problemów, 23,7% (N = 45) wskazało na poker online, 19,5% - na zdraпки online, 18,6 % - na Gry Totalizatora Sportowego w Internecie, 12,1% - na automaty losowe online, 10,5% - na zakłady sportowe (w tym tzw. "fantasysports") online.

Jeżeli chodzi o motywy uprawiania hazardu w Internecie, najczęściej wymienianymi przez e-hazardzistów motywami były: Motywy umacniania siebie i Motywy finansowe.

Motyw umacniania siebie osiągnął wyższe wyniki wśród mężczyzn niż wśród kobiet, natomiast Motywy finansowe osiągały wyższe wyniki wśród kobiet niż wśród mężczyzn.

Gracze patologiczni osiągnęli istotnie wyższe wyniki we wszystkich motywach grania, w stosunku do graczy nieproblemowych.

Wykorzystując regresję logistyczną wykazano, że występowanie problemowego / patologicznego e-hazardu powiązane jest z takimi czynnikami, jak wykształcenie (problemy te są najbardziej typowe jest dla osób z wykształceniem podstawowym), korzystanie z innych gier karcianych w Internecie, zaangażowanie w zakłady online dotyczące rynków finansowych oraz mniejsze zaangażowanie w gry hazardowe poza Internetem. Ważną rolę w występowaniu patologicznego hazardu odgrywają również motywy podejmowania gier hazardowych. Problematici i patologiczni gracze częściej kierują się motywami o charakterze społecznym, finansowym oraz ułatwiającym radzenie sobie z trudnościami.

Uzyskane dane wskazują, że 1156 osoby badane grały w ciągu minionych 12 miesięcy w gry typu Pay to Win oraz dokonywały płatności za granie w ten rodzaj gier online.

Jeżeli chodzi o motywy dokonywania płatności w grach P2W, dominował motyw chęci zwiększenia szans na wygraną.

Najwięcej graczy uprawia gry typu P2W od pół roku do 2 lat. Najczęściej osoby badane grały w gry Pay to Win kilka razy w tygodniu (29,4%), najmniej wskazywało, że było to raz w miesiącu (5,3%). Na przestrzeni typowego tygodnia osoby badane mają średnio 12

sesji gier Pay to Win. Czas poświęcony na każdorazowo na grę Pay to Win wynosił najczęściej od 15 minut do 1 godziny.

W ciągu minionych 12 miesięcy dokonywanie płatności podczas gry Pay to Win najczęściej miało miejsce kilka razy w roku oraz jeden raz w miesiącu. Średnio dokonywano 62,17 płatności w ciągu roku w grach P2W.

Najczęściej wskazywaną kwotą wydawaną na pojedynczą transakcję w grach Pay to Win, było od 11 do 18 zł (wskazało ją 28,8% graczy). Badania gracze poproszeni o zapisanie dokładnej kwoty na sesję gry, wskazywali średnio na 237,72 zł.

W sumie na gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy od badania, respondenci wydali średnio 547,41 zł. Najczęściej wskazywaną sumą było 200zł.

Badani gracze deklarowali najczęściej, że wydawanie pieniędzy na gry P2W nie przyczyniło się w żadnym stopniu do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy (48,8%), według 39,6% wydawanie pieniędzy na te gry przyczyniło się w małym stopniu do uprawiania hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy, według 10,3% - w dużym stopniu, a 1,3% badanych stwierdziło, że wydawanie pieniędzy na gry P2W przyczyniło całkowicie do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy.

Stopień, w jakim wydawanie pieniędzy na gry P2W spowodowało, że gracze zaczęli uprawiać hazard z użyciem realnych pieniędzy, został określony przez największą część badanych jako żaden (46,5%), 40,5% badanych stwierdziło, że przyczyniło się to w małym stopniu do uprawiania przez nich hazardu z użyciem realnych pieniędzy, według 11,6% badanych przyczyniło się to w stopniu dużym, a według 1,4% - całkowicie.

Nasilenie problemów związanych z korzystaniem z gier P2W związane jest z: płaceniem większych przeciętnie kwot pieniędzy na pojedynczą transakcję gry, czasem poświęcanym każdorazowo na grę w te gry, wpływem wydawania pieniędzy na gry Pay to Win na uprawianie hazardu z użyciem fikcyjnych i realnych pieniędzy.

Najczęściej wymienianym motywem uprawiania gier P2W był Motyw umacniania siebie.

Motyw umacniania siebie oraz motyw społeczny koreluje dodatnio z wynikami PGSI oraz kryteriami uzależnienia wg DSM.

Wśród osób grających w darmowe gry, około jedna trzecia (37,7%) w ciągu minionych 12 miesięcy skorzystała z losowania lootboxów (LB).

Około 20% badanych grających w darmowe gry korzysta z lootboxów codziennie lub prawie codziennie. Kilka razy w tygodniu z takiej opcji korzysta 18,6%, natomiast raz w tygodniu lub kilka razy w miesiącu około 33% respondentów.

Przeciętnie w tygodniu gracze losowali z lootboxów około 16 przedmiotów. Rozpiętość liczby losowań była znacząca i wahała się w standardowym tygodniu od 1 do 200

Najwięcej osób płaciło za możliwość wylosowania lootboxa kilka razy w roku (33%). Kolejnymi, co do częstości, były opcje: kilka razy w miesiącu (15,4%) i raz w tygodniu (14,1%).

Analiza tygodniowej aktywności związanej z korzystaniem z lootboxów wskazuje, że przeciętnie badani płacili za możliwość wylosowania czegoś ze skrzynki zawierającej wirtualne przedmioty około 14 razy w tygodniu. Rekordziści w tym zakresie dokonują takich transakcji nawet 60 razy na tydzień.

Jeżeli chodzi o opłaty za lootboxy, dominują wartości rzędu 4-10 złotych (34% badanych) oraz 11-18 zł (24,4%). Pojawiają się jednak i gracze (około 15,4%) przeznaczający na jednorazowy zakup kwotę 40 złotych i więcej. Około 42,5 % osób korzystających z tego typu losowań przeznacza na jednorazową transakcję 100 zł i więcej. W badanej grupie 13% wydaje na lootboxy kwoty większe niż 500 zł.

Prawdopodobieństwo korzystania z lootboxów spada wraz z wiekiem. Ta forma aktywności jest najbardziej typowa dla osób poniżej 35 roku życia.

Korzystanie z lootboxów współwystępuje z mniejszą częstotliwością dokonywania zakładów pieniężnych w Internecie oraz z nasileniem patologicznych objawów związanych z problemowym korzystaniem z gier P2W.

Około 80,2% przebadanych osób uprawiających hazard internetowy, potwierdza uprawianie gier typu P2W. Wśród nich 63,8% w ciągu ostatniego roku dokonało przynajmniej jednej płatności w tego typu grach.

Płatności w grach typu P2W częściej dokonują kobiety niż mężczyźni oraz osoby młodsze (poniżej 35 roku życia). Badani dokonujący płatności w grach typu P2W byli

również częściej zaangażowani w: gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie, zdraпки online, pokera online, inne gry karciane na pieniądze w Internecie, zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego oraz zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne). Istotnie częściej używały w grach wirtualnych pieniędzy. Miały również większe nasilenie wskaźników sugerujących występowanie u nich problemowego i patologicznego hazardu online.

Zmiennymi najlepiej wyjaśniającymi nasilenie problemów związanych z uprawianiem gier P2W okazały się być: motywy radzenia sobie, zażywanie substancji psychoaktywnych (jako sposób radzenia sobie), motywy społeczne, zwrot ku religii i obwinianie siebie, a także niskie wyniki w zakresie orientacji pozytywnej i aktywnego radzenia sobie.

Taki układ wyników może sugerować, że wystąpienie problemów związanych z problemowym korzystaniem z gier typu P2W może być bardziej typowe dla osób stosujących nieadaptacyjne strategie radzenia sobie ze stresem (m.in. ucieczka w używki, zwrot ku religii i obwinianie siebie), kierujących się w graniu motywami o charakterze społecznym i radzenia sobie, a także z mniejszą skłonnością do aktywnego radzenia sobie z trudnościami. Poziom problemowego korzystania z P2W jest również niższy u osób, które cechuje pozytywna orientacja społeczna.

Rekomendacje i wnioski:

- Zrealizowana procedura badawcza oraz dobór metod wydaje się być adekwatny do badania analizowanej problematyki hazardu online i P2W.
- Badania na reprezentatywnej grupie Polaków, dotyczące m.in. zaangażowania w hazard internetowy były prowadzone w momencie poszerzania internetowego rynku hazardowego w Polsce (listopad-grudzień 2019). Wyniki badań epidemiologicznych mogą być wykorzystane jako punkt odniesienia dla kolejnych badań w Polsce, dzięki czemu możliwe będzie śledzenie dynamiki zmian na rynku hazardowym, towarzyszącej zmianom regulacji prawnych. Rekomendowane jest zatem kontynuowanie badań cyklicznie, optymalne byłoby zastosowanie tej samej metodologii, aby wyniki badań były porównywalne.
- W wynikach badań populacyjnych uwagę zwraca bardzo wysoki odsetek hazardzistów internetowych, którzy przejawiają symptomy problemowego grania (26,8%), pomimo stosunkowo niewysokiego (na razie?) zaangażowania dorosłych Polaków w tę formę hazardu. Wynik ten potwierdzają drugie badania, przeprowadzone wśród graczy internetowych (22,6%). W świetle najnowszych badań CBOS, w grupie wszystkich hazardzistów (głównie offline) odsetek graczy uzależnionych sięga maksymalnie dziesięciu procent. Wynik ten sugeruje wyższy potencjał uzależniający hazardu online, co powinno mieć przełożenie na politykę regulującą dostęp do tych gier, w tym – dalsze wdrażanie zasad polityki grania odpowiedzialnego.
- Gracze Internetowi uprawiający hazard zarówno w Internecie jak i poza nim wyrażają większą preferencję dla grania w Internecie, co może sugerować tendencje zwyżkowe w kolejnych latach w związku z poszerzeniem legalnej oferty hazardowej w Polsce.
- Gracze Internetowi uprawiający hazard zarówno w Internecie jak i poza nim, oraz doświadczający problemów z powodu hazardu, mają przekonanie, że to hazard internetowy jest częściej dla nich źródłem problemów niż hazard tylko poza Internetem, co potwierdza tezę o większym potencjale uzależniającym hazardu internetowego.
- Wyniki badań wskazują na istotne powiązania między aktywnością hazardową na realne oraz wirtualne pieniądze, a także powiązanie uprawiania hazardu za wirtualne

pieniądze z nasileniem problemów hazardowych. Należy podkreślić, że uprawianie hazardu za tzw. wirtualne pieniądze nie jest w Polsce uregulowane, ponieważ „wymyka się” oficjalnej definicji gier hazardowych w Polsce.

- 80% internetowych graczy hazardowych grało również w gry typu P2W, a połowa spośród hazardzistów dokonywała płatności na te gry, co sugeruje powiązanie obu aktywności ze sobą, być może ze względu na to samo środowisko obu typów gier. Dokonywanie płatności w tych grach wzrasta wraz z nasileniem objawów problemowego zaangażowania w hazard internetowy: wśród hazardzistów nieproblemowych płatności dokonywało 52,1%, a wśród prawdopodobnie uzależnionych – 83,4%. Sugeruje to potrzebę pogłębienia badań dotyczących powiązania hazardu z graniem internetowym.
- W świetle wyników badań ponad połowa osób uprawiających gry typu P2W deklaruje, że zaangażowanie w te gry przyczyniło się w większym lub mniejszym stopniu do podjęcia przez nie aktywności hazardowej z użyciem fikcyjnych lub realnych pieniędzy. Istotne wydaje się zatem podjęcie prób większego uregulowania dostępu do gier internetowych, które aktualnie nie są objęte żadnymi obostrzeniami, a mogą nieść potencjalne ryzyko podjęcia aktywności hazardowej, która niesie w sobie potencjalnie ryzyko uzależnienia.
- Około jedna trzecia osób uprawiających gry typu P2W korzystała w ciągu minionego roku z tzw. lootboxów (dających możliwość wylosowania cennego w grze przedmiotu). Tendencja ta jest najwyższa w najmłodszej grupie wiekowej (poniżej 35 r.ż.), a także wzrasta wraz z nasileniem wskazującym na problemowe / nadmierne zaangażowanie w gry typu P2W.
- Zmienne psychologiczne powiązane z nadmiernym zaangażowaniem w gry typu P2W sugerują występowanie analogicznych mechanizmów psychologicznych sięgania po te gry, które mają miejsce w „klasycznych” uzależnieniach, co sugeruje pogłębienie badań mających na celu zrozumienie mechanizmów typowych dla gier P2W (być może specyficznych w porównaniu do innych gier internetowych, z uwagi na element płatności, a zwłaszcza element losu i ryzyka obecny w tzw. lootboxach).
- Docelowe zwiększenie liczby badanych osób zaangażowanych w różne formy hazardu jest konieczne do możliwości zbudowania modeli wielozmiennowych oraz oceny specyfiki korzystania z różnych rodzajów aktywności hazardowej.

- W przypadku uwzględniania w badaniach zmiennych o charakterze psychologicznym, istotnym wydaje się odpowiednie zaplanowanie badań np. w formie podłużnej. Pozwoliłoby to w przyszłości ocenić, czy aktywność hazardowa jest warunkowana przez zmienne psychologiczne, czy może raczej wtórnie powoduje określone zmiany w sferze psychicznej i społecznej.
- W grach typu Pay to Win, także tych zawierających lootboxy, wdrażanych jest szereg mechanizmów mających na celu zachęcanie do kontynuowania gry i dokonywania płatności za różne dodatki (co jest głównym źródłem zarabiania gier tzw. darmowych) (szerzej opisane w załączniku 14):
 - „Kompu Gacha” – gracze próbują zdobyć odpowiedni zestaw przedmiotów (np. osiem elementów lub para), który skompletowany ma znacznie większą wartość lub właściwości niż niekompletny (jeden z elementów jest zazwyczaj rzadko spotykany),
 - „Step-up Gacha” – model losowania w którym z każdą kolejną podjętą próbą zwiększane jest prawdopodobieństwo na otrzymanie atrakcyjnych przedmiotów,
 - „Box Gacha” - „paczka” przedmiotów dostępnych w ruletce ma skończoną wartość i z każdym losowaniem jest stopniowo opróżniana,
 - Seryjne otwieranie skrzynek – powszechnie występujący rodzaj „promocji”, w której przy otwarciu (kupieniu) danej ilości loot boxów otrzymuje się dodatkowy bez opłat,
 - Wpływ społeczny – działania influencerów.
- Analiza literatury potwierdza istnienie szeregu podobieństw między tzw. lootboxami, a grami hazardowymi. Zaliczyć do nich można:
 - możliwość kupowania za realne pieniądze,
 - wynik losowy (specjalny algorytm ustawiony w zależności od założenia stopy zwrotu – tzn. wygrania pożądanego cennego przedmiotu, np. 10%),
 - nieprzewidywalność – system wzmacniania nieregularnego,
 - ryzyko utraty pieniędzy w celu zdobycia cennej nagrody,
 - możliwość korzyści finansowej (przedmiot wylosowany w LB można sprzedać za duże pieniądze),

- skalowanie wartości wygranych (np. wg kolorów – kolor wskazuje na rzadkość / cenność przedmiotów) – analogicznie do różnych wartości wygranej w hazardzie,
 - efekt społeczny – obserwacja wygranej przez innych graczy, naśladownictwo (zarówno w kasynie jak i na filmikach – otwieranie lootboxów na youtube, za co firmy związane z grami także płacą) (można to porównać w pewnym stopniu do wersji demo gier hazardowych, w których gra się za fikcyjne pieniądze i nabiera chęci na prawdziwą grę, obserwując, że można wygrać – w wersjach demo wygrane padają częściej),
 - bodźce świetle i dźwiękowe towarzyszące wygranej – wylosowaniu pożądanego przedmiotu,
 - Gwarancja na otrzymanie rzadkiego przedmiotu po otwarciu kilku skrzynek, co skłania do kontynuowania gry (w hazardzie nie ma żadnej gwarancji na wygraną, jednak tzw. złudzenie gracza każe kontynuować grę z założeniem, że w końcu wygrana padnie),
 - zwiększanie szans wylosowania rzadkich przedmiotów przy specjalnych okazjach – szczególne dni oferujące promocje w grach z LB (w hazardzie można otrzymywać tzw. bonusy, czyli dodatkowe pieniądze na grę online, co rodzi chęć kontynuowania gry nawet, jeśli ktoś tego nie planował).
- Nadal nie ma pełnej zgodności co do tego, czy charakter działania lootboxów pozwala na uznanie ich za formę gier hazardowych. Specjaliści zwracają uwagę na występujące różnice, w tym brak oficjalnej możliwości spieniężenia wygranej w LB. W rzeczywistości jednak istnieje wiele stron internetowych, które niezgodnie z prawem pośredniczą w sprzedawaniu wirtualnych przedmiotów uzyskanych w grach (zbroje, broń, itp.), a zarabianie na tych przedmiotach stanowi jeden z głównych czynników motywujących graczy do angażowania się w grę i kupowaniu lootboxów. Innym czynnikiem różnicującym hazard i lootboxy jest to, że w lootboxach gracz zawsze coś otrzymuje w losowaniu – niekoniecznie jednak to, co chce, co jest wartościowe (w hazardzie można tylko tracić). W niektórych krajach, np. w Belgii czy Holandii, podejmowane są już próby regulacji lootboxów, za czym przemawiają liczne podobieństwa ich mechaniki do hazardu, a w związku z tym potencjalne ryzyko uzależnienia. Inne kraje, jak Francja czy Wielka Brytania stoją na stanowisku, że lootboxy nie stanowią formy hazardu.

VII Aneks.

1. Tabela 53. Wiek a podejmowanie określonego rodzaju aktywności hazardowej online.

		Wiek:											
		15-29		30-39		40-49		50-59		60-69		70 i więcej	
		Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%
Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	Nie	511	100,0%	311	99,6%	330	99,7%	363	100,0%	229	99,2%	251	100,0%
	Tak	0	0,0%	1	0,4%	1	0,3%	0	0,0%	2	0,8%	0	0,0%
Zdrapki online	Nie	506	99,2%	312	99,6%	331	99,9%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	4	0,8%	1	0,4%	0	0,1%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie	Nie	511	100,0%	313	100,0%	330	99,6%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	0	0,0%	0	0,0%	1	0,4%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Gry w karty na pieniądze online	Nie	508	99,4%	313 ¹	100,0%	325	98,0%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	3	0,6%	0	0,0%	7	2,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)	Nie	510	99,8%	309	98,9%	331	100,0%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	1	0,2%	3	1,1%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra P)	Nie	487	95,4%	305	97,6%	325	98,1%	363	99,9%	230	99,5%	250	99,5%
	Tak	24	4,6%	8	2,4%	6	1,9%	0	0,1%	1	0,5%	1	0,5%
Inne gry liczbowe online	Nie	508	99,5%	312	99,9%	330	99,6%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	3	0,5%	0	0,1%	1	0,4%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%

(np. bingo)	ak		%		%		%		%		%		%
Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie	Nie	511	100,0%	313	100,0%	331	100,0%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Zakłady sportowe (w tym "fantasy sports") online	Nie	500	97,9%	313	100,0%	323	97,6%	363	99,8%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	11	2,1%	0	0,0%	8	2,4%	1	0,2%	0	0,0%	0	0,0%
Zakłady online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online	Nie	506	99,0%	306	98,0%	331	100,0%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	5	1,0%	6	2,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje b	Nie	510	99,9%	312	99,9%	331	99,9%	363	100,0%	231	100,0%	251	100,0%
	Tak	1	0,1%	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów w grach hazardowych online	Nie	40	7,9%	13	4,2%	24	7,3%	1	0,3%	3	1,3%	1	0,5%
	Tak	470	92,1%	300	95,8%	307	92,7%	362	99,7%	228	98,7%	250	99,5%

2. Tabela 54. Wyształcenie a podejmowanie określonego rodzaju aktywności hazardowej online.

		Wyształcenie:							
		Podstawowe		Zasadnicze zawodowe		Średnie		Wyższe	
		Liczebność ć	%	Liczebność ć	%	Liczebność ć	%	Liczebność ć	%
Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	Nie	481	100,0 %	468	99,8%	680	99,5%	368	100,0 %
	Tak	0	0,0%	1	0,2%	3	0,5%	0	0,0%
Zdrapki online	Nie	480	99,8%	469	100,0 %	680	99,6%	366	99,5%
	Tak	1	0,2%	0	0,0%	3	0,4%	2	0,5%
Automaty losowe lub inne maszyny hazardowe w Internecie	Nie	481	100,0 %	468	99,9%	682	99,9%	368	100,0 %
	Tak	0	0,0%	1	0,1%	1	0,1%	0	0,0%
Gry w karty na pieniądze online	Nie	476	99,0%	469	100,0 %	678	99,3%	368	100,0 %
	Tak	5	1,0%	0	0,0%	5	0,7%	0	0,0%
Inne gry kasynowe online (np. ruletka, kości)	Nie	477	99,3%	469	100,0 %	681	99,8%	368	100,0 %
	Tak	3	0,7%	0	0,0%	1	0,2%	0	0,0%
W gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Multi Multi, Ekstra P	Nie	471	98,0%	466	99,3%	671	98,3%	351	95,5%
	Tak	9	2,0%	3	0,7%	11	1,7%	17	4,5%
Inne gry liczbowe online (np. bingo)	Nie	478	99,4%	469	100,0 %	681	99,8%	368	100,0 %
	Tak	3	0,6%	0	0,0%	1	0,2%	0	0,0%
Gry zręcznościowe na pieniądze w Internecie	Nie	481	100,0 %	469	100,0 %	682	100,0 %	368	100,0 %
	Tak	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Zakłady sportowe (w tym "fantasy sports") online	Nie	473	98,3%	469	100,0 %	680	99,6%	359	97,7%
	Tak	8	1,7%	0	0,0%	3	0,4%	9	2,3%
Zakłady	Nie	476	99,0%	469	100,0	679	99,5%	365	99,2%

online dotyczące e-sportu lub sportu wirtualnego online	Tak	5	1,0%	0	0,0%	4	0,5%	3	0,8%
Zakłady online na rynkach finansowych (np. giełdy, FOREX, opcje b	Nie	481	100,0%	469	100,0%	682	99,9%	367	99,8%
	Tak	0	0,0%	0	0,0%	0	0,1%	1	0,2%
Jestem pewien, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy nie dokonałem zakładów pieniężnych online w grach hazardowych online	Nie	27	5,7%	5	1,0%	29	4,2%	22	6,0%
	Tak	453	94,3%	464	99,0%	654	95,8%	346	94,0%

3. Tabela 55. Miejsce zamieszkania a podejmowanie określonego rodzaju aktywności hazardowej online.

		Wielkość miejsca zamieszkania:													
		wieś		miasto do 20 tys. mieszkańców		miasto 20 - 50 tys. mieszkańców		miasto 50 - 100 tys. mieszkańców		miasto 100 - 200 tys. mieszkańców		miasto 200 - 500 tys. mieszkańców		miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	
		Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%	Liczebność	%
Loteria w Internecie (np. loteria paragonowa)	Nie	815	100,0%	262	99,9%	213	100,0%	163	99,9%	151	99,5%	182	100,0%	209	98,7%
	Tak	0	0,0%	0	0,1%	0	0,0%	0	0,1%	1	0,5%	0	0,0%	3	1,3%
Zdrapki online	Nie	814	99,9%	259	98,7%	213	100,0%	163	100,0%	151	100,0%	182	100,0%	211	99,4%
	Tak	1	0,1%	3	1,3%	0	0,0%	0 ¹	0,0%	0 ¹	0,0%	0	0,0%	1	0,6%
Automaty losowe	Nie	815	100,0%	263 ¹	100,0%	213	100,0%	163	99,9%	151	99,5%	182	100,0%	211	99,8%
	Tak	0	0,0%	0 ¹	0,0%	0	0,0%	0	0,1%	1	0,5%	0	0,0%	1	0,2%

lub inne maszyn y hazard owe w Interne cie	a k		%		%		%		%		%		%		%
Gry w karty na pieniąd ze online	N ie	813	99, 8%	262,	99, 8%	213	100 ,0%	163,	99, 9%	150	99, 2%	182	100 ,0%	206	97, 1%
	T a k	2	0,2 %	0	0,2 %	0	0,0 %	0	0,1 %	1	0,8 %	0	0,0 %	6	2,9 %
Inne gry kasyno we online (np. ruletka, kości)	N ie	815	100 ,0%	263	100 ,0%	213	100 ,0%	160	97, 9%	150	99, 2%	182	100 ,0%	212	100 ,0%
	T a k	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	3	2,1 %	1	0,8 %	0	0,0 %	0	0,0 %
W gry liczbo we Totaliz atora Sporto wego (np. Multi Multi, Ekstra P	N ie	792	97, 2%	258	98, 1%	210	98, 2%	160	97, 8%	150	99, 4%	182	100 ,0%	208	98, 1%
	T a k	23	2,8 %	5	1,9 %	4	1,8 %	4	2,2 %	1	0,6 %	0	0,0 %	4	1,9 %
Inne gry liczbo we online (np. bingo)	N ie	814	99, 9%	261	99, 3%	213	100 ,0%	163	99, 9%	150	99, 2%	182	100 ,0%	212	100 ,0%
	T a k	1	0,1 %	2	0,7 %	0	0,0 %	0	0,1 %	1	0,8 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Gry zręczn ościow e na pieniąd ze w Interne cie	N ie	815	100 ,0%	263	100 ,0%	213	100 ,0%	163	99, 9%	151	100 ,0%	182	100 ,0%	212	100 ,0%
	T a k	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,1 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Zakład y sporto we (w tym "fantas	N ie	799	98, 0%	263	100 ,0%	213	100 ,0%	163	99, 9%	149	98, 3%	182	99, 9%	212	100 ,0%
	T a k	17	2,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,1 %	3	1,7 %	0	0,1 %	0	0,0 %

y sports") online															
Zakład y online dotyczą ące e- sportu lub sportu wirtual nego online	N ie	812	99, 6%	262	99, 9%	213	100 ,0%	160	97, 9%	151	100 ,0%	182	100 ,0%	207	97, 8%
	T a k	3	0,4 %	0	0,1 %	0	0,0 %	3	2,1 %	0	0,0 %	0	0,0 %	5	2,2 %
Zakład y online na rynkach finanso wych (np. giełdy, FORE X, opcje b	N ie	815	99, 9%	263	100 ,0%	213	100 ,0%	163	99, 9%	151	100 ,0%	182	99, 9%	212	99, 9%
	T a k	1	0,1 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,1 %	0	0,0 %	0	0,1 %	0	0,1 %
Jestem pewien , że w ciągu ostatni ch 12 miesięc y nie dokona łem zakład ów pienięż nych online w grach hazard owych online	N ie	39	4,7 %	11	4,2 %		1,8 %	4	2,5 %	5	3,6 %	0	0,1 %	20	9,3 %
	T a k	777	95, 3%	252	95, 8%	210	98, 2%	159	97, 5%	146	96, 4%	182	99, 9%	192	90, 7%

4. Tabela 68. Rozkład liczebności kobiet i mężczyzn grających w gry hazardowe w Internecie z uwzględnieniem rodzaju uprawianych gier.

Rodzaj gier online:		Płeć			
		Kobiety		Mężczyźni	
		Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	Nie wybrane	380 _a	44,2%	444 _a	43,4%
	Wybrane	479 _a	55,8%	578 _a	56,6%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	Nie wybrane	581 _a	67,6%	805 _b	78,8%
	Wybrane	278 _a	32,4%	217 _b	21,2%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 3. Zdrapki online.	Nie wybrane	376 _a	43,8%	726 _b	71,0%
	Wybrane	483 _a	56,2%	296 _b	29,0%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.	Nie wybrane	631 _a	73,5%	793 _b	77,6%
	Wybrane	228 _a	26,5%	229 _b	22,4%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 5. Poker online.	Nie wybrane	671 _a	78,1%	782 _a	76,5%
	Wybrane	188 _a	21,9%	240 _a	23,5%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	Nie wybrane	758 _a	88,2%	909 _a	88,9%
	Wybrane	101 _a	11,8%	113 _a	11,1%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 7. Inne gry kasynowe online.	Nie wybrane	768 _a	89,4%	894 _a	87,5%
	Wybrane	91 _a	10,6%	128 _a	12,5%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 8. Wyścigi konne online.	Nie wybrane	775 _a	90,2%	909 _a	88,9%
	Wybrane	84 _a	9,8%	113 _a	11,1%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").	Nie wybrane	676 _a	78,7%	622 _b	60,9%
	Wybrane	183 _a	21,3%	400 _b	39,1%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie wybrane	697 _a	81,1%	746 _b	73,0%
	Wybrane	162 _a	18,9%	276 _b	27,0%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie wybrane	763 _a	88,8%	860 _b	84,1%
	Wybrane	96 _a	11,2%	162 _b	15,9%
	Ogółem	859	100,0%	1 022	100,0%

5. Tabela 69. Rozkład liczebności osób w różnych przedziałach wiekowych grających w gry hazardowe w Internecie z uwzględnieniem rodzaju uprawianych gier.

Rodzaj gier online:	Wiek:
---------------------	-------

		>35		35-54		55+	
		Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	Nie wybrane	560 _a	51,6%	234 _b	34,1%	30 _b	27,8%
	Wybrane	526 _a	48,4%	453 _b	65,9%	78 _b	72,2%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	Nie wybrane	794 _a	73,1%	514 _a	74,8%	78 _a	72,2%
	Wybrane	292 _a	26,9%	173 _a	25,2%	30 _a	27,8%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 3. Zdrapki online.	Nie wybrane	625 _a	57,6%	410 _a	59,7%	67 _a	62,0%
	Wybrane	461 _a	42,4%	277 _a	40,3%	41 _a	38,0%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.	Nie wybrane	800 _a	73,7%	535 _a	77,9%	89 _a	82,4%
	Wybrane	286 _a	26,3%	152 _a	22,1%	19 _a	17,6%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 5. Poker online.	Nie wybrane	820 _a	75,5%	542 _a	78,9%	91 _a	84,3%
	Wybrane	266 _a	24,5%	145 _a	21,1%	17 _a	15,7%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	Nie wybrane	946 _a	87,1%	625 _b	91,0%	96 _{a,b}	88,9%
	Wybrane	140 _a	12,9%	62 _b	9,0%	12 _{a,b}	11,1%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 7. Inne gry kasynowe online.	Nie wybrane	957 _{a,b}	88,1%	617 _a	89,8%	88 _b	81,5%
	Wybrane	129 _{a,b}	11,9%	70 _a	10,2%	20 _b	18,5%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 8. Wyścigi konne online.	Nie wybrane	940 _a	86,6%	641 _b	93,3%	103 _b	95,4%
	Wybrane	146 _a	13,4%	46 _b	6,7%	5 _b	4,6%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").	Nie wybrane	736 _a	67,8%	479 _a	69,7%	83 _a	76,9%
	Wybrane	350 _a	32,2%	208 _a	30,3%	25 _a	23,1%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie wybrane	810 _a	74,6%	538 _a	78,3%	95 _b	88,0%
	Wybrane	276 _a	25,4%	149 _a	21,7%	13 _b	12,0%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie wybrane	930 _a	85,6%	593 _a	86,3%	100 _a	92,6%
	Wybrane	156 _a	14,4%	94 _a	13,7%	8 _a	7,4%
	Ogółem	1 086	100,0%	687	100,0%	108	100,0%

6. Tabela 70. Rozkład liczebności osób zatrudnionych i niezatrudnionych z uwzględnieniem rodzaju uprawianych gier.

Rodzaj gier online:		Zatrudnienie			
		Tak		Nie	
		Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	Nie wybrane	598 _a	41,9%	162 _b	54,5%
	Wybrane	828 _a	58,1%	135 _b	45,5%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	Nie wybrane	1 045 _a	73,3%	231 _a	77,8%
	Wybrane	381 _a	26,7%	66 _a	22,2%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 3. Zdrapki online.	Nie wybrane	824 _a	57,8%	189 _a	63,6%
	Wybrane	602 _a	42,2%	108 _a	36,4%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.	Nie wybrane	1 081 _a	75,8%	225 _a	75,8%
	Wybrane	345 _a	24,2%	72 _a	24,2%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 5. Poker online.	Nie wybrane	1 090 _a	76,4%	245 _b	82,5%
	Wybrane	336 _a	23,6%	52 _b	17,5%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	Nie wybrane	1 264 _a	88,6%	265 _a	89,2%
	Wybrane	162 _a	11,4%	32 _a	10,8%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 7. Inne gry kasynowe online.	Nie wybrane	1 261 _a	88,4%	264 _a	88,9%
	Wybrane	165 _a	11,6%	33 _a	11,1%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 8. Wyścigi konne online.	Nie wybrane	1 279 _a	89,7%	266 _a	89,6%
	Wybrane	147 _a	10,3%	31 _a	10,4%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").	Nie wybrane	967 _a	67,8%	225 _b	75,8%
	Wybrane	459 _a	32,2%	72 _b	24,2%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie wybrane	1 079 _a	75,7%	255 _b	85,9%
	Wybrane	347 _a	24,3%	42 _b	14,1%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie wybrane	1 224 _a	85,8%	261 _a	87,9%
	Wybrane	202 _a	14,2%	36 _a	12,1%
	Ogółem	1 426	100,0%	297	100,0%

7. Tabela 71. Rozkład liczebności osób z różnym wykształceniem z uwzględnieniem rodzaju uprawianych gier.

Rodzaj gier online:		Wykształcenie:							
		Podstawowe, gimnazjalne		Zawodowe		Średnie (np. liceum, technikum)		Wyższe	
		Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	Nie wybrane	33 _a	67,3%	34 _b	37,8%	306 _b	44,3%	379 _b	43,0%
	Wybrane	16 _a	32,7%	56 _b	62,2%	385 _b	55,7%	503 _b	57,0%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	Nie wybrane	39 _a	79,6%	68 _a	75,6%	500 _a	72,4%	658 _a	74,6%
	Wybrane	10 _a	20,4%	22 _a	24,4%	191 _a	27,6%	224 _a	25,4%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 3. Zdrapki online.	Nie wybrane	35 _a	71,4%	45 _b	50,0%	381 _b	55,1%	544 _a	61,7%
	Wybrane	14 _a	28,6%	45 _b	50,0%	310 _b	44,9%	338 _a	38,3%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.	Nie wybrane	31 _a	63,3%	70 _a	77,8%	511 _a	74,0%	686 _a	77,8%
	Wybrane	18 _a	36,7%	20 _a	22,2%	180 _a	26,0%	196 _a	22,2%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 5. Poker online.	Nie wybrane	38 _a	77,6%	68 _a	75,6%	551 _a	79,7%	670 _a	76,0%
	Wybrane	11 _a	22,4%	22 _a	24,4%	140 _a	20,3%	212 _a	24,0%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	Nie wybrane	38 _a	77,6%	76 _{a,b}	84,4%	607 _{a,b}	87,8%	797 _b	90,4%
	Wybrane	11 _a	22,4%	14 _{a,b}	15,6%	84 _{a,b}	12,2%	85 _b	9,6%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 7. Inne gry kasynowe online.	Nie wybrane	38 _a	77,6%	78 _a	86,7%	608 _a	88,0%	790 _a	89,6%
	Wybrane	11 _a	22,4%	12 _a	13,3%	83 _a	12,0%	92 _a	10,4%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 8. Wyścigi konne online.	Nie wybrane	44 _a	89,8%	83 _a	92,2%	622 _a	90,0%	787 _a	89,2%
	Wybrane	5 _a	10,2%	7 _a	7,8%	69 _a	10,0%	95 _a	10,8%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%

G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").	Nie wybrane	35 _a	71,4%	69 _a	76,7%	496 _a	71,8%	585 _a	66,3%
	Wybrane	14 _a	28,6%	21 _a	23,3%	195 _a	28,2%	297 _a	33,7%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie wybrane	39 _a	79,6%	77 _a	85,6%	541 _a	78,3%	671 _a	76,1%
	Wybrane	10 _a	20,4%	13 _a	14,4%	150 _a	21,7%	211 _a	23,9%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie wybrane	47 _a	95,9%	81 _a	90,0%	609 _a	88,1%	739 _a	83,8%
	Wybrane	2 _a	4,1%	9 _a	10,0%	82 _a	11,9%	143 _a	16,2%
	Ogółem	49	100,0%	90	100,0%	691	100,0%	882	100,0%

5. Tabela 76. Różnice w liczebności osób w trzech przedziałach wiekowych w odniesieniu do dokonywania zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Wykształcenie:	Dokonywanie zakładów online z użyciem wirtualnych pieniędzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy:	Tak:	Nie:	Ogółem
Podstawowa, gimnazjalne	Liczebność	39	10	49
	Procent (%)	79,6%	20,4%	100,0%
	Reszta skorygowana	1,9	-1,9	
Zawodowe	Liczebność	73	17	90
	Procent (%)	81,1%	18,9%	100,0%
	Reszta skorygowana	2,9	-2,9	
Średnie (np liceum, technikum)	Liczebność	467	224	691
	Procent (%)	67,6%	32,4%	100,0%
	Reszta skorygowana	0,3	-0,3	
Wyższe	Liczebność	572	310	882
	Procent (%)	64,9%	35,1%	100,0%
	Reszta skorygowana	-2,2	2,2	
Ogółem	Liczebność	1 151	561	1 712
	Procent (%)	67,2%	32,8%	100,0%

6. Tabela 79. Wpływu hazardu na styl życia osób badanych.

Wpływu hazardu na styl	Nie wybrane	Wybrane	Ogółem
------------------------	-------------	---------	--------

życia osób badanych: „Czy hazard zaburzył w jakikolwiek sposób Pana/-i styl życia, poprzez...?”	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G60. 1. Odkładanie położenia się spać lub rezygnację ze snu.	1 588	84,9%	282	15,1%	1 870	100,0%
G60. 2. Nieunormowane przyjmowanie posiłków.	1 682	89,9%	188	10,1%	1 870	100,0%
G60. 3. Jednoczesne granie i spożywanie posiłków.	1 511	80,8%	359	19,2%	1 870	100,0%
G60. 4. Utrudnianie relacje z innymi osobami.	1 751	93,6%	119	6,4%	1 870	100,0%
G60. 5. Żaden.	663	35,5%	1 207	64,5%	1 870	100,0%

7. Tabela 80. Rozkład odpowiedzi na pytania kwestionariusza CPGI w badanej grupie e-hazardzistów.

	Nigdy Liczebność
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	1 236
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	1 155
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	900
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	1 455
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	1 213
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	1 349
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	1 141
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	1 429
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	1 044

	Nigdy % z N w wierszu
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła	66,3%

sobie Pan/-i pozwolić?	
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	62,0%
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	48,3%
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	78,1%
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	65,1%
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	72,4%
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	61,2%
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	76,7%
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	56,0%

	Czasami Liczoność
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	469
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	521
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	746
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	280
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	478
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	374
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	526
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	301
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	637

	Czasami % z N w wierszu
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	25,2%
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	28,0%
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	40,0%
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	15,0%
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	25,6%
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	20,1%
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	28,2%



G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	16,1%
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	34,2%

	Przeważnie
	Liczebność
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	132
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	160
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	175
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	106
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	136
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	111
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	163
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	113
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	140

	Przeważnie
	% z N w wierszu
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	7,1%
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	8,6%
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	9,4%
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	5,7%
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	7,3%
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	6,0%
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	8,7%
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	6,1%
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	7,5%

	Prawie zawsze
	Liczebność
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	27
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	28

G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	43
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	23
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	37
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	30
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	34
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	21
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	43

	Prawie zawsze % z N w wierszu
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	1,4%
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	1,5%
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	2,3%
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	1,2%
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	2,0%
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	1,6%
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	1,8%
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	1,1%
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	2,3%

	Ogółem Liczebność
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	1 864
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	1 864
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	1 864
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	1 864
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	1 864
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	1 864
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	1 864

G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	1 864
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	1 864

	Ogółem % z N w wierszu
G61_1. Czy obstawiał/-a Pan/-i kwoty większe niż te, na których stratę mógł/mogła sobie Pan/-i pozwolić?	100,0%
G61_2. Czy czuł/-a Pan/-i potrzebę grania hazardowego za większe kwoty pieniędzy, aby doświadczyć tego samego poziomu podniecenia?	100,0%
G61_3. Czy po przegraniu, wracał/-a Pan/-i do gry następnego dnia by się odegrać i odzyskać przegrane pieniądze?	100,0%
G61_4. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by móc zagrać?	100,0%
G61_5. Czy zdarzyło się Panu/-i mieć uczucie, że może Pan/-i mieć problem związany z hazardem?	100,0%
G61_6. Czy uprawianie hazardu spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	100,0%
G61_7. Czy był/-a Pan/-i krytykowana/y za granie na pieniądze lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z hazardem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	100,0%
G61_8. Czy miał Pan/-i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem?	100,0%
G61_9. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu grania albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra?	100,0%

8. Tabela 82. Różnice w liczebności osób w trzech przedziałach wiekowych w odniesieniu do punktacji kwestionariusza PGSI.

Wiek:	Punktacja PGSI:	0 pkt.	1-2 pkt.	3-7 pkt.	8+ pkt.	Ogółem
< 35	Liczebność	312	281	237	256	1 086
	Procent (%)	28,7%	25,9%	21,8%	23,6%	100,0%
	Reszta skorygowana	-1,6	2,4	-1,8	1,2	
35 – 54	Liczebność	214	139	177	157	687
	Procent (%)	31,1%	20,2%	25,8%	22,9%	100,0%
	Reszta skorygowana	0,7	-2,8	1,9	0,2	
55+	Liczebność	42	29	25	12	108
	Procent (%)	38,9%	26,9%	23,1%	11,1%	100,0%
	Reszta skorygowana	2,0	0,7	0,0	-2,9	
Ogółem	Liczebność	568	449	439	425	1 881
	Procent (%)	30,2%	23,9%	23,3%	22,6%	100,0%

9. Tabela 83. Różnice w liczebności osób z różnym wykształceniem w odniesieniu do punktacji kwestionariusza PGSI.

Wykształcenie:	Punktacja PGSI:	0 pkt.	1-2 pkt.	3-7 pkt.	8+ pkt.	Ogółem
Podstawowa,	Liczebność	7	8	13	21	49

gimnazjalne	Procent (%)	14,3%	16,3%	26,5%	42,9%	100,0%
	Reszta skorygowana	-2,4	-1,3	0,5	3,4	
Zawodowe	Liczebność	17	25	20	28	90
	Procent (%)	18,9%	27,8%	22,2%	31,1%	100,0%
	Reszta skorygowana	-2,3	0,8	-0,3	2,0	
Średnie (np liceum, technikum)	Liczebność	203	171	162	155	691
	Procent (%)	29,4%	24,7%	23,4%	22,4%	100,0%
	Reszta skorygowana	0,0	0,4	-0,2	-0,1	
Wyższe	Liczebność	277	212	210	183	882
	Procent (%)	31,4%	24,0%	23,8%	20,7%	100,0%
	Reszta skorygowana	1,8	-0,3	0,2	-1,9	
Ogółem	Liczebność	504	416	405	387	1 712
	Procent (%)	29,4%	24,3%	23,7%	22,6%	100,0%

10. Tabela 84. Różnice w liczebności osób grających w różne rodzaje gier online w odniesieniu do punktacji kwestionariusza PGSI.

Rodzaj gier online:		PGSI:							
		0		1 – 2		3-7		8+	
		Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)	Liczebność (N)	Procent (%)
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.	Nie wybrane	230 _a	40,5%	213 _a	47,4%	178 _a	40,5%	203 _a	47,8%
	Wybrane	338 _a	59,5%	236 _a	52,6%	261 _a	59,5%	222 _a	52,2%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.	Nie wybrane	426 _a	75,0%	347 _a	77,3%	313 _a	71,3%	300 _a	70,6%
	Wybrane	142 _a	25,0%	102 _a	22,7%	126 _a	28,7%	125 _a	29,4%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 3. Zdrapki online.	Nie wybrane	362 _a	63,7%	283 _a	63,0%	252 _a	57,4%	205 _b	48,2%
	Wybrane	206 _a	36,3%	166 _a	37,0%	187 _a	42,6%	220 _b	51,8%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.	Nie wybrane	482 _a	84,9%	352 _b	78,4%	322 _b	73,3%	268 _c	63,1%
	Wybrane	86 _a	15,1%	97 _b	21,6%	117 _b	26,7%	157 _c	36,9%

	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 5. Poker online.	Nie wybrane	493 _a	86,8%	360 _b	80,2%	320 _c	72,9%	280 _d	65,9%
	Wybrane	75 _a	13,2%	89 _b	19,8%	119 _c	27,1%	145 _d	34,1%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.	Nie wybrane	541 _a	95,2%	425 _a	94,7%	366 _b	83,4%	335 _b	78,8%
	Wybrane	27 _a	4,8%	24 _a	5,3%	73 _b	16,6%	90 _b	21,2%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 7. Inne gry kasynowe online.	Nie wybrane	533 _a	93,8%	404 _b	90,0%	379 _{b,c}	86,3%	346 _c	81,4%
	Wybrane	35 _a	6,2%	45 _b	10,0%	60 _{b,c}	13,7%	79 _c	18,6%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 8. Wyścigi konne online.	Nie wybrane	536 _a	94,4%	412 _{a,b}	91,8%	387 _b	88,2%	349 _c	82,1%
	Wybrane	32 _a	5,6%	37 _{a,b}	8,2%	52 _b	11,8%	76 _c	17,9%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").	Nie wybrane	424 _a	74,6%	312 _{a,b}	69,5%	280 _b	63,8%	282 _{b,c}	66,4%
	Wybrane	144 _a	25,4%	137 _{a,b}	30,5%	159 _b	36,2%	143 _{b,c}	33,6%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie wybrane	482 _a	84,9%	364 _a	81,1%	323 _b	73,6%	274 _c	64,5%
	Wybrane	86 _a	15,1%	85 _a	18,9%	116 _b	26,4%	151 _c	35,5%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie wybrane	530 _a	93,3%	402 _b	89,5%	369 _c	84,1%	322 _d	75,8%
	Wybrane	38 _a	6,7%	47 _b	10,5%	70 _c	15,9%	103 _d	24,2%
	Ogółem	568	100,0 %	449	100,0 %	439	100,0 %	425	100,0 %

11. Tabela 86. Model regresji logistycznej wyjaśniający uzależnienie od e-hazardu.

Zmienne wyjaśniające:	B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	Exp(B)
Płeć [ref. Kobiety]	0,232	0,166	1,935	1	0,164	1,261
Wiek [ref. <35 lat]			0,457	2	0,796	
35 - 54	-0,019	0,173	0,012	1	0,914	0,982
55+	-0,248	0,370	0,451	1	0,502	0,780
Posiadanie pracy [ref. Tak]	0,284	0,221	1,643	1	0,200	1,328
Wykształcenie [ref. Podstawowe, gimnazjalne]			6,465	3	0,091	
Zawodowe	-1,234	0,625	3,901	1	0,048	0,291
Średnie (np liceum, technikum)	-1,393	0,558	6,224	1	0,013	0,248
Wyższe	-1,265	0,558	5,130	1	0,024	0,282
Stan cywilny [ref. Stan wolny]			0,815	4	0,936	
W związku małżeńskim	0,132	0,213	0,386	1	0,534	1,142
W wolnym związku	0,045	0,221	0,042	1	0,838	1,046
Wdową/wdowcem	0,233	0,966	0,058	1	0,810	1,262
Rozwiedziony/a lub w separacji	-0,201	0,511	0,154	1	0,695	0,818
Wielkość dochód netto gospodarstwa domowego [ref. Mniej niż 2000/miesiąc]			6,474	6	0,372	
Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	0,100	0,300	0,111	1	0,739	1,105
Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	-0,301	0,307	0,961	1	0,327	0,740
Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	0,136	0,318	0,183	1	0,669	1,146
Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	-0,229	0,343	0,443	1	0,506	0,796
Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	-0,063	0,520	0,015	1	0,903	0,939
Więcej niż 20000 zł / miesiąc	0,152	0,698	0,048	1	0,827	1,165

Rodzaj podejmowanych gier w Internecie						
G1. 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego w Internecie.(1)	-0,008	0,154	0,003	1	0,959	0,992
G1. 2. Inne loterie i konkursy losowe w internecie.(1)	-0,174	0,171	1,031	1	0,310	0,840
G1. 3. Zdrapki online.(1)	0,041	0,159	0,065	1	0,799	1,041
G1. 4. Automaty losowe w Internecie.(1)	-0,150	0,178	0,707	1	0,400	0,861
G1. 5. Poker online.(1)	0,198	0,180	1,211	1	0,271	1,219
G1. 6. Inne gry karciane na pieniądze w Internecie.(1)	0,978	0,257	14,478	1	0,000	2,660
G1. 7. Inne gry kasynowe online.(1)	0,308	0,234	1,729	1	0,189	1,361
G1. 8. Wyścigi konne online.(1)	0,329	0,252	1,712	1	0,191	1,390
G1. 9. Zakłady sportowe online (w tym tzw. "fantasysports").(1)	0,179	0,165	1,176	1	0,278	1,197
G1. 10. Zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.(1)	-0,036	0,181	0,040	1	0,841	0,964
G1. 11. Zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).(1)	0,778	0,219	12,650	1	0,000	2,178
Podejmowanie gier hazardowych poza Internetem [ref. Tak]	0,406	0,151	7,196	1	0,007	1,501
Dokonywanie zakładów w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakładów online z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy [ref. Nie]	0,563	0,384	2,152	1	0,142	1,755
Granie w przeciągu ostatnich 12 miesięcy darmowe gry internetowe na laptopie, tablecie, smartphonie lub za pośrednictwem portalu społecznościowego [ref. Tak]	0,200	0,203	0,970	1	0,325	1,221
Motywy radzenia sobie	1,468	0,185	63,304	1	0,000	4,341
Motywy umacniania siebie	-0,155	0,140	1,224	1	0,269	0,856
Motywy społeczne	0,404	0,181	4,995	1	0,025	1,498
Motywy finansowe	0,533	0,110	23,495	1	0,000	1,704
Stała	-4,137	0,780	28,134	1	0,000	0,016

Podsumowanie modelu: Likelihood ratio test: $\chi^2(35) = 405,747$; $p < 0.001$; Cox and Snell $R^2 = .302$; Nagelkerke $R^2 = .404$.

12. Tabela 88. Statystyki opisowe wyników w podskalach kwestionariusza GMQ-F z podziałem na płeć osób badanych.

	Płeć:	N	Średnia	Odchylenie standardowe	Błąd standardowy średniej
Motywy radzenia sobie	Kobiety	589	1,7874	0,69840	0,02878
	Mężczyźni	703	1,7817	0,68131	0,02570
Motywy umacniania siebie	Kobiety	589	2,1511	0,72542	0,02989
	Mężczyźni	703	2,2340	0,71997	0,02715
Motywy społeczne	Kobiety	589	1,7644	0,61876	0,02550
	Mężczyźni	703	1,7859	0,65335	0,02464
Motywy finansowe	Kobiety	589	2,5068	0,83182	0,03427
	Mężczyźni	703	2,3759	0,78570	0,02963

13. Tabela 89. Statystyki opisowe wyników w podskalach kwestionariusza GMQ-F z podziałem na płeć osób badanych..

	Przedział wiekowy:	N	Średnia	Odchylenie standardowe
Motywy radzenia sobie	< 35	778	1,7474	0,70322
	35 - 54	457	1,8392	0,67058
	55+	57	1,8465	0,60827
	Ogółem	1 292	1,7842	0,68889
Motywy umacniania siebie	< 35	778	2,1513	0,73126
	35 - 54	457	2,2697	0,70392
	55+	57	2,2193	0,73203
	Ogółem	1 292	2,1962	0,72336
Motywy społeczne	< 35	778	1,7471	0,64493
	35 - 54	457	1,8206	0,63680
	55+	57	1,8158	0,52083
	Ogółem	1 292	1,7761	0,63766
Motywy finansowe	< 35	778	2,4190	0,82152
	35 - 54	457	2,4880	0,79169
	55+	57	2,2412	0,75440
	Ogółem	1 292	2,4356	0,80937

14. Tabela 90. Statystyki opisowe wyników czterech podskal kwestionariusza GMQ-F z uwzględnieniem zatrudnienia osób badanych.

	Zatrudnienie osób badanych:	N	Średnia	Odchylenie standardowe
Motywy radzenia sobie	Tak	1 018	1,7890	0,68334
	Nie	207	1,7488	0,68598

Motywy umacniania siebie	Tak	1 018	2,2141	0,72126
	Nie	207	2,1099	0,73426
Motywy społeczne	Tak	1 018	1,7822	0,63174
	Nie	207	1,7198	0,62171
Motywy finansowe	Tak	1 018	2,4438	0,80572
	Nie	207	2,4324	0,82858

15. Tabela 91. Statystyki opisowe wyników czterech podskal kwestionariusza GMQ-F z uwzględnieniem wykształcenia osób badanych.

Wykształcenie:		N	Średnia	Odchylenie standardowe
Motywy radzenia sobie	Podstawowa, gimnazjalne	39	1,7179	0,66188
	Zawodowe	74	1,9324	0,72892
	Średnie (np liceum, technikum)	491	1,8116	0,68112
	Wyższe	610	1,7439	0,67599
	Ogółem	1 214	1,7819	0,68200
Motywy umacniania siebie	Podstawowa, gimnazjalne	39	2,0385	0,78752
	Zawodowe	74	2,2466	0,77027
	Średnie (np liceum, technikum)	491	2,2113	0,72740
	Wyższe	610	2,1902	0,70965
	Ogółem	1 214	2,1973	0,72303
Motywy społeczne	Podstawowa, gimnazjalne	39	1,6987	0,63655
	Zawodowe	74	1,8919	0,75294
	Średnie (np liceum, technikum)	491	1,7765	0,61034
	Wyższe	610	1,7578	0,62386
	Ogółem	1 214	1,7716	0,62758
Motywy finansowe	Podstawowa, gimnazjalne	39	2,1667	0,86666
	Zawodowe	74	2,4088	0,80514
	Średnie (np liceum, technikum)	491	2,5199	0,79811
	Wyższe	610	2,4049	0,80979
	Ogółem	1 214	2,4440	0,80916

16. Tabela 92. Statystyki opisowe wyników czterech podskal kwestionariusza GMQ-F z uwzględnieniem dochodu osób badanych.

Dochód NETTO osób badanych:		N	Średnia	Odchylenie standardowe
Motywy radzenia sobie	Mniej niż 2000 zł / miesiąc	100	1,7850	0,68812
	Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	274	1,7619	0,70522

	Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	297	1,8266	0,65778
	Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	256	1,8652	0,66561
	Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	148	1,6841	0,63978
	Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	34	1,9265	0,79898
	Więcej niż 20000 zł / miesiąc	19	2,0789	0,91307
	Ogółem	1 128	1,8045	0,68294
Motywy umacniania siebie	Mniej niż 2000 zł / miesiąc	100	2,0875	0,66323
	Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	274	2,1314	0,73789
	Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	297	2,2534	0,70381
	Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	256	2,2705	0,71147
	Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	148	2,2956	0,75988
	Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	34	2,2132	0,69121
	Więcej niż 20000 zł / miesiąc	19	2,3816	0,85134
	Ogółem	1 128	2,2194	0,72220
Motywy społeczne	Mniej niż 2000 zł / miesiąc	100	1,7775	0,67034
	Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	274	1,7619	0,63412
	Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	297	1,8047	0,60487
	Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	256	1,7969	0,62642
	Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	148	1,6909	0,59502
	Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	34	1,9485	0,74818
	Więcej niż 20000 zł / miesiąc	19	2,0658	0,77658
	Ogółem	1 128	1,7839	0,63050
Motywy finansowe	Mniej niż 2000 zł / miesiąc	100	2,4600	0,85923
	Pomiędzy 2000 a 3999 zł / miesiąc	274	2,4088	0,77765

Pomiędzy 4000 a 5999 zł / miesiąc	297	2,5295	0,78774
Pomiędzy 6000 a 7999 zł / miesiąc	256	2,4619	0,79073
Pomiędzy 8000 a 11999 zł / miesiąc	148	2,4949	0,87115
Pomiędzy 12000 a 19999 zł / miesiąc	34	2,2132	0,81215
Więcej niż 20000 zł / miesiąc	19	2,4079	0,84249
Ogółem	1 128	2,4625	0,80584

17. Tabela 93. Statystyki opisowe wyników czterech podskal kwestionariusza GMQ-F z uwzględnieniem nasilenia problemów hazardowych mierzonych przez kwestionariusz PGSI (Problem Gambling Severity Index), gdzie: 0 punktów - brak problemów hazardowych; 1-2 punkty - niski poziom ryzyka wystąpienia uzależnienia od hazardu, 3-7 punktów - umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia od hazardu, 8 i więcej punktów – osoba określona zostaje jako gracz patologiczny.

Wynik w kwestionariuszu PGSI:		N	Średnia	Odchylenie standardowe
Motywy radzenia sobie	0	310	1,3815	0,51579
	1 - 2	293	1,4898	0,55624
	3 - 7	322	1,8005	0,60660
	8+	367	2,3454	0,59750
	Ogółem	1 292	1,7842	0,68889
Motywy umacniania siebie	0	310	1,8065	0,70628
	1 - 2	293	2,0776	0,64750
	3 - 7	322	2,3571	0,69864
	8+	367	2,4789	0,64740
	Ogółem	1 292	2,1962	0,72336
Motywy społeczne	0	310	1,4702	0,51250
	1 - 2	293	1,5384	0,51892
	3 - 7	322	1,7648	0,58769
	8+	367	2,2343	0,59963
	Ogółem	1 292	1,7761	0,63766
Motywy finansowe	0	310	2,0871	0,77538
	1 - 2	293	2,2995	0,80246
	3 - 7	322	2,7213	0,81180
	8+	367	2,5879	0,70610
	Ogółem	1 292	2,4356	0,80937

18. Tabela 97. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na częstość grania w gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Częstość grania w gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy:		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Codziennie	119	12,9	12,9
	Prawie codziennie	139	15,0	27,9
	Kilka razy w tygodniu	272	29,4	57,3
	Raz w tygodniu	147	15,9	73,2
	Kilka razy w miesiącu	143	15,5	88,6
	Raz w miesiącu	49	5,3	93,9
	Kilka razy w roku	56	6,1	100,0
	Ogółem	925	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	144		
	Nie wiem	31		
	Systemowe braki danych	56		
	Ogółem	231		
Ogółem		1 156		

19. Tabela 98. Rozkład liczebności osób badanych ze względu na dokonywanie płatności grając w gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Dokonywanie płatności grając w gry Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy:		Częstość	Procent	Procent skumulowany
Ważne	Codziennie	2	0,2	0,2
	Prawie codziennie	7	0,9	1,1
	Kilka razy w tygodniu	38	4,7	5,8
	Raz w tygodniu	129	15,9	21,8
	Kilka razy w miesiącu	150	18,5	40,3
	Raz w miesiącu	218	26,9	67,2
	Kilka razy w roku	265	32,8	100,0
	Ogółem	809	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	144		
	Nie wiem	132		
	Systemowe braki danych	71		
	Ogółem	347		
Ogółem		1 156		

20. Tabela 99. Rozkład wydawanych kwot pieniędzy na pojedynczą transakcję w grze Pay to Win w ciągu ostatnich 12 miesięcy od badania.

Przeciętna kwota pieniędzy wydana na pojedynczą transakcję w ciągu ostatnich 12 miesięcy:		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Mniej niż 4 zł	102	10,8	10,8

	4 – 10 zł	307	32,6	43,5
	11 – 18 zł	271	28,8	72,3
	19 – 39 zł	171	18,2	90,4
	40 zł i więcej	90	9,6	100,0
	Ogółem	941	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	144		
	Systemowe braki danych	71		
	Ogółem	215		
Ogółem		1 156		

21. Tabela 101. Rozkład wyników stopnia w jakim wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że osoba badana zaczęła uprawiać hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy.

Stopień w jakim wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że osoba badana zaczęła uprawiać hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	W żadnym	470	48,8	48,8
	W małym	382	39,6	88,4
	W dużym	99	10,3	98,7
	W całkowitym	13	1,3	100,0
	Ogółem	964	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	117		
	Systemowe braki danych	75		
	Ogółem	192		
Ogółem		1 156		

22. Tabela 102. Rozkład wyników stopnia w jakim wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że osoba badana zaczęła uprawiać hazard z użyciem realnych pieniędzy.

Stopień w jakim wydawanie pieniędzy na gry Pay to Win spowodowało, że osoba badana zaczęła uprawiać hazard z użyciem realnych pieniędzy:		Częstość	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	W żadnym	447	46,5	46,5
	W małym	390	40,5	87,0
	W dużym	112	11,6	98,6
	W całkowitym	13	1,4	100,0
	Ogółem	962	100,0	
Braki danych	Nie wpłacał, aby zwiększyć szanse	117		
	Systemowe braki danych	77		

	Ogółem	194		
Ogółem		1 156		

23. Tabela 103. Rozkład wyników dla zachowań związanych z ryzykiem uzależnienia od gier Pay to Win.

Biorąc pod uwagę ostatnie 12 miesięcy Pana/i zachowań związanych z tymi grami...	Nigdy		Czasami		Przeważnie		Prawie zawsze		Ogółem	
	Liczebność N	Procent	Liczebność N	Procent	Liczebność N	Procent	Liczebność N	Procent	Liczebność N	Procent
P2W15_1. Czy zdarzyło się Panu/-i wydać więcej pieniędzy niż mógł Pan/mogła Pani sobie na to pozwolić?	541	56,6%	287	30,0%	96	10,0%	32	3,3%	956	100,0%
P2W15_2. Czy zdarzyło się Panu/-i spędzić na graniu więcej czasu niż Pan/-i pierwotnie planował/-a?	295	30,9%	434	45,4%	185	19,4%	42	4,4%	956	100,0%
P2W15_3. Czy musiał/-a Pan/-i grać dłużej, aby osiągnąć ten sam stan ekscytacji, co zwykle?	491	51,4%	316	33,1%	125	13,1%	24	2,5%	956	100,0%
P2W15_4. Czy zdarzyło się Panu/-i grać, przegrać a następnie zwiększyć czas przeznaczony na tę grę tylko po to by odzyskać utraconą pozycję w grze?	434	45,4%	350	36,6%	146	15,3%	26	2,7%	956	100,0%
P2W15_5. Czy zdarzyło się Panu/-i sprzedać coś lub pożyczać pieniądze by mieć pieniądze na	651	68,1%	201	21,0%	89	9,3%	15	1,6%	956	100,0%

dokonanie płatności w takiej grze?										
P2W15_6. Czy zdarzyło się Panu/-i czuć, że może Pan/-i mieć problem związany z graniem w te gry?	532	55,6%	289	30,2%	115	12,0%	20	2,1%	956	100,0%
P2W15_7. Czy granie w te gry spowodowało u Pana/-i kłopoty zdrowotne, w tym stres lub stan lękowy?	629	65,8%	213	22,3%	92	9,6%	22	2,3%	956	100,0%
P2W15_8. Czy był/-a Pan/-i krytykowany/y za granie w te gry lub czy usłyszał/-a Pan/-i od kogoś, że ma Pan/-i problem z graniem, bez względu na to jak bardzo uzasadniony był taki komentarz Pana/-i zdaniem?	464	48,5%	320	33,5%	131	13,7%	41	4,3%	956	100,0%
P2W15_9. Czy miał Pan/- i lub Pana/-i gospodarstwo domowe problemy finansowe spowodowane graniem w te gry?	642	67,2%	215	22,5%	83	8,7%	16	1,7%	956	100,0%
P2W15_10. Czy miał/-a Pan/-i poczucie winy z powodu, w jaki gra Pan/-i w gry albo z powodu tego, co się dzieje, kiedy Pan/-i gra w te gry?	472	49,4%	342	35,8%	108	11,3%	34	3,6%	956	100,0%

24. Tabela 104. Rozkład wyników dla kryteriów uzależnienia wg DSM V.

<i>Biorąc pod uwagę ostatnie 12 miesięcy Pana/i zachowań związanych z tymi grami...</i>	Nie		Tak		Ogółem	
	Liczebność N	Procent %	Liczebność N	Procent %	Liczebność N	Procent %
P2W16_1. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że czasami przerywa Pan/i granie dopiero wtedy, gdy nie ma już pieniędzy	688	72,2%	265	27,8%	953	100,0%
P2W16_2. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że czasami przerywa Pan/i granie dopiero wtedy, gdy nie ma już czasu	502	52,7%	451	47,3%	953	100,0%
P2W16_3. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że odbiera Pan/i przegraną, jako osobistą porażkę, którą chce zrekompensować	675	70,8%	278	29,2%	953	100,0%
P2W16_4. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że często myśli Pan/i o graniu i odczuwa wewnętrzny przymus zagrania	680	71,4%	273	28,6%	953	100,0%
P2W16_5. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że zdarzyło się Panu/-i kłamać lub oszukiwać inne osoby by zdobyć pieniądze na granie	763	80,1%	190	19,9%	953	100,0%

P2W16_6. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że zdarzyło się Panu/-i kłamać lub oszukiwać inne osoby by uzyskać dodatkowy czas na granie	673	70,6%	280	29,4%	953	100,0%
P2W16_7. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że grając odczuwa Pan/i ekscytację, której nie kontroluję	691	72,5%	262	27,5%	953	100,0%
P2W16_8. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że Pana/-i nawyki związane z graniem spowodowały problem w moich kontaktach z rodzicami i przyjaciółmi	745	78,2%	208	21,8%	953	100,0%
P2W16_9. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że Pana/-i nawyki związane z graniem spowodowały problemy z nauką lub pracą	746	78,3%	207	21,7%	953	100,0%
P2W16_10. Biorąc pod uwagę granie w gry P2W czy zgodził(a)by się Pan/i , że czuł(a) się Pan/i zmuszony do grania, aby uciec o problemów związanych ze szkołą, sytuacją rodzinną lub zawodową	710	74,5%	243	25,5%	953	100,0%

25. Tabela 108. Częstość płacenia za możliwość zdobycia lootboxa.

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Prawie codziennie	3	0,3	3,8	3,8
	Kilka razy w tygodniu	9	0,8	11,5	15,4
	Raz w tygodniu	11	1,0	14,1	29,5
	Kilka razy w miesiącu	12	1,0	15,4	44,9
	Raz w miesiącu	9	0,8	11,5	56,4
	Kilka razy w roku	26	2,2	33,3	89,7
	Nie wiem	8	0,7	10,3	100,0
	Ogółem	78	6,7	100,0	
Braki danych	Nie korzystał w LB z realnych pieniędzy	319	27,6		
	Nie korzystał z loot-boxów	657	56,8		
	Systemowe braki danych	102	8,8		
	Ogółem	1078	93,3		
Ogółem		1156	100,0		

26. Tabela 109. Kwoty przeznaczane na pojedynczą transakcję pozwalającą zdobyć lootboxa (ostatnich 12 miesięcy).

Wielkość kwoty przeznaczanej na lootboxy		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Mniej niż 4 zł	4	0,3	5,1	5,1
	4 – 10 zł	27	2,3	34,6	39,7
	11 – 18 zł	19	1,6	24,4	64,1
	19 – 39 zł	16	1,4	20,5	84,6
	40 zł i więcej	12	1,0	15,4	100,0
	Ogółem	78	6,7	100,0	
Braki danych	Nie korzystał w LB z realnych pieniędzy	319	27,6		
	Nie korzystał z loot-boxów	657	56,8		
	Systemowe braki danych	102	8,8		
	Ogółem	1078	93,3		
Ogółem		1156	100,0		



VIII Załączniki.

Załącznik 1 – Artykuły do przeglądu literatury na temat hazardu w Internecie.

Załącznik 2 – Sprawozdanie z przeglądu literatury na temat hazardu w Internecie.

Załącznik 3 - Artykuły do przeglądu literatury na temat gier w Internecie Pay to Win.

Załącznik 4 - Sprawozdanie z przeglądu literatury na temat gier w Internecie Pay to Win.

Załącznik 5 – Materiały do przeglądu portali internetowych oferujących gry w Internecie.

Załącznik 6 - Sprawozdanie z przeglądu portali internetowych oferujących gry w Internecie.

Załącznik 7 - Materiały do przeglądu portali internetowych oferujących gry hazardowe w Internecie.

Załącznik 8 - Sprawozdanie z przeglądu portali internetowych oferujących gry hazardowe w Internecie.

Załącznik 9 – Zbiór danych z badań omnibusowych.

Załącznik 10. Raport z polskich badań graczy przetłumaczony na język angielski.

Załącznik 11. Program wizyty studyjnej w Paryżu, 07-08.10.2019.

Załącznik 12. Artykuł w czasopiśmie International Journal of Environmental Research and Public Health, 2020, *The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland*, B. Lelonek-Kuleta, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, J. Chwaszcz, I. Niewiadomska.

Załącznik 13. Kwestionariusz wykorzystany w badaniach właściwych graczy internetowych – wersja polska.

Załącznik 14. Mechanizmy marketingowe zachęcające do kontynuowania gier internetowych i ponoszenia płatności.