



Krajowe Biuro ds.
Przeciwdziałania
Narkomanii



Centrum
Badania Opinii
Społecznej

NASTOLATKI W SIECI HAZARDU

**POGŁĘBIONA ANALIZA ZJAWISKA HAZARDU ONLINE Z PERSPEKTYWY
GRAJĄCYCH NASTOLATKÓW JAKO GRUPY SZCZEGÓLNIE NARAŻONEJ
NA ZAGROŻENIA BĘDĄCE JEGO SKUTKIEM**

**PROJEKT BADAWCZY ZREALIZOWANY PRZEZ FUNDACJĘ CENTRUM BADANIA OPINII SPOŁECZNEJ,
WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW FUNDUSZU ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW HAZARDOWYCH
BĘDĄCYCH W DYSPOZYCJI MINISTRA ZDROWIA**

WARSZAWA, grudzień 2017

Znak jakości przyznany CBOS przez Organizację Firm Badania Opinii i Rynku 9 stycznia 2017 roku



OPRACOWAŁ ZESPÓŁ W SKŁADZIE:

Barbara Badora

Michał Feliksiak

Antoni Głowacki

Magdalena Gwiazda

Marcin Herrmann

Zbigniew Marczewski

Beata Roguska

pod redakcją Magdaleny Gwiazdy

Spis treści

STRESZCZENIE	7
WPROWADZENIE.....	9
CELE GŁÓWNE PROJEKTU BADAWCZEGO	11
METODOLOGIA REALIZACJI BADANIA	12
Dobór próby	12
Wyniki kontroli.....	16
WYNIKI.....	21
1. GRA W KASYNIE INTERNETOWYM – PREFERENCJE I ZWYCZAJE	23
1.1. Darmowe gry w kasynach internetowych	23
1.1.1. Preferowane portale i typy gier.....	23
1.1.2. Zwyczaje związane z grą.....	27
1.1.2.1. Czas gry.....	27
1.1.2.2. Miejsce gry	29
1.1.2.3. Rezultaty gry.....	30
1.1.3. Geneza gry	31
1.1.4. Stosunek rodziców do gry	36
1.2. Gry na pieniądze w kasynach internetowych	38
1.2.1. Preferowane portale i typy gier.....	38
1.2.2. Zwyczaje związane z grą.....	42
1.2.2.1. Czas gry.....	42
1.2.2.2. Miejsce gry.....	43
1.2.2.3. Nakłady i zyski	44
1.2.3. Geneza gry	48
1.2.4. Stosunek rodziców do gry za prawdziwe pieniądze	52
1.3. Gra za darmo i gra za pieniądze – porównanie	53
2. ZAANGAŻOWANIE W INNE RODZAJE GIER HAZARDOWYCH	57
2.1. Udział w grach	57
2.2. Wydatki na grę.....	59
2.3. Wiedza rodziców o grze	62
3. RÓŻNICE POMIĘDZY HAZARDEM TRADYCYJNYM A HAZARDEM ONLINE.....	63
4. ZAGROŻENIE UZALEŻNIENIEM OD HAZARDU.....	70
5. RYTUAŁY I PRZESADY	74
6. AKTYWNOŚĆ ONLINE	77
6.1. E-sport.....	80
6.2. Ryzyko uzależnienia od internetu	84
7. RODZINNE I ŚRODOWISKOWE UWARUNKOWANIA GRY.....	91
7.1. Hazard w otoczeniu jako czynnik ryzyka	91
7.1.1. Dzieciństwo	91
7.1.2. „Inicjacja hazardowa”	93
7.1.3. Teraźniejszość.....	96
7.2. Czynniki psycho-społeczne	98
7.2.1. Osiągnięcia szkolne	98
7.2.2. Dom rodzinny	99
7.2.3. Znajomi.....	103
7.2.4. Co jest istotne w życiu?	106

8. ROLA GRY W ŻYCIU NASTOLATKÓW	114
8.1. Rola gry a zagrożenie uzależnieniem od hazardu	117
8.2. Rola gry a gra za pieniądze.....	120
8.3. Rola gry a wczesne doświadczenia hazardowe.....	122
8.4. Rola gry a płeć.....	125
8.5. Rola gry a typ szkoły	125
9. Po NOWELIZACJI USTAWY HAZARDOWEJ.....	127
10. WNIOSKI.....	133
11. REKOMENDACJE BADAWCZE	136
12. BIBLIOGRAFIA.....	137
KWESTIONARIUSZ ANKIETY	
GRY W INTERNECIE	139

STRESZCZENIE

Projekt badawczy *Nastolatki w sieci hazardu. Pogłębiona analiza zjawiska hazardu online z perspektywy grających nastolatków, jako grupy szczególnie narażonej na zagrożenia będące jego skutkiem* realizowany był od 1 sierpnia do 31 grudnia 2017 roku. Badanie przeprowadzone zostało na celowej ogólnopolskiej próbie nastolatków (15–18 lat) grających w gry o charakterze hazardowym w kasynach internetowych.

Wiekem podwyższonego ryzyka, jeśli chodzi o zainteresowanie nastolatków grą w wirtualnym kasynie (zarówno w przypadku gry darmowej, jak i za prawdziwe pieniądze), jest 16 lat; przeciętny wiek rozpoczynania gry za pieniądze to 15 lat 8 miesięcy i 19 dni, jednak więcej niż co dziesiąty grający nastolatek zaczął grać za pieniądze nie mając jeszcze ukończonych 14 lat. Zarówno w przypadku gier darmowych, jak i za prawdziwe pieniądze obserwujemy proces stopniowego obniżania się wieku „inicjacji hazardowej”: obecni 18-latkowie przeciętnie rozpoczynali grę za pieniądze tuż przed swoimi 17. urodzinami, a każdy kolejny młodszy rocznik robił to wcześniej: najmłodszy w próbie, 15-latkowie, zagrali po raz pierwszy w wirtualnym kasynie za pieniądze mając (przeciętnie) 13 lat.

Podstawowym czynnikiem skłaniającym do podjęcia po raz pierwszy darmowej gry w wirtualnym kasynie (a także do jej kontynuowania) jest obecność w otoczeniu grających kolegów. Kolejnymi istotnymi czynnikami motywującymi do rozpoczęcia gry w wirtualnym kasynie są: chęć sprawdzenia szczęścia w grze, skonfrontowania swoich wyobrażeń na temat hazardu z rzeczywistością oraz chęć przeżycia emocji. Bezpośrednim impulsem do podjęcia gry za prawdziwe pieniądze bywa przykład wygranej w najbliższym otoczeniu.

Nastolatki grające w wirtualnych kasynach nie ograniczają się ani jedynie do tego rodzaju gier, ani wyłącznie do hazardu online: połowa z nich przynajmniej od czasu do czasu obstawia w internecie zakłady bukmacherskie, a czterech na pięciu z różną częstością uczestniczy w tradycyjnych (naziemnych) grach hazardowych. Rodzice większości badanych uczestniczących w jakichś formach tradycyjnych gier za pieniądze mają świadomość tego, że ich dziecko gra, natomiast najczęściej pozostają w nieświadomości, jeśli chodzi o udział potomka w grach wirtualnych.

Najczęściej wskazywanymi przez badanych przewagami hazardu wirtualnego nad tradycyjnym są: jego większa dostępność, możliwość gry bez wychodzenia z domu, w każdym czasie, łatwość jej podjęcia, również za pośrednictwem urządzeń mobilnych, także duży wybór gier w jednym miejscu, możliwość gry niezależnie od dyspozycyjności kolegów oraz globalny wymiar środowiska gry. Za ważną zaletę gry online uważana jest anonimowość graczy, z jednej strony sprzyjająca ukryciu gry przed otoczeniem, z drugiej – umożliwiająca grę osobom niepełnoletnim. Przewagą hazardu internetowego istotną dla graczy jest też

możliwość grania za darmo lub za niskie stawki, niewystarczające (w opinii nastolatków), by grać w świecie realnym. Dostrzeganym przez grającą młodzież minusem hazardowych gier w internecie jest natomiast łatwość utraty kontroli nad czasem i pieniędzmi.

Specyfika hazardu internetowego sprawia, że ma on duży potencjał uzależniający. Jedynie co piąty badany nastolatek sytuuje się poza grupami ryzyka uzależnienia od hazardu; dwóch na trzech jest w różnym stopniu zagrożonych uzależnieniem, a odpowiedzi mniej więcej co dziesiątego sugerują, że już ma problem z hazardem. Postępującym symptomom uzależnienia od hazardu towarzyszy rosnące natężenie podzielania charakterystycznych dla hazardzistów błędów poznawczych. W przypadku graczy internetowych istnieje także wyraźna zależność między uzależnieniem od internetu a poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu: wśród zagrożonych poważnymi problemami z hazardem niemal jedna trzecia spełnia jednocześnie kryteria uzależnienia od internetu, a tylko jedną dziesiątą stanowią internauci przeciętni.

Dla nastoletnich graczy internetowych gry hazardowe są przede wszystkim źródłem rozrywki i emocji. Funkcja integracyjna jest ważniejsza niż eskapistyczna, a najmniej ważne są możliwe do wygrania pieniądze.

Niemal wszystkie nastolatki grające obecnie w kasynach internetowych miały w dzieciństwie w swoim otoczeniu osoby grające w gry na pieniądze; większość spośród nich nie tylko obserwowała wówczas grających na pieniądze bliskich, ale też aktywnie uczestniczyła w grze – pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdrapując zdrapki itp. „Inicjacja hazardowa” obecnych nastolatków grających w kasynach internetowych – rozumiana jako pierwsza w życiu gra w jakąkolwiek grę, w której można wygrać pieniądze – była wczesna: prawie co piąty spośród nich przeżył to doświadczenie nie później niż jako 10-latek. Deklaracje badanych wskazują, że wiek ogólnej „inicjacji hazardowej” ulega stopniowemu obniżaniu: o ile obecni 18-latkowie zagraли po raz pierwszy w życiu na pieniądze mając (przeciętnie) 14 lat i 2 miesiące, o tyle z każdym kolejnym rocznikiem średni wiek inicjacji jest niższy – w przypadku obecnych 15-latków to około 11 lat i 7 miesięcy.

Relatywnie niewielu nastoletnich graczy internetowych ma świadomość zmiany przepisów dotyczących hazardu. Stosunkowo najwięcej badanych, którzy wiedzą o zmianie przepisów, zadeklarowało, że obecnie rzadziej niż wcześniej gra w wirtualnych kasynach internetowych.

WPROWADZENIE

Polska młodzież przejawia wysokie zainteresowanie hazardem w internecie. Zgodnie z badaniami Megapanel PBI/Gemius, realizowanymi w styczniu 2014 roku, odsetek osób pomiędzy siódmym a siedemnastym rokiem życia odwiedzających witryny o charakterze hazardowym wynosił wówczas blisko 16%. O uczestnictwie młodzieży w hazardzie online świadczą też wyniki badań przeprowadzonych w tym samym roku (2014) przez Fundację Dzieci Niczyje (Badanie Nadużywania Internetu przez Młodzież w Polsce, realizowane w ramach projektu EU NET ADB), według którego z witryn hazardowych – takich jak loterie, zakłady czy kasyna internetowe – korzystało wówczas ponad 7% uczniów trzecich klas gimnazjalnych, przy czym blisko 3% z nich co najmniej raz w tygodniu. Zainteresowanie młodzieży grami na pieniądze online potwierdzają badania Fundacji CBOS, realizowane w ramach cyklu „Młodzież” we współpracy bądź na zlecenie Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii. Dane z ostatniej edycji tego badania („Młodzież 2016”) wskazują, że hazard w internecie uprawia 16% uczniów ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych, a co dwudziesty młody człowiek w tej grupie wiekowej (5%) czyni to regularnie, co najmniej raz w tygodniu. Warto podkreślić, że liczba grających online młodych ludzi rośnie: w stosunku do roku 2013 (badanie „Młodzież 2013”) notowaliśmy zarówno zwiększenie ogólnego odsetka uprawiających hazard internetowy (o 3 punkty procentowe), jak i odsetka podejmujących tego rodzaju aktywność bardzo często (co najmniej raz w tygodniu – wzrost o 2 punkty procentowe).

Jak wskazują wyniki badania ilościowego, będącego częścią projektu „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych”, współfinansowanego ze środków FRPH będących w dyspozycji Ministra Zdrowia, zrealizowanego przez Fundację CBOS w roku 2012, hazard online charakteryzuje się silnym potencjałem uzależniającym: blisko co trzeci (30%) hazardzista znajdujący się w grupie wysokiego ryzyka, jeśli chodzi o zagrożenie uzależnieniem, to osoba grająca regularnie w gry online. Dla młodych graczy dodatkowym zagrożeniem jest fakt, że w ich przypadku zainteresowanie hazardem internetowym jest bezpośrednio powiązane z niepokojącym zjawiskiem nadmiernego korzystania z mediów elektronicznych (badanie EU NET ADB, Fundacja Dzieci Niczyje, 2014): młodzi ludzie, dla których internet jest nieodłącznym elementem codziennej aktywności, życia społecznego oraz rozrywki, narażeni są zatem na ryzyko uzależnienia podwójnego – od hazardu i od internetu.

Kolejnym problemem związanych z hazardem online uprawianym przez młodzież jest kwestia jego legalności i bezpieczeństwa. Serwisy hazardowe z założenia przeznaczone są dla osób

dorosłych. Korzystanie z nich przez nieletnich jest niezgodne z prawem oraz zagraża bezpieczeństwu niepełnoletnich, stwarzając wysokie zagrożenie nie tylko uzależnieniem, ale i możliwymi konsekwencjami finansowymi. Z badań Fundacji Dzieci Niczyje zrealizowanych w 2014 roku wynikało, że operatorzy serwisów hazardowych nie stosują odpowiednich zabezpieczeń przed dostępem dzieci i młodzieży do treści przeznaczonych wyłącznie dla użytkowników dorosłych.

W bieżącym roku weszła w życie (część zapisów od 1 kwietnia 2017, pozostałe – od 1 lipca 2017) nowelizacja tzw. ustawy hazardowej z 2009 roku. Nowe zapisy odnoszą się do różnych form hazardu, natomiast w odniesieniu do hazardu wirtualnego celem nowelizacji miało być – według jej pomysłodawców – ograniczenie zjawiska „szarej strefy” i zapewnienie większej ochrony graczom. W myśl nowych przepisów hazard internetowy jest koncesjonowany, a strony nieposiadające koncesji są blokowane. Powstał (od 1 lipca 2017) rejestr domen niezgodnych z obowiązującą ustawą, które są blokowane przez usługodawców internetowych dla użytkowników IP łączących się z terytorium Polski. Ponadto właściciele stron hazardowych są zobligowani do publikowania kodeksów odpowiedzialnej gry i nie mogą reklamować usług finansowych. Powstaje pytanie, co te rozwiązania oznaczają w praktyce dla nieletnich graczy? Czy zapisy nowej ustawy, oceniane przez część środowisk jako restrykcyjne, będą skutkować faktycznym ograniczeniem nieletnim dostępu do hazardu internetowego?

Wobec dużej liczby młodych ludzi uczestniczących w internetowych grach hazardowych oraz zagrożeń z nimi związanych, i w tak szczególnym momencie, jakim jest wprowadzenie nowych regulacji prawnych dotyczących hazardu, niezbędna jest szczegółowa analiza problemu, który – ze względu na swoją wagę – pilnie wymaga reakcji rodziców, opiekunów i pedagogów. Ufamy, że wnioski z badania, zrealizowanego na ogólnopolskiej próbie młodych (także niepełnoletnich) graczy, będą pomocne w opracowaniu propozycji rozwiązań przeciwdziałających poszerzaniu się tak negatywnego zjawiska, jakim jest hazard online podejmowany przez młodzież.

CELE GŁÓWNE PROJEKTU BADAWCZEGO

- ❖ Pogłębiona analiza zjawiska hazardu online z perspektywy grających nastolatków, jako grupy szczególnie narażonej na zagrożenia będące skutkiem uprawiania hazardu internetowego; zagrożenia definiowane w badaniu w kontekście: uzależnienia od hazardu, uzależnienia krzyżowego – od hazardu i internetu, legalności gry w przypadku graczy niepełnoletnich oraz przestrzegania zasad bezpieczeństwa gry w sieci.
- ❖ Podniesienie społecznej świadomości dotyczącej problemu hazardu online wśród młodzieży, w tym osób nieletnich.

Cele szczegółowe:

- diagnoza przyczyn i uwarunkowań podejmowania przez młodzież hazardu online: uwarunkowania rodzinne i środowiskowe, cechy psychospołeczne, potrzeby, deklarowane motywacje;
- zdefiniowanie „czynnika zerowego” – bodźca skłaniającego do podjęcia gry po raz pierwszy i skłaniającego do jej kontynuowania;
- zdefiniowanie roli hazardu online w życiu młodego gracza;
- weryfikacja hipotezy o wpływie grania w tzw. wersje demo (darmowe gry) w wirtualnych kasynach na podejmowanie gry za pieniądze;
- diagnoza przyczyn podjęcia gry online w kontekście nadużywania internetu i uprawiania hazardu tradycyjnego (naziemnego); postrzegane walory internetowych gier hazardowych na tle gier naziemnych;
- diagnoza sekwencji podejmowanych aktywności (hazard internetowy jako aktywność wtórna /pierwotna w stosunku do hazardowych gier naziemnych);
- zdefiniowanie specyficznych czynników ryzyka oraz czynników chroniących w odniesieniu do hazardu internetowego uprawianego przez młodzież;
- diagnoza i analiza preferencji i zwyczajów młodych graczy internetowych: preferowane portale i typy gier, wraz z uzasadnieniem wyboru, zwyczaje związane z grą (czas trwania gry, termin, rytuały, przesady i typowe dla hazardzistów błędy poznawcze), nakłady (wielkość i źródło pochodzenia), zyski (wielkość i sposób wydatkowania);
- diagnoza skuteczności nowelizacji tzw. ustawy hazardowej na początkowym etapie jej obowiązywania, w kontekście bezpieczeństwa i legalności gry online (dostępu nieletnich, dostępu do domen działających nielegalnie): świadomość wejścia w życie nowych przepisów, kierunki odczuwalnego wpływu zapisów ustawy na młodych graczy.

METODOLOGIA REALIZACJI BADANIA

DOBÓR PRÓBY

Do doboru próby wykorzystano metodę Respondent Driven Sampling (RDS), czyli nielosowy dobór próby sterowany (kontrolowany) przez respondentów. RDS znajduje zastosowanie w badaniach populacji ukrytych (*hidden populations*). Wcześniej stosowano ją przede wszystkim w badaniach prewencyjnych wśród osób narażonych na zarażenie wirusem HIV, obecnie coraz szerzej wykorzystywana jest w innych badaniach, np. populacji imigrantów. Według jej autora, Douglasa Heckathorna, populację ukrytą definiuje się jako zbiorowość, dla której utworzenie operatu losowania jest niemożliwe, głównie ze względu na trudność w określeniu jej liczebności (brak rejestrów lub rejestry obejmujące tylko wybrane kategorie) oraz wobec istnienia wśród jej członków silnej woli ukrycia faktu przynależenia do badanej grupy – potencjalni respondenci, ze względu na zagrożenie związane z możliwością utraty anonimowości, mogą nie chcieć uczestniczyć w badaniu. W przypadku spełniającej przynajmniej częściowo te warunki populacji młodych (zwłaszcza niepełnoletnich) hazardzistów internetowych decyzja o zastosowaniu tego rodzaju sposobu doboru próby jest zasadna. Osoby nieletnie w Polsce nie mogą legalnie grać w gry hazardowe. W związku z tym utworzenie operatu losowania było niemożliwe. Problem stanowiło przede wszystkim ustalenie liczebności badanej populacji. Osoby należące do tej grupy dążą do ukrycia faktu, iż grają w gry hazardowe. Chodzi o zagrożenie utraty tożsamości i związane z tym ewentualne konsekwencje prawne i finansowe (m.in. utrata kont na portalach hazardowych).

Metoda RDS jest zmodyfikowaną wersją metody kuli śniegowej, polegającą na wprowadzeniu do tejże metody podwójnego systemu zachęt, czyli nagradzaniu respondenta zarówno za udzielenie wywiadu, jak i za zwerbowanie kolejnych osób do uczestniczenia w nim. Początek badania wygląda dokładnie tak jak w tradycyjnej metodzie kuli śniegowej, czyli jest to wybór pierwszych osób zwanych „ziarenkami” (*seeds*) albo „osobami z fali zerowej”. Osoby te po udzieleniu wywiadu są proszone przez ankieterów o zrekrutowanie do badania określonej liczby osób, które są nazywane „osobami z fali pierwszej”. Osoby z fali pierwszej po udzieleniu wywiadu również proszone są o zrekrutowanie kolejnych osób do badania, czyli respondentów „z fali drugiej” – i tak dalej, aż do zakończenia badania, czyli osiągnięcia określonej puli wywiadów. W przeciwieństwie do klasycznej metody kuli śniegowej, w RDS respondent sam decyduje, kogo spośród swoich znajomych lub przyjaciół zaprosić do udziału w badaniu. Osoby zapraszane w ten sposób – bez ujawniania swojej tożsamości badaczowi – samodzielnie mogą podjąć decyzję o wzięciu (lub nie) udziału w badaniu. Dodatkowo, o ile w przypadku zwykłej metody kuli śniegowej to badacz kontaktuje się z potencjalnym kolejnym respondentem i jest przez niego traktowany jak osoba nieznajoma, o tyle w metodzie RDS

ciężar przekonania następnych osób do udziału w badaniu spada na tych, którzy już wzięli w nim udział. Rekrutującym zależy na tym, a osoby przez nich rekrutowane wzięły w udział w badaniu, gdyż z tego tytułu otrzymują dodatkowe wynagrodzenie (nagroda za rekrutację).

Praktyka terenowej realizacji badania pokazała, że większość wywiadów została przeprowadzona z respondentami zrekrutowanymi bezpośrednio przez ankierów (zob. tabelę 1.)

Tabela 1. Sposób rekrutacji respondentów

Respondent zrekrutowany bezpośrednio przez ankiera	62,5%
Respondent polecony przez innego respondenta	37,5%
Ogółem	100,0%

Wysoki odsetek respondentów zrekrutowanych przez ankierów pokazuje, że badane środowisko nie było zupełnie hermetyczne i możliwe było dodarcie do kolejnych rozmówców bez udziału pośredników. Jednocześnie należy zaznaczyć, że rekrutacja przy wsparciu respondentów miała istotne znaczenie (ponad 30% respondentów zrekrutowano tą metodą) i niewątpliwie przyczyniła się do przyspieszenia realizacji badania.

Z uwagi na brak danych na temat zbiorczej charakterystyki społeczno-demograficznej graczy internetowych w przedziale wiekowym 15–18 lat (dostępne dane, pochodzące z badań CBOS bądź Fundacji Dzieci Niczyje, dotyczą tylko wybranych roczników), próba nie mogła odwzorowywać rzeczywistej struktury społeczno-demograficznej tej grupy. W celu ograniczenia możliwości zbytniego ujednolicenia parametrów respondentów (np. do jednego rocznika), przy ich rekrutacji wykorzystane zostały jednak w pewnym stopniu dane statystyczne pochodzące z badania „Młodzież 2016”, dotyczące charakterystyki społeczno-demograficznej hazardzistów online. Dane te miały charakter pomocniczy – rekrutując osobę z fali zerowej bądź prosząc respondenta o zrekrutowanie kolejnej osoby, ankier posiłkował się opracowanym w CBOS zestawem parametrów preferowanych: płci, roku urodzenia i typu szkoły. Punkty startowe, czyli miejscowości, z których dobierano osoby z fali zerowej zostały wybrane w CBOS, a przy ich wyborze wykorzystano dane statystyczne na temat wielkości miejsca zamieszkania młodych hazardzistów online.

Na potrzeby badania próba została podzielona według obszarów kraju wyznaczonych przez województwa i 4 kategorie miejscowości:

wsie;

miasta liczące poniżej 20 tys. mieszkańców;

miasta liczące od 20 tys. mieszkańców do 100 tys. mieszkańców;

miasta liczące powyżej 100 tys. mieszkańców.

Alokacja próby między wyznaczone obszary przeprowadzono na podstawie wyników badania „Młodzież 2016”. Wówczas dla badanej zbiorowości otrzymano następujące rozkłady wielkości miejscowości:

Tabela 2. Wielkość miejscowości, w której mieszkasz („Młodzież 2016”)

Wieś	Miasto poniżej 20 tys. mieszkańców	Miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców	Miasto powyżej 100 tys. mieszkańców	Ogółem
48,3%	15,5%	12,8%	23,3%	100,0%

Rozkład województw zamieszkania (na podstawie wyników badania „Młodzież 2016”):

Tabela 3. Województwo

Dolnośląskie	Kujawsko-pomorskie	Lubelskie	Lubuskie	Łódzkie	Małopolskie	Mazowieckie	Opolskie	Podkarpackie	Pomorskie	Śląskie	Świętokrzyskie	Warmińsko-mazurskie	Wielkopolskie	Zachodniopomorskie	Ogółem
w procentach															
7,4	8,4	7,8	4,7	4,7	4,4	16,6	3,4	6,1	5,4	5,4	5,1	5,7	6,8	8,1	100,0

Po przeprowadzeniu badania otrzymano następujące rozkłady zmiennych demograficznych w próbie:

Tabela 4

Wielkość miejscowości, w której mieszkaś („Młodzież 2016”)				
wieś	miasto poniżej 20 tys. mieszkańców	miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców	miasto powyżej 100 tys. mieszkańców	Ogółem
36%	13,5%	14,5%	36%	100%

Tabela 5. Województwo

Dolnośląskie	Kujawsko-pomorskie	Lubelskie	Lubuskie	Łódzkie	Małopolskie	Mazowieckie	Podkarpackie	Pomorskie	Śląskie	Świętokrzyskie	Warmińsko-mazurskie	Wielkopolskie	Zachodniopomorskie
w procentach													
11	4	7	6	5	4	13	13	5	10	7	5	8	4

Widoczne różnice wynikają z trudności w realizacji badania, a także z niedokładności samych oszacowań. W badaniu „Młodzież 2016” osoby grające w gry hazardowe stanowiły niewielki ułamek całej próby i dlatego dokładne oszacowanie poszukiwanych rozkładów może być obarczone istotnym błędem.

WYNIKI KONTROLI

Badanie 2017/23 zostało przeprowadzone metodą CAPI wśród młodych ludzi (15–18 lat) grających w kasynach internetowych:

- początek badania 9 września 2017 r.
- koniec badania 9 października 2017 r.

Zrealizowano 200 wywiadów.

W badaniu wzięło udział 46 ankieterów.

- Przeciętnie jeden ankieter zrealizował 4,35 wywiadu.
- Średnia długość wywiadu wyniosła 33 min 48 s.

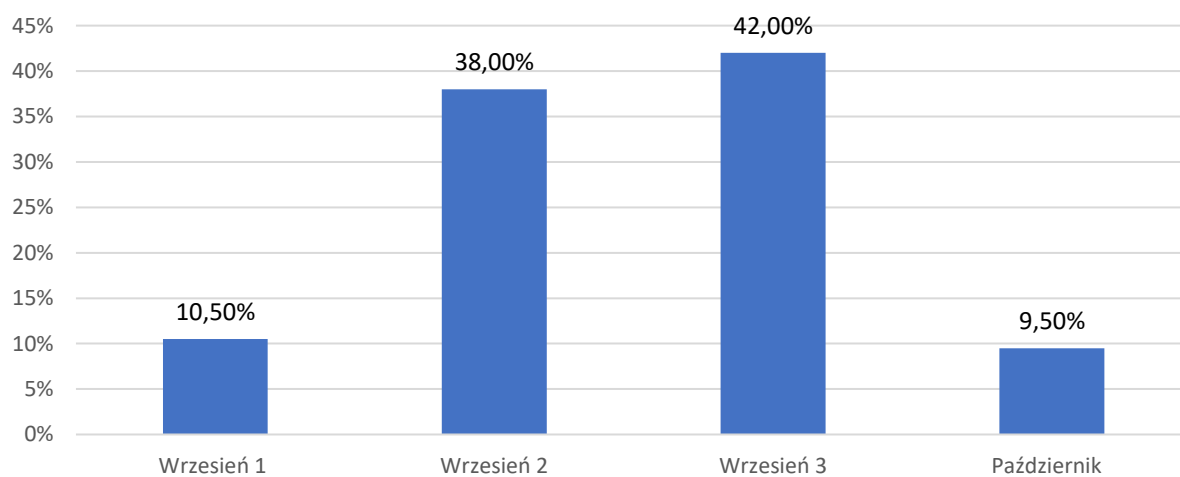
Realizacja badania w ośrodkach koordynujących

Region	Liczba wywiadów
02: Bydgoszcz	8
04: Gdańsk	10
05: Gorzów Wielkopolski	12
07: Katowice I	20
08: Kielce	13
09: Koszalin	1
10: Kraków	8
11: Kalisz	9
12: Lublin	14
13: Łódź	10
14: Olsztyn	10
16: Poznań	7
18: Rzeszów	25
19: Siedlce	10
21: Włocławek	10
23: Wrocław	21
24: Warszawa	6
26: Szczecin II	6

Poziom realizacji badania w poszczególnych tygodniach

Miesiąc	Daty	Liczba zrealizowanych wywiadów w kolejnych tygodniach	Odsetek w stosunku do ogółu zrealizowanych wywiadów
Wrzesień 1	9–15.09.	21	10,50
Wrzesień 2	16–22.09.	76	38,00
Wrzesień 3	23–29.09.	84	42,00
Październik	30.09.–9.10.	19	9,50

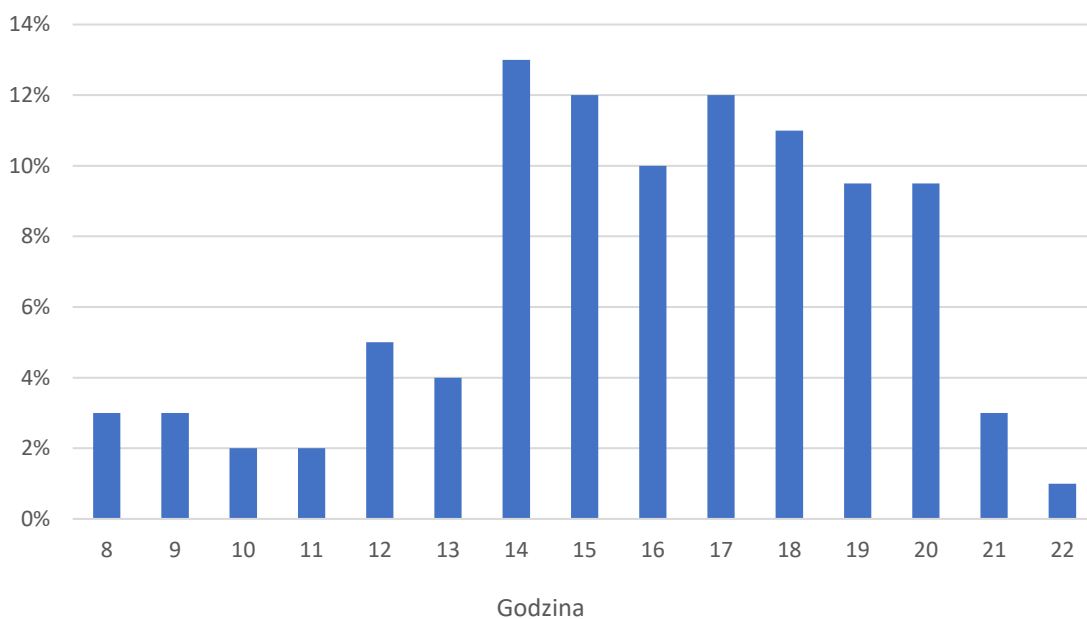
Odsetek w stosunku do ogółu zrealizowanych wywiadów



Godziny realizacji badania 2017/23

Godzina	Liczba wywiadów zrealizowanych	Odsetek w stosunku do ogółu zrealizowanych wywiadów
8	6	3,00
9	6	3,00
10	4	2,00
11	4	2,00
12	10	5,00
13	8	4,00
14	26	13,00
15	24	12,00
16	20	10,00
17	24	12,00
18	22	11,00
19	19	9,50
20	19	9,50
21	6	3,00
22	2	1,00

Odsetek w stosunku do ogółu zrealizowanych wywiadów



Zastosowane procedury kontroli badania 2017/23

Kontrola terenowa	
Zakres	21 wywiadów, co stanowi 10% zrealizowanych ankiet
Metoda	Ze względu na delikatną materię badania i młody wiek respondentów, odstąpiono od powtórnego telefonicznego kontaktu. Przesłuchano natomiast nagrania będące zapisem zmiennych: 16, 28, 48, 66, 108, 111, 120
Narzędzia	Program CADAS
Osoba kontrolująca	Specjaliści ds. Kontroli Badań
Termin	17–20.10.2017
Wynik kontroli	1. dwanaście wywiadów – bez uwag; 2. dwa przypadki braku nagrań; 3. jeden przypadek słabej jakości nagrania; 4. sześć przypadków braku głosów ankietera i respondenta – wyjaśnione: ankiety były wypełniane samodzielnie przez respondentów, w obecności ankietera
Kontrola nieterenowa	
Zakres	100% zrealizowanych wywiadów
Metody	Merytoryczna analiza dokumentacji pracy ankietera; analiza czasów trwania wywiadów oraz dat i godzin realizacji
Osoba kontrolująca	Specjaliści ds. Kontroli Badań
Narzędzia	Komputerowy program do wprowadzania danych uwzględniający wszystkie założenia merytoryczne i techniczne badania oraz komputerowa baza ankieterów
Termin	18.10.2017
Wynik kontroli	Stwierdzono jeden wywiad krótszy niż połowa średniego czasu (<17 min): zanotowany czas to 15 min 5 s. Wywiad został odsłuchany: realizacja poprawna, kwestionariusz został samodzielnie wypełniony przez respondenta

WYNIKI

1. GRA W KASYNIE INTERNETOWYM – PREFERENCJE I ZWYCZAJE

1.1. DARMOWE GRY W KASYNACH INTERNETOWYCH

1.1.1. PREFEROWANE PORTALE I TYPY GIER

Oferta wirtualnych kasyn internetowych dostępnych dla nastolatków wydaje się bardzo duża: w odpowiedzi na pytanie o kasyno, w którym zazwyczaj grają w darmowe gry, respondenci wymienili ponad 40 nazw portali internetowych poświęconych grom o charakterze hazardowym. Wśród nich wyróżnia się kilka, szczególnie popularnych w środowisku grających w darmowe gry nastolatków: są to przede wszystkim KasynoGry24.pl, Pokerstars i Casino Euro – z oferty każdego z nich korzysta co dziesiąty respondent. Relatywnie większą na tle innych popularnością cieszą się też automatybarowe.pl, Pan Kasyno, Bet-at-Home, Energy Casino i darmowe-kasyno-gry.pl.

Co czwarty nastoletni gracz nie podaje nazwy kasyna internetowego, w którym gra w darmowe gry – nie pamiętają nazw, ponieważ, jak deklarują, na strony kasyn są przekierowywani z portali społecznościowych bądź każdorazowo szukają strony kasyna poprzez wpisanie odpowiedniego hasła w przeglądarkę.

W jakim wirtualnym kasynie internetowym najczęściej grasz w darmowe gry?	Odsetek grających
KasynoGry24.pl	10,0
Pokerstars.com	10,0
Casino Euro	9,5
automatybarowe.pl	5,3
Pan Kasyno	4,7
Bet-at-Home	3,7
Energy Casino	3,7
darmowe-kasyno-gry.pl	3,2
777 ZigZag	0,5
Argo Casino	1,1
Bellev Casino	0,5
bet365	2,1
Betclic	2,1
Betsafe	1,6
Betsson	1,1
Bwin	1,6
casino.pl	1,6
Casinogames77	1,6
Casinoshark	1,1
Casino-X	0,5
Diamond Sky Casino	0,5
Gamedesiree	0,5
Gametwist	0,5
Gry Online	0,5
Gry.pl	2,1
Hazardowo	0,5
Huuuge Casino	1,1
Kasyno Online.pl	2,6
kasyno24.pl	2,1
La Fiesta Casino	0,5
Lucky Casino	0,5
Mr.Green	1,1
Poki.pl	1,1
Polskie Kasyno	2,1
Queen Vegas	0,5
Slotomania	0,5
Sloty Online	1,1
Stargames	1,1
Unibet	1,1
Wirtualne Kasyno	0,5
Nie pamięta /nie podaje	24,8

W przypadku darmowych gier deklarowane przez grających nastolatków motywy wyboru wirtualnego kasyna podzielić można na trzy główne grupy:

- świadoma ocena atrybutów portalu /kasyna,
- odwołania do grupy rówieśniczej,
- przyzwyczajenie, niechęć do eksperymentowania (bezpieczeństwo pierwszego wyboru).

Atrybuty kasyna podnoszące jego atrakcyjność i tym samym sprzyjające jego wyborowi to przede wszystkim szeroka i zróżnicowana oferta gier. Z punktu widzenia nastolatka ważna jest łatwość dostępu (mobilność) oraz atrakcyjność wizualna – kolory, grafika i przyjazny interfejs, przekładający się na prostotę obsługi. Istotnym czynnikiem wyboru kasyna są też oferowane przez nie bonusy – promocje, nagrody, fundusze „na start”.

Motywy wyboru kasyna bywa też chęć identyfikacji z grupą rówieśniczą – konkretna platforma wybierana jest ze względu na jej popularność wśród kolegów bądź jako polecona przez grającego kolegę /koleżankę.

Część młodych graczy deklaruje, że kasyno, w którym grywają, jest ich „pierwszym wyborem” – nie znają innych i nie mają potrzeby poznawania, ponieważ to, w którym grają od początku, spełnia ich oczekiwania.

Motywy wyboru kasyna są zwykle powiązane: gracz preferuje daną platformę, ponieważ grają tam koledzy, a jednocześnie odpowiadają mu jej atrybuty, bądź gra w danym kasynie z przyzwyczajenia (nie zna innych), a jednocześnie grają tam też osoby z najbliższego otoczenia.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *interesowała mnie gra, bo moje ziomki w to grali i spodobało mi się to*
- *zacząłem grać z przyjaciółmi – oni mnie do tego zachęcili, mają ciekawy sposób działania stron – jest łatwy i przyjemny*
- *bo to są najpopularniejsze wirtualne kasyna wśród moich znajomych i od nich zacząłem i gram w nich z przyzwyczajenia*
- *fajna grafika, polecił mi to kasyno mój kolega. Łatwa jest w nim nawigacja*
- *jest dużo bonusów. Łatwa rejestracja. Graficznie strona fajnie wygląda. Łatwo się tam gra*
- *jest ono bardzo łatwo dostępne na urządzeniach mobilnych. Dużo moich znajomych korzysta z tego kasyna*
- *otworzyło mi się za pierwszym razem, więc tam już wchodziłem; mój starszy brat też tam gra*
- *polecili mi je znajomi oraz można dostać dużo wirtualnych pieniędzy na samym starcie gry*

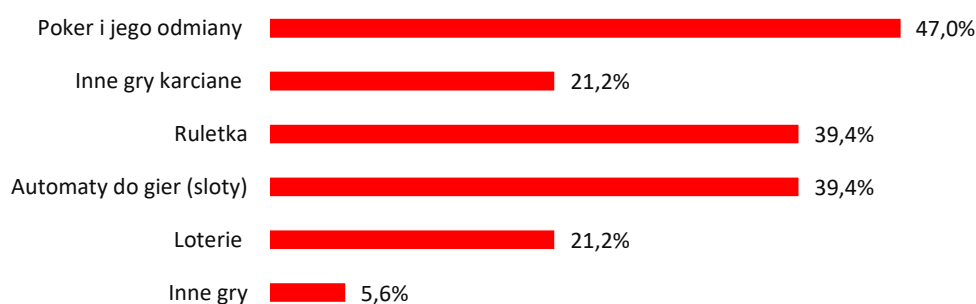
- przez przypadek weszłam na to kasyno i przyzwyczałam się, nie mam problemów z tym, a na innych stronach nie wiem
- inni też tam grają i mamy o czym mówić
- wszyscy moi znajomi w to grają, więc ja również, każdy je zachwala, ja lubię robić to co moi znajomi
- zaczęłam pierwszy raz w tym kasynie dla próby i później z przyzwyczajenia nie zmieniasz.

Poniższe zestawienie prezentuje rozkład procentowy wszystkich odpowiedzi uzyskanych w pytaniu otwartym o motyw wyboru kasyna internetowego do darmowej gry.

Dlaczego wybierasz właśnie to (te) wirtualne kasyno (a) internetowe? Co Cię zachęca, żeby tam właśnie grać w darmowe gry? Opisz swoje motywacje.	Odsetek grających
Duży wybór gier, ciekawe gry	13,7
Bezpieczeństwo, gra bez realnego ryzyka finansowego	12,2
Pierwsze kasyno, w jakim grał(a), gra w nim od początku	10,7
Polecenie przez osobę znajomą, bliską	9,1
Atrakcyjna grafika, atrakcyjne wizualnie, ładna, ciekawa oprawa, kolory	8,1
Fundusze na start, bonusy, promocje, nagrody	8,6
Dostępność, wygoda, mobilność, łatwość dostępu /grania	7,1
Popularne wśród znajomych, rówieśników	6,6
Uczciwe, wiarygodne, sprawdzone	6,6
Rozrywka, zabawa, ciekawe spędzanie czasu	6,1
Najpopularniejsze ogólnie, najbardziej znane	5,6
Przyjazny interfejs, łatwa nawigacja, prostota obsługi, czytelność, przejrzystość	5,6
Reklama	5,1
Ulubiona, najbardziej pasująca gra	5,1
Chęć doświadczenia /przeżycia szczególnych emocji związanych z grą i wygrywaniem	5,1
Ciekawość, sprawdzenie swoich umiejętności, spróbowanie szczęścia w grze	4,6
Anonimowość, brak konieczności rejestracji /logowania	3,0
Jasne, zrozumiałe, zasady gier	3,0
Nauka zasad, nabieranie wprawy przed rozpoczęciem gry za prawdziwe pieniądze	3,0
Motywacja finansowa, chęć wygrania pieniędzy	3,0
Atrakcyjne zasady gier	2,5
Przypadek, wybór losowy, nie wybiera, gra w różnych kasynach	2,0
Łatwość wygranej, zasady sprzyjające wygranej	1,5
Możliwość nawiązania kontaktów towarzyskich, poznania ciekawych ludzi	1,5
Nazwa portalu	1,0
Możliwość grania zarówno za wirtualne, jak i za prawdziwe pieniądze	0,5
Trudno powiedzieć	2,5

Spośród oferowanych przez wirtualne kasyna darmowych gier nastoletni gracze preferują pokera i jego odmiany (np. Texas Hold'em, Omaha, 7 Card Stud, Razz), w którego grywa prawie połowa spośród nich (47,0%). Popularna jest też ruletka (39,4%) i automaty (sloty 39,4%). Mniejszym zainteresowaniem cieszą się natomiast loterie (np. bingo, zdraпки) i inne (poza pokerem) gry karciane (np. blackjack, bakarat).

Rys. 1. W jakie rodzaje darmowych gier grasz najchętniej w wirtualnym kasynie internetowym? Wskaż na liście.

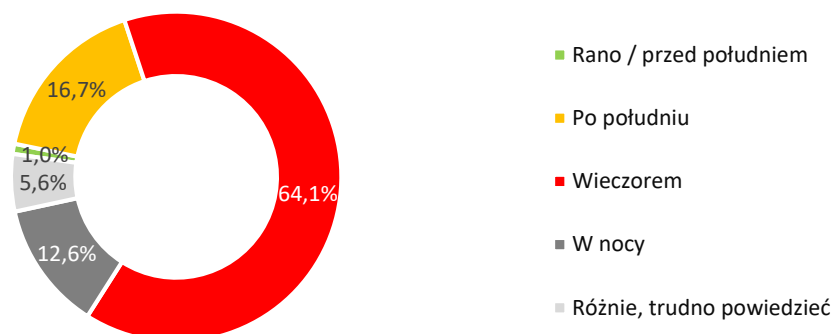


1.1.2. ZWYCZAJE ZWIĄZANE Z GRĄ

1.1.2.1. CZAS GRY

Nastolatki najczęściej grywają w darmowe gry w kasynach internetowych wieczorami – tę porę na grę preferuje 64,1% badanych. Więcej niż co dziesiąty respondent (12,6%) gra w nocy; nieco częściej postępują tak chłopcy (14%) niż dziewczęta (10%). Szczególnymi zwolennikami grania w darmowe gry nocą są 16-latkowie, spośród których nocą grywa więcej niż co trzeci (37%).

Rys. 2. O jakiej porze zazwyczaj grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?



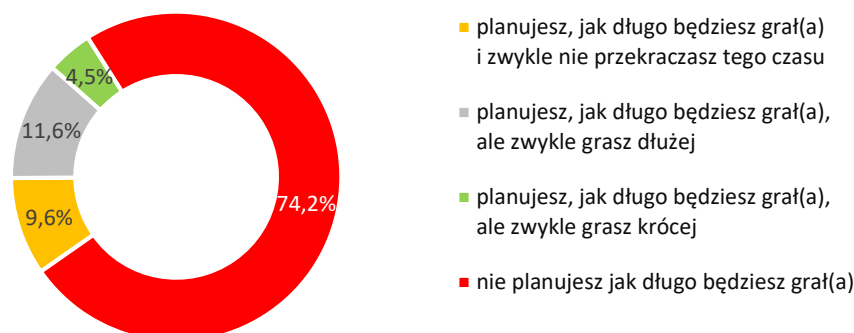
Deklaracje respondentów wskazują, że jednorazowo gra w darmowe gry w kasynie internetowym zajmuje im najczęściej jedną lub dwie godziny (przeciętny czas trwania gry to 1 godzina 53 minuty).

Chłopcy przeznaczają jednorazowo na grę nieco więcej czasu niż dziewczęta – średnio (odpowiednio) 2 godziny 6 minut i 1 godzinę 31 minut. Najdłużej grają 16-latkowie – przeciętnie każdorazowo na grę przeznaczają 3 godziny 15 minut.

Dłuższej grze w darmowe gry sprzyja gorsza sytuacja materialna rodziny – nastolatki oceniające warunki życia swojej rodziny jako złe lub przeciętne grają każdorazowo o około 20 minut dłużej niż ci, którzy oceniają swe materialne warunki życia jako dobre bądź bardzo dobre (odpowiednio 2 godziny 10 minut i 1 godzinę 44 minuty).

Przystępując do darmowej gry w kasynie internetowym większość nastoletnich graczy nie planuje czasu gry (74,2%). Ci, którzy robią plany co do czasu przeznaczonego na grę, rzadko grają krócej niż planowali (4,5%) – raczej trzymają się planów bądź grają dłużej.

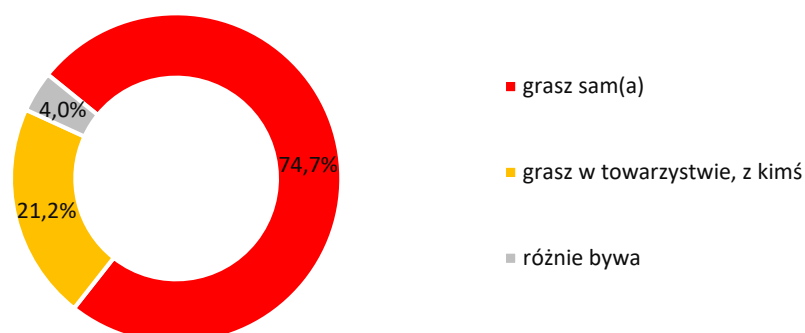
Rys. 3. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:



1.1.2.2. MIEJSCE GRY

Deklaracje badanych wskazują, że darmowe gry w kasynie internetowym są najczęściej rozrywką indywidualną – zdecydowana większość respondentów gra samotnie (74,7%).

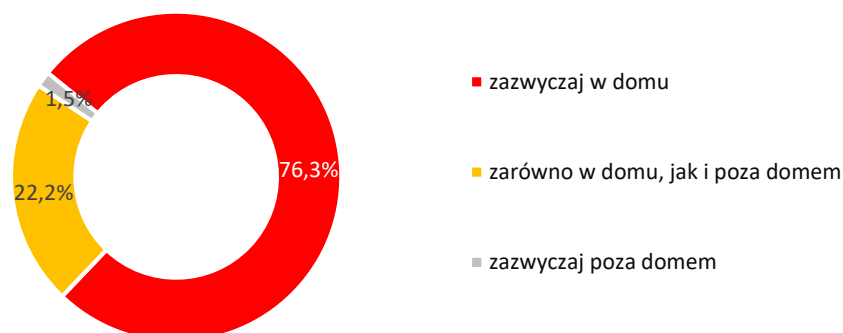
Rys. 4. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:



Częściej niż przeciętnie samotnie grają nastolatki z gorzej sytuowanych rodzin (83%) oraz ci, którzy grają najczęściej (co najmniej raz w tygodniu – 83%). Aspekt towarzyski gry istotny jest natomiast przede wszystkim dla młodych ludzi mieszkających na wsi i dla 16-latków, spośród których odpowiednio 31% i 37% deklaruje, że w darmowe gry w wirtualnym kasynie grają zazwyczaj w towarzystwie.

Zdecydowana większość grających w darmowe gry nastolatków robi to w domu (76,3%). W domu częściej grają dziewczęta niż chłopcy (84% wobec 74%); chłopcy natomiast ponad dwukrotnie częściej niż dziewczęta deklarują, że grają w darmowe gry zarówno w domu, jak i poza nim (26% wobec 12%).

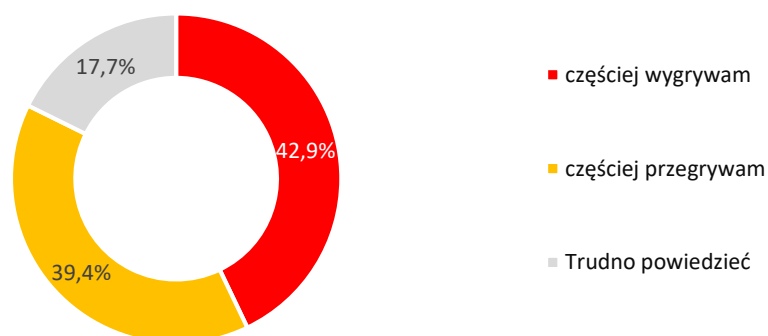
Rys. 5. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym, robisz to:



1.1.2.3. REZULTATY GRY

Opinie na temat rezultatów darmowych gier w wirtualnych kasynach są wśród ich uczestników podzielone: przekonanych o przewadze wygranych jest niemal tyle samo, ile oceniających, że jednak częściej przegrywają.

Rys. 6. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym częściej wygrywasz czy przegrywasz?



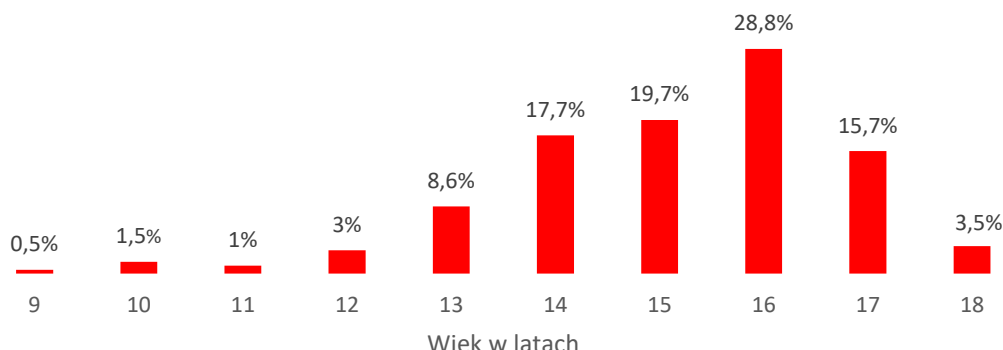
Najmłodszy spośród uczestniczących w badaniu, 15-letni gracz wyróżnia się na tle starszych kolegów częstszym brakiem umiejętności oceny swego bilansu gry („trudno powiedzieć” – 30%) oraz relatywnie rzadko wyrażanym przekonaniem o przewadze przegranych (24%).

Opinię o niekorzystnym bilansie gry (przewaga przegranych) częściej wyrażają chłopcy niż dziewczęta (odpowiednio 41% i 34%), dziewczęta natomiast częściej niż chłopcy nie potrafią ocenić swego bilansu gry (odpowiednio 24% i 16%).

Biorąc pod uwagę częstość gry – o tym, że częściej przegrywają, niż wygrywają, przekonani są przede wszystkim grający często, co najmniej raz w tygodniu (46%).

1.1.3. GENEZA GRY

Rys. 7. Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrałeś w darmową grę w wirtualnym kasynie internetowym?



Deklaracje badanych dotyczące wieku, w jakim po raz pierwszy zagrali w darmową grę w kasynie wirtualnym, wskazują, że choć w relatywnie nielicznych przypadkach kontakt z grą nastąpił jeszcze w szkole podstawowej (12 lat i mniej), to znaczący wzrost odsetka deklaracji dotyczy wieku od 13 lat wzwyż. Rozkład odpowiedzi wskazuje, że w odniesieniu do darmowych gier w kasynach internetowych pierwszy skokowy wzrost zainteresowania nimi ma miejsce wśród 14-latków, a następny – wśród 16-latków. Wiek 14–16 lat określić można zatem mianem „wieku podwyższonego ryzyka”, jeśli chodzi o zainteresowanie nastolatków darmowymi grami o charakterze hazardowym.

Średni wiek „inicjacji hazardowej”, definiowanej jako podjęcie darmowej gry w wirtualnym kasynie, wynosi – dla ogółu badanych – 15 lat i 44 dni. Wiek ten ulega jednak stopniowemu obniżaniu – inaczej mówiąc, każdy kolejny rocznik nastolatków zaczyna grać w darmowe gry w wirtualnych kasynach coraz wcześniej. Wskazują na to deklaracje badanych: o ile obecni 18-latkowie rozpoczynali grę przeciętnie tuż po swoich 16-tych urodzinach, o tyle dla każdego kolejnego rocznika nastolatków objętych badaniem średni wiek „inicjacji” jest niższy; najmłodsi w próbie, 15-latkowie, zagrali po raz pierwszy w darmową grę mając (średnio) nieco ponad 13 lat.

Tabela 6

Wiek respondenta	Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrałeś w darmową grę w wirtualnym kasynie internetowym? (średnie na podstawie deklaracji)
15 lat	13 lat i 69 dni
16 lat	14 lat i 193 dni
17 lat	15 lat i 106 dni
18 lat	16 lat i 36 dni
Przeciętnie dla ogółu badanych	15 lat i 44 dni

Obniżeniu przeciętnego wieku inicjacji hazardowej, rozumianej jako podjęcie darmowej gry w wirtualnym kasynie, sprzyjają niekorzystne materialne warunki życia rodziny: nastolatki z rodzin uboższych rozpoczynają grę średnio o około 2 miesiące wcześniej niż młodzież z rodzin lepiej sytuowanych.

Podstawowym czynnikiem skłaniającym do podjęcia po raz pierwszy darmowej gry w kasynie wirtualnym (a także do jej kontynuowania) jest obecność w otoczeniu grających kolegów. Nastolatek najczęściej zaczyna grę bezpośrednio **namówiony czy zachęcony przez kolegów** bądź **motywowany chęcią identyfikacji z grupą**, robienia tego samego co koledzy. Do podjęcia gry skłania go też **chęć rywalizacji**, okazania się lepszym od kolegów. Można powiedzieć, że granie w wirtualnych kasynie ma charakter „zaraźliwy” – „zainfekowanie” grą następuje przede wszystkim poprzez kontakt z graczem.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- bo inni, tzn. moje koleżanki i koledzy, też grali i dlatego ja też chciałam spróbować*
- byłem u kolegi i on grał i mi pokazał, najpierw graliśmy razem raz u niego, a raz u mnie, a później już grałem sam*
- był taki trend panujący w klasie – prawie każdy grał w pokera na Facebooku i była taka rywalizacja, aby zdobyć jak najwięcej żetonów*
- chciałem nauczyć się grać w pokera, koledzy grali w tym czasie*
- chęć pocucia emocji oraz uzyskania jak najlepszego wyniku, sprawdzenia się na tle innych znajomych*
- koledzy powiedzieli, że wchodzą na taką stronę, i ja też tak chciałem spróbować i też wszedłem na tę stronę*
- ponieważ wszyscy znajomi w to grali i mnie wciągnęli*
- zauważyłem, że inni grają, i chciałem dołączyć się do nich.*

Dziewczęta grają często z inspiracji swojego chłopaka – warto podkreślić, że odwrotnej sytuacji w badaniu nie zanotowaliśmy:

- mój chłopak grał i też chciałam spróbować*
- chłopak grał i mnie zachęcił, towarzyszyłam jemu.*

Szczególnym aspektem wpływu graczy w otoczeniu nastolatka na podjęcie przez niego gry są **zachęty** – bezpośrednie lub pośrednie (obserwacja) – **ze strony bliskich osób dorosłych** (lub przynajmniej starszych od respondenta): rodziców, krewnych, starszego rodzeństwa:

- zasady gry pokazał mi mój wujek i tak się zaczęło
- kumpela ojciec grał i nam pokazał
- moi bracia rywalizowali ze sobą w takich grach w internecie, więc stwierdziłam, że również chcę się z nimi zmierzyć i pokazać im, że coś umiem, nie było to nic trudnego, żeby wejść na taką stronę. Przez to, że nie wymagało to zakładania specjalnych kont i rejestracji, stwierdziłam, że „czemu nie”
- przyjaciel mi pokazał, bo jego ojciec tak lubi grać.

Kolejnym istotnym czynnikiem sprzyjającym podjęciu darmowej gry w wirtualnym kasynie jest **ciekawość związana z chęcią sprawdzenia szczęścia w grze i skonfrontowania swoich wyobrażeń na temat hazardu z rzeczywistością**, w warunkach pozbawionych ryzyka finansowego. Tego rodzaju motywy najlepiej definiuje sformułowanie „*chciałem zobaczyć, jak to jest*”.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- ciekawość, jak to wygląda, czasem obejrzałem w TV jakieś zawody w pokera czy podobne hazardowe gry, w których pule wygranych są ogromne, chciałem sprawdzić, jak to mniej więcej wygląda, nieważne, że to było online, a nie w realu
- chciałem dowiedzieć się, jak to działa, jak to wygląda i czy dałbym radę coś wygrać
- chciałem sprawdzić, czy mogę coś wygrać, i miałam nadzieję, że dałabym sobie radę zarobić jakiś pieniążek :)
- chciałem spróbować swoich sił, ale nie miałem pieniędzy i nie miałem innych możliwości na takie gry
- chciałem sprawdzić, czy można w taki sposób dorobić sobie troszkę pieniążków, ale nie wkładając w to na razie nic i zobaczyć, jakie są szanse na wygraną
- chciałem zobaczyć, jak to jest, jak się w to gra i czy można zdobyć jakiegokolwiek pieniądze.

Z ciekawością łączy się kolejny czynnik motywujący do podjęcia darmowej gry, jakim jest **chęć przeżycia emocji, nowego doświadczenia**, „bezpiecznego ryzyka”.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- byłem ciekawy, było to takie jakby nielegalne. Tym bardziej robiłem to w nocy, jak rodzice spali
- ogólnie kręciło mnie to całe blefowanie i ta cała atmosfera, emocje
- ciekawość, chęć poznania czegoś nowego, niespotykanego
- często widziałem jak profesjonaliści grają w te gry i chciałem poczuć się tak samo jak oni
- żeby zasmakować wygranej.

Podjęciu darmowej gry w wirtualnym kasynie sprzyja fakt, że jest ona postrzegana przez nastolatków jako **łatwo dostępna rozrywka**. W wypowiedziach badanych na temat „pierwszego razu” przewija się bowiem z jednej strony wątek nudy i braku rozrywki, z drugiej natomiast – punktowane są w tym kontekście elementy ułatwiające grę, jak możliwość grania bez towarzystwa, brak konieczności wychodzenia z domu, możliwość grania o każdej porze i w każdym miejscu, brak ryzyka itp. Można zatem przyjąć, że czynnikami motywującymi do podjęcia tego rodzaju aktywności jest **ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego**, w połączeniu z **łatwym dostępem do wirtualnego kasyna**.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *nie miałem co robić, szukałem jakiejś rozrywki*
- *nudziłem się, to stwierdziłem, że poszukam sobie jakiegoś zajęcia*
- *byłem chory w domu i szukałem w internecie jakiejś rozrywki, zobaczyłem stronę*
- *kolega powiedział, że to fajne i nie trzeba mieć 18 lat*
- *zobaczyłem, że gry, w które grają, to dobry zabijacz czasu, więc postanowiłem samemu spróbować*
- *jest to coś fajnego, miłego, można się zabawić samemu bez wychodzenia z domu*
- *natknąłem się w internecie na taką grę i gdy odkryłem, że jest to darmowa gra, to chciałem spróbować*
- *z ciekawości, bezpieczne to, nie trzeba podawać numerów kart kredytowych itp.*
- *wciągnęła mnie gra w internecie, bo można w nią grać nawet wtedy, gdy nie ma nikogo w pobliżu.*

Znaczącym elementem motywującym do podjęcia darmowej gry są powszechne w internecie **reklamy wirtualnych kasyn** – nastolatek zwykle **natyka się na nie przypadkiem**, np. na portalach społecznościowych, a ciekawość powoduje, że sprawdza, co się za nimi kryje.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *zobaczyłem na internecie reklamę kasyna i poszukałem jakiegoś w google*
- *pojawiła się reklama, kiedy grałem w jakąś grę, z ciekawości zaglądnąłem tam i zacząłem grać, bo spodobały mi się oferowane tam nagrody*
- *wyskoczyła mi reklama na jakiejś stronie internetowej, wszedłem z ciekawości*
- *wyświetliła mi się reklama, miała dobre oceny i była wszędzie na stronie, więc chciałem spróbować*
- *wyświetliła mi się strona, kliknąłem i tak się stało*
- *zobaczyłem reklamę Poker Stars w google ad words. Kliknąłem z ciekawości na link zobaczyć, co to jest. Gra mi się spodobała.*

Zainteresowaniu nastolatków darmowymi grami w wirtualnych kasynach niewątpliwie sprzyja **ograniczenie dostępu do naziemnych automatów** z niskimi wygranymi – wśród grających są też bowiem miłośnicy slotów, którzy podjęli grę w internecie, ponieważ „*pozamykali prawdziwe maszyny*”:

– *fajnie się gra na automatach, nie mogę grać na prawdziwych, więc gram na wirtualnych.*

Przynajmniej dla części nastolatków darmowe gry w wirtualnym kasynie są rodzajem **treningu przed rozpoczęciem grania „na serio” – za prawdziwe pieniądze**. Wprost mówią oni o tym, że zaczęli grać za darmo po to, aby nauczyć się zasad i nabrać doświadczenia.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

– *zdobycie doświadczenia, aby na prawdziwe pieniądze zagrać na plus*

– *stwierdziłem, że dzięki temu będę mógł nauczyć się grać w pokera i później robić to za pieniądze.*

Podsumowując: można stwierdzić, że nie ma jednego czynnika warunkującego podjęcie i kontynuowanie przez nastolatka darmowej gry w wirtualnym kasynie. Aby tak się stało, nastąpić musi **splot okoliczności**, do których niewątpliwie należą:

- wiek ryzyka (14–16 lat),
- obecność grających w grupie rówieśniczej,
- ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego.

Dodatkowo, czynnikami zewnętrznymi sprzyjającymi podjęciu gry przez nastolatków są wszechobecne w internecie reklamy wirtualnych kasyn i bardzo łatwy do nich dostęp.

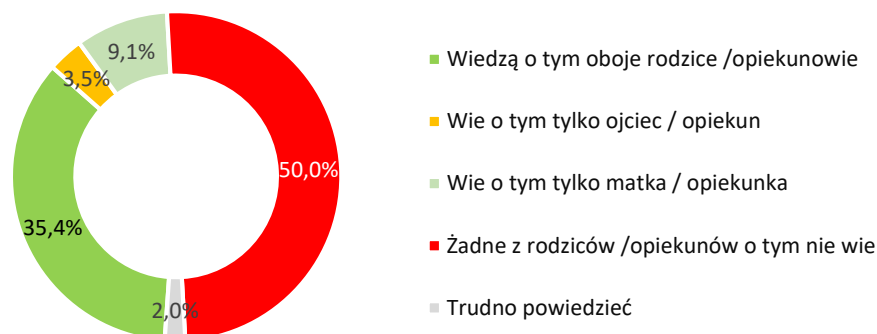
Poniższe zestawienie prezentuje rozkład procentowy wszystkich odpowiedzi uzyskanych w pytaniu otwartym o motywy podjęcia darmowej gry w wirtualnym kasynie.

Co zachęciło Cię, aby po raz pierwszy zagrać w darmową grę w wirtualnym kasynie internetowym? Dlaczego zrobiłeś(a)s to po raz pierwszy? Opisz tamtą sytuację	Odsetek grających
Grający kolega /koleżanka	32,3
Chęć sprawdzenia swoich umiejętności, szczęścia w grze	18,7
Skonfrontowanie swojej wiedzy /wyobrażeń nt. hazardu /gier z rzeczywistością	12,6
Pieniądze, nadzieja na przyszłe zyski, chęć wygrania	10,1
Reklama kasyna	8,6
Adrenalina, chęć przeżycia emocji, ryzyka, nowego doświadczenia	8,6
Moda, trend wśród rówieśników; wszyscy grają	5,6
Rozrywka, zabawa, zabicie czasu	4,5
Darmowa gra, brak pieniędzy, małe ryzyko	4,0
Zachęta /namowa ze strony osoby dorosłej / starszej od respondenta	3,5
Informacja o wygranych, zyskach wśród znajomych	3,0
Rywalizacja, wyzwanie, chęć bycia lepszym	3,0
Grający chłopak	2,5
Przypadkowe trafienie na stronę kasyna /aplikację	2,5
Oglądanie gier w TV lub internecie: zawodowych pokerzystów, filmików o grach na YouTube	2,5
Inne zalety kasyna internetowego: łatwość dostępu, bezpieczeństwo, atrakcyjna grafika	2,5
Słoty/ poker na Facebooku	2,0
Nauka zasad gier, zdobywanie doświadczeń, trening przed grą na pieniądze	2,0
Brak dostępu do automatów	1,0
Nie wiem, nie pamiętam	2,5

1.1.4. STOSUNEK RODZICÓW DO GRY

Granie w darmowe gry w wirtualnym kasynie nie jest raczej doświadczeniem, którym nastolatki chętnie dzielą się z rodzicami – połowa ogółu badanych deklaruje, że żadne z rodziców o tym nie wie, a w przypadku 12,6% wiedzę na ten temat ma tylko jedno z rodziców.

Rys. 8. Czy Twoi rodzice / opiekunowie wiedzą, że grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?

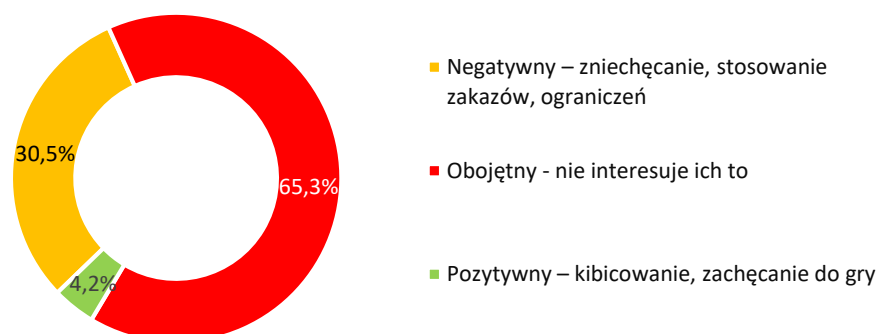


Wiedzę o tym, że ich syn lub córka grają w wirtualnym kasynie w darmowe gry, w większym stopniu niż przeciętnie mają rodzice 17- i 18-latków, natomiast rodzice młodszych graczy (15- i 16-latków) nieco częściej pozostają w tej kwestii w niewiedzy. Charakterystyczne jest, że – niezależnie od wieku respondenta – jeśli o jego grze wie tylko jedno z rodziców, częściej jest to matka niż ojciec.

Swój udział w darmowych grach w wirtualnym kasynie nieco częściej w porównaniu z innymi ukrywają przed obojgiem rodziców uczniowie szkół średnich (55% uczniów liceów i 54% – techników); szczególna szczerość w tej kwestii charakteryzuje natomiast graczy uczących się w szkołach zawodowych, którzy częściej niż przeciętnie deklarują, że o ich grze wiedzą oboje rodzice (50%).

Według deklaracji badanych, większość (65,3%) rodziców (spośród tych, którzy wiedzą o grze swoich dzieci) ma do ich gry stosunek obojętny.

Rys. 9. Jaki jest stosunek Twoich rodziców / opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?



O negatywnym nastawieniu rodziców do gry, wyrażającym się w zniechęcaniu, stosowaniu zakazów i ograniczeń, najczęściej w porównaniu z innymi mówią najmłodszy gracze (15-latkowie: 39%). Generalnie, z większym sprzeciwem rodziców wobec gry liczyć się muszą gracze niepełnoletni, spośród których co trzeci (33%) określa stanowisko rodziców jako negatywne. Z większą pobłażliwością w tym kontekście spotykają się gracze pełnoletni (ukończone 18 lat) – o negatywnym nastawieniu rodziców do faktu grania w darmowe gry w wirtualnym kasynie wspomina niespełna co czwarty spośród nich (24%), a więcej niż co dziesiąty (12%) doświadcza ze strony rodziców pozytywnego nastawienia, wyrażającego się w kibicowaniu i zachęcaniu do gry.

1.2. GRY NA PIENIĄDZE W KASYNACH INTERNETOWYCH

1.2.1. PREFEROWANE PORTALE I TYPY GIER

Wirtualnymi kasynami cieszącymi się największą popularnością wśród nastolatków grających w internecie w gry hazardowe za prawdziwe pieniądze są: Casino Euro, Energy Casino, bet365, Pokerstars.com i Bet-at-Home.

W jakim wirtualnym kasynie internetowym grasz najczęściej za prawdziwe pieniądze?	Odsetek grających
Casino Euro	18,8
Energy Casino	10,1
bet365	8,7
Pokerstars.com	7,2
Bet-at-Home	4,3
Belvev Casino	1,4
Betclic	1,4
Betsafe	2,9
Betsson	2,9
Bwin	2,9
Casinoshark	1,4
Casino-X	1,4
Kasyno Online.pl	1,4
kasyno24.pl	1,4
Pan Kasyno	1,4
Poki.pl	1,4
Polskie Kasyno	2,9
Nie pamięta nazw – szuka przez hasło w przeglądarce	1,4
Nie podaje /odmowa odpowiedzi	28,9

Deklaracje badanych wskazują, że gra za prawdziwe pieniądze nie zawsze ma miejsce w tych samych kasynach internetowych, co gra w darmowe gry – z jednej strony dlatego, że niektóre platformy nie oferują obu typów gier, z drugiej zaś strony dlatego, że kiedy w grę wchodzi prawdziwe pieniądze, zmieniają się nieco motywy wyboru kasyna.

Kluczowymi kwestiami na etapie wyboru wirtualnego kasyna do gry za prawdziwe pieniądze są: **bezpieczeństwo i subiektywna ocena szans na wygraną**. Oba te aspekty nastolatek gracz rozważa na podstawie własnych obserwacji, rekomendacji znajomych graczy oraz opinii zamieszczonych w internecie. Wirtualne kasyno oceniane jest jako bezpieczne i godne zaufania, jeśli jest **popularne i wypłacalne**. Na wzrost zaufania do kasyna wpływa też dłuższy czas korzystania z jego usług (także w zakresie darmowych gier).

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- tak naprawdę większość mniejszych kasyn jest niepewna. Nie gram w kasynach, które mają słabą reputację*
- bo je znam i nie szukam innych, dobre kasyno*
- gram w nim już dłuższy czas i jestem do niego przekonany*
- serwis wydaje się wiarygodny, bo jest rozpoznawalny. Inaczej miałby złe oceny*
- bo tam było najwięcej moich znajomych, zachęcali mnie oni, żeby zagrać tam za prawdziwe pieniądze*
- przeczytałam pozytywne opinie na jego temat i jeden ze znajomych tam grał, więc postanowiłam spróbować i już tam zostałam*
- bo to są najpopularniejsze kasyna wśród moich znajomych i bardzo dostępne w internecie.*

Z kolei ocena szans na wygraną w danym kasynie wydaje się mieć w dużym stopniu **charakter nieracjonalny** – opiera się bowiem przede wszystkim na subiektywnym odczuciu i przechwałkach znajomych graczy na temat ich sukcesów finansowych w grze.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- bo jest najbardziej opłacalne – częściej się tutaj wygrywa, niż przegrywa*
- słyszałem od znajomych, że czasami niezłą sumkę udało im się tam zdobyć, więc dlatego też tam gram*
- koledzy tam wygrywali*
- wydaje mi się, że tam można wygrać więcej niż w innych kasynach*
- uważam, że są tam większe szanse na wygraną.*

Podobnie jak w przypadku gier darmowych, istotnym motywem wyboru wirtualnego kasyna są jego specyficzne atrybuty – grający za prawdziwe pieniądze koncentrują się jednak przede

wszystkim na kwestiach dotyczących **finansów**. Ceniona jest możliwość gry za niskie stawki, korzystne kursy, premie i bonusy, łatwość wpłacania i wypłacania pieniędzy, szybki transfer oraz dostępność do konta przez aplikację na telefon.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *można wpłacać mało pieniędzy, jak ktoś się boi, mają tam najniższą wpłatę, więc szybko można sobie kasę wpłacić, mają szybki transfer*
- *można zaczynać od małych stawek, pierwsza wpłata na wirtualne konto jest do 500 zł, więc tak jakby gra hamuje zapędy hazardowe*
- *szczerze – darmowe pieniądze. Wpłacasz 10 zł i dostajesz drugie 10. Łatwy profit*
- *jest duży wybór i dużo bonusów, można grać z małym wkładem pieniędzy i obstawiać niskie stawki, jedno z najlepszych kasyn*
- *zachęciły mnie promocje związane z wpłacaniem pieniędzy.*

Specyficznym atrybutem kasyna jest możliwość zamiany wygranej na **wirtualne przedmioty**. Taka forma bywa atrakcyjna dla nastolatków nie tylko ze względu na jej wartość, ale również dlatego, że ułatwia to ukrycie gry przed rodzicami.

Cytat:

- *kasyno to umożliwiało wykorzystywanie do gier wirtualnych przedmiotów (o różnej wartości). Dzięki temu mogłem wydawać pieniądze na wirtualne przedmioty zamiast bezpośrednio na grę w kasynie. Takie postępowanie zapobiegało zostawianiu śladów na moim koncie bankowym, przez co moi rodzice nie mogli się dowiedzieć o tym, że gram.*

Spośród niezwiązanych z finansami atrybutów kasyn czynnikami przemawiającymi za wyborem konkretnej platformy są **szeroka oferta gier i dostępność**, definiowana jako łatwość rejestracji lub /i możliwość grania za pomocą urządzeń mobilnych.

Mówiąc o motywach wyboru wirtualnego kasyna na etapie rozpoczynania gry za prawdziwe pieniądze należy podkreślić, że część nastoletnich graczy mówi wprost, że nie dokonywali takiego wyboru – zaczęli grać na pieniądze w tym kasynie, w którym dotychczas grali w darmowe gry. Informacja ta potwierdza opinię, że **etap darmowej gry w wirtualnym kasynie stanowi naturalny wstęp do gry za pieniądze**.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

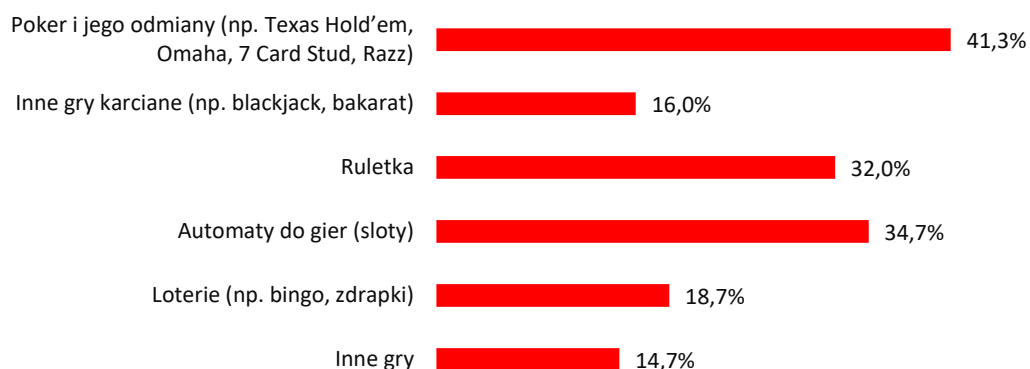
- *grałem tam za darmo i udało mi się zarejestrować, więc zacząłem tam grać regularnie*
- *grałem za wirtualne pieniądze i postanowiłem przerzucić się również na prawdziwe.*

Poniższe zestawienie prezentuje rozkład procentowy wszystkich odpowiedzi uzyskanych w pytaniu otwartym o motyw wybrania kasyna internetowego do gry za prawdziwe pieniądze.

Dlaczego wybierasz właśnie to (te) wirtualne kasyno(a) internetowe? Co Cię zachęca, żeby tam właśnie grać w gry za prawdziwe pieniądze? Opisz swoje motywacje	Odsetek grających
Dobrze oceniane szanse na wygraną, łatwość wygrywania, większe szanse na wygraną	17,3
Duży wybór gier, ciekawe gry, dobra oferta	16,0
Bezpieczeństwo, zaufanie, wypłacalność	13,3
Popularne wśród znajomych, polecane przez osobę znajomą, bliską	13,3
Możliwość grania za niskie stawki	8,0
Inne aspekty finansowe	8,0
Motywacja finansowa	6,7
Dostępność, wygoda, mobilność, łatwość dostępu /grania	5,3
Bonusy, premie, nagrody	5,3
Nie zna innych kasyn, gra w nim od początku	5,3
Najpopularniejsze ogólnie, najbardziej znane, polecane przez graczy	4,0
Wcześniej grał tam za wirtualne pieniądze	4,0
Możliwość wydawania wygranej na wirtualne przedmioty	4,0
Reklama	2,7
Łatwa rejestracja	2,7
Atrakcyjna grafika, atrakcyjne wizualnie, ładna, ciekawa oprawa, kolory	2,7
Przypadek, wybór losowy, nie wybiera, gra w różnych kasynach	2,7
Przyjazny interfejs, łatwa nawigacja, prostota obsługi, czytelność, przejrzystość	1,3
Możliwość grania zarówno za wirtualne, jak i za prawdziwe pieniądze	1,3
Możliwość grania z ludźmi z całej Europy	1,3
Ciekawość, sprawdzenie swoich umiejętności, spróbowanie szczęścia w grze	1,3
Rozrywka, zabawa, przyjemność	1,3
Ogólniki – podoba się	5,3
Trudno powiedzieć	4,0

Preferencje nastolatków grających w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze odnośnie do typów gier są podobne jak w przypadku gier darmowych: najpopularniejszy jest poker i jego odmiany (41,3%), a na kolejnych miejscach plasują się sloty (34,7%) i ruletka (32,0%).

Rys. 10. W jakie rodzaje gier za prawdziwe pieniądze grasz najchętniej w wirtualnym kasynie internetowym? Wskaż na liście.

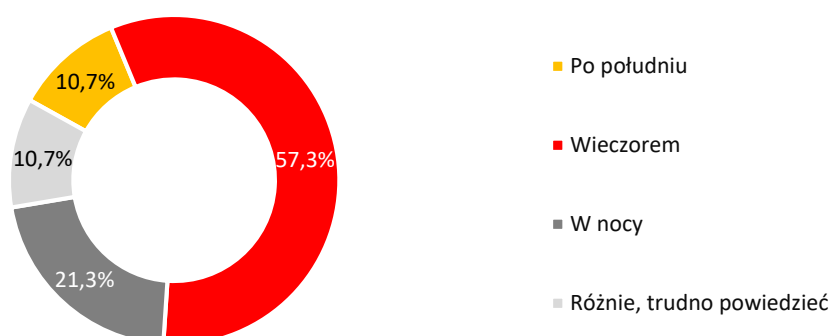


1.2.2. ZWYCZAJE ZWIĄZANE Z GRĄ

1.2.2.1. CZAS GRY

Podobnie jak w gry darmowe, za pieniądze nastolatki również grywają zazwyczaj wieczorami (57,3%), a nieco więcej niż co piąty (21,3%) wskazuje w tym kontekście noc. Nocą częściej niż przeciętnie grają osoby pełnoletnie (ukończone 18 lat – 32%), natomiast młodsi (niepełnoletni) relatywnie często robią to popołudniami (14%).

Rys. 11. O jakiej porze zazwyczaj grasz w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym?

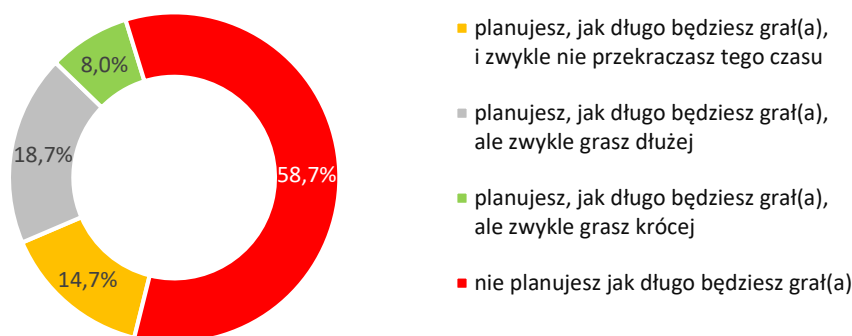


Według deklaracji graczy, jednorazowa gra za prawdziwe pieniądze w kasynie internetowym trwa najczęściej godzinę (48,0%), jednak więcej niż co piąty (22,6%) gracz każdorazowo przeznacz na grę co najmniej 3 godziny. Przeciętnie jednorazowa gra za pieniądze trwa 1 godzinę 50 minut – w zasadzie tyle samo czasu, co gra darmowa (1 godzinę 53 minuty).

Chłopcy grający za pieniądze przeznaczają na to więcej czasu niż dziewczęta: za każdym razem grają przeciętnie 1 godzinę 55 minut, podczas gdy dziewczęta robią to o ponad 20 minut krócej (średnio 1 godzinę 32 minuty). Jednorazowa gra zajmuje przeciętnie zdecydowanie więcej czasu graczom pełnoletnim (ukończone 18 lat) niż niepełnoletnim (odpowiednio 2 godziny 13 minut i 1 godzina 43 minuty). Rekordzistami pod względem przeciętnego czasu przeznaczanego jednorazowo na grę za pieniądze w wirtualnym kasynie są uczniowie zasadniczych szkół zawodowych, przeznaczający na grę średnio każdorazowo 2 godziny i 35 minut.

Podobnie jak w przypadku gier darmowych, większość graczy nie planuje czasu gry (58,7%); ci, którzy to robią, najczęściej wykorzystują zaplanowany czas w całości lub grają dłużej.

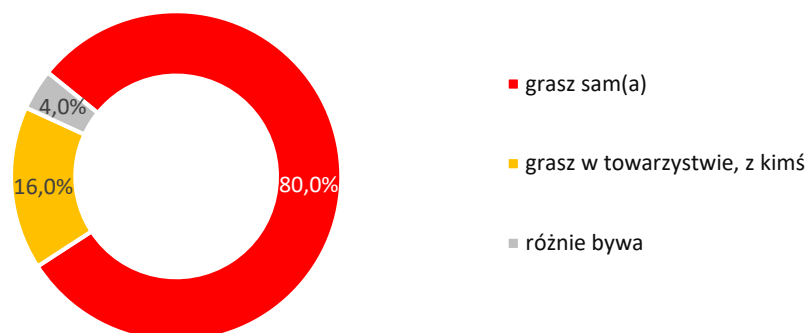
Rys. 12. Czy grając w gry w wirtualnym kasynie internetowym w gry za prawdziwe pieniądze zazwyczaj:



1.2.2.2. MIEJSCE GRY

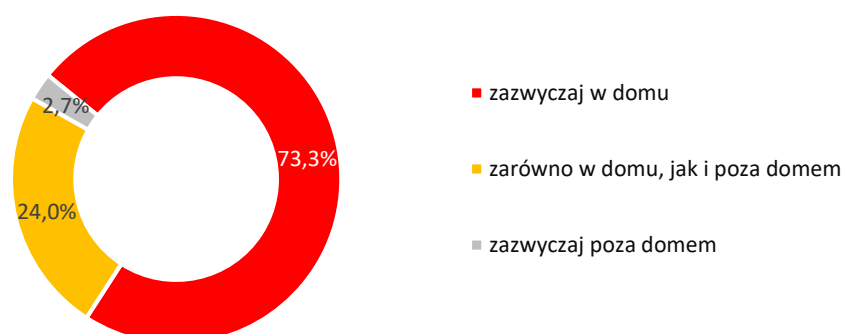
Gry za pieniądze w wirtualnych kasynach są – podobnie jak gry darmowe – rozrywką indywidualną: w samotności oddaje się jej aż 80,0% grających. Zdecydowanie częściej sami grają chłopcy (83%) niż dziewczęta (67%). Grę za pieniądze w samotności preferują nastolatki z uboższych rodzin (93%), natomiast w przypadku młodych ludzi z rodzin lepiej sytuowanych gra za pieniądze częściej miewa charakter towarzyski (24%).

Rys. 13. Czy grając w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:



Gra najczęściej ma miejsce w domu; prawie co czwarty gracz robi to zarówno w domu, jak i w innym miejscu.

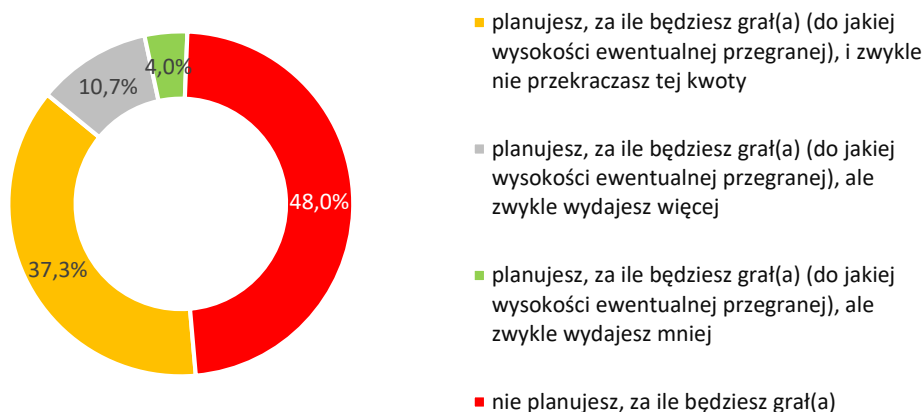
Rys. 14. Czy grając w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym, robisz to:



1.2.2.3. NAKŁADY I ZYSKI

Rozpoczynając grę w za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym największa część graczy (48,0%) nie planuje, za ile będą grać. Relatywnie duża grupa (37,3%) zakłada wysokość ewentualnej przegranej i zwykle nie przekracza tej kwoty, co wynika zapewne z zasad gry (wysokość sumy zdeponowanej na rachunku gracza).

Rys. 15. Czy grając w gry wirtualnym kasynie internetowym w gry za prawdziwe pieniądze zazwyczaj:

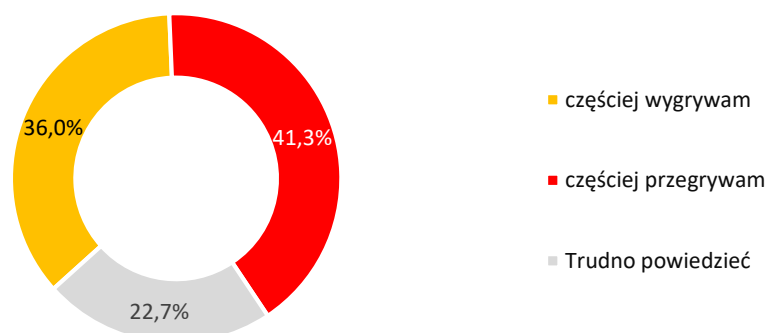


Średnia kwota wydana przez nastoletnich graczy na gry w wirtualnych kasynach internetowych w czasie 12 miesięcy poprzedzających badanie to 579,13 zł, przeciętna wygrana natomiast – 858,27 zł. Tak wysokie średnie nakładów i zysków „podbijane” są przez relatywnie nieliczną grupę nastolatków grających za kwoty min. 1000 zł i deklarujących równie wysokie wygrane. W kontekście nakładów na grę i zysków bardziej miarodajna dla oceny ich wartości wydaje się mediana, która wynosi 200 zł dla wydatków i 420 zł dla wygranych.

Dziewczęta wydają na grę niemal dwukrotnie mniej niż chłopcy (średnia za 12 miesięcy 338 zł dla dziewcząt i 639,42 zł dla chłopców), deklarują też zdecydowanie mniejsze zyski (średnie odpowiednio 241,33 zł i 1012,50 zł). Średnie deklarowane nakłady na grę w wirtualnych kasynach nie różnią się znacząco wśród graczy pełnoletnich i niepełnoletnich (odpowiednio 590,53 zł i 575,27 zł), natomiast młodszy gracz zdecydowanie wyżej niż 18-letni oceniają swoje wygrane (średnie odpowiednio 1000,54 zł i 438,95 zł).

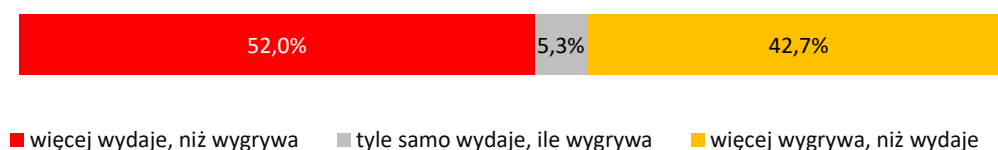
Młodzi gracze zapytani wprost, czy grając w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze częściej wygrywają czy przegrywają, są podzieleni w ocenie finansowych rezultatów swojej gry (podobnie, jak w przypadku opinii na temat efektów darmowych gier): nieco częstsze jest przekonanie o „nieopłacalności” gry (przewadze przegranych), a więcej niż co piąty gracz nie umie ocenić, czy częściej wygrywa czy przegrywa. W kontekście gry za prawdziwe pieniądze o „nieopłacalności” częściej mówią dziewczęta (53%) niż chłopcy (38%). O tym, że częściej przegrywają, przekonani są w większości gracze pełnoletni (58% wobec 36% wśród graczy niepełnoletnich), natomiast młodszy częściej nie potrafią odnieść się do kwestii opłacalności swojej gry uwzględniając ocenę jej efektu w kategoriach wygrana–przegrana (27%).

Rys. 16. Czy grając w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze częściej wygrywasz czy przegrywasz?



Odczucia badanych na temat finansowych efektów gry potwierdza zestawienie ich deklaracji dotyczących kwot wydawanych na grę i wygrywanych.

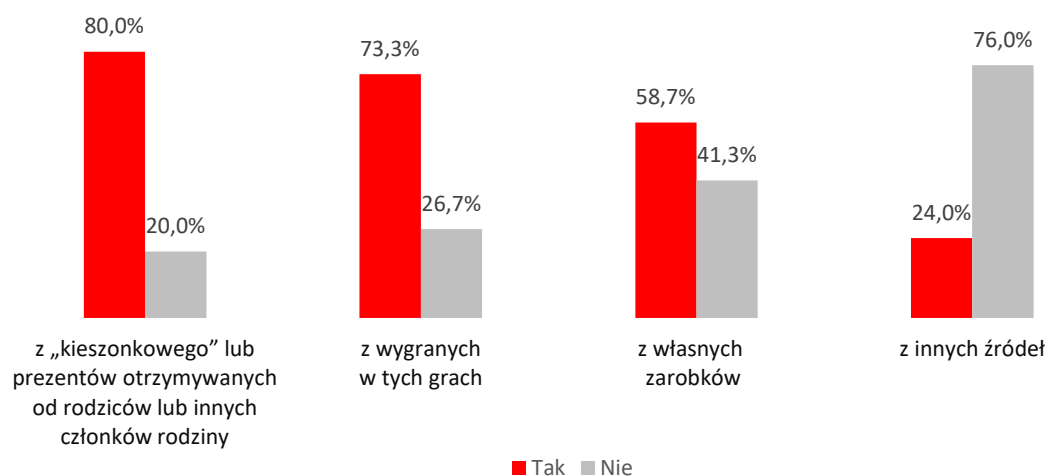
Rys. 17. Stosunek nakładów do zysków na podstawie deklaracji badanych dotyczących kwot wydawanych na grę i wygrywanych



Spośród ogółu badanych grających za prawdziwe pieniądze ponad połowa (52%) deklaruje wyższe wydatki na grę niż wygrane w skali roku, a więcej niż co piąty nie potrafi ocenić bilansu finansowego gry. Fakt, że większość młodych graczy uczestniczy w grze pomimo subiektywnego poczucia jej finansowej nieopłacalności lub braku świadomości odnośnie jej finansowych efektów, potwierdza, że motywy podejmowania i kontynuowania gry przez nastoletnich graczy nie ograniczają się do kwestii materialnych.

Pieniądze przeznaczane przez nastolatki na grę pochodzą przede wszystkim z kieszonkowego (bądź prezentów o charakterze finansowym). Zdecydowana większość graczy przeznacza na grę to, co w niej wygrywa; ci, którzy pracują, wydają na grę własne zarobki.

Rys. 18. Skąd pochodzą pieniądze, które wydajesz na grę w wirtualnych kasynach internetowych?



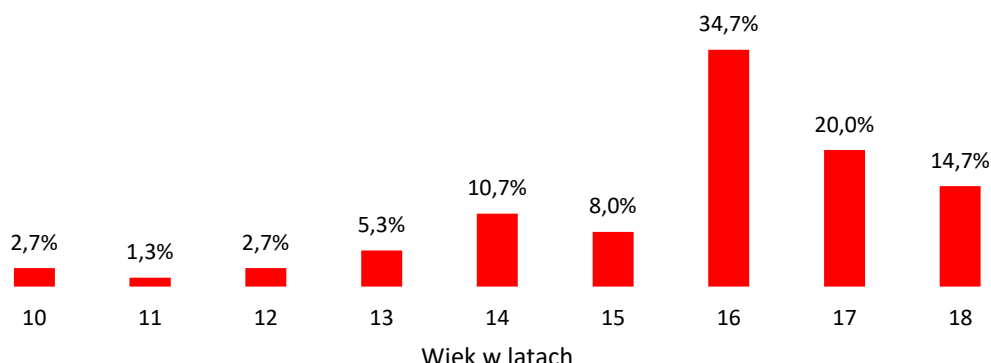
Co czwarty gracz przeznacza ewentualne wygrane przede wszystkim na dalszą grę. Większość spośród nich deklaruje jednak, że pieniądze pozyskane w grze pomagają im w mniejszym lub większym stopniu finansować inne potrzeby.

Rys. 19. Na co przeznaczasz pieniądze wygrywane w wirtualnych kasynach internetowych?
Czy:



1.2.3. GENEZA GRY

Rys. 20. Ile miał(a)ś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrał(a)ś w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?



Deklaracje nastolatków wskazują, że – podobnie jak w przypadku gier darmowych – wiekiem podwyższonego ryzyka, jeśli chodzi o zainteresowanie grami za prawdziwe pieniądze, jest 16 lat. Wówczas najczęściej ma miejsce „inicjacja hazardowa”, rozumiana jako pierwsza gra za prawdziwe pieniądze w kasynie wirtualnym – w tym wieku rozpoczął grę więcej niż co trzeci nastoletni gracz, a przeciętny wiek rozpoczynania gry za pieniądze to 15 lat 8 miesięcy i 19 dni. Warto jednak zwrócić uwagę, że więcej niż co dziesiąty grający za pieniądze nastolatek zaczął grać znacznie wcześniej, nie mając jeszcze 14 lat.

Podobnie jak w przypadku gier darmowych, w odniesieniu do gier za prawdziwe pieniądze obserwujemy proces stopniowego obniżania się wieku „inicjacji”: deklaracje badanych wskazują, że z każdym rokiem coraz młodsze nastolatki zaczynają grać w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze. Obecni 18-latkowie przeciętnie rozpoczynali grę za pieniądze tuż przed swoimi 17-tymi urodzinami, a każdy kolejny młodszy rocznik robił to wcześniej: najmłodszy w próbie, 15-latkowie, zagrali po raz pierwszy w wirtualnym kasynie za pieniądze mając (przeciętnie) 13 lat.

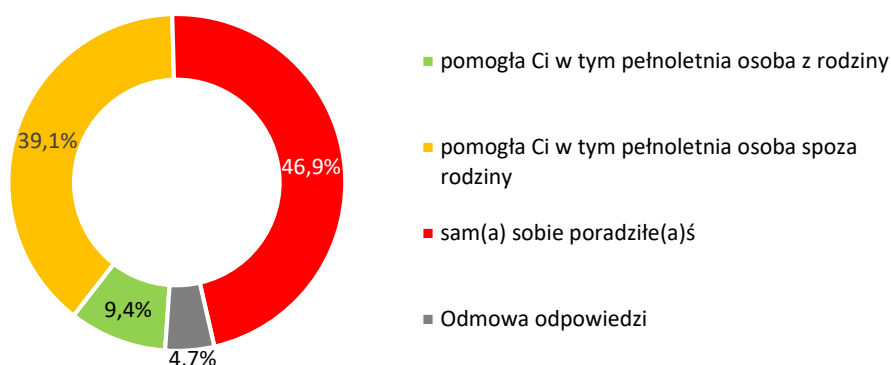
Tabela 7

Wiek respondenta	Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrał(a)ś w grę za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym? (średnie na podstawie deklaracji)
15 lat	13 lat
16 lat	15 lat i 2 miesiące
17 lat	15 lat i 11 miesięcy
18 lat	16 lat i 11 miesięcy
Przeciętnie dla ogółu badanych	15 lat 8 miesięcy i 19 dni

Deklaracje badanych wskazują, że przeciętny wiek „internetowej inicjacji hazardowej” różni się w zależności od płci: chłopcy rozpoczynają grę za pieniądze przeciętnie o 7 miesięcy wcześniej niż dziewczęta (odpowiednio 15 lat 7 miesięcy i 16 lat 2 miesiące).

Teoretycznie za prawdziwe pieniądze mogą grać w wirtualnym kasynie osoby pełnoletnie. Jednak dla tych, którzy rozpoczęli tego rodzaju grę nie mając ukończonych 18 lat, rejestracja i kwestia przelewu pieniędzy nie stanowiły problemu: na starcie pomogła im osoba pełnoletnia z najbliższego otoczenia (nawet z rodziny) lub poradziła sobie sami.

Rys. 21. Grając po raz pierwszy za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym nie miało(a)ś ukończonych 18 lat. Jak załatwiło(a)ś kwestię rejestracji i przelewu pieniędzy? Czy:



Wypowiedzi badanych na temat motywów skłaniających ich do podjęcia gry za prawdziwe pieniądze przemawiają za tym, że **gra za pieniądze jest dla wielu nastoletnich bywalców wirtualnych kasyn niejako naturalnym kolejnym krokiem w świecie hazardu** – najpierw grają w darmowe wersje gier, aby z czasem zamienić je na gry za pieniądze (bądź poszerzyć spectrum gier). O tym, że gra za pieniądze postrzegana bywa jako **naturalny następny etap po grze darmowej**, świadczą z jednej strony wypowiedzi graczy mówiących o tym wprost:

- *dużo grałem w darmowym kasynie i wygrywałem, chciałem zacząć wygrywać prawdziwe pieniądze*
- *grałem już wcześniej w darmowe, więc chciałem spróbować na prawdziwe pieniądze*
- *poczułem się pewnie na tyle, aby zagrać na prawdziwe pieniądze*
- *uznałam, że gry za darmo szły mi bardzo dobrze, więc stwierdziłam, że fajnie byłoby zarobić trochę pieniędzy, zwłaszcza, że to sama przyjemność i nie trzeba się za dużo ruszać, żeby zarobić*

jak też powszechne w ich deklaracjach odwołania do chęci **wzmocnienia doznań**: przeżycia „prawdziwych” emocji, rywalizacji, „prawdziwego” wygrywania czy sprawdzenia swoich szans w sytuacji, gdy w grę wchodzi „prawdziwe” pieniądze:

- *chciałem spróbować swoich sił. Mogłem zagrać za niewielką stawkę. Kusiła mnie też wygrana prawdziwych pieniędzy. Grałem za darmo i wygrywałem, więc chciałem wygrać tak naprawdę*
- *chciałem spróbować, jak to jest, poczuć prawdziwe emocje*
- *chciałem też spróbować, jak to jest wygrać prawdziwe pieniądze*
- *myśl, czy wygram czy nie*
- *żeby pokazać znajomym, ile można wygrać pieniędzy*
- *byłem ciekawy, czy uda mi się coś wygrać.*

Bezpośrednim impulsem do podjęcia gry za prawdziwe pieniądze bywa **przykład wygranej** w najbliższym otoczeniu (niekiedy wystarczy sam przekaz, że „można wygrać”), przy czym nie musi to być duża wygrana, raczej chodzi o sam fakt Dla nastoletnich graczy celem gry bywa bowiem wygranie pieniędzy, ale nie zawsze traktowane w kategoriach chęci wzbogacenia się – równie istotny w tym kontekście jest aspekt rywalizacyjny i emocjonalny: okazanie się lepszym od kolegów, poczucie zwycięstwa, przyjemność wygrywania, wzrost poczucia własnej wartości.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *chciałem się wzbogacić, wcześniej wymienieni znajomi wygrywali całkiem pokaźne sumy*
- *chęć zrobienia z małych pieniędzy większych pieniędzy. Na początku np. grałem za 2 złote i jak wygrałem np. 6, to mnie bardzo cieszyło*
- *chęć zysku, a także dreszcz emocji. Mogłem w końcu przegrać*
- *koledzy grali i pomyślałam, że fajnie było by coś wygrać, kumpel wygrał parę stówek*
- *potrzebowałem pieniędzy i rozrywki. Zrobiłem to po raz pierwszy, bo tego zapragnąłem, zapragnąłem wygranej i władzy nad stołem*
- *wyniki i wygrane mojego chłopaka zachęciły mnie do grania*
- *zachęcili mnie moi koledzy, twierdząc, że można tam łatwo wygrać*
- *zachęciła mnie łatwa wygrana pieniędzy. Lubię również zwyciężać.*

Warto zwrócić uwagę na pojawiające się w wypowiedziach badanych **przekonanie o łatwości wygrywania** pieniędzy w wirtualnym kasynie: słowa-klucze to: „szybki zarobek”, „łatwe pieniądze”, „szybki pieniądź” itp. Kontekst, w jakim pojawiają się tego rodzaju sformułowania, wskazuje, że taki sposób postrzegania gry bliższy jest nastoletnim graczom nastawionym na realny zysk, dla których gra jest sposobem na poprawę sytuacji materialnej.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *moi koledzy pokazali mi, że przy mądrej grze można się całkiem szybko wzbogacić. Jak byłem młodszy nie dostawałem zbyt dużo pieniędzy od rodziców, więc liczyłem na dobry zarobek*
- *zachęciła mnie możliwość wygrania łatwych pieniędzy*
- *możliwość pozyskania łatwej gotówki*
- *wydawało się, że łatwo mogę zdobyć potrzebne mi pieniądze.*

Do podejmowania i kontynuowania gier za prawdziwe pieniądze zachęcają też ich **zasady, postrzegane przez nastolatków jako atrakcyjne i bezpieczne** (niski poziom ryzyka). Młodym ludziom szczególnie podoba się możliwość grania za niskie stawki, proporcje nakładów i zysków, bonusy na starcie. Tak jak w każdej grze za pieniądze, wygrana na początku zwiększa motywację do dalszej gry.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *wpłaciłem 20 zł, po czym wygrałem 120*
- *jak pierwszy raz zagrałem, wszedłem na stronę i doładowałem za dziesięć, a mi się zwróciło dwadzieścia. Grałem wtedy dla rozrywki, ale bardziej, żeby zarobić*
- *tak jakoś wyszło, że zagrałem i wygrałem. Próbowałem potem różnych rzeczy, wygrywałem pieniądze i skiny do gier. Na pokerze najlepsze profity.*

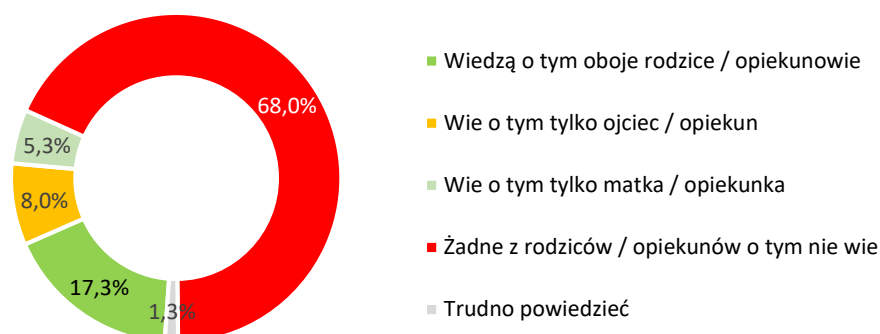
Poniższe zestawienie prezentuje rozkład procentowy wszystkich odpowiedzi uzyskanych w pytaniu otwartym o motywy gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie.

Co zachęciło Cię, aby po raz pierwszy zagrać w grę za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym? Dlaczego zrobiłeś(a) to po raz pierwszy?	Odsetek grających
Żądza pieniądza – chęć wygrania pieniędzy	50,7
Chęć sprawdzenia swoich umiejętności, szczęścia w grze	14,7
Grający kolega, koleżanka, chłopak	14,7
Czyjaś wygrana, przykład wygranej	12,0
Gotowość do grania za prawdziwe pieniądze (wcześniej grał w darmowe gry)	10,7
Atrakcyjne zasady finansowania gry, bonusy, niskie stawki	10,7
Adrenalina, chęć przeżycia emocji, ryzyka, nowego doświadczenia	8,0
Zachęta ze strony osoby dorosłej / starszej od respondenta	4,0
Reklama	5,3
Rywalizacja, wyzwanie	2,7
Nie wiem, przypadek	2,7

1.2.4. STOSUNEK RODZICÓW DO GRY ZA PRAWDZIWE PIENIĄDZE

Z deklaracji badanych wynika, że zdecydowana większość (68,0%) rodziców nastoletnich graczy nie ma świadomości, że ich dzieci grają za prawdziwe pieniądze w wirtualnych kasynach. Jeżeli o fakcie tym wie jedno z rodziców, częściej jest to ojciec (8,0%) niż matka (5,3%). Tylko mniej niż co piąty gracz (17,3%) sądzi, że o jego grze za pieniądze wiedzą oboje rodzice.

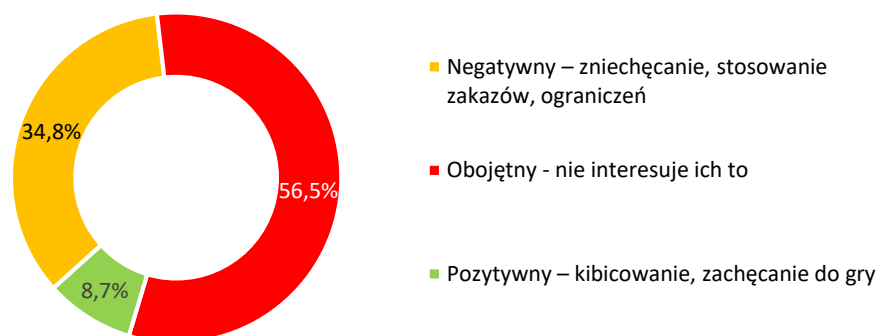
Rys. 22. Czy Twoi rodzice /opiekunowie wiedzą, że grasz w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?



Grę za pieniądze w wirtualnym kasynie zdecydowanie częściej ukrywają przed rodzicami gracze niepełnoletni: tylko co dziesiąty spośród nich (11%) deklaruje, że wiedzą o tym oboje rodzice, a blisko trzy czwarte (71%) sądzi, że ani matka, ani ojciec nie wiedzą o grze. Wśród graczy pełnoletnich odsetki te wynoszą odpowiednio 37% i 58%.

Ci spośród grających na pieniądze respondentów, którzy zadeklarowali, że przynajmniej jedno z rodziców wie o tym, że grają, w większości oceniają, że fakt ten rodzice przyjmują z obojętnością (56,5%).

Rys. 23. Jaki jest stosunek Twoich rodziców /opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?



Deklaracje badanych wskazują, że nastawienie rodziców do faktu, że ich dzieci grają za prawdziwe pieniądze w kasynie internetowym związane jest przede wszystkim z wiekiem dziecka. Stosowanie zakazów i ograniczeń ma miejsce głównie w stosunku do niepełnoletnich; wraz z osiągnięciem przez dziecko pełnoletności kontrola rodzicielska słabnie, a rodzice w większym stopniu skłaniają się w tej kwestii ku obojętności bądź nawet aprobachie.

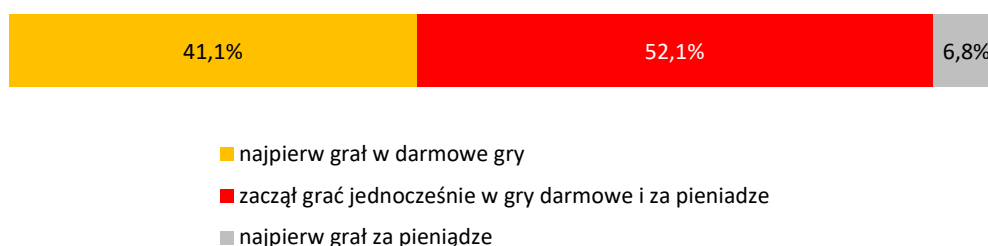
Tabela 8

Jaki jest stosunek Twoich rodziców/opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?			
Wiek	Negatywny – zniechęcanie, stosowanie zakazów, ograniczeń	Obojętny – nie interesuje ich to	Pozytywny – kibicowanie, zachęcanie do gry
	w procentach		
Gracze pełnoletni	25	63	13
Gracze niepełnoletni	40	53	7

1.3. GRA ZA DARMO I GRA ZA PIENIĄDZE – PORÓWNANIE

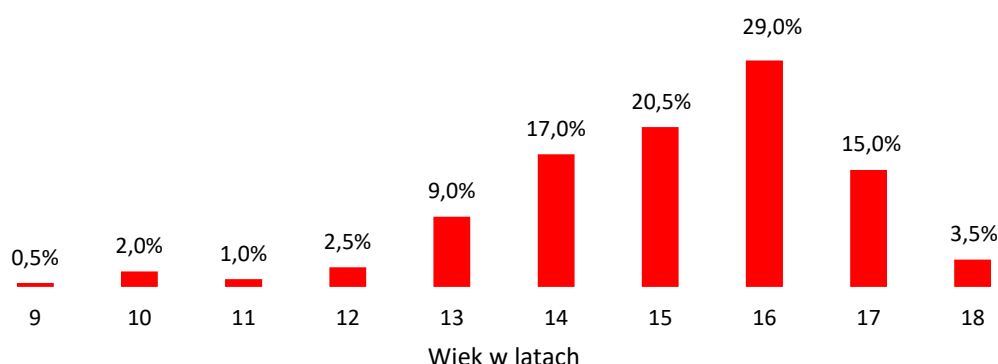
Podobieństwo okoliczności, zwyczajów i preferencji dotyczących gry za darmo i za pieniądze w wirtualnych kasynach skłania do wniosku, że w obu przypadkach mamy do czynienia z tym samym zjawiskiem, przy czym gra darmowa stanowi niejako etap wstępny, a gra za pieniądze – etap zaawansowany. Porównanie deklarowanego przez badanych wieku podjęcia gry wskazuje, że nastoletni gracze albo rozpoczynają swoją przygodę z internetowym hazardem od gier darmowych, albo zaczynają grać jednocześnie (w tym samym wieku) zarówno w gry darmowe, jak i za pieniądze. Ci, którzy zaczynają od razu wyłącznie od gier za pieniądze stanowią margines.

Rys. 24. Sekwencja doświadczeń z grami darmowymi i za pieniądze na podstawie deklaracji dotyczących wieku rozpoczęcia gry



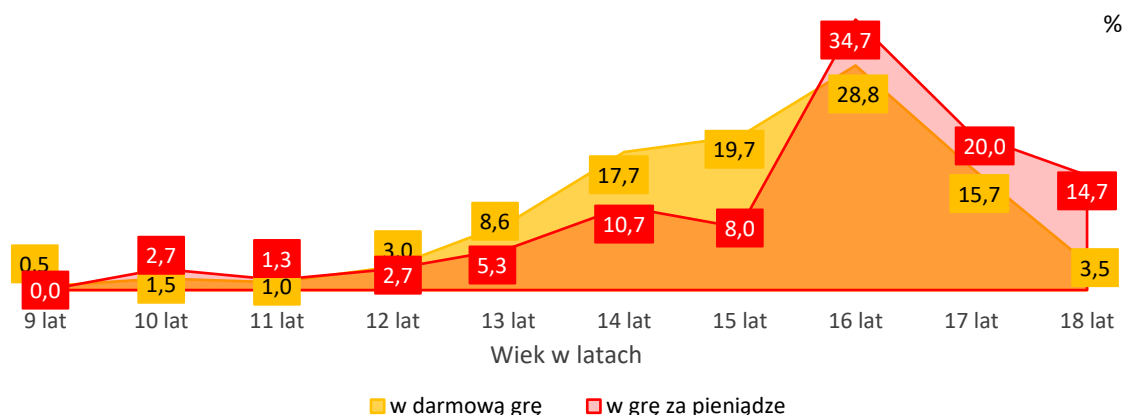
Wiekem podwyższonego ryzyka, jeśli chodzi o hazard w internecie jest 16 lat, wzmożone zainteresowanie wirtualnymi kasynami pojawia się jednak już około 13–14 roku życia.

Rys. 25. Deklarowany wiek pierwszego aktywnego kontaktu z kasynem internetowym (bez rozróżnienia na typ podjętej gry)



Porównanie deklaracji badanych na temat wieku podjęcia gry darmowej i za pieniądze wskazuje, że o ile w przypadku gier darmowych mamy do czynienia ze stopniowym wzrostem zainteresowania nimi począwszy od 14 roku życia, o tyle zainteresowanie grami za pieniądze ma charakter skokowy – „wybucha” niejako wśród 16-latków, osiągając wówczas swoje apogeum. Zarówno w odniesieniu do gier darmowych, jak i za pieniądze dostrzegalne jest obniżanie się wieku inicjacji hazardowej w internecie.

Rys. 26. Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrał(a)ś w wirtualnym kasynie internetowym?



Tym, co przede wszystkim różnicuje inicjację hazardową w odniesieniu do gier darmowych i za pieniądze, są motywy podejmowania gry. O ile w przypadku gier darmowych mamy do czynienia przede wszystkim z czynnikami o charakterze społecznym (identyfikacją z grupą rówieśniczą) i młodzieńczą ciekawością, o tyle decyzję o podjęciu gry za pieniądze wzmacnia dodatkowo chęć eskalacji doznań: przeżycia „prawdziwych” emocji, „prawdziwego” wygrywania czy sprawdzenia swoich szans w sytuacji, gdy w grę wchodzi prawdziwe pieniądze. Warto wspomnieć, że tego rodzaju potrzeba wzmacniania bodźców jest jednym z elementów charakteryzujących graczy zagrożonych uzależnieniem od hazardu.

Podsumowując: można stwierdzić, że nie ma jednego czynnika ryzyka (bodźca) warunkującego podjęcie gry w wirtualnym kasynie po raz pierwszy i motywującego do jej kontynuowania. Rolę tego rodzaju „czynnika zerowego” pełni splot okoliczności, do których należą:

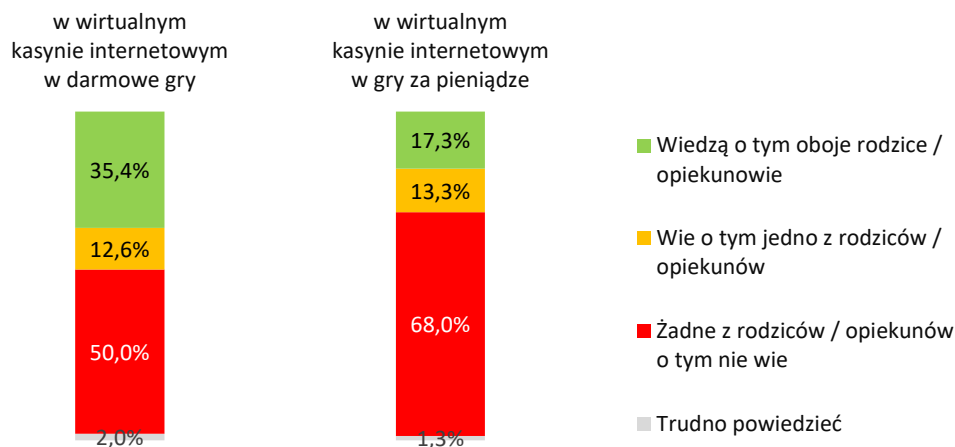
- wiek ryzyka: począwszy od 14 roku życia, z kulminacją w wieku 16 lat;
- obecność grających w grupie rówieśniczej;
- ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego;
- potrzeba doświadczenia emocji /ryzyka (im większa, tym bardziej skłania do gry za pieniądze).

Dodatkowo, czynnikami zewnętrznymi sprzyjającymi podjęciu gry przez nastolatków są wszechobecne w internecie reklamy wirtualnych kasyn i bardzo łatwy do nich dostęp.

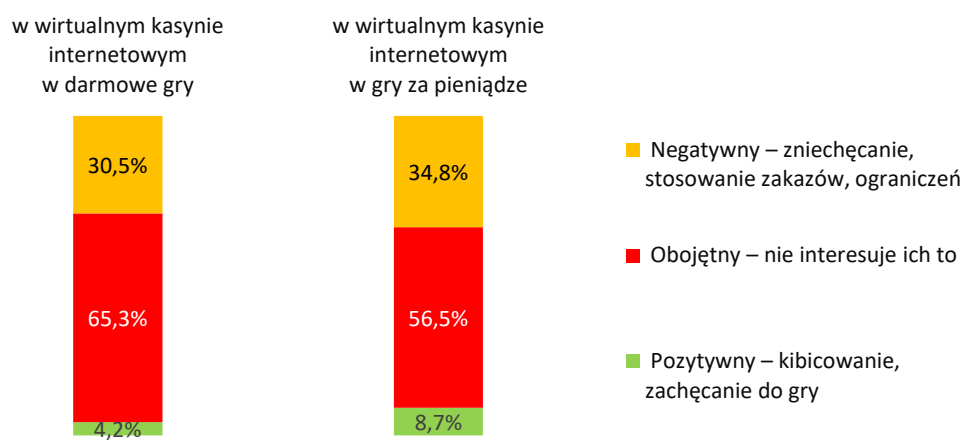
Wydaje się, że grające nastolatki zdają sobie sprawę z tego, że gra w wirtualnym kasynie, zwłaszcza za prawdziwe pieniądze, jest czymś nagannym i może spotkać się z negatywną reakcją rodziców – wskazuje na to fakt, że większość z nich ukrywa grę przed rodzicami.

Z drugiej strony – niepokoić może, że ci spośród rodziców nastoletnich graczy, którzy wiedzą o ich grze, zazwyczaj reagują na to obojętnością.

Rys. 27. Czy Twoi rodzice / opiekunowie wiedzą, że grasz:



Rys. 28. Jaki jest stosunek Twoich rodziców / opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz:

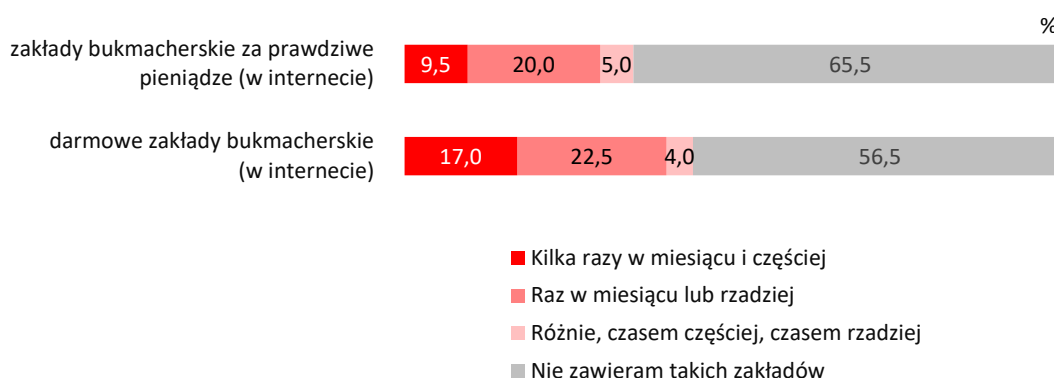


2. ZAANGAŻOWANIE W INNE RODZAJE GIER HAZARDOWYCH

2.1. UDZIAŁ W GRACH

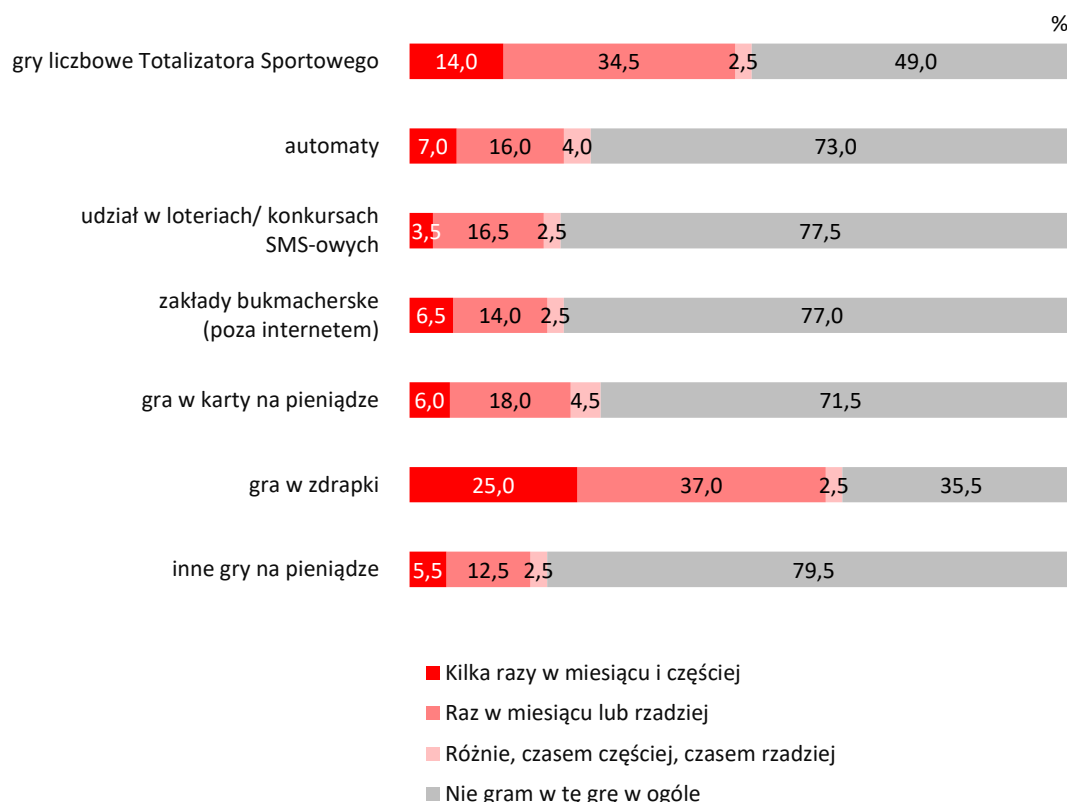
Młodzi gracze grający w wirtualnych kasynach nie ograniczają się ani jedynie do tego rodzaju gier, ani wyłącznie do hazardu online. Połowa z nich przynajmniej od czasu do czasu obstawia w internecie zakłady bukmacherskie, a czterech na pięciu z różną częstotliwością uczestniczy w tradycyjnych grach hazardowych.

Rys. 29. Uczestnictwo w zakładach bukmacherskich w internecie



Dwóch na pięciu spośród grających w wirtualnych kasynach obstawia również w darmowych zakładach bukmacherskich w sieci, a co trzeci angażuje w tego rodzaju grę finanse. Zwraca uwagę to, że relatywnie duża część badanych uczestniczy z zakładach dość regularnie, co najmniej kilka razy w miesiącu.

Rys. 30. Uczestnictwo w grach hazardowych poza internetem



Najpopularniejszymi spośród tradycyjnych gier o charakterze hazardowym są wśród młodych graczy zdrażki. Z pewną regularnością kupuje je trzech na pięciu (64,5%), przy czym co czwarty robi to kilka razy w miesiącu (25,0%). Popularne wśród grających są też gry liczbowe Totalizatora Sportowego, z których korzysta z różną częstością mniej więcej połowa odwiedzających kasyna internetowe (51,0%). Te formy hazardu są – na tle pozostałych – najpowszechniejsze również wśród ogółu dorosłej populacji Polski¹, przez wirtualnych hazardzistów mogą być jednak postrzegane jako atrakcyjne również z uwagi na podobieństwo do gry w internecie, polegające na anonimowości rozumianej jako brak kontaktu z innym graczem, dostępność i szybki rezultat gry.

Mniejszą popularnością cieszą się gry w karty na pieniądze (28,5%) i gra na automatach (27,0%). Jednemu na pięciu badanych zdarza się zawierać tradycyjne zakłady bukmacherskie, uczestniczyć w loteriach SMS-owych lub innych grach poza internetem, gdzie w grę wchodzi prawdziwe pieniądze (odpowiednio 23,0%, 22,5%, 20,5%).

¹ Por. B. Badora, M. Gwiazda, M. Herrmann, J. Kalka, J. Moskaiewicz, *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*, Warszawa CBOS 2017, s. 165.

Warto zwrócić uwagę, że udział uczestniczących w grach hazardowych jest wyższy wśród młodzieży grającej w kasynach internetowych niż wśród ogółu ich rówieśników, jak również dorosłych Polaków².

Ponadnormatywne zaangażowanie osób grających w kasynach internetowych w inne formy gier na pieniądze, również te tradycyjne, świadczy o tym, że wirtualnej gry nie można traktować jedynie jako pochodnej obecności młodzieży w sieci. Jest to po prostu jedna z form hazardu, co prawda odmienna pod względem formy, jednak również groźna z powodu swojego potencjału uzależnienia, wzmacnianego przez częste wśród młodych graczy ryzykowne korzystanie z sieci³.

2.2. WYDATKI NA GRĘ

Mimo znaczącego zaangażowania w tradycyjne gry hazardowe, analiza wydatków badanych na grę pozwala wysunąć wniosek, że ma ono dla nich raczej charakter zastępczy czy dodatkowy w porównaniu z grą w kasynach wirtualnych.

Analiza finansowego aspektu gier hazardowych bywa obarczona błędem wynikającym z wypierania i bagatelizowania wysokości angażowanych kwot i zawyżania zysków przez osoby grające, niemniej warto zwrócić uwagę na pewne zależności. Zarówno w przypadku gier w kasynach internetowych, jak i gier poza internetem deklarowane przeciętne zyski stanowią mniej więcej półtorakrotność nakładów. Analiza wartości środkowych pokazuje jednak, że o ile współczynnik ten utrzymuje się w przypadku wirtualnych kasyn, to opłacalność hazardu tradycyjnego nie jest już tak oczywista – wartość mediany po stronie wydatków jest zbliżona, a nawet wyższa niż po stronie zysków.

Tabela 9

	Wysokość deklarowanych wydatków na grę i wygranych – kasyna internetowe i gry tradycyjne			
	Kasyna internetowe		Gry tradycyjne	
	wydatki	wygrane	wydatki	wygrane
Średnia	579,13 zł	858,27 zł	143,82 zł	216,26 zł
Mediana	200,00 zł	420,00 zł	60,00 zł	50,00 zł

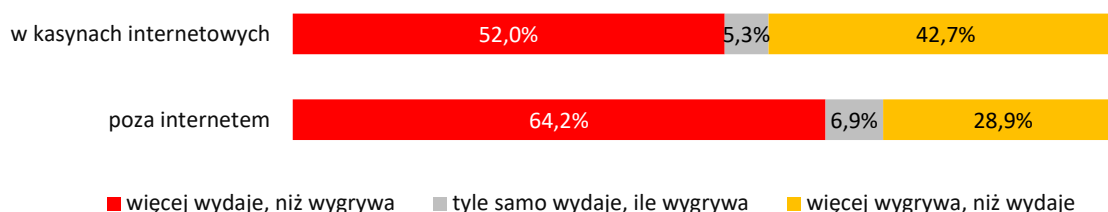
² Por. komunikat CBOS „Polak w szponach hazardu”, maj 2011, (oprac. M. Gwiazda); M. Gwiazda, rozdz. Uczestnictwo w grach o charakterze hazardowym, „Opinie i Diagnozy” Młodzież 2016, Warszawa, CBOS 2017.

³ Por. M. Feliksiak, rozdz. 6. Aktywność online, w tym tomie.

Średnie wydatki na hazard tradycyjny w porównaniu z kasynami wirtualnymi są około czterokrotnie mniejsze. Jednocześnie analiza kwot, jakie młodzi angażują w grę w internecie, jak i poza nim, ujawnia, że trzy czwarte spośród nich przeznacza wyższe kwoty na grę wirtualną niż na tradycyjną.

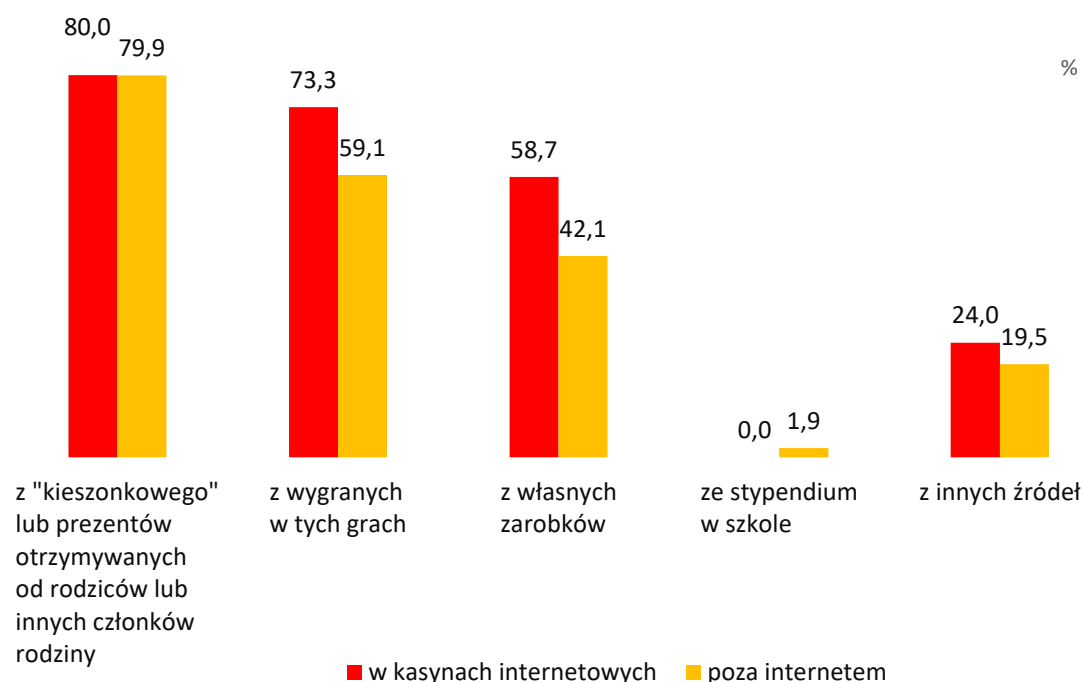
Proporcje te nie powinny dziwić, jeżeli weźmie się pod uwagę bilans zysków i strat z gry. Co prawda, zarówno w przypadku gier tradycyjnych, jak i kasyn internetowych na ogół gracze wydają na grę więcej, niż wygrywają, jednak w przypadku gier wirtualnych częściej deklarują przewagę zysków nad stratami.

Rys. 31. Stosunek nakładów do zysków na podstawie deklaracji badanych dotyczących kwot wydawanych na grę i wygranych



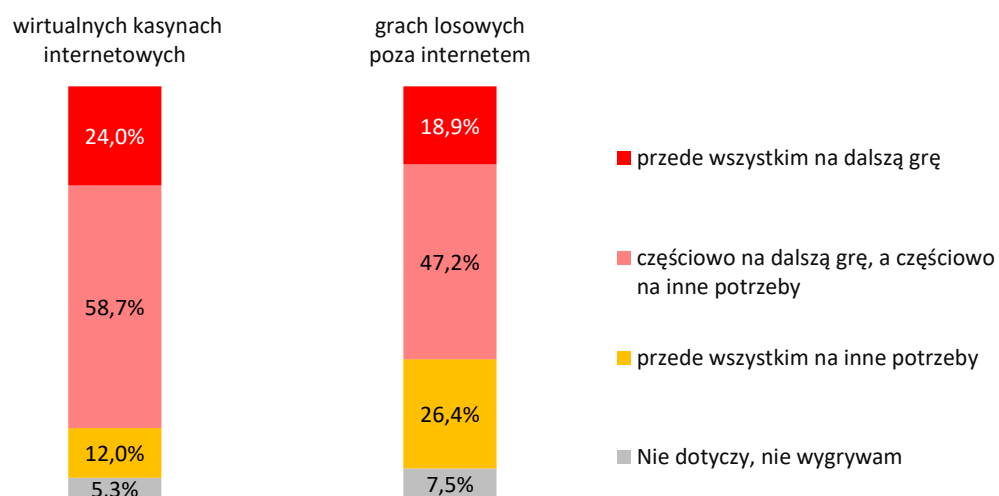
Główne źródła pochodzenia środków na grę są takie same w przypadku gry w kasynach internetowych, jak i hazardu tradycyjnego. Najogólniej rzecz biorąc, gra finansowana jest przez rodziców oraz z wygranych z hazardu. Za pieniądze otrzymane od dorosłych, w ramach kieszonkowego czy też prezentów okolicznościowych, gra ośmiu na dziesięciu ankietowanych. Grę z wygranych finansuje natomiast trzech na pięciu grających w gry tradycyjne (59,1%) i zdecydowana większość grających w kasynach wirtualnych (73,3%).

Rys. 32. Skąd pochodzą pieniądze, które wydajesz na grę?



Ewentualne wygrane najczęściej przeznaczone są na finansowanie dalszej gry oraz na inne wydatki, zarówno w przypadku tradycyjnego hazardu, jak i gry w internecie. Wygrane środki głównie na grę przeznacza co czwarty grający w internecie i mniej więcej co piąty badany uprawiający tradycyjny hazard. Jednocześnie grający w gry tradycyjne dwukrotnie częściej niż grający w kasynach wirtualnych wydają swoje wygrane przede wszystkim na potrzeby poza grą.

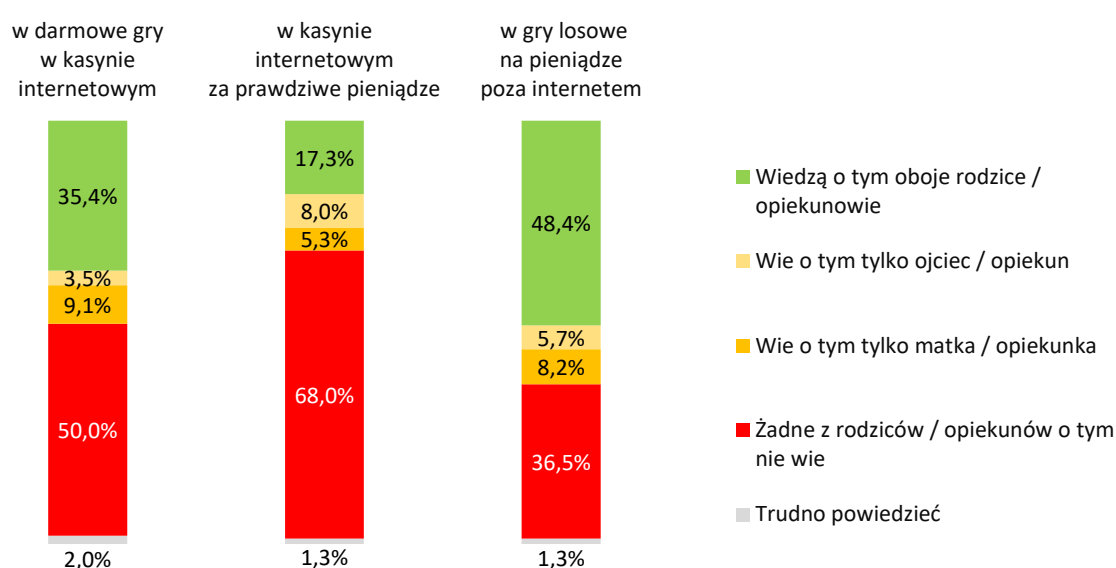
Rys. 33. Na co przeznaczasz pieniądze wygrane w:



2.3. WIEDZA RODZICÓW O GRZE

Okazuje się, że gra w kasynie internetowym, zarówno ta darmowa, jak i wymagająca gotówki, odbywa się bez wiedzy rodziców częściej niż tradycyjne formy gier na pieniądze. Jest to zapewne związane z przyzwoleniem rodziców na uczestnictwo młodych w grach cieszących się dużym poziomem społecznej akceptacji – jak najpowszechniejsze wśród nich gry Totalizatora Sportowego i zdraпки – oraz z brakiem kontroli rodzicielskiej nad aktywnością młodzieży w sieci, co ułatwia ukrywanie faktu gry w wirtualnych kasynach.

Rys. 34. Czy Twoi rodzice / opiekunowie wiedzą, że grasz:



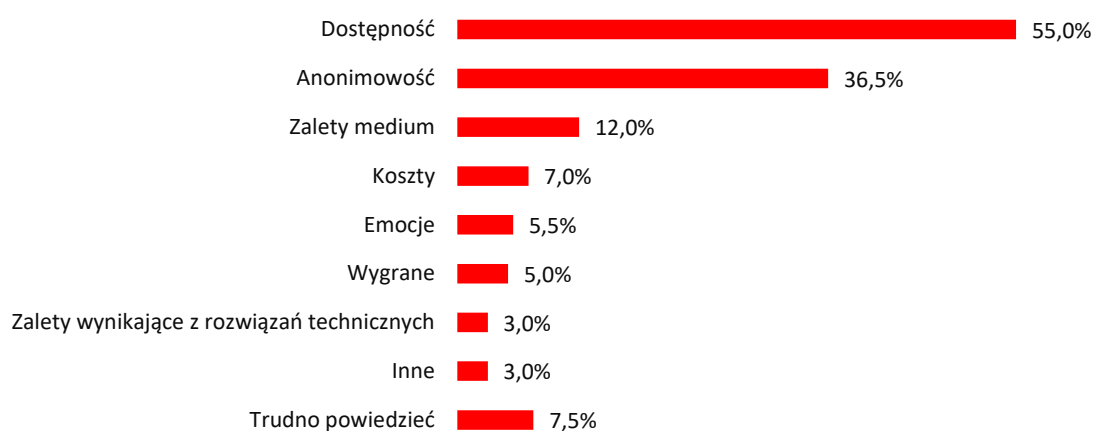
Rodzice większości badanych uczestniczących w jakichś formach tradycyjnych gier na pieniądze mają świadomość tego, że ich dziecko gra. Gra w internecie pozostaje natomiast zdecydowanie częściej w strefie cienia. Po części wynika to, z faktu, że grę online łatwiej jest ukryć, co jest dla graczy jej dostrzegalną, przewijającą się w ich wypowiedziach zaletą tego rodzaju hazardu. Jest to również kwestia przyzwolenia otoczenia na grę i jej obecności w najbliższym środowisku. Stosunek rodziców do gry dzieci jest najczęściej obojętny, rzadziej negatywny, a tylko w sporadycznych przypadkach spotyka się z aprobatą, jednak wielu dorosłych z otoczenia młodych graczy często samemu uprawia hazard⁴, czym osłabia swoją legitymację do krytykowania zachowań dzieci.

⁴ Por. M, Gwiazda, rodz. 7. Rodzinne i środowiskowe uwarunkowania gry, w tym tomie.

3. RÓŻNICE POMIĘDZY HAZARDEM TRADYCYJNYM A HAZARDEM ONLINE

Wskazywane w spontanicznych wypowiedziach badanych przewagi gier w internecie nad tradycyjnymi sposobami uprawiania hazardu można pogrupować w pewne bardziej ogólne kategorie. Zalety gier w środowisku cyfrowym związane są z ich dostępnością, anonimowością, walorami wynikającymi z pośrednictwa medium, kosztami, towarzyszącymi grze emocjami oraz postrzeganiem wygranej.

Rys. 35. Zalety gry w internecie



Najczęściej wymienianą przewagą hazardu wirtualnego jest jego większa dostępność w porównaniu z grami tradycyjnymi. Dostępność oznacza możliwość gry bez wychodzenia z domu, w każdym czasie, łatwość jej podjęcia, również za pośrednictwem urządzeń mobilnych; także duży wybór gier w jednym miejscu; możliwość gry niezależnie od dyspozycyjności kolegów oraz globalny wymiar środowiska gry.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- gram, kiedy chcę
- nie trzeba wychodzić z domu i można grać o każdej porze
- wygodny dostęp z telefonu
- w internecie jest bardzo duży wybór gier
- koledzy często nie mają czasu na grę prywatną
- globalność
- nie trzeba wychodzić z domu, żeby z kimś zagrać – drugi zawodnik może być w tym czasie nawet w odległym miejscu.

Niewątpliwą i często dostrzeganą zaletą gry online jest anonimowość graczy. Jest ona wartością samą w sobie, kiedy grający po prostu nie chce ujawniać przed otoczeniem tego,

że gra. Daje również możliwość uczestnictwa w rozgrywkach osobom niepełnoletnim, z uwagi na to, że w wirtualnym świecie kryterium pełnoletności jest nieweryfikowalne lub łatwe do obejścia. Anonimowość pozwala również w większym stopniu kontrolować swoje emocje, co nie pozostaje bez wpływu na grę. Ułatwia blefowanie, daje poczucie pewności siebie oraz bezpieczeństwa. Eliminacja komponentu emocji podczas gry pozwala na grę bardziej przemyślaną i analityczną.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *nikt mnie nie zna*
- *nikt o tym nie musi wiedzieć, nikt mnie nie widzi, że to robię*
- *jestem anonimowa, nikt nie może mnie skontrolować, czy mam 18 lat*
- *łatwiej oszukać. Nie trzeba być pełnoletnim*
- *nikt nie pyta o wiek, znaczy pyta, ale nie sprawdza*
- *sąsiedzi czy inni znajomi nie muszą wiedzieć, że lubię trochę pograć w hazard, a gdybym chodził do kasyna zaraz by się rozeszło*
- *nie czuję stresu w trakcie blefowania, mam więcej czasu na podjęcie decyzji, nie czuję presji otoczenia*
- *nie ujawnia się swoich emocji podczas grania*
- *w internecie jestem anonimowy i nie widzę osób, które ogrywam z pieniędzy, przede wszystkim czuję się bezpieczny za maską IP*
- *anonimowość, większa pewność siebie i mniejszy strach, ponieważ nie widać doświadczenia i możliwości przeciwnika*
- *nie widzą nas na żywo, możemy podawać się za kogoś innego, możemy udawać kogoś, kim nie jesteśmy.*

Nie bez znaczenia są również koszty grania, które bywają postrzegane jako niższe w porównaniu z tradycyjnym hazardem. Grający młodzi doceniają możliwość grania za darmo lub za stawki niewystarczające w ich opinii do gry w świecie realnym. Wątek kosztów pojawia się również w kontekście mniejszej ekspozycji na ewentualne straty. Pieniądzy ubywających z konta zwyczajnie nie widać, co ogranicza negatywne emocje związane z ich utratą w razie przegranej.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *możliwa gra za darmo, nie trzeba wydawać prawdziwych pieniędzy*
- *można grać za małe pieniądze*
- *mogę grać za niewielkie stawki, czego pewnie nie mógłbym zrobić w prawdziwym kasynie*
- *zalety grania na internecie są takie, że można stracić virtualne pieniądze, a nie swoje bądź rodziców, a poza tym fajnie pochłania czas*
- *nie mam żalu wydawania pieniędzy, nie czuję, że wydaję, bo nie widzę tych pieniędzy, łatwiej jest wydać pieniądze, których się nie ma w ręku*
- *nie widzisz wydawanych pieniędzy.*

W wypowiedziach respondentów pojawia się również wątek pozytywnych emocji, jakie wyzwała gra. Dla części graczy hazard w internecie bywa bardziej emocjonujący niż ten tradycyjny, co jest związane ze specyfiką gry, jej większą dynamiką, ale też z opinią, że gra w internecie bywa bardziej nieprzewidywalna. Inni ograniczają się jedynie do konstatacji, że jest to po prostu przyjemny, ciekawy i miły sposób spędzania wolnego czasu.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *fajna rozrywka i fajne emocje*
- *granie w internecie jest bardziej nieprzewidywalne*
- *dreszczyk emocji*
- *sprawiło mi przyjemność to, w co grałem i co mnie obchodziło*
- *ciekawym sposobem spędzania czasu.*

Hazard internetowy bywa również postrzegany jako bardziej zyskowy, zarówno jeżeli chodzi o szanse na wygraną, jak i jej wysokość. Mimo że to przekonanie bywa określane jako złudne, tego rodzaju opinie funkcjonują wśród graczy, wzmacniane po części argumentami związanymi z zaletami wirtualnego środowiska gry.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *większe bezpieczeństwo, większy zysk, bez wychodzenia z domu, częściej trafiają się okazje do gry*
- *anonimowość i złudzenie, że można więcej wygrać – gra „na luzie” i można grać nie wychodząc z domu.*

Gra w internecie bywa postrzegana jako bardziej bezpieczna pod względem kontroli finansów i możliwości wyeliminowania oszustwa. Gracze wiążą też zyskowość gry w środowisku wirtualnym z brakiem dodatkowych kosztów, prowizji, podatków oraz z szybkością uzyskania gratyfikacji w przypadku wygranej.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *większe bezpieczeństwo, większy zysk*
- *w internecie jest lepiej, bezpieczniej*
- *w internecie można na spokojnie ułożyć strategię, która może się spełnić, można na spokojnie rozważać posunięcia przeciwników oraz niemożliwe jest oszukiwanie*
- *brak prowizji od wygranej, szybki odbiór wygranej, wygodne i bezpieczne obstawianie.*

Inne z wymienianych przewag hazardu internetowego związanych bezpośrednio ze środowiskiem gry, wykorzystywaniem komputera, to różnego rodzaju bonusy oferowane przez platformy internetowe oraz systemy wspomagające grę. Istotną i dostrzeganą cechą wynikającą z tego, że gra odbywa się za pośrednictwem komputera, jest również jej dynamika.

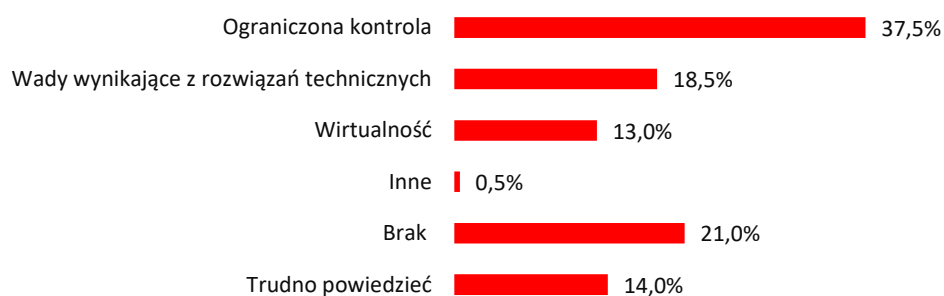
Gry w środowisku wirtualnym jawią się jako cechujące się większym tempem, bardziej sprawnym przebiegiem. Warto zauważyć, że dynamika rozgrywki hazardowej jest generalnie ważnym atrybutem gry, który bywa uznawany za czynnik ryzyka⁵.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *można skorzystać z systemów ułatwiających wygrane*
- *prostota, szybkość*
- *szybkość zawierania zakładów oraz anonimowość w internecie*
- *jest duży wybór slotów oraz dużo zachęt poprzez bonusy.*

Dostrzegane przez grających minusy gier hazardowych w internecie sytuują się na trzech płaszczyznach: problemów z zachowaniem kontroli nad grą, ograniczeń wynikających z wykorzystania komputera lub urządzenia mobilnego i swoistej nierealności gry. Warto podkreślić, że część grających nie widzi wad gier w internecie, co może być oczywiście przejawem braku wiedzy, doświadczenia lub refleksyjności, ale też może wynikać z dostrzegania jedynie pozytywnych stron gry.

Rys. 36. Wady gry w internecie



Poczucie utraty kontroli jest zauważanym przez grającą młodzież minusem hazardowych gier w internecie. Grający postrzegają zgubny wpływ gry, definiując ją jako bardziej wciągającą, prowadzącą do utraty kontroli i nałogu.

⁵ B. Badora, M. Gwiazda, M. Herrmann, J. Kalka, J. Moskaiewicz, *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*, Warszawa CBOS 2017, s. 184.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *mniej kontrola*
- *może przyjść taki moment, że nie będzie można przestać grać*
- *można się wciągnąć, bo nie trzeba wychodzić z domu, tylko można sobie grać*
- *można wpaść w nałóg*
- *bardziej wciąga.*

Bardziej szczegółowe wypowiedzi ujawniają dwa kluczowe zasoby trwonione w trakcie gry. W wypowiedziach młodych graczy widoczne jest przekonanie, że w internecie łatwiej niż w przypadku gier tradycyjnych zatracić poczucie czasu oraz kontrolę nad pieniędzmi. Wirtualny hazard tworzy korzystniejsze warunki do utraty kontroli nad czasem, co jest związane z jego dostępnością w każdym miejscu i momencie. Brak kontroli nad finansami wynika natomiast głównie z faktu, że podczas gry obraca się ekwiwalentem realnych pieniędzy lub dokonuje płatności elektronicznych, bez fizycznego udziału gotówki.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *zabiera czas, kusi to, że nie ma właściwie ograniczeń, można grać wszędzie i o każdej porze*
- *można stracić poczucie czasu*
- *łatwo zgubić rachubę czasu, aż tak nie widzi się wartości pieniędzy wirtualnych*
- *można grać czasowo bez ograniczeń i można zarwać całą noc*
- *dużo czasu pochłania*
- *brak kontroli nad pieniędzmi*
- *jak pójde do prawdziwego kasyna, to odczuwam wydawanie pieniędzy dużo bardziej*
- *ryzyko wydania większej ilości pieniędzy*
- *można stracić dużo gotówki*
- *można szybko stracić kontrolę nad pieniędzmi i czasem*
- *szybko można dużo przegrać, za dużo.*

Utrata kontroli ma również wymiar emocjonalny. Brak realnego kontaktu z grupą powoduje złagodzenie mechanizmów kontroli społecznej przy jednoczesnym wzmocnieniu emocjonalnych reakcji związanych z grą. Nie bez znaczenia jest tu również poczucie anonimowości, jakie daje internet, co wzmacnia reakcje na zdarzenia w grze.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *czasem denerwuję się, że przegrywam i nie mam kontaktu z drugą osobą*
- *jest więcej agresji. Internet jest taką toksyczną częścią życia.*

Część dostrzeganych przez młodych graczy ograniczeń jest powiązana z tym, że gra odbywa się za pośrednictwem komputera (lub urządzenia mobilnego). W wypowiedziach badanych pojawia się wątek związany z bezpieczeństwem w sieci – ryzykiem oszustwa lub nieotrzymania wygranej. Zagrożenie to może być związane zarówno z aktywnością innych graczy, stosujących niedozwolone techniki zwiększenia swoich szans w grze, jak również z celową manipulacją wynikami stosowaną przez kasyna. Pojawiały się również głosy o braku prawdziwej anonimowości w sieci oraz, przeciwne, o tym, że internet umożliwia grę osobom niepełnoletnim.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *nie mam pewności, że, jak obstawię jakąś grę i wygram, to na pewno otrzymam te pieniądze*
- *nie ma się pewności, że zostanie się wygraną*
- *łatwiejsza możliwość zostania okradzionym przez internet*
- *nie wiadomo, co się z tym dalej dzieje, czy naprawdę te pieniądze się wygra*
- *boję się, że zostanę oszukany*
- *w internecie nie wiemy, jak odbywają się „losowania”, i niektóre kasyna mogą być stworzone dla oszustw*
- *internet może bardziej oszukać i okraść*
- *ludzie potrafią oszukiwać wpisując kody i wygrywają, łatwo oszukać*
- *mimo wszystko to jest komputer, który może być zaprogramowany*
- *możliwe, że w internecie może być wszystko bardziej ustawione niż poza internetem*
- *mogą grać osoby nieletnie podszywając się pod osoby pełnoletnie.*

Obok tych związanych z bezpieczeństwem w sieci, jako kłopotliwe wymieniano niekiedy również aspekty czysto techniczne, jak konieczność dostępu do internetu, logowania do serwisów czy też posiadania konta bankowego.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *czasami brak internetu w czasie ochoty na grę*
- *aby wypłacić pieniądze, które się wygra, zazwyczaj potrzeba konto bankowe, a nie każdy je posiada.*

Osobną grupą cech powodujących, że gry tradycyjne mogą być lepiej odbierane niż wirtualne, są te związane z „niereczywistością” gier w internecie. W wypowiedziach badanych pojawiał się między innymi wątek braku kontaktu z drugim graczem, co bywa przedstawiane jako ograniczenie związane z mechaniką gry (brak możliwości blefowania i odczytywania emocji przeciwnika), ale wiąże się również z poczuciem samotności i izolacji w domu przed komputerem.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *nie widać przeciwnika w grze i jego reakcji*
- *nieznajomość przeciwnika*
- *nie ma przyjemności obcowania bezpośredniego z innym graczem, nie można z nim bezpośrednio np. rozmawiać*
- *nie można rozmawiać z innymi graczami tak jak w realu*
- *gra się samemu*
- *ciągłe siedzenie w domu*
- *nie można porozmawiać z przyjaciółmi.*

Dla niektórych gra wirtualna jest również jedynie pozbawioną klimatu namiastką hazardu, której brak autentyczności, atmosfery i związanych z nim atrybutów.

Cytaty z wypowiedzi badanych:

- *nie ma takiej zabawy, emocji*
- *nie jest to naprawdę, mniejsza adrenalina, nie zakreśla się, nie trzyma się kart, nie ma klimatu.*

4. ZAGROŻENIE UZALEŻNIENIEM OD HAZARDU

Do określenia ryzyka związanego z uzależnieniem od hazardu wykorzystano Kanadyjski Indeks Gier Hazardowych. Indeks składa się z dziewięciu pytań dotyczących różnych sytuacji, negatywnych aspektów gry, występujących w okresie 12 miesięcy poprzedzających badanie. Poszczególne pytania mają następujące brzmienie:

1. Jak często w tym czasie zdarzało Ci się zaryzykować na grę więcej pieniędzy, niż mogłeś(a)ś sobie na to pozwolić?
2. Jak często w tym czasie zdarzało się, że musiałeś(a)ś zwiększać stawkę, żeby uzyskać taką samą jak poprzednio przyjemność z gry?
3. Jak często w tym czasie zdarzało się, że wracałeś(a)ś do gry innego dnia z myślą, aby się odegrać?
4. Jak często w tym czasie zdarzało się, że pożyczaleś(a)ś pieniądze lub sprzedawałeś(a)ś coś, aby mieć za co grać?
5. Jak często w tym czasie miałeś(a)ś poczucie, że gra jest dla Ciebie problemem?
6. Jak często w tym czasie odczuwałeś(a)ś stres, niepokój lub dolegliwości zdrowotne, których przyczyną mogła być gra?
7. Jak często w tym czasie ktoś krytykował Cię z powodu grania lub zarzucał, że masz problem z grą (bez względu na to, czy, Twoim zdaniem, miał rację czy nie)?
8. Jak często w tym czasie zdarzało się, że Twoja gra była przyczyną kłopotów finansowych, Twoich lub Twoich najbliższych?
9. Jak często w tym czasie miałeś(a)ś poczucie winy z powodu grania lub w związku z tym, co robiłeś(a)ś w tym czasie?

Badany ocenia częstość występowania danego zdarzenia posługując się skalą czterostopniową:

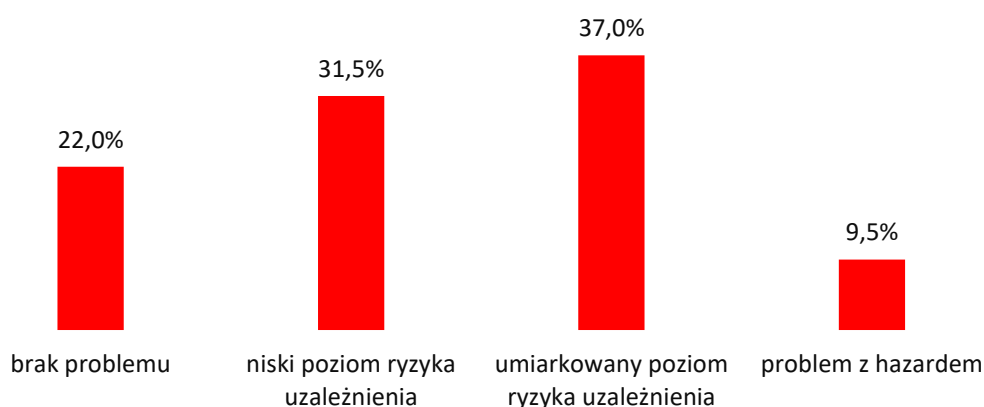
0. Nigdy
1. Czasami
2. Często
3. Bardzo często

Następnie odpowiedzi są przeliczane na punkty, sumowane i interpretowane zgodnie z kluczem:

- 0 pkt: brak problemu
- 1–2 pkt: niski poziom ryzyka uzależnienia
- 3–7 pkt: umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia
- 8–27 pkt: problem z hazardem

Próba, na której zrealizowano badanie młodych graczy internetowych, nie jest, co prawda, statystyczną reprezentacją badanej populacji, nie można więc na jej podstawie w sposób pełny wnioskować o ryzyku uzależnienia od hazardu wśród ogółu młodzieży grającej w wirtualnych kasynach. Niemniej jednak uzyskane wyniki należy uznać za wysoce niepokojące. Jedynie co piąty badany grający w kasynach internetowych sytuuje się poza grupami ryzyka uzależnienia od hazardu (22,0%). Dwóch na trzech jest w różnym stopniu zagrożonych uzależnieniem (68,5%), a odpowiedzi mniej więcej co dziesiątego sugerują, że już ma problem z hazardem (9,5%).

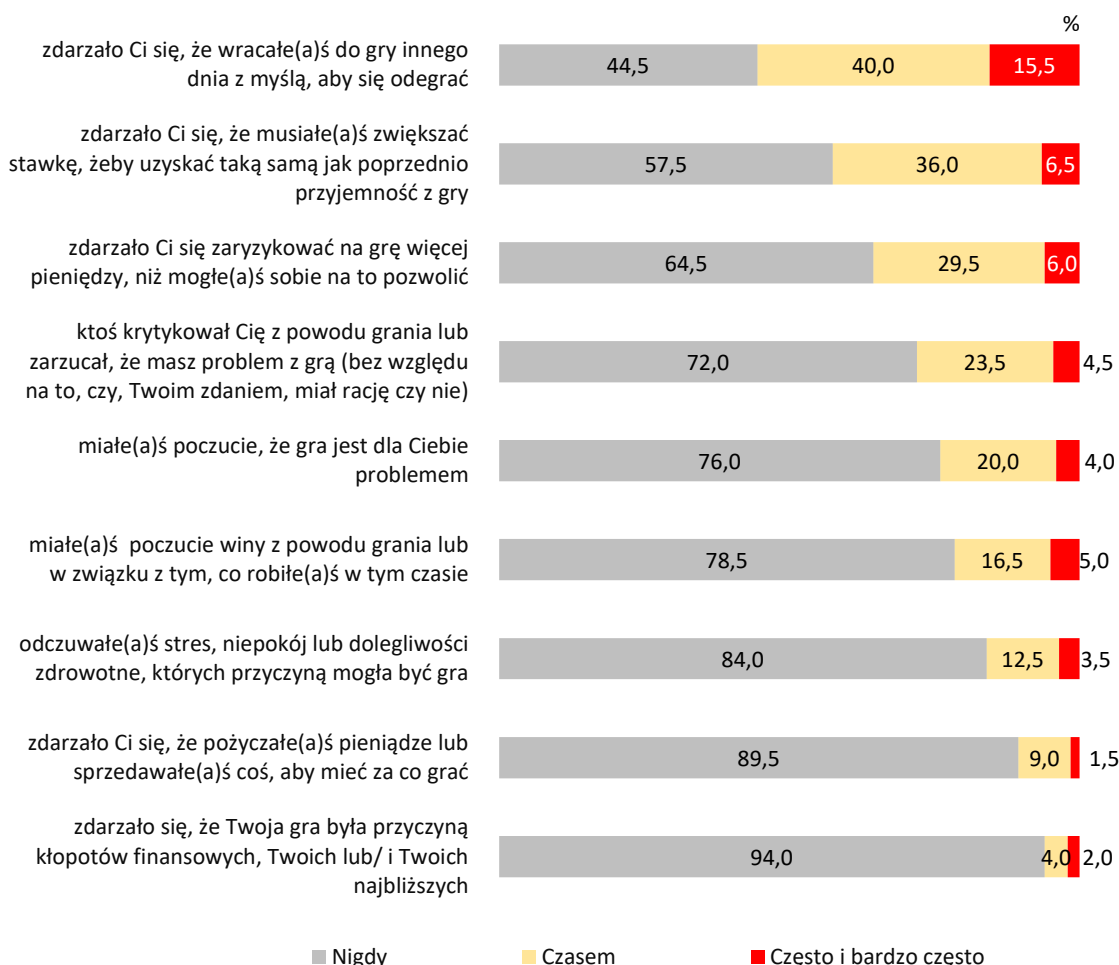
Rys. 37. Indeks uzależnienia od hazardu



Strukturę tę należy odnieść do wartości, jakie przyjmuje indeks uzależnień wśród dorosłych grających na pieniądze (niezależnie od gry, w jaką grają). Wyniki badań wskazują⁶, że w grupach ryzyka sytuuje się 16% spośród nich, a więc blisko pięciokrotnie mniej niż w przypadku młodzieży uprawiającej hazard w internecie.

⁶ B. Badora, M. Gwiazda, M. Herrmann, J. Kalka, J. Moskaiewicz, *Oszacowanie rozpowszechnienia...*, s. 153.

Rys. 38. Jak często w ciągu ostatnich 12 miesięcy:



Pojawiającymi się najczęściej dystynkcjami gry problemowej w modelu uprawiania hazardu internetowego przez młodzież są: motywowanie podjęcia gry chęcią odegrania się (zdarza się to ponad połowie badanych), konieczność zwiększania stawek w celu osiągnięcia przyjemności z gry (doświadczyło tego dwóch na pięciu respondentów) oraz przeznaczanie na nią większej ilości pieniędzy niż zaplanowana (robi tak co trzeci). Co czwarty grający doświadczył również krytyki ze strony otoczenia z powodu zaobserwowania przez nie zachowań problemowych związanych z jego grą.

Niezależnie od statystycznych możliwości predykcji wyników na populację, należy stwierdzić, że **młodzież w świecie wirtualnym gra intensywnie i ryzykownie**. Wynika to zapewne z czynników społecznych związanych z etapem biograficznym, na jakim znajdują się młodzi gracze, charakteryzującym się brakiem ograniczeń wynikających z ról społecznych, jakie przyniesie dopiero dorosłość; postrzeganiem hazardu jako łatwego sposobu zdobywania coraz ważniejszych w ich życiu pieniędzy, ale także ze specyfiki samej gry. Wirtualne

środowisko sprawia, że jest ona bardziej dostępna i anonimowa, pozostająca poza kontrolą dorosłych, a łatwość, z jaką można podczas niej utracić kontrolę nad czasem i pieniędzmi, stanowi istotny wątek w wypowiedziach samych graczy.

Mit „łatwej wygranej”, a więc internalizacja gry jako sposobu na zaspokajanie potrzeb, oraz obycie w młodym wieku z grą na pieniądze stanowiły początek hazardowej trajektorii większości osób obecnie uzależnionych⁷. Zapewne przeważająca część młodych ludzi uprawiających wirtualnych hazard z czasem zrezygnuje z tej formy aktywności w sieci, pewne jest jednak również to, że niektórzy z nich doświadczą w przyszłości negatywnych konsekwencji gry.

⁷ B. Badora, M. Gwiazda, M. Herrmann, J. Kalka, J. Moskalewicz, *Oszacowanie rozpowszechnienia...*, s. 131.

5. RYTUAŁY I PRZESADY

Obraz grających w wirtualnych kasynach nastolatków byłby niekompletny bez uwzględnienia kwestii specyficznych dla hazardzystów błędów poznawczych. Iluzyjne przekonania na temat grania są bowiem jednym z podstawowych czynników sprzyjających ryzykownej grze, a w konsekwencji – rozwojowi uzależnienia od hazardu.

Typowe dla hazardzystów błędy poznawcze to:

- tzw. „złudzenie hazardzisty”: wiara w możliwość przewidzenia wyniku gry na podstawie wcześniejszych wyników;
- „myślenie magiczne”: przekonanie, że określone rytuały czy przedmioty mają wpływ na prawdopodobieństwo wygranej;
- poczucie kontroli: przekonanie o istotnym (bądź decydującym) wpływie własnych umiejętności i działań na przebieg i wynik gry.

Na potrzeby niniejszego badania opracowany został kwestionariusz błędów poznawczych, obejmujący 12 stwierdzeń (opinii) – po cztery dla zilustrowania każdego z trzech wymiarów. Zadaniem respondenta było wskazanie – na skali od 1 do 7 – w jakim stopniu podziela dany pogląd:

– „złudzenie hazardzisty”

Po serii przegranych musi w końcu przyjść wygrana.

Jeśli udało się wygrać raz, na pewno kiedyś wygra się ponownie.

Im więcej przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że wygrana jest już blisko.

Jeśli gracz prawie wygrywa, to znak, że prawdziwa wygrana jest dosłownie „o krok”.

– poczucie kontroli

Umiejętności gracza zwiększają jego szanse na wygraną.

Doświadczony gracz jest w stanie wpływać na korzystny dla siebie wynik gry.

Przegrane nie idą na marne, lecz dają graczowi doświadczenie i umiejętności, dzięki którym zwiększa swoje szanse na wygraną.

Można nauczyć się tak grać, aby częściej wygrywać.

– „myślenie magiczne”

Grając nie należy lekceważyć przeczuć i intuicji.

Warto mieć „swoje” numery czy kolory, które pomagają wygrać.

Dobry gracz zawsze dba, aby grać w warunkach i okolicznościach, które przynoszą mu szczęście.

Seria przegranych ma często związek z czymś, co przynosi graczowi pecha.

Rys. 39. Deklaracje podzielania przekonań dotyczących gier – średnie wartości na skali 7-stopniowej, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”

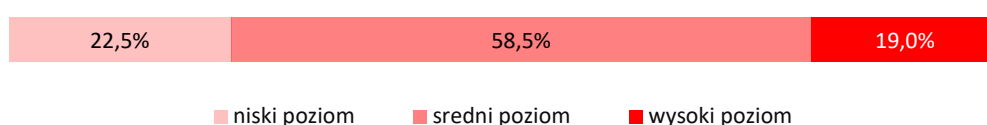


Spośród trzech wymiarów typowych dla hazardzystów błędów poznawczych, młodym adeptom e-hazardu najbliższe jest poczucie kontrolowania gry: w przypadku wszystkich trzech odnoszących się do tego aspektu stwierdzeń mamy do czynienia ze średnią oceną przekraczającą środek skali, a relatywnie najsilniejsza (przeciętnie) jest wiara w możliwość zwiększenia szans na wygraną dzięki umiejętnościom gracza. Nieco mniejszym problemem wydają się natomiast przekonania z obszaru konstytuującego „złudzenie hazardzisty”

i „myślenie magiczne”, choć są tu wyjątki: młodzi gracze w dość dużym (przeciętnie) stopniu traktują poważnie w kontekście gry swoje przeczucia i intuicję oraz dopatrują się powiązań pomiędzy kolejnymi wynikami gry, ignorując jej losowość (*Jeśli udało się wygrać raz, napewno kiedyś wygra się ponownie*).

W wyniku indeksacji⁸ wskazań na skalach błędów poznawczych wyodrębniono trzy grupy badanych, charakteryzujących się różnym natężeniem podzielnia iluzyjnych przekonań na temat gry.

Rys. 40. Indeks błędów poznawczych



W badanej grupie graczy niemal co piąty charakteryzuje się wysokim poziomem internalizacji iluzyjnych przekonań na temat hazardu. Tego rodzaju błędy w myśleniu zdecydowanie częściej popełniają młodzi ludzie grający w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze (wśród grających co najmniej raz w tygodniu – 28% w kategorii „wysoki poziom błędów poznawczych”) niż uprawiający darmowe gry (18%).

Teza, według której błędy poznawcze popełniane są istotnie częściej przez graczy nałogowych niż rekreacyjnych, znajduje potwierdzenie w niniejszym badaniu. Postępującym symptomom uzależnienia od hazardu towarzyszy rosnące natężenie charakterystycznych dla hazardystów błędów w rozumowaniu, osiągające poziom 42,1% wśród młodych ludzi zagrożonych uzależnieniem.

Tabela 10

Indeks błędów poznawczych	Indeks uzależnienia od hazardu			
	brak problemu	niski poziom ryzyka uzależnienia	umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia	problem z hazardem
Niski poziom	40,9%	27,0%	12,2%	5,3%
Średni poziom	56,8%	61,9%	58,1%	52,6%
Wysoki poziom	2,3%	11,1%	29,7%	42,1%

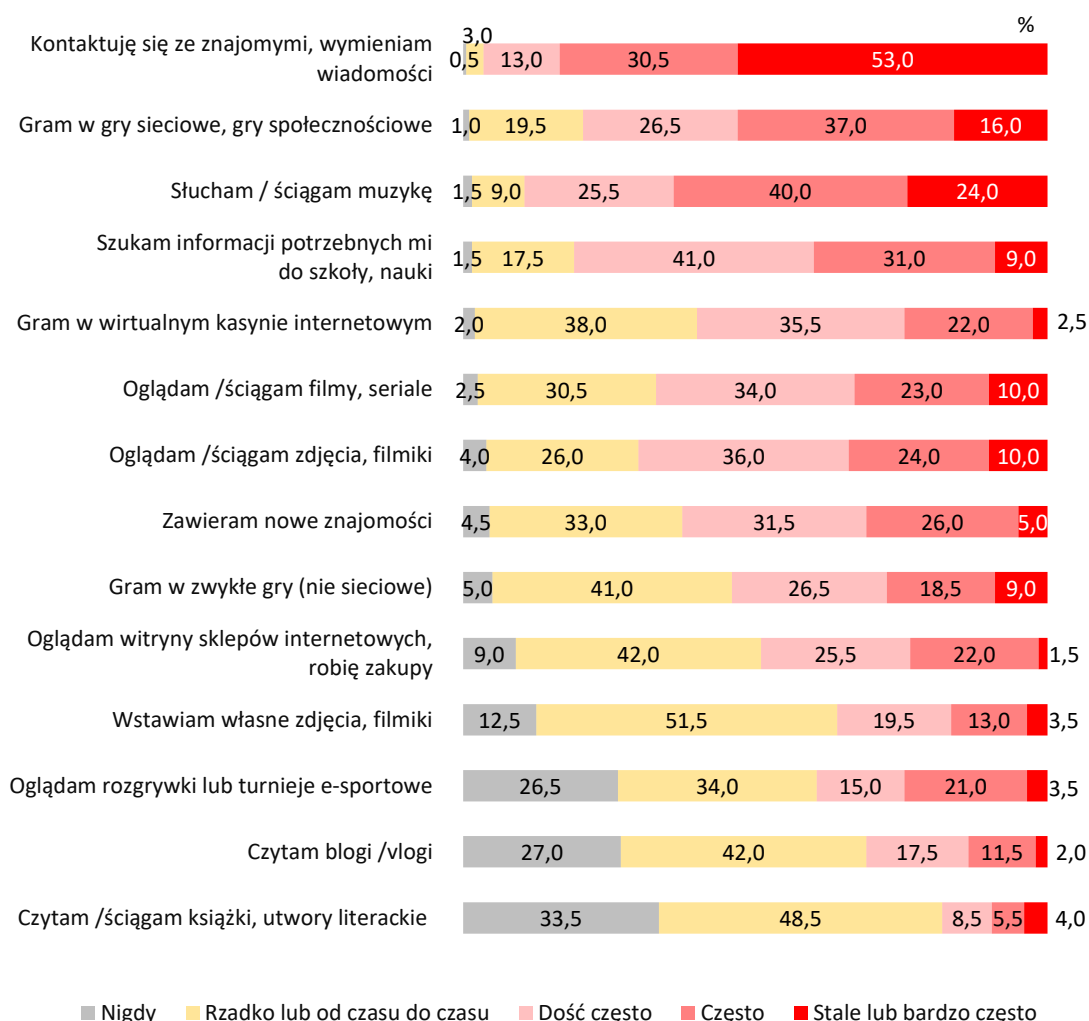
⁸ Poprzez przypisanie odpowiedziom wartości punktowych, a następnie zliczenie ich. Indeks przyjmuje wartości od 12 do 84, gdzie: 12–36 pkt oznacza niski poziom, 37–60 pkt – średni poziom, a 61–84 pkt – wysoki poziom błędnego wnioskowania.

6. AKTYWNOŚĆ ONLINE

Do dominujących aktywności badanych w internecie (deklarowanych przynajmniej jako „dość częste”) zaliczają się kontakty towarzyskie (96,5%), słuchanie muzyki (89,5%) oraz granie w gry sieciowe i społecznościowe (79,5%), w które niemal dwie piąte (37,0%) gra często, a jedna szóstą (16%) – stale. Warto wspomnieć, że dwie pierwsze aktywności należą również do najpopularniejszych wśród ogółu młodzieży ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych, natomiast znacznie mniejsza jest wśród nich skala uczestnictwa w grach sieciowych⁹. Ogromna większość wykorzystuje również internet do szukania informacji potrzebnych do szkoły (81,0%), a także oglądania filmów i seriali (67,0%) oraz zdjęć i różnych materiałów wideo (70,0%). Około sześciu na dziesięciu ankietowanych przynajmniej „dość często” zawiera online nowe znajomości (62,5%). W kasynie internetowym co najmniej „dość często” grywa 60,0% młodych ludzi, co piąty (22,0%) ocenia, że robi to często, a trzech na stu (2,5%) – bardzo często. Ponad połowa (54,0%) poświęca w internecie czas na gry przeznaczone dla pojedynczego gracza. Niespełna połowa (49,0%) przynajmniej „dość często” odwiedza strony sklepów internetowych lub dokonuje online jakichś zakupów. Dwie piąte (39,5%) ogląda w sieci rozgrywki e-sportowe, z czego jedna piąta (21,0%) często, a czterech na stu (3,5%) – bardzo często. Na tle powyższych, pozostałe aktywności, takie jak zamieszczanie w sieci własnych zdjęć lub materiałów wideo (36,0%), czytanie blogów lub oglądanie wideo blogów (31,0%), a także czytanie książek (18,0%), cieszą się mniejszą popularnością.

⁹ W badaniu młodzieży szkół ponadgimnazjalnych, jako jedną ze swoich głównych aktywności online, kontakty towarzyskie wymienia 77% respondentów, słuchanie lub ściąganie muzyki – 73%, a granie w gry sieciowe i społecznościowe – 23% badanych. Więcej na ten temat: M. Feliksiak, rozdz. Zainteresowania i aktywności, „Opinie i Diagnozy” Młodzież 2016, Warszawa, CBOS 2017.

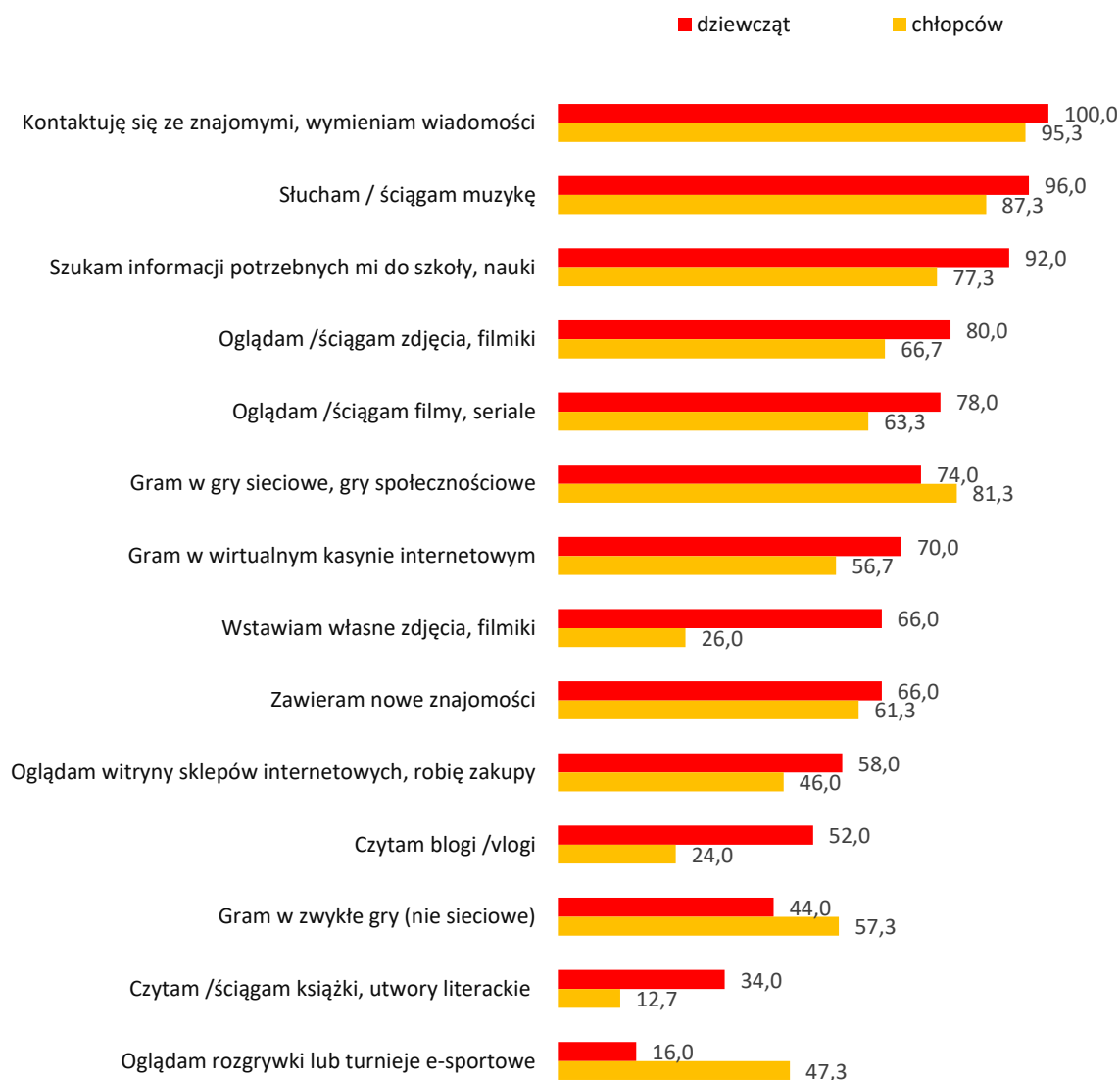
Rys. 41. Jak często robisz w internecie następujące rzeczy?



Sposób spędzania czasu online różni się w zależności od płci badanych. W niemal wszystkich aktywności, których dotyczyło pytanie, w większym stopniu angażują się dziewczęta niż chłopcy, a w niektóre z nich, np. wstawianie zdjęć i materiałów wideo, czytelnictwo książek i blogów – nawet dwukrotnie częściej. Do nielicznych wyjątków należy granie w gry (zarówno wieloosobowe, społecznościowe, jak i przeznaczone dla jednego gracza) oraz – szczególnie – oglądanie e-sportu.

Rys. 42. Jak często robisz w internecie następujące rzeczy?

Odsetki wykonujących daną aktywność **przynajmniej dość często** wśród:



Istnieje istotna statystycznie zależność między graniem w wirtualnym kasynie a uczestnictwem w innego typu grach. W większym stopniu **odwiedzaniu internetowych kasyn sprzyja granie w gry sieciowe i społecznościowe** ($r_{\text{Pearsona}}=0,44$)¹⁰, w mniejszym zaś w te przeznaczone dla jednego gracza ($r_{\text{Pearsona}}=0,14$)¹¹. Warto odnotować, że **oglądanie rozgrywek e-sportowych nie ma związku z angażowaniem się online w tę formę hazardu**.

¹⁰ Zależność istotna na poziomie 0,01.

¹¹ Zależność istotna na poziomie 0,05.

6.1. E-SPORT

Turnieje e-sportowe ogląda w internecie niemal połowa (47,3%) objętych badaniem chłopców. Na podstawie odpowiedzi udzielanych na pytanie otwarte, można wyodrębnić **dwie główne motywacje stojące za oglądaniem e-sportu**. Pierwsza z nich (łącznie 39,9%) – „merytoryczna” – odwołuje się do chęci oglądania gier, które się lubi lub też samemu się w nie gra (17,5%), oraz profesjonalnych graczy traktowanych z jednej strony, jako ekspertów, od których można się wiele nauczyć, by następnie wykorzystać tę wiedzę we własnej grze (24,5%), a z drugiej – jako popularnych sportowców, którym się kibicuje (11,9%). Drugi argument oglądających e-sport to emocje związane z rozgrywkami i rywalizacją oraz atmosfera współzawodnictwa (26,6%). Inne motywacje wymieniane są rzadziej, a wśród nich: zainteresowanie sportem w ogóle (14,7%) – powiązane z przekonaniem, że e-sport jest pod wieloma względami takim samym sportem jak klasyczne dyscypliny, wygodny dostęp (6,3%), czyli możliwość oglądania transmisji w internecie, a także zainteresowanie samym widowiskiem (6,3%), towarzyszącą mu oprawą audiowizualną i fachowymi komentarzami. **Koncentrowanie się na wynikach, ich analiza, typowanie zwycięzców lub obstawianie tylko dla nielicznych (4,9%) stanowią o atrakcyjności e-sportu**. Marginalnie (1,4%) pojawia się wątek darmowych przedmiotów, głównie cyfrowych, które otrzymują uczestnicy tego typu wydarzeń.

Rys. 43. Dlaczego oglądasz e-sport? Co Cię w nim pociąga, co najbardziej lubisz?

ODPOWIEDZI BADANYCH OGLĄDAJĄCYCH E-SPORT (N=143)

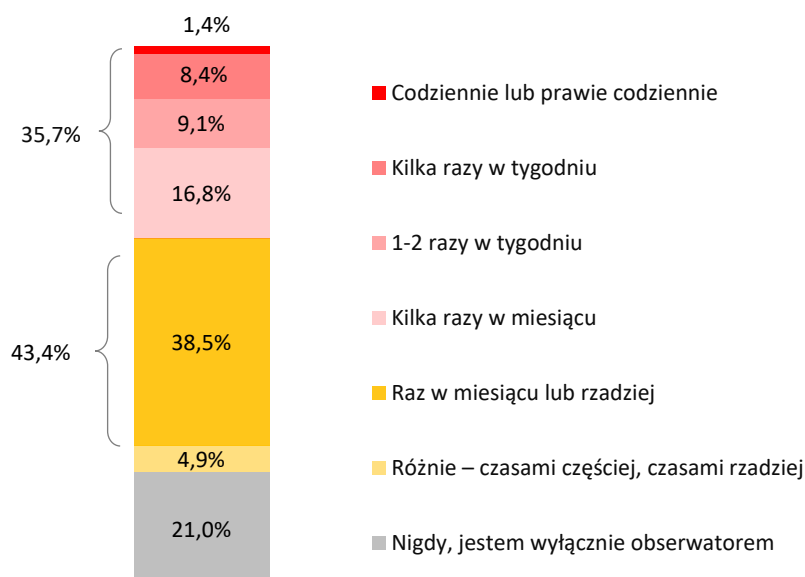


Odsetki nie sumują się do 100, ponieważ można było podać kilka motywacji

Ośmiu na dziesięciu badanych oglądających rozgrywki e-sportowe (79,0%) obstawia ich wyniki lub zawiera zakłady, kto wygra. Ponad jedna trzecia (35,7%) robi to co najmniej kilka razy w miesiącu, a ponad dwie piąte (43,4%) – raz w miesiącu lub rzadziej.

Rys. 44. Jak często, oglądając e-sport, obstawiasz wyniki rozgrywek (zawierasz zakłady, kto wygra)?

ODPOWIEDZI BADANYCH OGLĄDAJĄCYCH E-SPORT (N=143)



Obstawianie wyników zawodów e-sportowych jest powiązane grą za prawdziwe pieniądze w kasynach internetowych. Niemal wszyscy wydający pieniądze w wirtualnych kasynach robią także zakłady dotyczące wyników rozgrywek sportu elektronicznego, przy czym większość z nich zakłada się przynajmniej kilka razy w miesiącu.

Tabela 11

Gra w kasynach internetowych za prawdziwe pieniądze	Jak często, oglądając e-sport, obstawiasz wyniki rozgrywek (zawierasz zakłady, kto wygra)?		
	Co najmniej kilka razy w miesiącu	Raz w miesiącu lub rzadziej	Nigdy
Tak	58,6%	39,7%	1,7%
Nie	20,0%	45,9%	34,1%

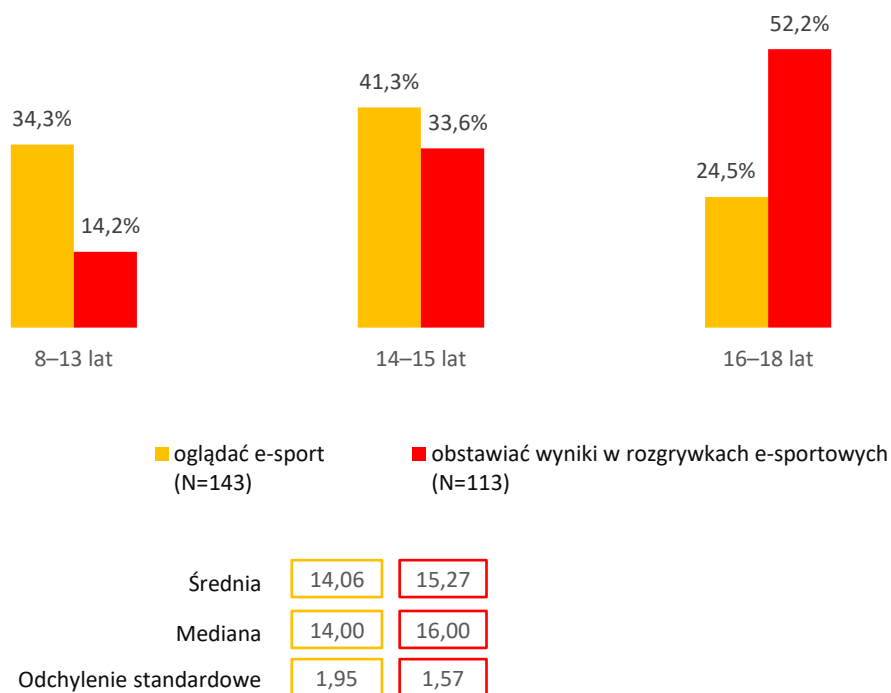
Warto zauważyć, że osoby bardziej zaangażowane w obstawianie wyników rozgrywek e-sportowych częściej niż zakładający się sporadycznie lub będący wyłącznie obserwatorami sportów elektronicznych wykazują umiarkowany poziom ryzyka uzależniania od hazardu, a także poważniejszy problem z graniem na pieniądze. Samo oglądanie sportów elektronicznych nie jest czynnikiem ryzyka.

Tabela 12

Jak często, oglądając e-sport, obstawiasz wyniki rozgrywek (zawierasz zakłady, kto wygra)?	Indeks uzależnienia od hazardu			
	Brak problemu	Niski poziom ryzyka uzależnienia	Umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia	Problem z hazardem
Co najmniej kilka razy w miesiącu	21,6	23,5	43,1	11,8
Raz w miesiącu lub rzadziej	17,7	38,7	35,5	8,1
Nigdy	23,3	36,7	33,3	6,7
Ogółem	22,0	31,5	37,0	9,5

Wśród osób między 15 a 18 rokiem życia interesujących się e-sportem przeciętny wiek, w którym zaczęły one oglądać rozgrywki, wynosi 14 lat. Z kolei obstawiać zaczęli na ogół mając 15 lat¹² (lub 16, jak wskazuje mediana), czyli średnio mniej więcej rok (lub dwa, jeśli bazować na medianie) od momentu zainteresowania się sportem elektronicznym.

Rys. 45. Ile miał(a)ś lat, kiedy zacząłeś/zaczęłaś:



¹² Wśród amatorów e-sportu, którzy deklarują przynajmniej sporadycznie obstawianie wyników rozgrywek, średni wiek, kiedy zaczęli grać w wirtualnym kasynie internetowym w darmowe gry lub też za prawdziwe pieniądze, jest zbliżony do przeciętnego wieku rozpoczęcia zakładów e-sportowych; wynosi on odpowiednio 15,15 lat i 15,61 lat.

Bardziej szczegółowa analiza średnich w grupach wiekowych potwierdza, że **od rozpoczęcia oglądania sportu elektronicznego do obstawiania wyników upływa przeciętnie około roku.**

Tabela 13

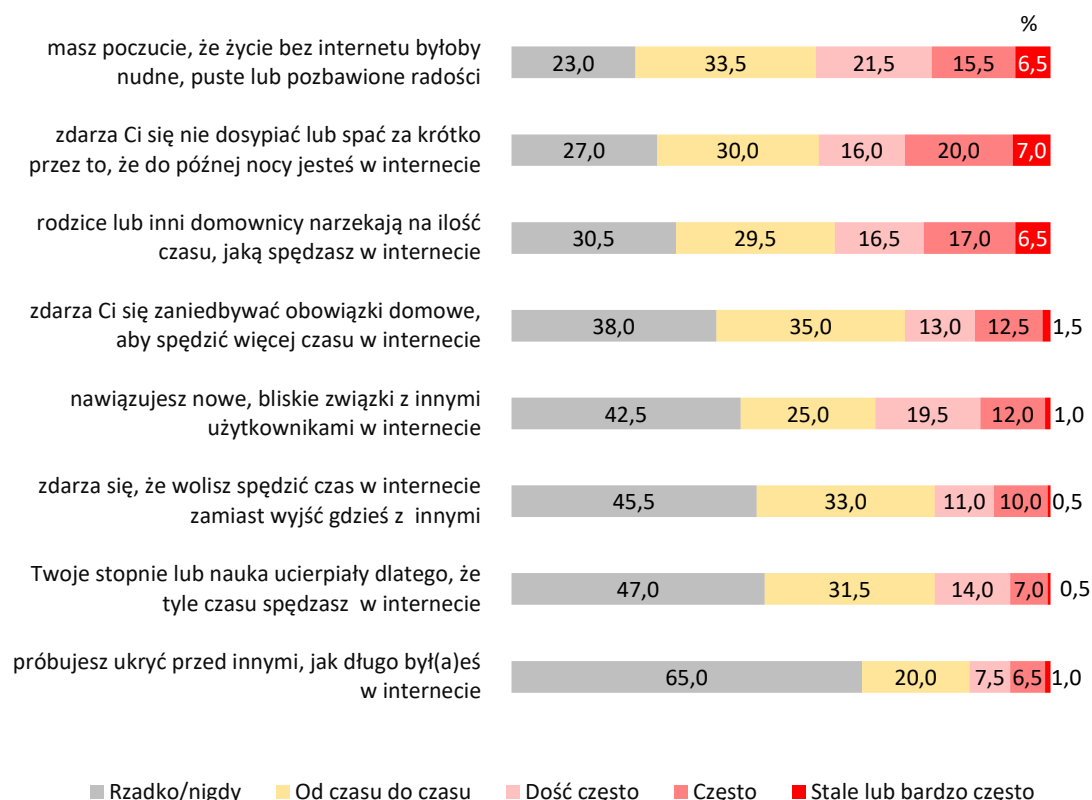
Wiek badanych	Ile miał(a)ś lat, kiedy zacząłeś/zaczęłaś oglądać e-sport?		Ile miał(a)ś lat, kiedy zacząłeś/zaczęłaś obstawiać wyniki w rozgrywkach e-sportowych?	
	Średnia	Odchylenie standardowe	Średnia	Odchylenie standardowe
15 lat	12,22	1,43	13,52	0,68
16 lat	13,50	1,87	14,50	1,08
17 lat	14,63	1,38	15,55	1,38
18 lat	14,88	1,95	16,10	1,41
Ogółem	14,06	1,95	15,27	1,57

6.2. RYZYKO UZALEŻNIENIA OD INTERNETU

Badanym przedstawiono osiem stwierdzeń odnoszących się do sposobu korzystania z internetu¹³ i określających miejsce tej aktywności w codziennym życiu. Posłużyły one do zdiagnozowania symptomów uzależnienia od internetu. Trzy czwarte ankietowanych (77,0%) deklaruje, że miewa poczucie, że bez internetu ich życie byłoby nudne, pozbawione radości i sensu, w tym ponad dwie piąte (43,5%) często myśli w taki sposób. Znacznej grupie zdarzają się również takie sytuacje, jak: niedosypianie ze względu zbyt długą obecnością online (73,0%), narzekanie ich rodziców lub innych domowników na ilość czasu, jaką badani spędzają w internecie (69,5%), a także zaniedbywanie obowiązków domowych spowodowane korzystaniem z sieci (62,0%). Ponad połowa (57,5%) przynajmniej czasami nawiązuje online nowe bliskie relacje, a niewiele mniej (54,5%) woli niekiedy spędzać czas w internecie zamiast wyjść gdzieś ze znajomymi. Zbliżona grupa (53,0%) deklaruje, że w związku ze zbyt długą obecnością w sieci ucierpiały ich oceny szkolne. Na tym tle relatywnie niewielu, bo tylko jednej trzeciej (35,0%), zdarzało się ukrywać przed innymi fakt długiego przebywania online.

¹³ Opartych na Internet Addiction Test (Young).

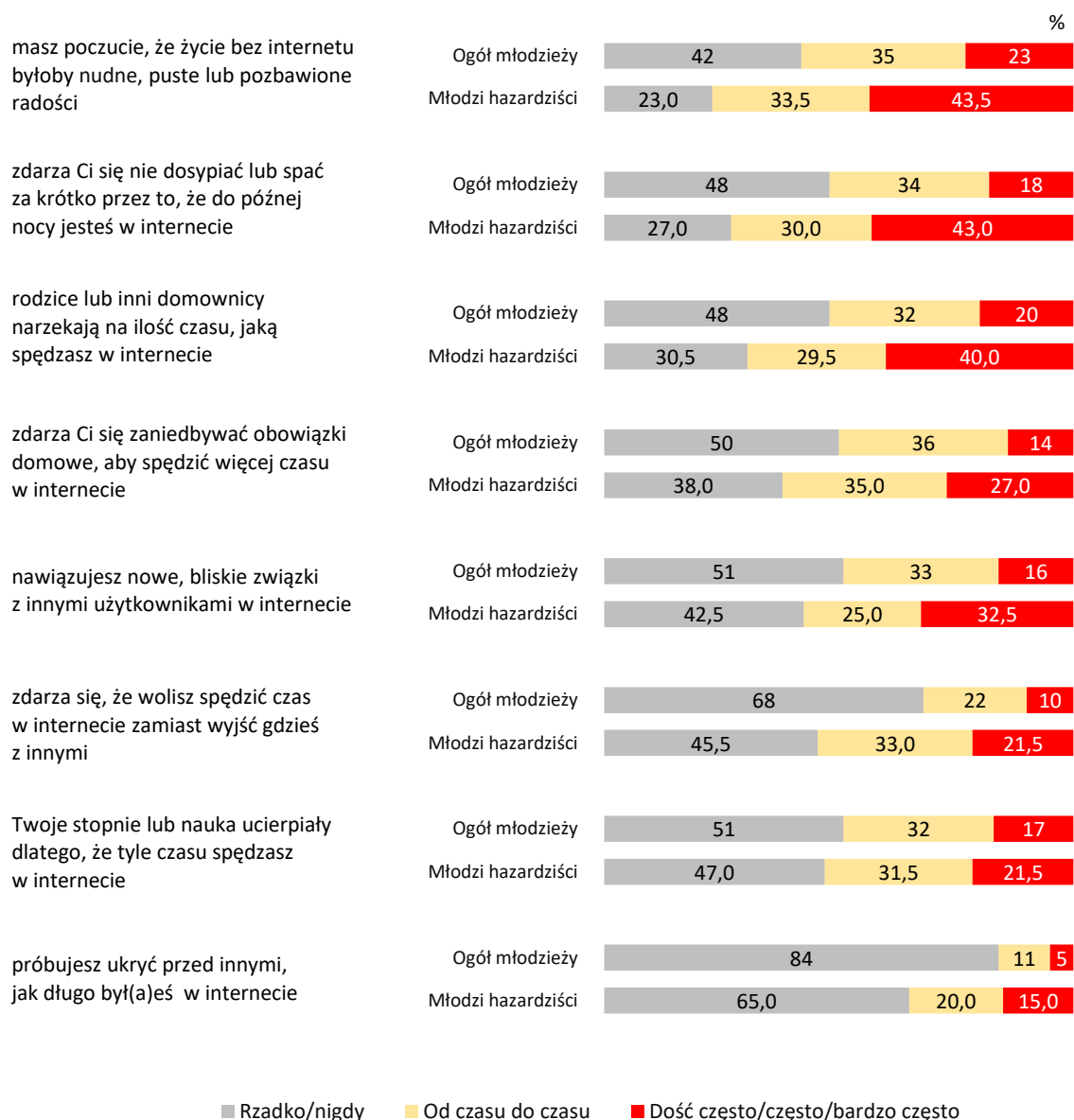
Rys. 46. W jaki sposób korzystasz z internetu? Jak często:



Zachowania, sytuacje i reakcje mogące sygnalizować zagrożenie uzależnieniem od sieci występują w badanej grupie w sposób bardziej zintensyfikowany niż wśród ogółu młodzieży w wieku 18-19 lat¹⁴; niektóre z nich są około dwukrotnie częstsze (np. poczucie, że życie bez internetu byłoby nudne; spowodowane obecnością online: niedosypianie, uwagi innych domowników, zaniedbywanie obowiązków domowych, a także nawiązywanie w sieci bliskich relacji z nieznanymi i wybieranie internetu zamiast aktywności towarzyskich offline) lub nawet trzykrotnie częstsze (np. ukrywanie przed innymi ilości czasu spędzanego w sieci).

¹⁴ Zob. Grabowska M., Gwiazda M. (red.), „Opinie i Diagnozy” Młodzież 2016, Warszawa, CBOS 2017.

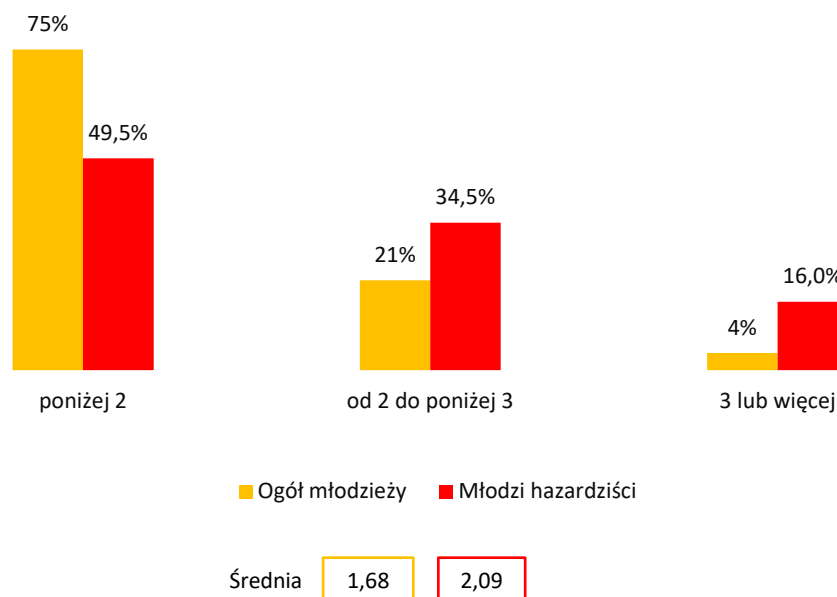
Rys. 47. W jaki sposób korzystasz z internetu? Jak często:



W celu syntetycznego ujęcia problemu nadużywania internetu, utworzyliśmy wskaźnik będący średnią z sumy odpowiedzi na osiem przedstawionych respondentom stwierdzeń. Ten syntetyczny indeks uwzględnia wszystkie opisane wyżej aspekty związane z obecnością online łącznie, przyjmując wartości od 1 do 5, czyli od braku symptomów uzależnienia do ich dużego natężenia. Jego średnia wartość w badanej grupie wynosi 2,09. Jeśli przełożyć ten wskaźnik na łatwiej interpretowalne kategorie, można powiedzieć, że **połowa respondentów (49,5%) to przeciętni użytkownicy internetu, ponad jedna trzecia (34,5%) ujawnia pewne symptomy nadużywania internetu, natomiast prawie jedną szóstą (16,0%) stanowią osoby wykazujące poważniejsze oznaki uzależnienia**. Wśród badanych młodych hazardzistów nasilenie problemu nadużywania internetu jest znacznie większe niż wśród ogółu

młodzieży mającej 18–19 lat¹⁵: aż czterokrotnie więcej osób spełnia kryteria uzależnienia od sieci, a ponad półtora raza więcej przejawia pewne symptomy jej nadużywania.

Rys. 48. Wskaźnik nadużywania internetu (skala 1–5)



Za pomocą syntetycznego ujęcia stosunku badanych do internetu i ich stylu aktywności online sprawdziliśmy, jakie czynniki zwiększają ryzyko uzależnienia. *In plus* wyróżniają się respondenci z miast liczących przynajmniej 20 tys. mieszkańców, źle lub przeciętnie sytuowani, a ponadto grający w wirtualnych kasynach na pieniądze i obstawiający regularnie wyniki rozgrywek sportu elektronicznego. **Istnieje też wyraźna zależność między uzależnieniem od internetu a poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu** (r Pearsona=0,37)¹⁶. Wśród mających poważny problem z hazardem niemal jedna trzecia spełnia jednocześnie kryteria uzależnienia od internetu, a tylko jedna dziesiąta zalicza się do przeciętnych, niewykazujących żadnych problemów, internautów.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Zależność istotna statystycznie na poziomie 0,01.

Rys. 49. Wskaźnik nadużywania internetu w grupach społeczno-demograficznych

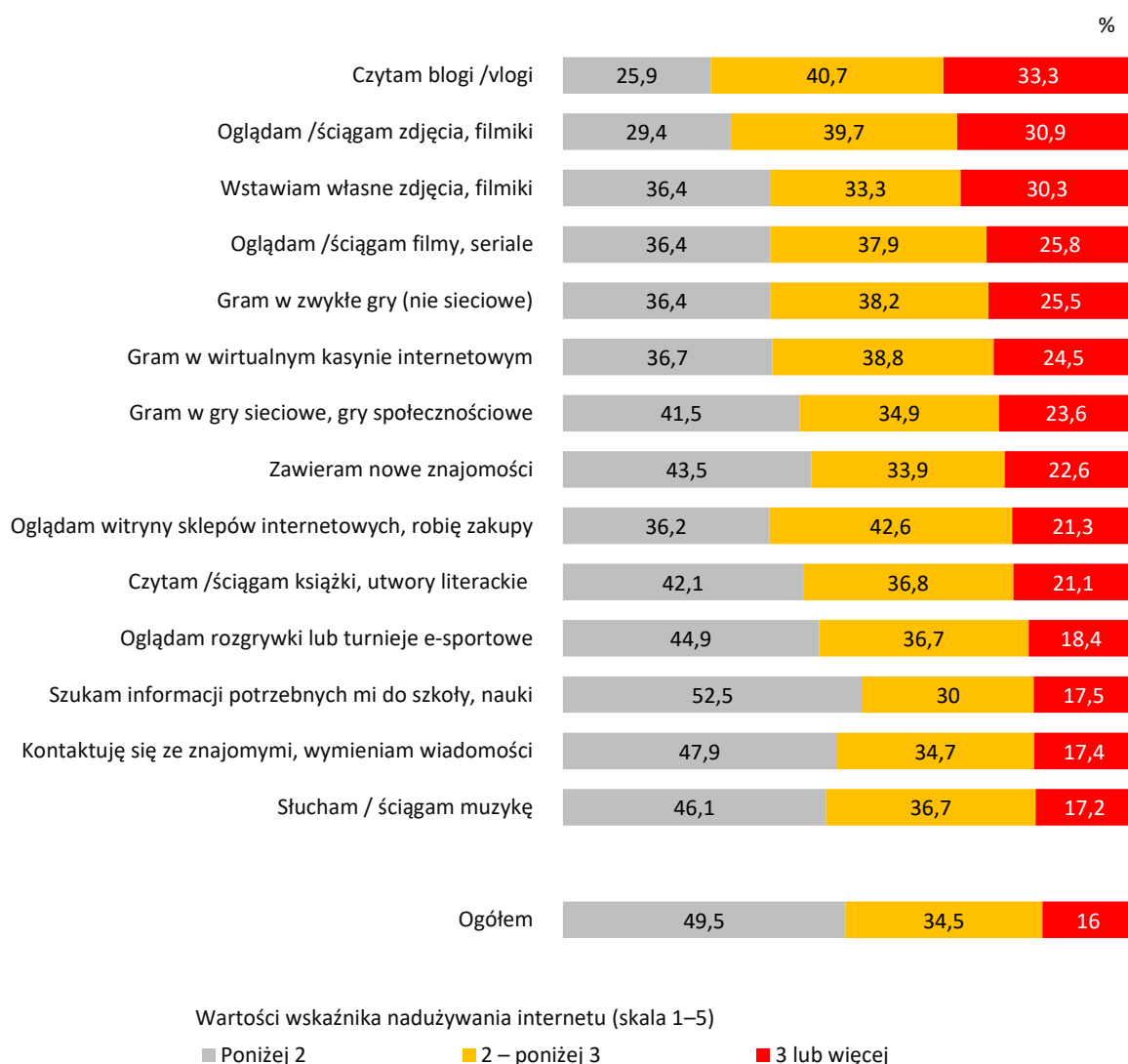


Wartości wskaźnika nadużywania internetu (skala 1–5)

Poniżej 2
 2 – poniżej 3
 3 lub więcej

Skala nadużywania internetu różni się też w zależności od preferowanego sposobu spędzania czasu online. Symptomy uzależnienia – umiarkowane lub poważniejsze – w większym stopniu dotyczą osób, które często lub stale śledzą blogi lub vlogi ($r \text{ Pearsona}=0,25$), przeglądają w sieci zdjęcia i inne materiały wideo ($r \text{ Pearsona}=0,35$), sami zamieszczają online tego typu materiały ($r \text{ Pearsona}=0,31$), oglądają w internecie filmy, seriale ($r \text{ Pearsona}=0,26$), **grają w wirtualnym kasynie** ($r \text{ Pearsona}=0,30$), grają w gry sieciowe ($r \text{ Pearsona}=0,28$), a także te dla jednego gracza ($r \text{ Pearsona}=0,18$) oraz odwiedzają sklepy internetowe ($r \text{ Pearsona}=0,18$)¹⁷.

Rys. 50. Wskaźnik nadużywania internetu wśród badanych wykonujących daną aktywność często lub stale



¹⁷ Dwie ostatnie zależności są istotne statystycznie na poziomie 0,05; pozostałe – na poziomie 0,01.

Reasumując: wprawdzie badani 15–18-latkowie pod wieloma względami spędzają w sieci czas podobnie jak ogólna populacja młodzieży (w wieku 18–19 lat), jednak odróżnia ich relatywnie większe zainteresowanie grami sieciowymi i społecznościowymi. Gry te, podobnie zresztą jak gry przeznaczone dla jednego gracza i widowiska e-sportowe, cieszą się większą popularnością wśród chłopców niż dziewcząt. W przeciwieństwie jednak do dwóch pokrewnych rozrywek, uczestnictwo w grach wieloosobowych jest silnie powiązane z odwiedzaniem kasyn internetowych. Samo zainteresowanie sportem elektronicznym nie ma istotnego związku z grą w wirtualnym kasynie. Za śledzeniem wydarzeń e-sportowych stoją najczęściej motywacje merytoryczne: zainteresowanie grami komputerowymi i osobami grającymi w nie profesjonalnie, a także chęć odczuwania emocji, jakie towarzyszą na ogół klasycznemu widowiskom sportowym, niezmiennie rzadko natomiast głównym celem jest analiza i obstawianie wyników rozgrywek. Mimo że motywacje widzów sportu elektronicznego wydają się raczej „sportowe” niż hazardowe, trzeba podkreślić, że znacznej części badanych śledzących zawody e-sportowe, zdarza się obstawiać ich wyniki, przy czym ponad jedna trzecia robi to często. W przypadku tych ostatnich zauważalnie koresponduje to z grą na prawdziwe pieniądze w kasynach internetowych i ryzykiem uzależnienia od hazardu. Warto dodać, że na ogół inicjacja tych aktywności zbiega się w czasie – przeciętnie badani w podobnym wieku zaczęli obstawiać e-sport i grać w wirtualnym kasynie (za darmo lub na prawdziwe pieniądze).

Skala zachowań sygnalizujących uzależnienie od internetu jest wśród badanych znacznie większa niż w ogólnej populacji młodzieży. Jeśli bazować na syntetycznym ujęciu zjawiska, tylko połowa respondentów (a wśród ogółu młodzieży trzy czwarte) to przeciętni użytkownicy internetu, ponad jedna trzecia (wśród ogółu młodzieży jedna piąta) ujawnia pewne symptomy nadużywania internetu, natomiast około jednej szóstej (wśród ogółu młodzieży zaledwie czterech na stu) wykazuje poważniejsze oznaki uzależnienia. Poziom ryzyka uzależnienia od internetu jest silnie związany z poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu, a w mniejszym stopniu także m.in. z graniem w wirtualnych kasynach i obstawieniem wyników rozgrywek e-sportowych.

7. RODZINNE I ŚRODOWISKOWE UWARUNKOWANIA GRY

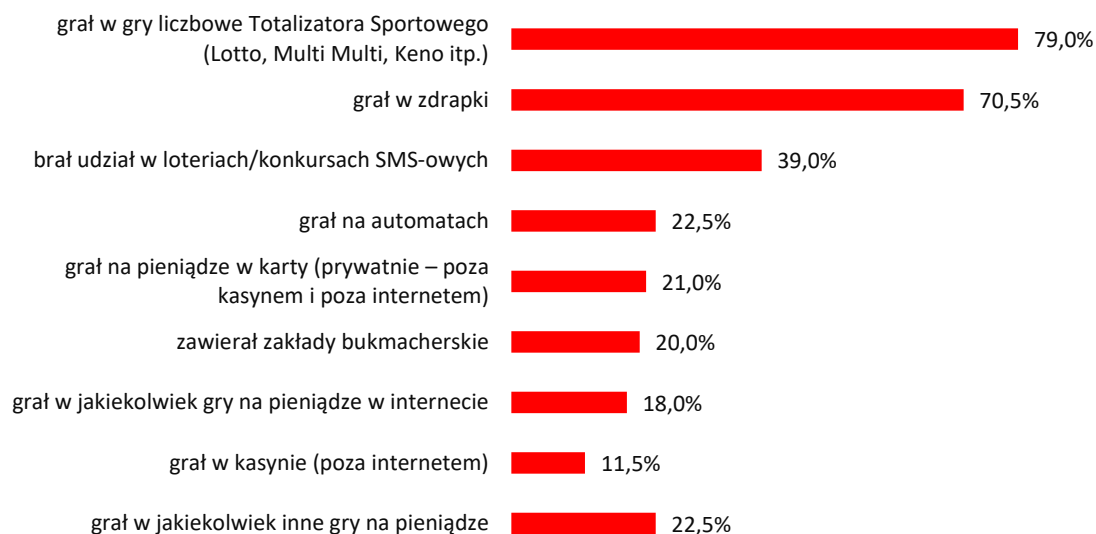
7.1. HAZARD W OTOCZENIU JAKO CZYNNIK RYZYKA

7.1.1. DZIECIŃSTWO

Wyniki zrealizowanego przez Fundację CBOS dla KBPN w latach 2011–2012 projektu badawczego „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych” jednoznacznie wskazywały, że jedną z istotnych przyczyn podejmowania gier o charakterze hazardowym (a w konsekwencji – ryzyka uzależnienia od nich) jest wczesny kontakt z tego typu aktywnością. Inaczej mówiąc, jeśli w dzieciństwie na co dzień widzimy wokół siebie bliskie osoby grające na pieniądze, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że z czasem sami zaczniemy grać. Tezę tę potwierdzają dane zebrane w niniejszym badaniu. Nastolatki grające obecnie w kasynach internetowych dość powszechnie miały w dzieciństwie kontakt z bliskimi osobami grającymi w gry o charakterze hazardowym – łącznie 92,0% spośród nich miało wówczas w swoim otoczeniu osoby grające w jakąś (przynajmniej jedną) grę na pieniądze. Najczęściej wskazywanymi w tym kontekście grami są gry liczbowe Totalizatora Sportowego (79,0%) i zdrapki (70,5%). Warto jednak zwrócić uwagę, że aż co czwarty grający obecnie w wirtualnych kasynach nastolatek miał w dzieciństwie w swoim otoczeniu bliskie osoby grające na automatach (22,5%), grające w karty na pieniądze (21,0%), zawierające zakłady bukmacherskie (20,0%) bądź grające w różnego typu gry na pieniądze w internecie (18,0%).

Tradycję grania na pieniądze nastolatki „diedziczą” najczęściej po ojcu – to on jest zazwyczaj wskazywany jako bliska osoba uprawiająca tego rodzaju aktywność w czasach dzieciństwa dzisiejszych nastolatków (57,4% wskazań); nieco rzadziej wskazywana jest w tym kontekście matka (33,3%) bądź ktoś z dalszej rodziny (36,1%).

Rys. 51. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich:

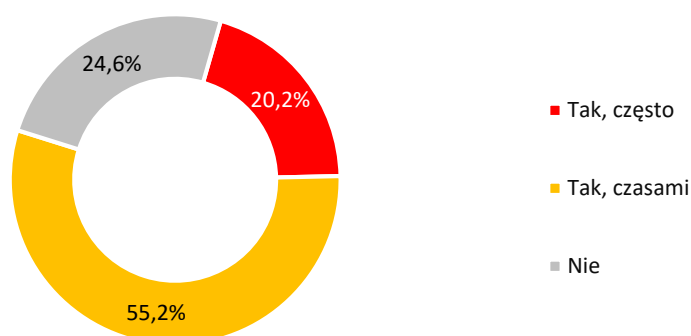


Rys. 52. Kto z Twoich bliskich grał wówczas w gry na pieniądze? Czy był(a) to Twój /Twoja:



Większość nastoletnich graczy nie tylko obserwowała w dzieciństwie grających na pieniądze bliskich, ale też aktywnie uczestniczyła w grze – pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdraпując zdraпки itp. Deklarację podejmowania tego rodzaju czynności składa łącznie trzy czwarte badanych, przy czym co piąty (20,2%) twierdzi, że robił to często.

Rys. 53. Czy jako dziecko w jakiś sposób uczestniczyłeś w tej grze /grach (np. pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdrapując zdrapki, wrzucając pieniądze do automatu itp.)?

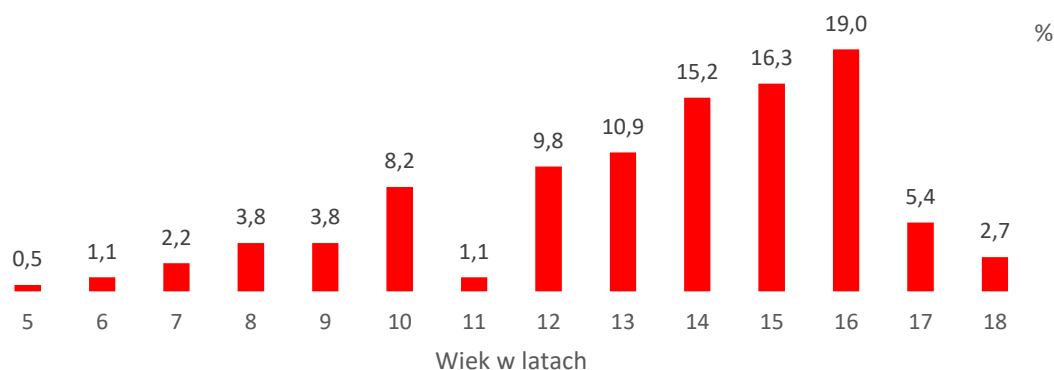


7.1.2. „INICJACJA HAZARDOWA”

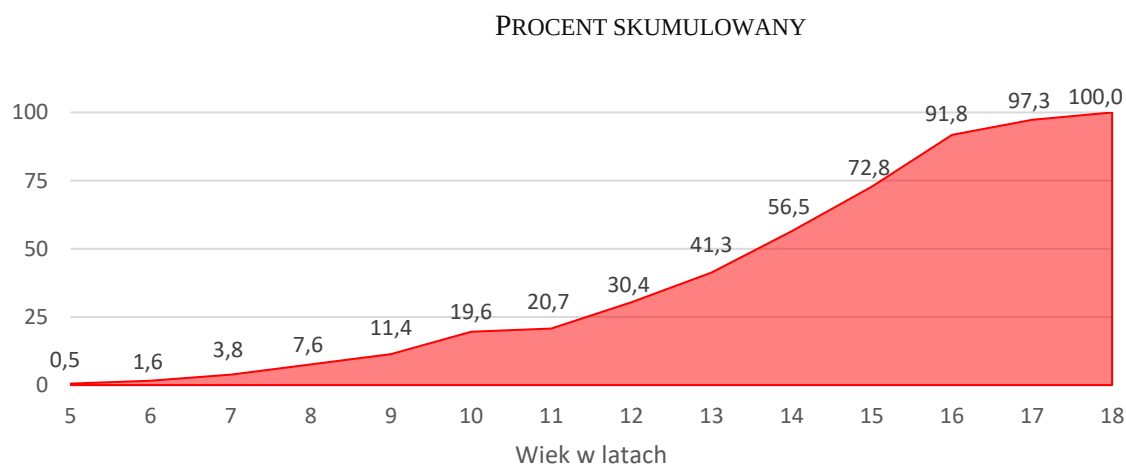
„Inicjacja hazardowa” – rozumiana jako pierwsza w życiu gra w jakąkolwiek grę, w której można wygrać pieniądze – w środowisku nastoletnich graczy internetowych miała miejsce przeciętnie w wieku około 13 lat i 6 miesięcy. Znaczący wzrost zainteresowania grami o charakterze hazardowym pojawia się natomiast około 10 roku życia, a następnie ponownie pomiędzy 14 a 16 rokiem życia – w tych przedziałach wiekowych notujemy znaczące wzrosty odsetków deklaracji rozpoczęcia gry.

Generalnie, inicjacja hazardowa obecnych nastolatków grających w kasynach internetowych była wczesna – prawie co piąty spośród nich przeżył to doświadczenie nie później niż jako 10-latek. Jak wskazują wspomniane wcześniej badania poświęcone m.in. czynnikom ryzyka hazardu, wczesne doświadczenia związane z hazardem sprzyjają późniejszej aktywności w tym zakresie. Obecnie uzyskane dane potwierdzają tę tezę. Wskazują one, że w przypadku gier w internecie wcześniejsza inicjacja hazardowa (czyli zagranie w jakąkolwiek grę na pieniądze) może skutkować większą intensywnością gry w internecie kilka lat później: nastolatki deklarujące obecnie regularną grę w wirtualnym kasynie (zarówno za prawdziwe pieniądze, jak i darmową) pierwsze doświadczenia z grami na pieniądze miały bowiem przeciętnie co najmniej rok wcześniej niż ci, którzy obecnie grywają w kasynach nieregularnie.

Rys. 54. Ile miałe(aś) lat, kiedy sam po raz pierwszy w życiu zagrałe(a) w jakąkolwiek grę, w której mogłe(a)ś wygrać prawdziwe pieniądze?



Rys. 55. Ile miałe(aś) lat, kiedy sam po raz pierwszy w życiu zagrałe(a) w jakąkolwiek grę, w której mogłe(a)ś wygrać prawdziwe pieniądze?



Podobnie jak w przypadku pierwszej gry wirtualnym kasynie, także wiek ogólnej „inicjacji hazardowej” ulega stopniowemu obniżaniu. O ile obecni 18-latkowie zagraли po raz pierwszy na pieniądze mając (przeciętnie) 14 lat i 2 miesiące, o tyle z każdym kolejnym rocznikiem średni wiek inicjacji jest niższy – w przypadku obecnych 15-latków to około 11 lat i 7 miesięcy.

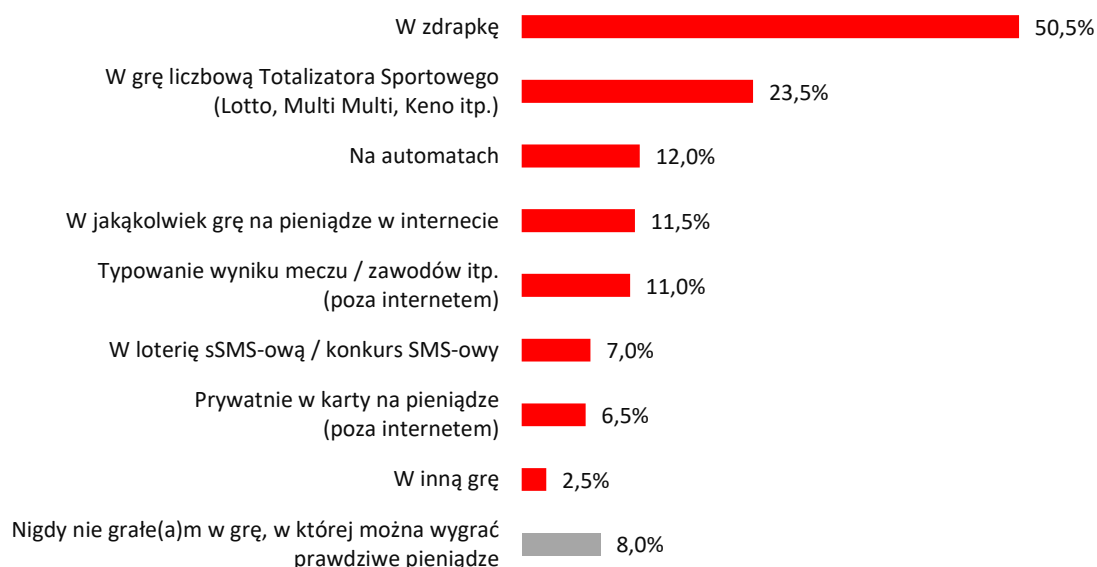
Tabela 14

Wiek respondenta	Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrałeś w jakąkolwiek grę, w której można wygrać prawdziwe pieniądze? (średnie na podstawie deklaracji)
15 lat	11 lat i 7 miesięcy
16 lat	12 lat i 1 miesiąc
17 lat	13 lat i 11 miesięcy
18 lat	14 lat i 2 miesiące

Deklaracje badanych wskazują, że przeciętnie nieco wcześniej zaczynają grać na pieniądze dzieci z rodzin o niższym statusie materialnym (13 lat i 3 miesiące), niż wychowujące się w rodzinach zamożniejszych (13 lat i 7 miesięcy).

Pierwszą grą na pieniądze, z jaką dziecko styka się w roli aktywnego gracza (zaczyna grać), jest najczęściej zdrałka – od zdrapek zaczynał swoją „przygodę” z grami na pieniądze więcej niż co drugi nastolatek grający obecnie w kasynie internetowym. Gra na pieniądze w internecie miała natomiast status „inicjacji hazardowej” tylko dla co dziesiątego nastoletniego gracza. Odnosząc się do prawdopodobnej sekwencji zdarzeń można zatem powiedzieć, że w większości przypadków gra tradycyjna (naziemna) poprzedza grę w internecie.

Rys. 56. Przypomnij sobie, kiedy sam po raz pierwszy w życiu zagrałeś(a) w jakąkolwiek grę, w której mogłeś(a)ś wygrać prawdziwe pieniądze. W co wówczas zagrałeś(a)ś?



7.1.3. TERAŹNIEJSZOŚĆ

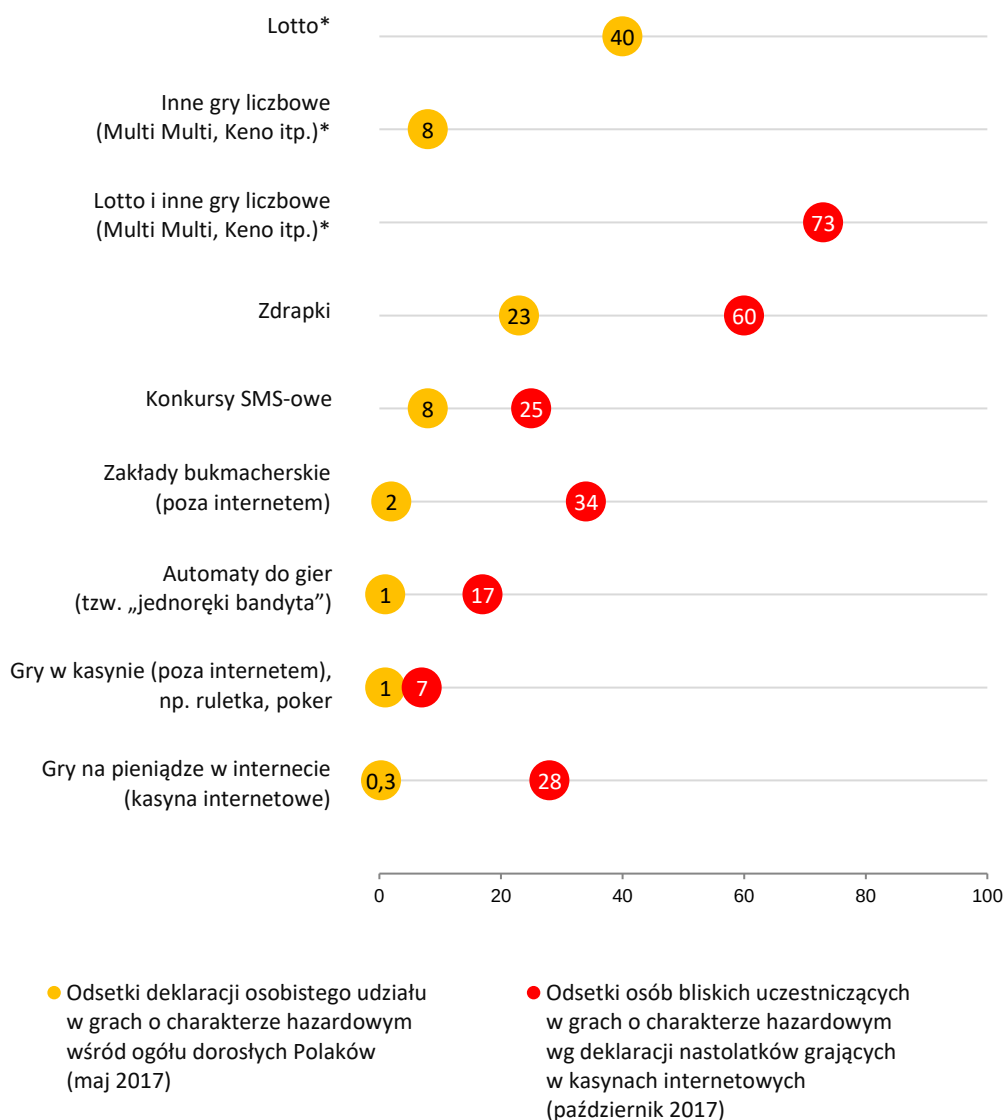
Również aktualnie młodzi gracze internetowi mają w swoim bliskim otoczeniu osoby aktywnie uczestniczące w grach o charakterze hazardowym. Najczęściej są to osoby grające w gry liczbowe Totalizatora Sportowego (73,0% wskazań) bądź w zdraпки (60,5%). Co trzeci respondent twierdzi, że ktoś z jego bliskich zawiera zakłady bukmacherskie (34,0%), niewiele mniejszy odsetek deklaracji dotyczy udziału bliskiej osoby w grach na pieniądze w internecie (28,0%) lub w konkursach SMS-owych (25,0%).

Rys. 57. Czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół:



Pełen obraz tego, jak bardzo młodzi ludzie grający w kasynach internetowych „zanurzeni są” w świecie hazardu, daje jednak dopiero porównanie ich obserwacji dotyczących najbliższego otoczenia z deklaracjami udziału w grach o charakterze hazardowym uzyskanymi w reprezentatywnej próbie ogólnopolskiej. **W przypadku wszystkich typów gier na pieniądze częstość uczestnictwa obserwowana przez nastoletnich graczy internetowych w ich najbliższym otoczeniu jest dużo wyższa od notowanej wśród ogółu Polaków.** Niepokoić powinien zwłaszcza fakt **wielokrotnie większej popularności w ich środowisku gier o dużym potencjale uzależniającym:** zakładów bukmacherskich, automatów i gier w kasynie naziemnym. **Środowiskowy charakter gry w kasynie internetowym** potwierdza natomiast fakt, że aż 28,0% respondentów ma w swoim najbliższym otoczeniu osoby uprawiające ten rodzaj hazardu, podczas gdy w populacji dorosłych Polaków notujemy w tym przypadku jedynie niespełna 1% takich deklaracji.

Rys. 58. Porównanie deklaracji osobistego udziału w grach o charakterze hazardowym uzyskanych w reprezentatywnej próbie ogólnopolskiej i deklaracji grających w kasynach internetowych nastolatków, dotyczących udziału w grach osób z ich najbliższego otoczenia.



* W badaniu ogólnopolskim o Lotto i inne gry liczbowe Totalizatora Sportowego pytano oddzielnie, natomiast w badaniu grających nastolatków – łącznie

Inaczej niż w dzieciństwie, wśród bliskich nastolatkom osób grających w gry na pieniądze obecnie przeważają przyjaciele (52,0%). Nadal jednak wielu spośród nich ma grających rodziców – częściej jest to ojciec (44,6%) niż matka (33,7%) – bądź innych członków rodziny.

Rys. 59. Kto spośród bliskich Ci osób gra obecnie w gry na pieniądze?
Czy jest to Twój / Twoja:

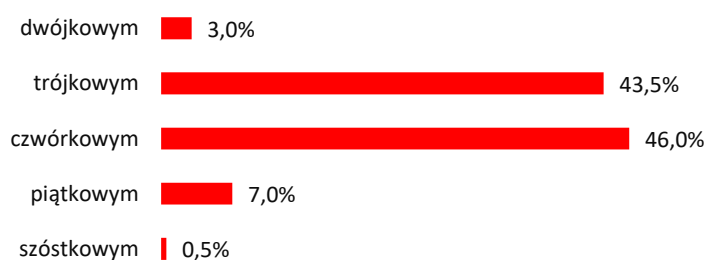


7.2. CZYNNIKI PSYCHO-SPOŁECZNE

7.2.1. OSIĄGNIĘCIA SZKOLNE

Badani w zdecydowanej większości uważają się za uczniów czwórkowych (46%) lub trójkowych (44%). Pod tym względem samoocena młodych hazardzistów nie odbiega w większym stopniu od ocen uczniów ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych, których badaliśmy na jesieni 2016 roku. Nie można więc powiedzieć, by granie w gry losowe było alternatywą dla osiągnięć społecznie bardziej akceptowanych. Hazard nie jest okazją, by odbić sobie niepowodzenia na innych polach, by uzyskać sukces, którego mogłoby brakować na przykład w sferze edukacji. Wydaje się, że samoocena młodych ludzi zainteresowanych grami losowymi nie jest (przynajmniej w kwestii edukacji) niższa, niż innych.

Rys. 60. Jakim uczniem jesteś?



Pytani o swoje mocne (szkolne) strony, nasi rozmówcy wskazywali najczęściej wychowanie fizyczne (46%), przedmioty ścisłe (34%) oraz humanistyczne (33%). Abstrahując od konkretnych wyborów warto podkreślić, że tylko 4% nie potrafi wskazać żadnych swoich mocnych stron. Prawie wszyscy mają poczucie, że z czegoś są dobrzy. Wskazuje to, że hazardu raczej nie powinno się traktować jako działalności zastępczej, kompensacyjnej, mającej wynagrodzić niepowodzenia szkolne. Nasi rozmówcy nie znajdują się w sytuacji, w której byliby zmuszeni poszukiwać sukcesu poza powszechnie uznanymi obszarami.

Rys. 61. Z jakich szkolnych przedmiotów jesteś dobry(a)?



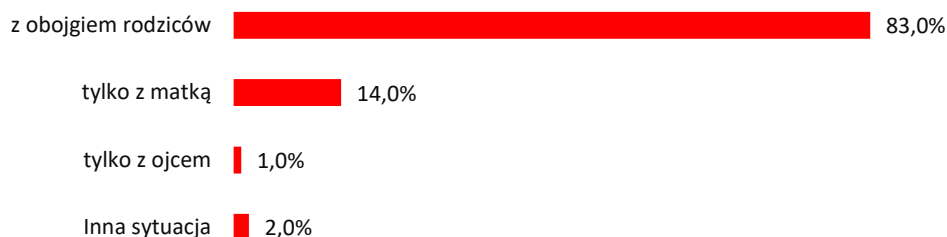
7.2.2. DOM RODZINNY

Prawie wszyscy respondenci mieszkają w domu rodzinnym. Jak wynika z naszych badań, jest to też miejsce, z którego najczęściej grają w gry hazardowe online – zarówno za wirtualne, jak i prawdziwe pieniądze¹⁸. Jak wygląda to podstawowe otoczenie naszych respondentów?

W zdecydowanej większości (83%) nasi rozmówcy mieszkają z obojgiem rodziców. Co siódmy (14%) mieszka tylko z matką, a inne sytuacje właściwie się nie zdarzają. Jednak rodzice najczęściej nie wiedzą, że ich dzieci zajmują się graniem w gry losowe online (a jeśli wiedzą – zwykle przyjmują to z obojętnością). Tego rodzaju gry odbywają za pomocą urządzeń elektronicznych (komputera, smartfona), które pozostają poza kontrolą innych osób, nawet tych na co dzień przebywających blisko. Internetowe kasyna z samej swojej natury są miejscami prywatnymi – w odróżnieniu od kasyn rzeczywistych, które atmosferę prywatności (a nawet intymności) starają się zbudować środkami takimi jak wystrój czy zachowanie obsługi.

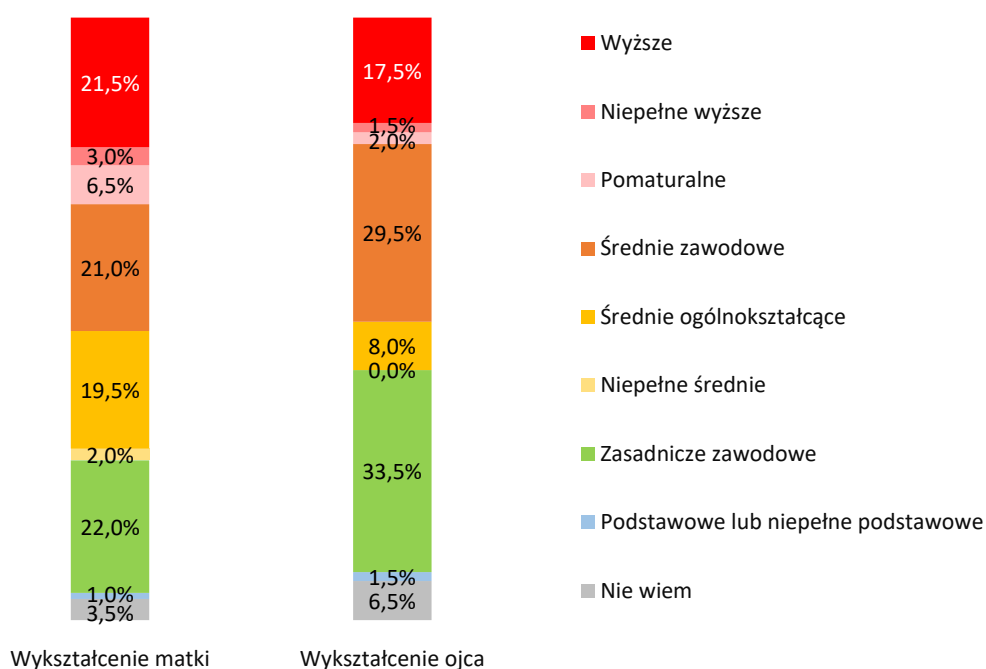
¹⁸ Por. M. Gwiazda, rodz. 1. Gra w kasynie internetowym – preferencje i zwyczaje, w tym tomie.

Rys. 62. Czy na stałe mieszkasz:



Wśród rodziców odnajdujemy pełen przekrój społeczeństwa, zarówno pod względem wykształcenia, jak i wykonywanego zawodu. Matki badanych to mniej więcej równie często osoby z wykształceniem zasadniczym zawodowym, średnim ogólnokształcącym lub zawodowym czy wyższym. Wśród ojców – podobnie jak w próbach reprezentatywnych – odnajdujemy mniej osób z wykształceniem wyższym lub średnim ogólnym, a więcej z zawodowym.

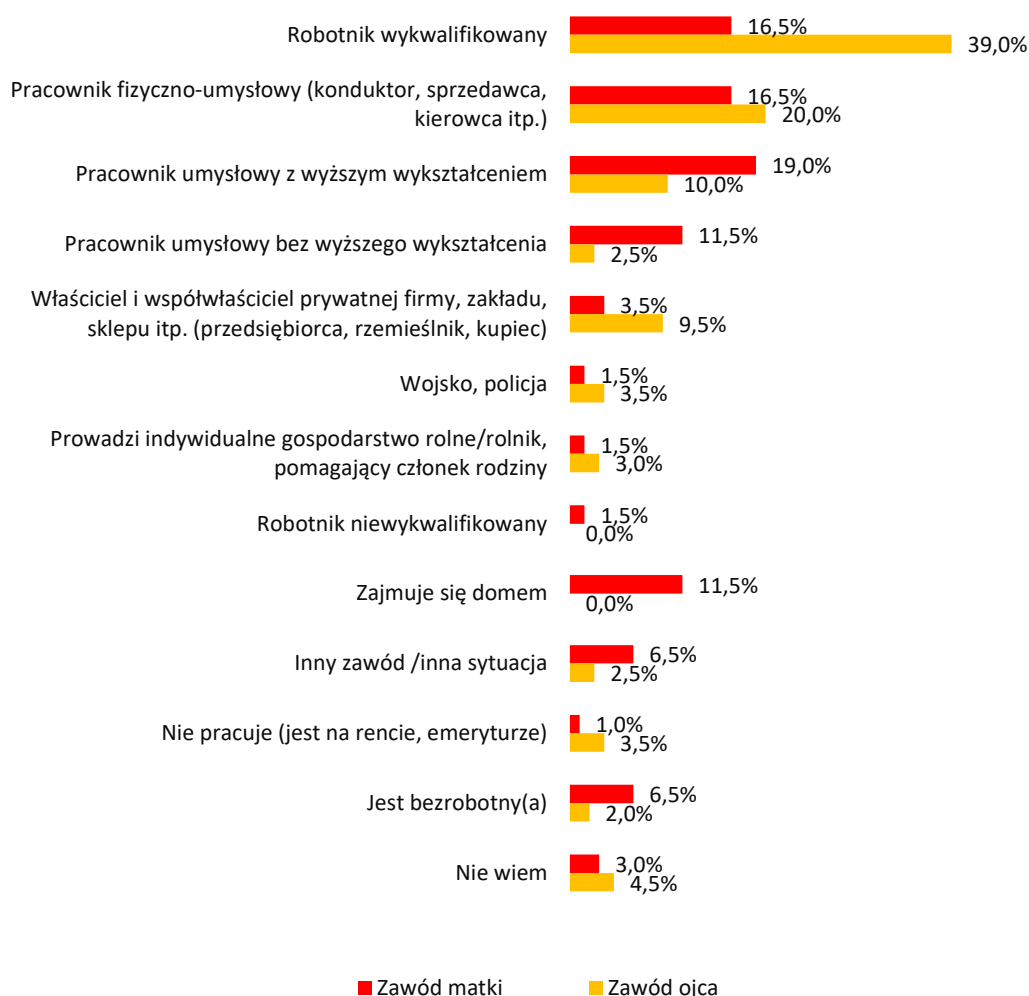
Rys. 63. Wykształcenie rodziców



Wśród rodziców badanych (szczególnie ojców) najczęściej jest robotników wykwalifikowanych, notujemy także znaczący odsetek pracowników fizyczno-umysłowych oraz umysłowych. Wydaje się, że przynależność rodziców do konkretnych grup zawodowych nie jest czynnikiem determinującym podejmowanie gry. Aby stwierdzić to z pewnością konieczne byłoby

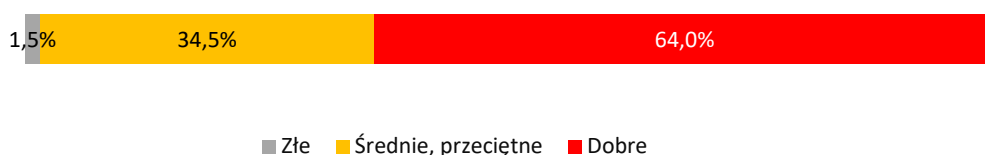
przeprowadzenie badania reprezentatywnego, ale już na podstawie omawianych w tym raporcie danych (dotyczących zarówno wykonywanego zawodu, jak i wykształcenia) można wskazać istotne zjawisko: wśród młodych graczy odnajdujemy osoby pochodzące z różnych środowisk. Oznacza to, że granie w gry losowe nie należy do kultury konkretnej klasy społecznej, że zasięg tego zjawiska nie jest ograniczony tylko do części społeczeństwa. Graczem może zostać każdy – zarówno syn robotnika, jak i profesora uniwersytetu.

Rys. 64. Zawody wykonywane przez rodziców



Dwie trzecie badanych (64%) uznaje warunki materialne swojej rodziny za dobre, a nieco ponad jedna trzecia (35%) – za przeciętne.

Rys. 65. Jak oceniasz obecne warunki materialne Twojej rodziny?

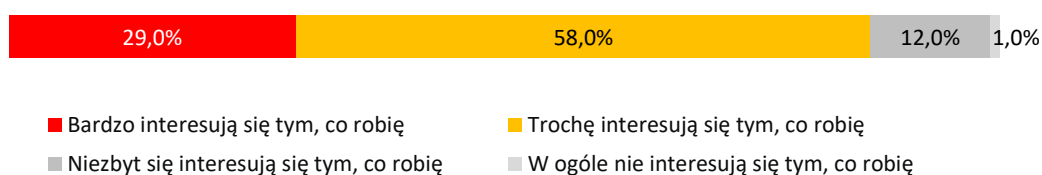


Warto wspomnieć, że badani grający za prawdziwe pieniądze nie różnią się pod tym względem od grających tylko za wirtualne żetony – wydaje się więc, że postrzeganie własnej sytuacji materialnej nie jest czynnikiem przyspieszającym zaangażowanie w bardziej ryzykowne zachowanie. Chociaż więc wśród deklarowanych motywów rozpoczęcia gry za prawdziwe pieniądze wskazywana jest często chęć zarobienia pieniędzy, wydaje się, że nie należy jej traktować jako starania o poprawę swojej sytuacji materialnej. Istotniejszy jest raczej wymiar emocjonalny: gra to sposób na zabicie nudy. Wprowadzenie do niej prawdziwych pieniędzy to zwiększenie stawki, a w konsekwencji podwyższenie poziomu emocji. Rozpoczęcie gry za prawdziwe pieniądze byłoby więc naturalną drogą dla tych graczy, którzy w hazardzie poszukują przede wszystkim silnych bodźców.

Badani w większości mają poczucie, że rodzice interesują się ich życiem, chociaż niekoniecznie w bardzo dużym stopniu. Nie można więc mówić o rozpowszechnieniu obojętności rodzicielskiej, która – teoretycznie – mogłaby sprzyjać podejmowaniu ryzykownych działań.

Trzeba jednak pamiętać, że „interesowanie się” życiem dzieci niekoniecznie jest równoznaczne z wiedzą, że grają one w gry losowe, a tym bardziej – z akceptacją takich zachowań. Jak wynika z odpowiedzi badanych, rodzice najczęściej nie zdają sobie sprawy z tego elementu ich życia. Pytanie dotyczy wyrażania przez ojca i matkę zainteresowania życiem dzieci – niekoniecznie skutkuje to ujawnieniem wszystkiego. Zainteresowanie należy rozumieć raczej jako miarę jakości lub intensywności relacji, niż wskaźnik dotyczący poziomu świadomości rodziców.

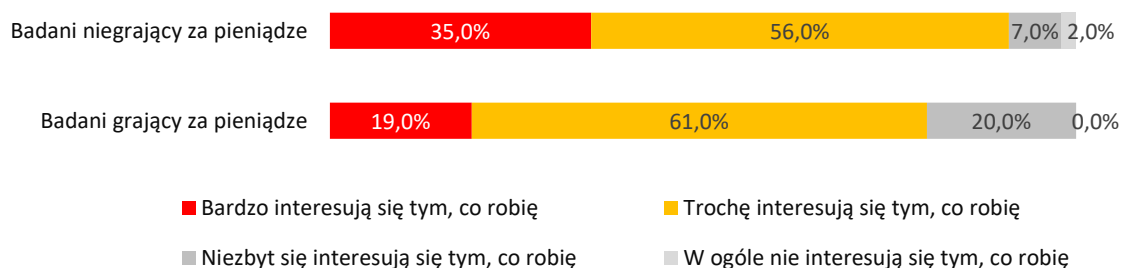
Rys. 66. Jak określił(a)byś stopień zainteresowania Twoich rodziców/opiekunów tym, co robisz, np. tym, co dzieje się w Twoim życiu prywatnym, w szkole, jakich masz kolegów i koleżanki, jak spędzasz czas itp.?



Pod tym względem rozmówcy, którzy grali za prawdziwe pieniądze, wyraźnie się wyróżniają. Zdecydowanie rzadziej deklarują, że ich rodzice interesują się nimi w dużym stopniu, a znacznie częściej – że niezbyt się interesują. Można więc podejrzewać, że mniej intensywne (lub mniej pogłębione) relacje z rodzicami sprzyjają zaangażowaniu w bardziej ryzykowne gry losowe.

Trzeba też wspomnieć, że zainteresowanie rodziców sprawami dzieci może w pewnym stopniu zmniejszać się wraz z ich wiekiem (choć dane, którymi dysponujemy, nie pozwalają na wyciągnięcie jednoznacznych wniosków). Ponieważ wiemy, że – przede wszystkim ze względów praktycznych – w grę za prawdziwe pieniądze angażują się głównie najstarsi z naszych rozmówców, zainteresowanie rodziców i wiek dzieci można uznać za czynniki powiązane i wzmacniające się wzajemnie, wspólnie wpływające na zainteresowanie ryzykowaniem pieniędzy.

Rys. 67. Jak określił(a)byś stopień zainteresowania Twoich rodziców/opiekunów tym, co robisz, np. tym, co dzieje się w Twoim życiu prywatnym, w szkole, jakich masz kolegów i koleżanki, jak spędzasz czas itp.?

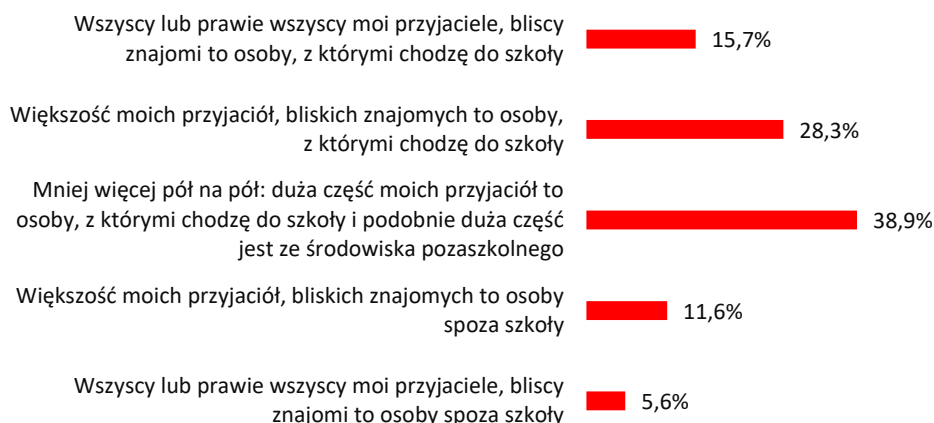


7.2.3. ZNAJOMI

Poza rodzicami, podstawowe otoczenie społeczne badanych stanowią znajomi. W ramach eksploracji – poznawania świata młodych hazardzistów – pytaliśmy także o ich kontakty towarzyskie, o to, ilu mają znajomych i gdzie ich poznają.

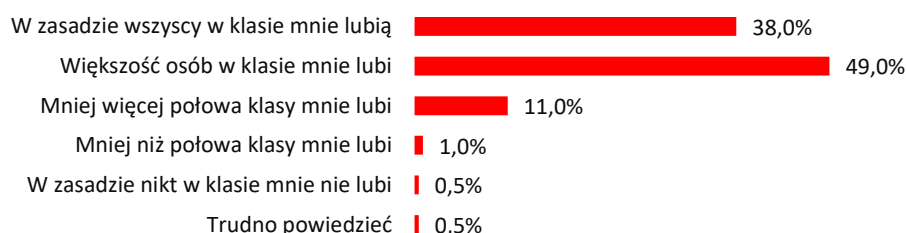
Miejszem o podstawowym znaczeniu dla życia towarzyskiego badanych jest szkoła. Większość deklaruje, że co najmniej połowa ich bliskich znajomych to osoby, z którymi chodzą do szkoły. Tylko mniej niż co piąty (17%) z naszych rozmówców twierdził, że większość z bliskiego kręgu przyjaciół to osoby znane skądinąd.

Rys.68. Czy Twoi przyjaciele, bliskie koleżanki i koledzy to osoby, z którymi obecnie chodzisz do szkoły, czy też są to osoby spoza szkoły?



Połowa badanych (49%) twierdzi, że większość osób z klasy darzy ich sympatią. Nieco mniej (38%) uważa, że w zasadzie wszyscy ich lubią. Bardzo niewielu przyznaje, że lubi ich połowa lub mniej kolegów i koleżanek.

Rys. 69. Które z poniższych stwierdzeń najlepiej opisuje Twoją sytuację w klasie, do której aktualnie chodzisz?

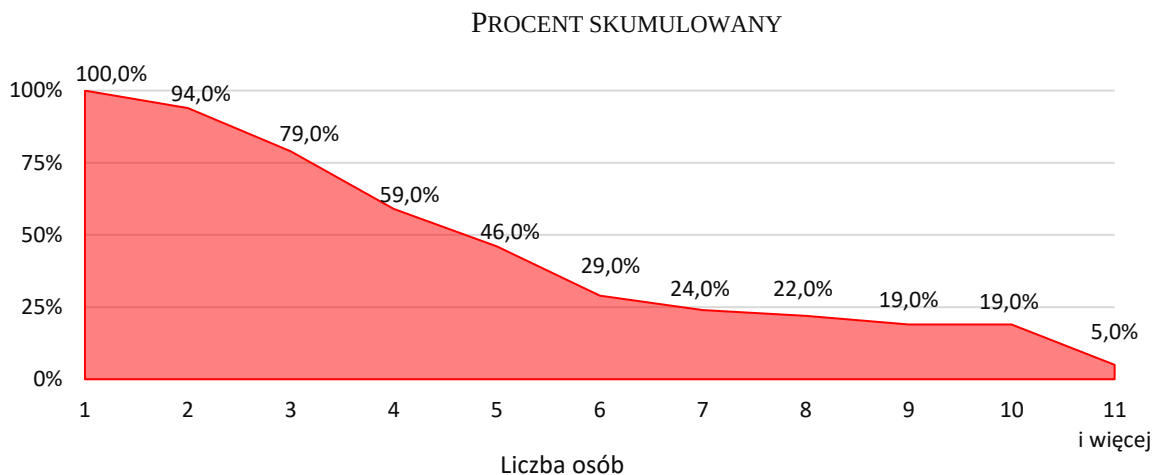


Rozmówcy najczęściej twierdzili, że do grona najbliższych przyjaciół zaliczyliby trzy osoby (tę liczbę wskazywało 20% z nich). Niemal wszyscy mówią w tym kontekście o co najwyżej dziesięciu osobach – większa liczba bliskich koleżanek i kolegów właściwie się nie zdarza. Średnia wynosi 5,62¹⁹.

Pod tym względem grający za prawdziwe pieniądze nie różnią się w znaczący sposób od innych badanych.

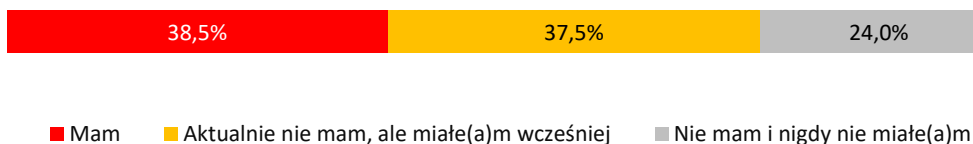
¹⁹ Trzeba pamiętać, że (ze względu na stosunkowo niewielką liczebność próby) średnia jest wrażliwa na pojedyncze wyniki znacznie odbiegające od normy – w tym przypadku znacznie wyższe (maksymalna podana wartość wynosiła 50).

Rys. 70. Ilu znajomych – koleżanek i kolegów, ze szkoły oraz spoza środowiska szkolnego – zaliczył(a)byś do swoich prawdziwych przyjaciół, naprawdę bliskich koleżanek i/lub kolegów?



Dwóch na pięciu badanych deklaruowało, że ma dziewczynę lub chłopaka, a drugie tyle – że miało taką bliską osobę w przeszłości.

Rys. 71. Czy masz dziewczynę/chłopaka?



Nie można powiedzieć, by młodzi hazardziści byli osobami wyizolowanymi społecznie. Tylko 1% z nich deklaruje, że nie ma wcale bliskich znajomych. W większości mają poczucie, że są lubiani. Można więc podejrzewać, że zainteresowanie hazardem nie jest skutkiem ubożego życia towarzyskiego. Przeciwnie – często to właśnie ze środowiska społecznego wychodzi zachęta do zagrania²⁰. Dla wielu młodych ludzi granie w gry losowe jest elementem życia towarzyskiego, zachowaniem popularnym wśród znajomych i uznawanym za normalne.

Jednocześnie, ponieważ jest to dopiero początek grania w gry hazardowe, nie obserwujemy jeszcze rozpadu więzi społecznych, charakterystycznego dla bardziej doświadczonych graczy. Jeśli wśród młodych ludzi występują już początki tego procesu, ich zauważenie wymagałoby użycia narzędzia badawczego o charakterze bardziej jakościowym.

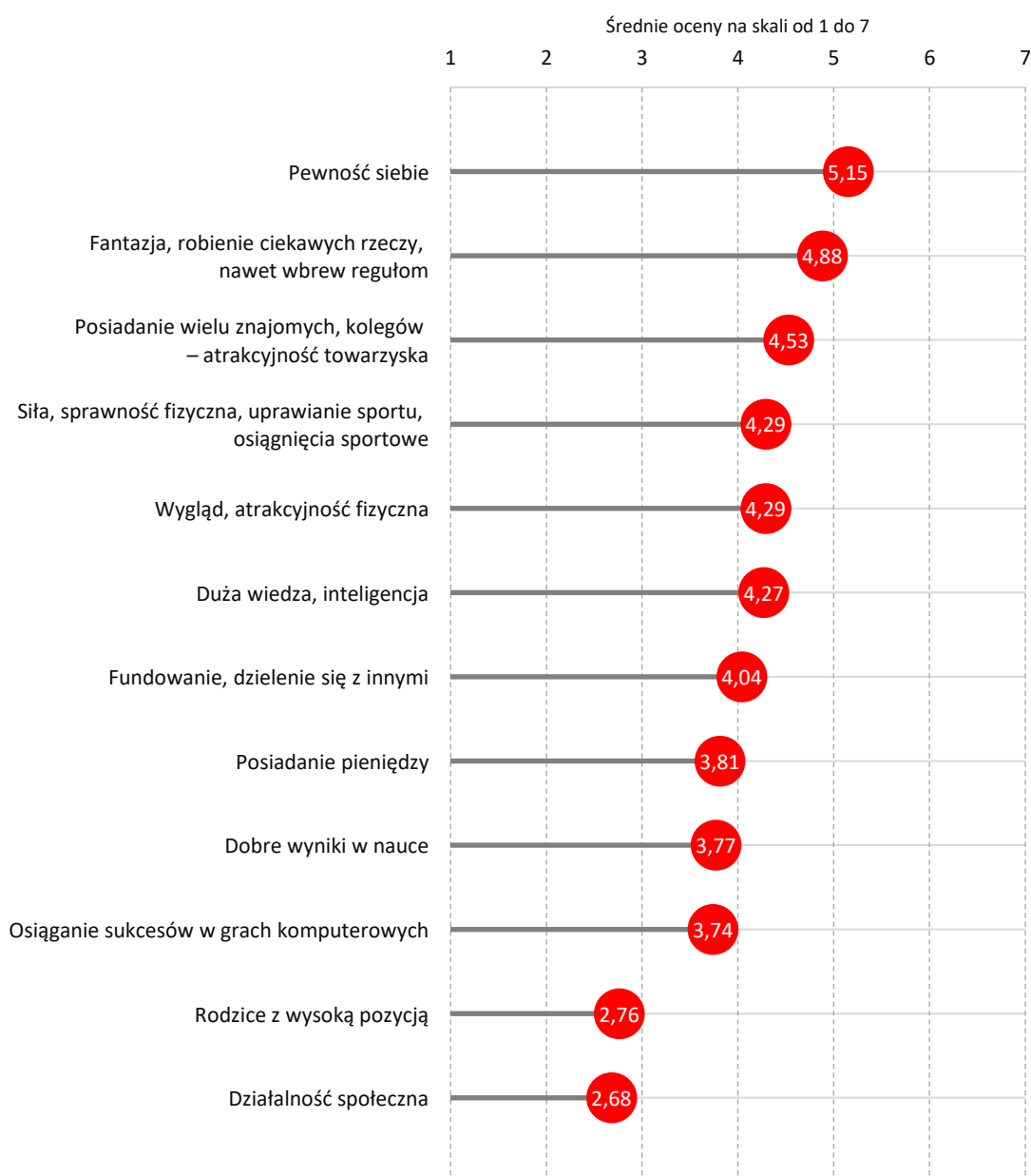
²⁰ Por. M. Gwiazda, rodz. 1. Gra w kasynie internetowym – preferencje i zwyczaje, w tym tomie.

7.2.4. CO JEST ISTOTNE W ŻYCIU?

Jedną z podstawowych funkcji otoczenia społecznego jest definiowanie wartościowych, pożądanych cech jednostki. W ten pośredni sposób wpływa ono na jej zachowanie, określając cele, do których dąży. Dlatego, szukając motywacji czy uwarunkowań zachowania, warto spróbować odtworzyć strukturę wartości środowiska społecznego badanych (lub, mówiąc precyzyjniej – to, w jaki sposób badani postrzegają strukturę wartości swojego środowiska).

Żeby osiągnąć ten cel, pytaliśmy młodych ludzi, jakie wymiary życia uznawane są za istotne wśród ich znajomych, a następnie – jak oni sami oceniają się w tych samych kategoriach.

Rys. 72. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników?



Spośród zaproponowanych cech rozmówcy jako najważniejszą wskazywali pewność siebie (średnia ocena 5,15 na skali od 1 do 7), bardzo istotne okazują się też fantazja, robienie ciekawych rzeczy – nawet wbrew regułom (4,88) oraz bogate życie towarzyskie (4,53). W nieco mniejszym stopniu cenione są: sprawność fizyczna, wygląd oraz inteligencja. Z kolei zdecydowanie za najmniej ważne uważane są działalność społeczna (2,68) oraz wysoka pozycja społeczna rodziców (2,76).

Rys. 73. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Które pasują do Ciebie?

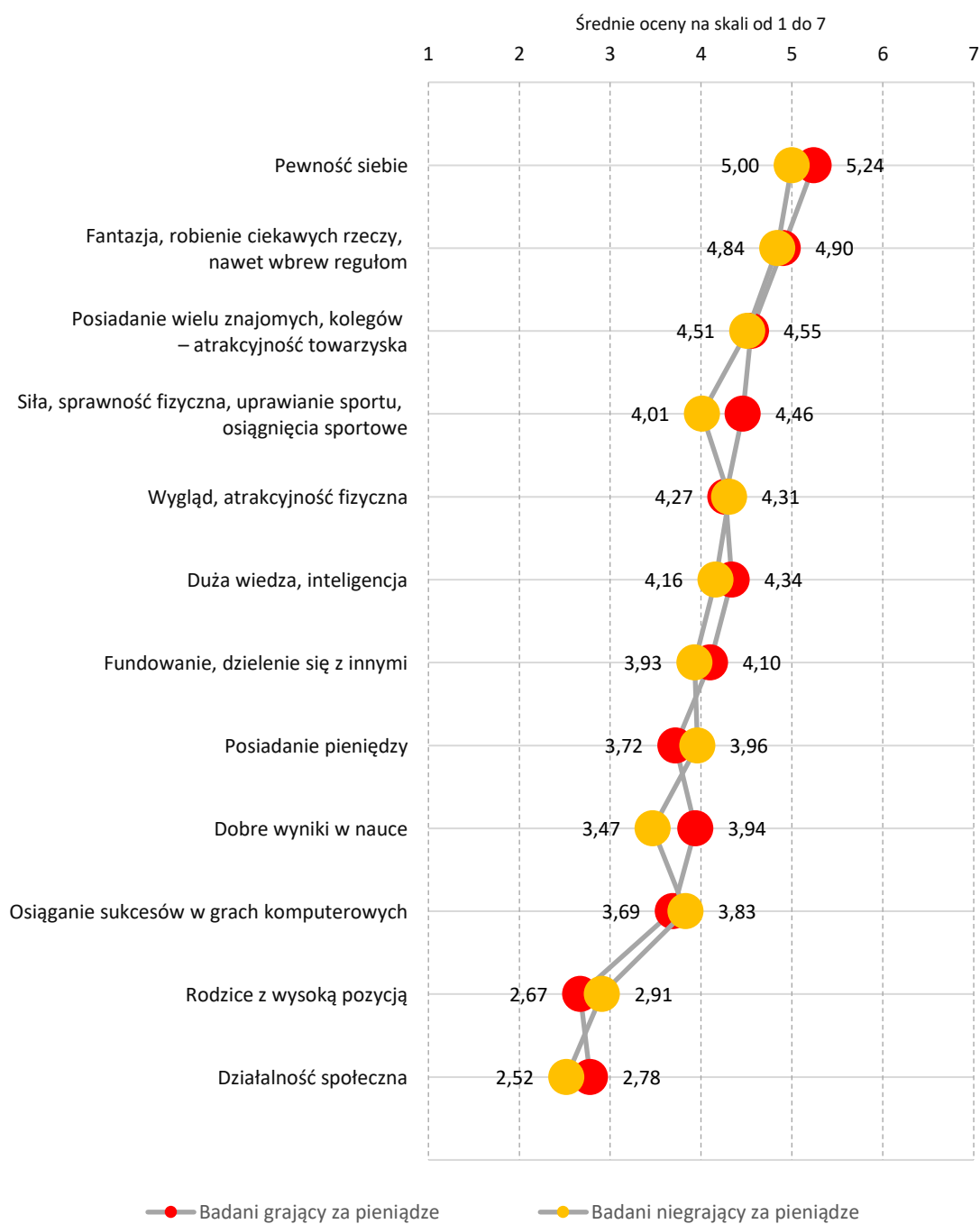


Samooocena badanych okazuje się w dużej mierze zgodna z postrzeganą przez nich hierarchią wartości ich środowiska – dobrze oceniają się w tych samych kategoriach, które uznają za istotne. Ankietowani w większości uważają się za osoby pewne siebie, atrakcyjne towarzysko, sprawne fizycznie, a także robiące ciekawe rzeczy (choć jest to jedyny wymiar, w którym samooocena nie dorównuje postrzeganej istotności cechy).

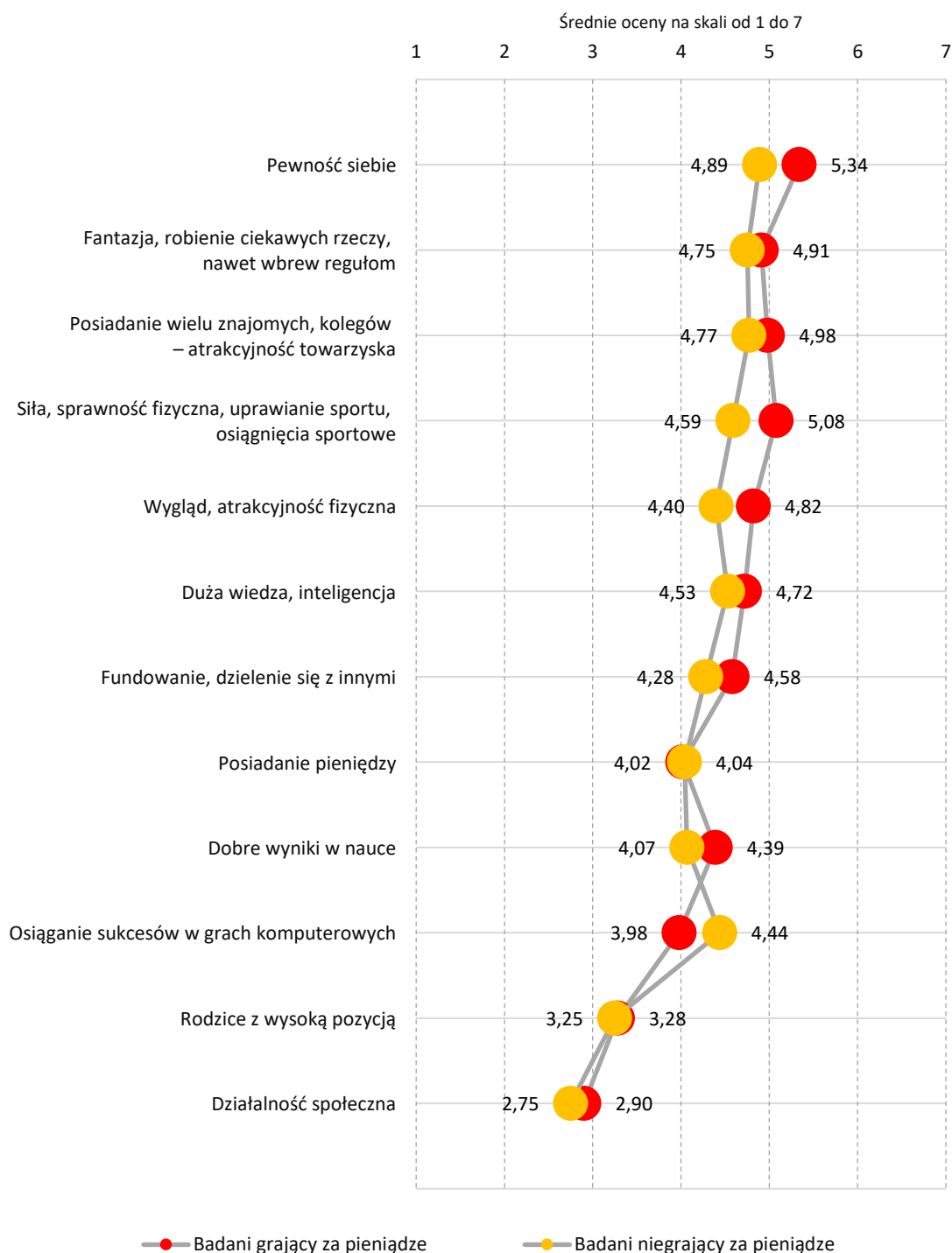
Zarówno pod względem postrzeganej hierarchii wartości ich środowiska, jak i samoooceny badani grający w internecie za prawdziwe pieniądze w niewielkim stopniu różnią się od innych respondentów. W większości przypadków oceniają oni istotność proponowanych cech nieco niżej niż inni – z wyjątkiem posiadania pieniędzy, pozycji rodziców, sukcesów w grach komputerowych oraz atrakcyjności fizycznej. Są to jednak bardzo niewielkie różnice.

Także ich samooocena jest nieco niższa – z wyjątkiem osiągania sukcesu w grach komputerowych oraz posiadania pieniędzy. Badani grający za prawdziwe pieniądze istotnie niżej niż inni oceniają się pod względem pewności siebie, sprawności fizycznej oraz wyglądu. Może to być o tyle istotne, że są to cechy postrzegane jako ważne w środowisku rówieśniczym. Być może więc osoby postrzegające siebie jako mniej atrakcyjne społecznie, są bardziej skłonne do większego zaangażowania w gry losowe. Mogłoby to wynikać z dwóch powodów. Pierwszym z nich może być wyższa niż u innych chęć odniesienia sukcesu w innej dziedzinie i wyróżnienia się w ten sposób. Drugim – ewentualna skłonność do konformizmu, „przypodobania się” znajomym, a nawet prześcignięcia ich w tej społecznie waloryzowanej działalności.

Rys. 74. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników?

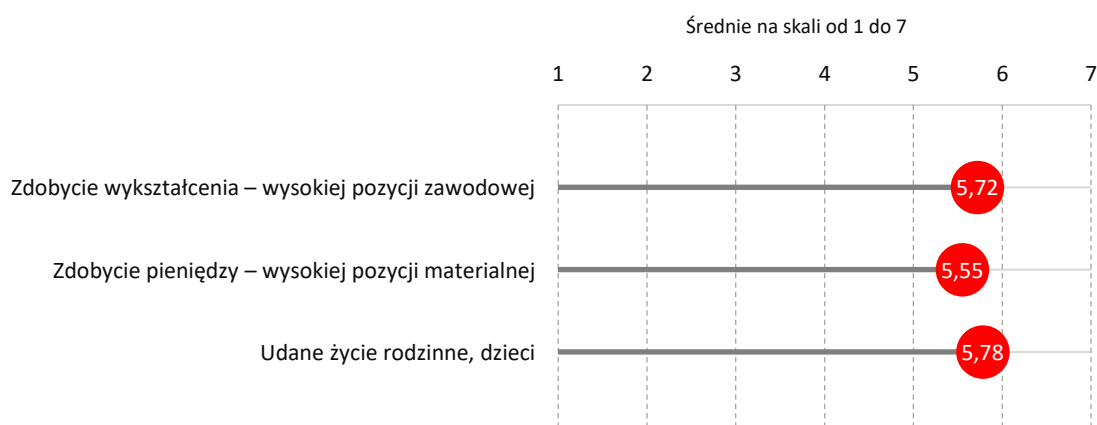


Rys. 75. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują?



Pytaliśmy też respondentów, co dla nich jest istotne w życiu – do czego chcieliby dążyć, co osiągnąć w przyszłości. Najistotniejsze okazało się udane życie rodzinne, a stosunkowo najmniej ważne – zdobycie pieniędzy i wysokiej pozycji materialnej. Trzeba jednak podkreślić, że te różnice w odniesieniu do trzech zaproponowanych badanych celów nie są duże: wszystkie cenione są podobnie wysoko.

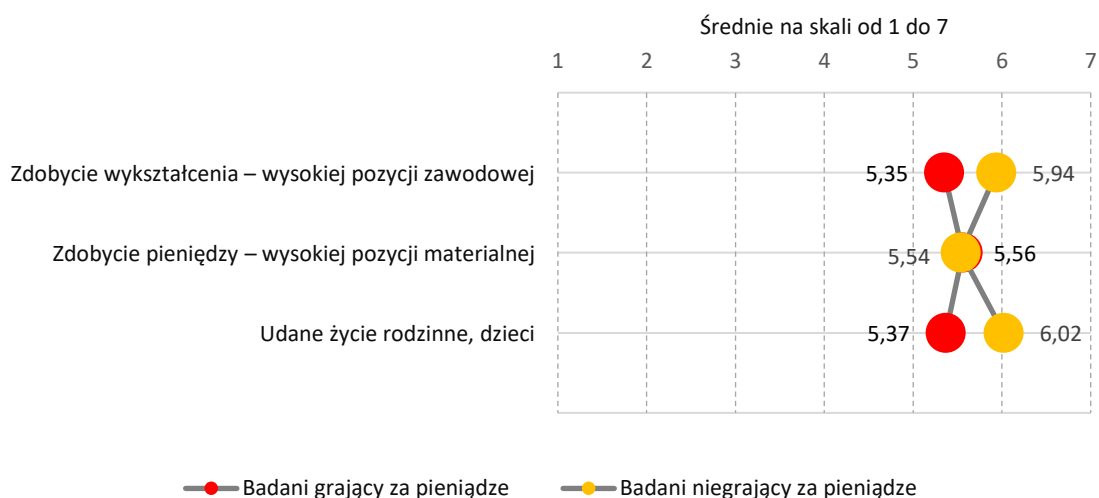
Rys. 76. Kiedy myślisz o swojej przyszłości, jak ważne są dla Ciebie wymienione cele?



W przypadku deklarowanych celów życiowych obserwujemy istotną różnicę między badanymi grającymi za prawdziwe pieniądze a ograniczającymi się do czysto wirtualnych zakładów. Ci pierwsi w mniejszym stopniu cenią wykształcenie i posiadanie rodziny, co powoduje, że uzyskiwanie pieniędzy i wysokiej pozycji materialnej wysuwa się wśród nich na czoło. Można więc podejrzewać, że posiadanie w życiu celów innych niż zarabianie pieniędzy może do pewnego stopnia hamować zaangażowanie w gry hazardowe. Być może jest to kwestia prostej ekonomii czasu – osoby dążące do celów innych niż podwyższanie swojej pozycji majątkowej, muszą przeznaczyć na to czas (np. ucząc się), który w innej sytuacji mogłyby spędzić grając w gry online. Nie mogą więc mocniej zaangażować się w grę.

W takiej sytuacji istotne byłoby nie tylko to, jakie cele stawiają sobie nasi rozmówcy, ale także sam fakt dążenia do czegokolwiek. Badani skłonni mocniej angażować się w grę byłiby więc osobami w mniejszym stopniu nakierowanymi na jakiś cel w życiu – w większym stopniu „dryfującymi”. Warto w tym kontekście zwrócić uwagę, że średni deklarowany poziom dążenia do zdobycia pieniędzy nie jest u nich wyższy, niż u innych – odróżnia ich tylko mniejsza uwaga poświęcana innym celom.

Rys. 77. Kiedy myślisz o swojej przyszłości, jak ważne są dla Ciebie wymienione cele?



*

W kontekście młodych ludzi zainteresowanych internetowym hazardem (zarówno za wirtualne, jak i prawdziwe pieniądze) warto zwrócić uwagę przede wszystkim na cztery kwestie dotyczące przyczyn i uwarunkowań podejmowania tego rodzaju aktywności.

Po pierwsze, wydaje się, że dla większości badanych zdobywanie pieniędzy nie jest podstawową motywacją działania (przynajmniej na poziomie deklaracyjnym). Świadczą o tym zarówno wypowiedzi samych graczy, jak i analizy sytuacji materialnej i społecznej badanych. Tendencja do ryzykowania prawdziwych pieniędzy nie jest związana z oceną własnej sytuacji materialnej. Co więcej, zarówno samo posiadanie pieniędzy, jak i używanie ich do zdobycia pozycji społecznej (przez fundowanie, dzielenie się nimi) nie jest uznawane za jedną z najważniejszych cech w ich środowisku.

Można przypuszczać, że istotniejszych uwarunkowań ryzykownych zachowań powinno się szukać gdzie indziej. Analiza deklaracji dotyczących motywacji wskazywała, że ważniejsza od motywacji finansowej może być kwestia poszukiwania bodźców, rozrywki, interesującego sposobu spędzania wolnego czasu (to samo mogłaby sugerować także wysoka pozycja „robienia ciekawych rzeczy” jako cechy społecznie pożądaney). Dotyczy to szczególnie naszych rozmówców, którzy grali jedynie za pieniądze wirtualne.

Po drugie, interesującym wątkiem wydaje się istotna pozycja relacji społecznych w hierarchii celów – dotyczy to zarówno bogatego życia towarzyskiego jako cechy istotnej w środowisku

rówieśników, jak i udanego życia rodzinnego jako podstawowego celu w przyszłości. Trzeba w tym miejscu przypomnieć, że często to właśnie koledzy czy koleżanki dostarczają bodźców do rozpoczęcia gry. Hazard, choć (jako aktywność podejmowana głównie w samotności) nie jest dla większości badanych działalnością towarzyską, jest wspierany przez grupę rówieśniczą. Można więc zauważyć źródło zagrożenia – ten sposób rozrywki jest akceptowany przez znajomych, którzy z kolei stanowią istotną grupę odniesienia. Badani raczej nie spotykają się z negatywną reakcją na hazard w swoim środowisku – znajomi akceptują tę aktywność (lub ją wspierają), a rodzice zwykle nie wiedzą o niej lub traktują ją obojętnie.

Po trzecie, młodzi ludzie grający w gry hazardowe online nie mają (przynajmniej we własnej ocenie) kłopotów w szkole, nie muszą szukać alternatywnych sposobów odnoszenia sukcesu. Jeśli hazard pełniłby funkcję kompensacyjną, dotyczyłoby to raczej sfery życia społecznego: osoby bardziej zaangażowane w grę nieco słabiej oceniają swoje umiejętności towarzyskie. Granie za pieniądze mogłoby być aktywnością służącą zaimponowaniu znajomym, co miałoby na celu wynagrodzenie tych braków.

Po czwarte, osoby decydujące się na grę za prawdziwe pieniądze są mniej zdeterminowane w osiąganiu swoich życiowych celów (lub mniej przekonane, że są to dążenia warte wysiłku). Mogłoby to sugerować, że w emocjach związanych z hazardem poszukują alternatywnego wyzwania.

8. ROLA GRY W ŻYCIU NASTOLATKÓW

Granie w gry o charakterze hazardowym może pełnić różne funkcje w życiu graczy. Gra może być wyłącznie rozrywką, formą relaksu, zaspokajając ludzką potrzebę zabawy. Uczestnictwo w grach, zwłaszcza tych o charakterze hazardowym, stanowić może także ucieczkę od problemów związanych z życiem społecznym, codziennością, światem rzeczywistym i wtedy mamy do czynienia z eskapistyczną funkcją grania. Gracz, biorąc udział w grach, staje się też częścią społeczności grających i w związku z tym można mówić o integrującej funkcji gier. Gdy z uczestnictwem w grach wiąże się zaangażowanie realnych pieniędzy i w związku z tym ich ewentualne wygranie – można mówić o funkcji utylitarnej. Funkcje te dla poszczególnych graczy mogą mieć różne znaczenie.

Badanym graczom przedstawiono piętnaście stwierdzeń obejmujących wspomniane wyżej różne funkcje gier hazardowych (uitylitarne – pieniądze; rozrywkowa; eskapistyczna; integrująca) i poproszono o ocenę – na siedmiopunktowej skali – w jakim stopniu każde z nich pasuje do nich samych.

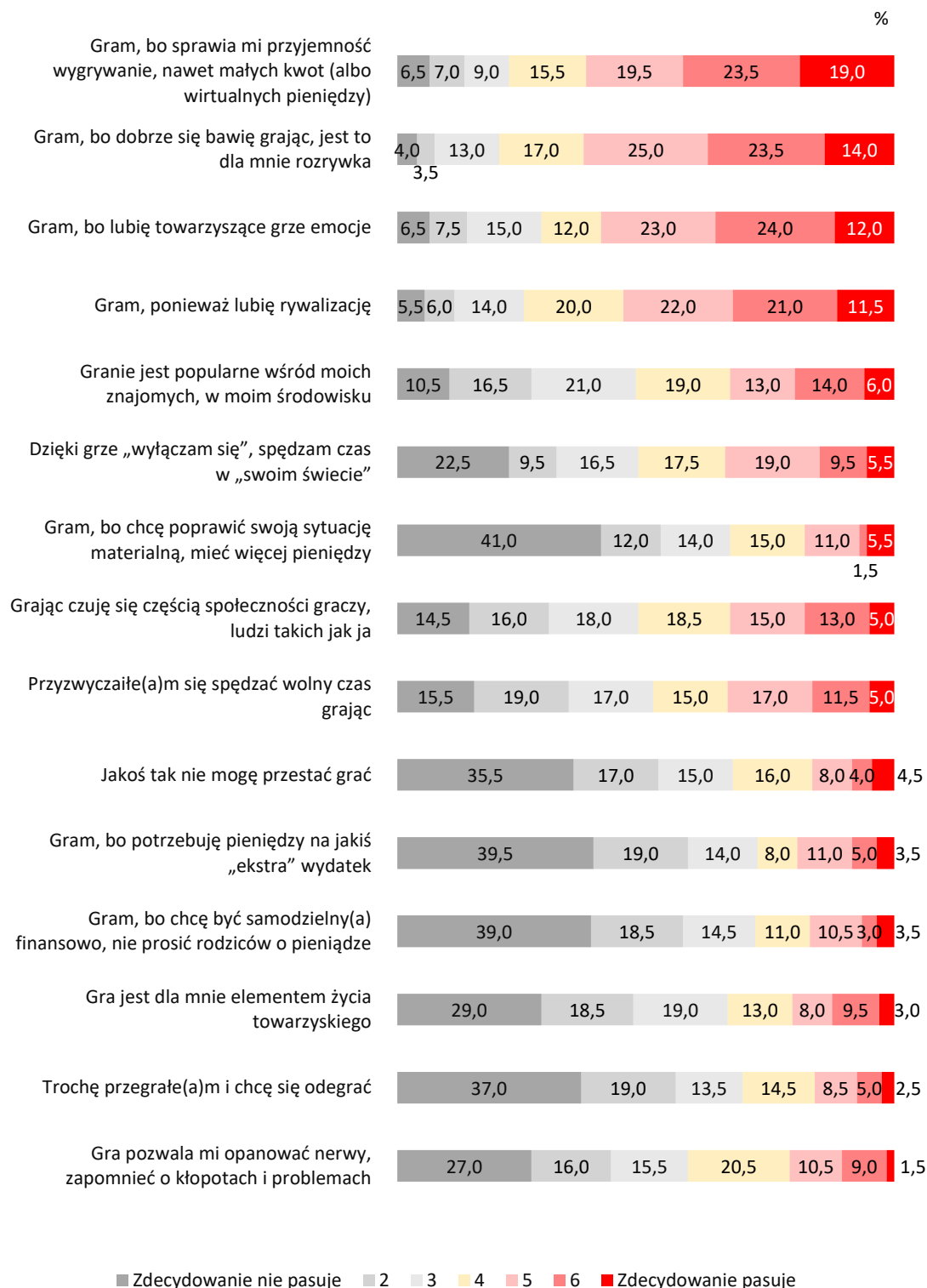
Z deklaracji badanych wynika, że głównym motywem, dla którego grają w gry typu hazardowego, są ich funkcje rozrywkowe, choć jako najbardziej pasujący wskazywali najczęściej aspekt łączący przyjemność z uzyskiwaniem choćby niewielkich gratyfikacji finansowych, czyli stwierdzenie: „Gram, bo sprawia mi przyjemność wygrywanie, nawet małych kwot (albo wirtualnych pieniędzy)”. Ponadto niemal tak samo istotne jak czysta rozrywka są towarzyszące grze emocje i związana z nią rywalizacja.

Najwięcej młodych ludzi zdecydowanie odrzuca natomiast stwierdzenia opisujące finansowe motywy uczestnictwa w grach hazardowych, czyli grę, ogólnie, z chęci poprawienia swojej sytuacji materialnej, z potrzeby zdobycia pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek oraz z chęci finansowego usamodzielnienia się.

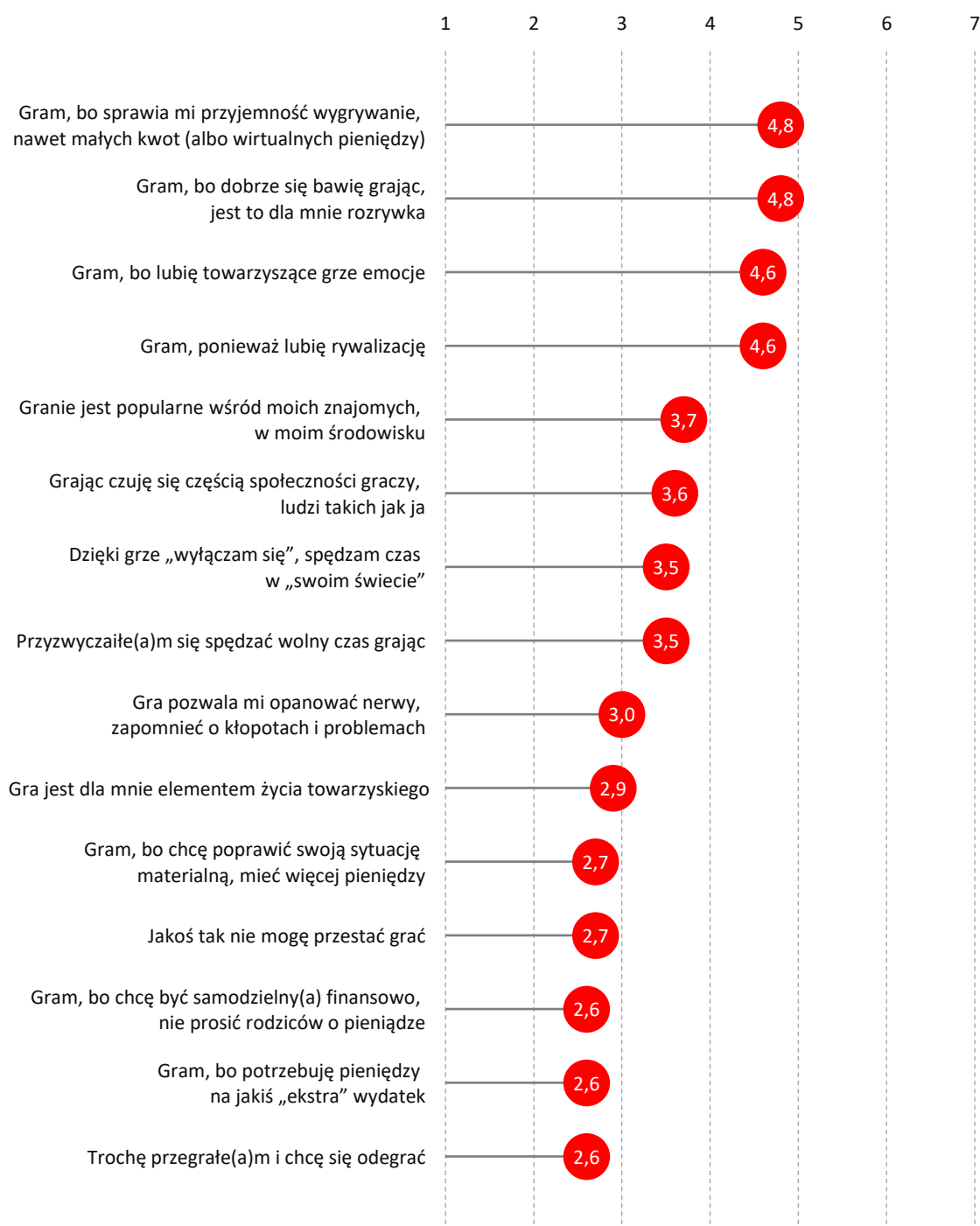
Podsumowując: można powiedzieć, iż młodzi gracze przekonani są, iż **grają w gry hazardowe głównie z przyczyn pozafinansowych, a gra jest dla nich przede wszystkim źródłem rozrywki i emocji. Funkcja integracyjna jest ważniejsza niż eskapistyczna, a najmniej ważne w tym wszystkim są możliwe do wygrania pieniądze.**

Warto jednak dodać, iż w kontekście danych zebranych w opracowaniu z 2012 roku „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych” wszystkie opisane funkcje gry w życiu graczy są czynnikami, które prowadzić mogą do zwiększenia natężenia uczestnictwa w grze i powstania uzależnienia.

Rys.78. Oto kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”



Rys. 79. Deklaracje dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego
Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”



8.1. ROLA GRY A ZAGROŻENIE UZALEŻNIENIEM OD HAZARDU

Deklaracje badanych dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego istotnie różnicuje poziom ryzyka uzależnienia od hazardu.

W szczególności należy zwrócić uwagę, iż badani, którzy charakteryzują się wynikiem indeksu wskazującym na realny problem z hazardem, uzyskali istotnie wyższe średnie od trzech pozostałych wyróżnionych grup, jeśli chodzi o deklaratywną adekwatność stwierdzenia „Trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać” oraz „Dzięki grze ‘wyłączam się’, spędzam czas w ‘swoim świecie’”.

Gracze „problemowi” uzyskali ponadto istotnie wyższe wyniki, niż badani niemający problemu z hazardem lub charakteryzujący się co najwyżej niskim poziomem ryzyka uzależnienia na trzech skalach, z których jedna opisuje rozrywkowy (R), a dwie – eskapistyczne (E) motywy gry:

- Gram, bo lubię towarzyszące grze emocje (R)
- Gra pozwala mi opanować nerwy, zapomnieć o kłopotach i problemach (E)
- Jakoś tak nie mogę przestać grać (E)

oraz jednej opisującej motyw utylitarny (U), choć w kontekście uczestnictwa w hazardzie mało racjonalny:

- Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze (U).

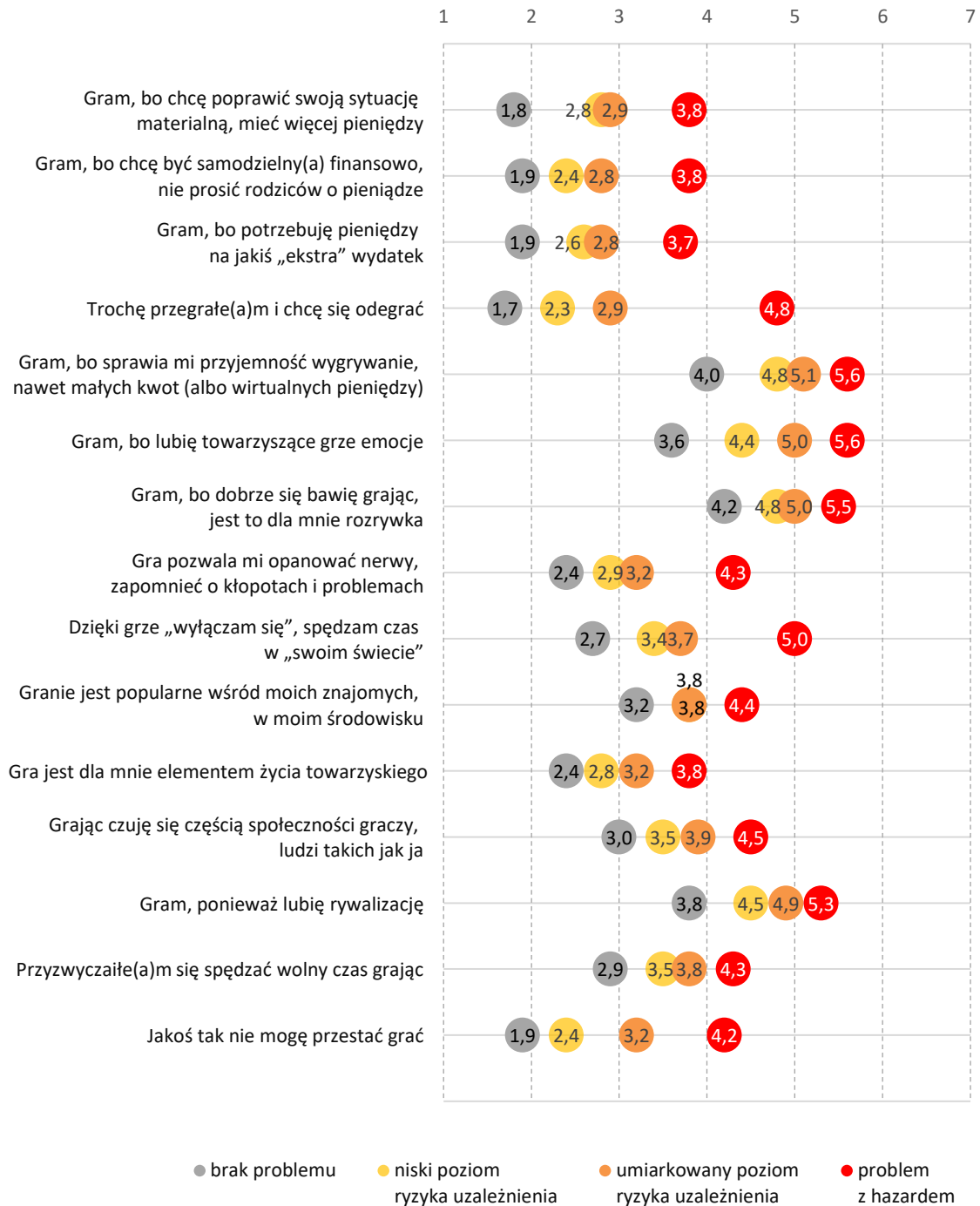
Warto też dodać, iż wszystkich badanych, którzy wykazują choćby minimalne ryzyko uzależnienia, od tych, którzy nie mają problemu z hazardem, odróżnia istotnie wyższy średni wynik w następujących dwóch wymiarach:

- Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy
- Gram, bo lubię towarzyszące grze emocje.

O ile pierwszy z nich wydaje się być racjonalny, to w kontekście reguł rządzących grami hazardowymi, można mówić co najwyżej o samooszukiwaniu się. Wymiar emocji jest natomiast kluczowy w kontekście zagrożenia uzależnieniem.

Warto też zwrócić uwagę na stwierdzenie „Granie jest popularne wśród moich znajomych, w moim środowisku”. Choć różnice średnich nie są istotne statystycznie, to można zauważyć, iż rosną wraz ze wzrostem poziomu zagrożenia uzależnieniem od hazardu.

Rys. 80. Deklaracje dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego a ryzyko uzależnienia od hazardu
Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”



Piętnaście wymiarów opisujących możliwe funkcje gier hazardowych poddano analizie głównych składowych (PCA), która wyodrębniła dwa wymiary – finansowy (Składowa 2) i pozostały (Składowa 1), w skład którego wchodzi skale opisujące funkcję rozrywkową, eskapistyczną i integracyjną. Model wyjaśnia 62% wariancji. W celu lepszego dopasowania modelu składowe poddano rotacji Varimax (w tabeli 15 przedstawiono ładunki czynnikowe).

Tabela 15

Macierz rotowanych składowych ^a		
	Składowa	
	1	2
Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy	0,114	0,877
Gram, bo potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek	0,138	0,858
Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze	0,179	0,782
Trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać	0,362	0,618
Gram, bo lubię towarzyszące grze emocje	0,810	0,093
Gram, bo dobrze się bawię grając, jest to dla mnie rozrywka	0,790	-0,020
Gram, ponieważ lubię rywalizację	0,769	0,088
Dzięki grze „wyłączam się”, spędzam czas w „swoim świecie”	0,752	0,314
Grając czuję się częścią społeczności graczy, ludzi takich jak ja	0,749	0,272
Gra jest dla mnie elementem życia towarzyskiego	0,735	0,332
Przyzwyczailem(a)m się spędzać wolny czas grając	0,726	0,301
Gram, bo sprawia mi przyjemność wygrywanie, nawet małych kwot (albo wirtualnych pieniędzy)	0,717	0,167
Granie jest popularne wśród moich znajomych, w moim środowisku	0,675	0,259
Gra pozwala mi opanować nerwy, zapomnieć o kłopotach i problemach	0,636	0,230
Jakoś tak nie mogę przestać grać	0,603	0,434

Metoda wyodrębniania czynników - Głównych składowych.

Metoda rotacji - Varimax z normalizacją Kaisera.

a. Rotacja osiągnęła zbieżność w 3 iteracjach.

Po wykonaniu rotacji dla wszystkich respondentów wyliczono wartości czynnikowe. Dalsze analizy wykazały, iż o ile oba czynniki osiągają istotnie wyższe wartości w przypadku badanych wykazujących co najmniej umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia od hazardu niż wśród graczy bezproblemowych, to czynnik finansowy w przypadku graczy mających realny problem z hazardem jest istotnie większy niż w trzech pozostałych grupach grających.

Tabela 16

	Indeks uzależnienia od hazardu			
	brak problemu	niski poziom ryzyka uzależnienia	umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia	problem z hazardem
	średnie wartości czynnikowych			
REGR wartość czynnikowa 1 („pozostałe”)	-0,45331	-0,05489	0,17854	0,53642
REGR wartość czynnikowa 2 („finansowe”)	-0,41954	-0,07254	0,10100	0,81874

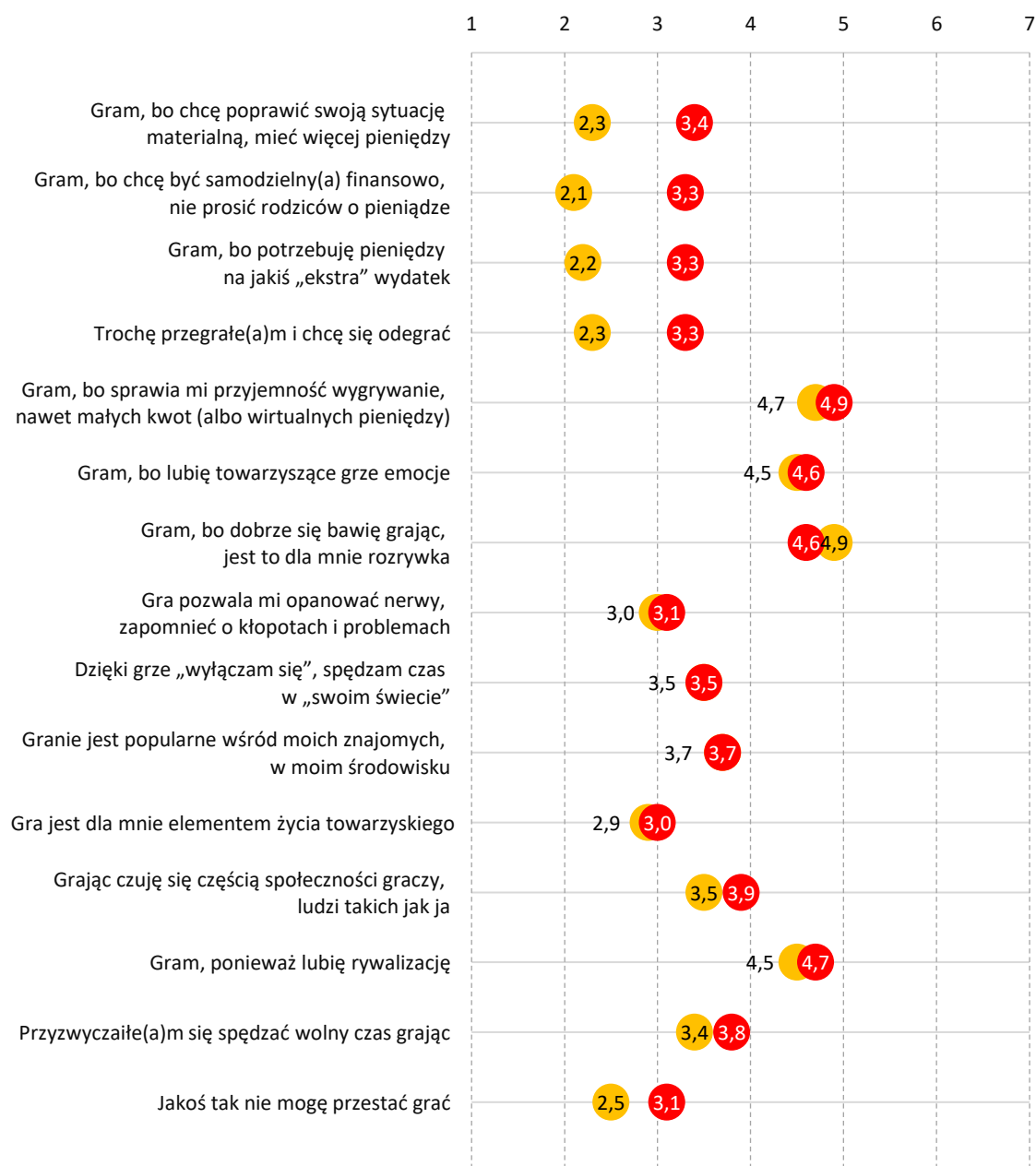
8.2. ROLA GRY A GRA ZA PIENIĄDZE

Porównanie deklaracji badanych grających w wirtualnych kasynach za pieniądze, z tymi, którzy grają dla zabawy – za darmo, za wirtualne pieniądze, pokazuje, iż dla grających choćby sporadycznie za prawdziwe pieniądze istotnie większe znaczenie – co oczywiste – ma wymiar użyteczny, finansowy gry, opisywany stwierdzeniami:

- Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy
- Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze
- Gram, bo potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek
- Trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać.

Z deklaracji badanych wynika też, że do grających za prawdziwe pieniądze w większym stopniu pasuje – świadcząca niewątpliwie przynajmniej o zagrożeniu uzależnieniem – niemożność zaprzestania gry.

Rys . 81. Deklaracje dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego
Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”



● Niegrający w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie

● Grający w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie

8.3. ROLA GRY A WCZESNE DOŚWIADCZENIA HAZARDOWE

Wczesny kontakt z grami o charakterze hazardowym, jakim było posiadanie w bliskim otoczeniu osób grających w jakiejkolwiek gry na pieniądze, różnicuje deklaracje badanych dotyczące roli gry w ich własnym życiu.

Respondenci, którzy deklarują, iż, kiedy byli dziećmi, ktoś z ich bliskich grał w jakieś gry na pieniądze, uzyskują istotnie wyższą średnią na skali „Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze” (średnia na skali 2,7 wobec 1,8 wśród graczy, którzy w dzieciństwie nie mieli gracza wśród bliskich osób). Co ciekawe, identyczne średnie na tej skali uzyskują zarówno ci, którzy uczestniczyli w jakimkolwiek sposób w grach swoich bliskich, jak i ci, którzy deklarują, że w nich w ogóle nie uczestniczyli.

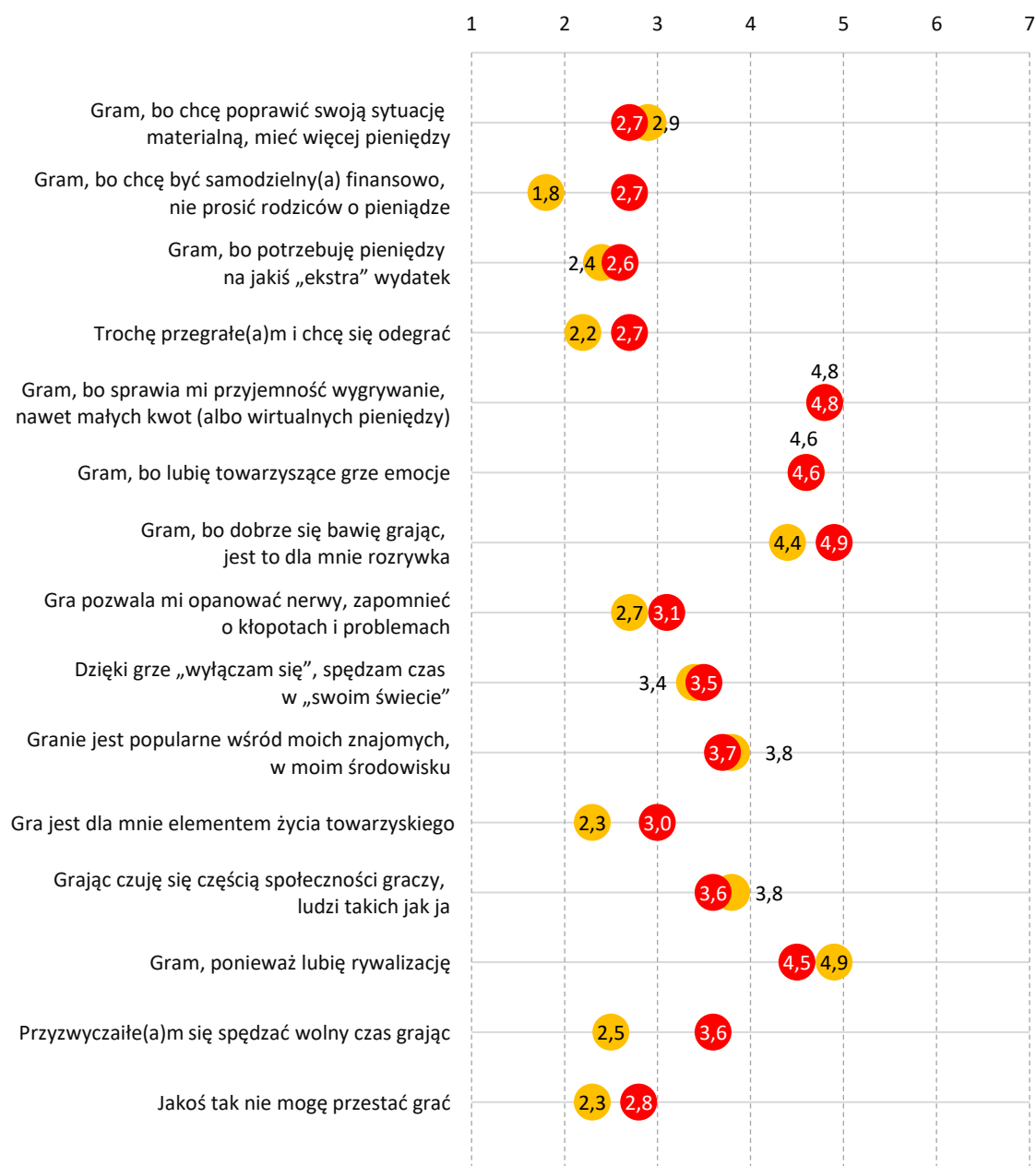
Drugą skalą, na której istotnie różne wyniki uzyskują badani, którzy w dzieciństwie mieli w bliskim otoczeniu osobę grającą na pieniądze, i ci, którzy takich osób nie mieli, jest wymiar „Przyzwyczaile(a)m się spędzać wolny czas grając” (średnia na skali 3,6 wobec 2,5 wśród graczy, którzy w dzieciństwie nie mieli gracza wśród bliskich osób). Warto ponadto dodać, iż respondenci, którzy deklarują, że w dzieciństwie często uczestniczyli w grach na pieniądze bliskich osób, osiągają na tej skali istotnie wyższą średnią niż badani, którzy uczestniczyli w nich tylko czasami (średnia 4,2 wobec 3,4).

Ponadto młodzi gracze, którzy deklarują, że jako dzieci często w jakiś sposób uczestniczyli w grach na pieniądze, w które grali ich bliscy, uzyskali istotnie wyższą średnią na skali „Gram, bo dobrze się bawię grając, jest to dla mnie rozrywka”, niż ci, którzy uczestniczyli w nich tylko czasami, oraz ci, którzy, co prawda, mieli w swoim bliskim otoczeniu osoby grające na pieniądze, ale w tych grach nie uczestniczyli. Młodzi ludzie deklarujący, że jako dzieci często uczestniczyli w hazardowych grach dorosłych, uzyskują ponadto istotnie wyższą średnią na skali „Gram, bo sprawia mi przyjemność wygrywanie, nawet małych kwot (albo wirtualnych pieniędzy)”, niż osoby mające w swoim otoczeniu takich graczy, ale sami nieuczestniczący w ich grach.

Tabela 17

	Czy, gdy byłeś dzieckiem, ktoś z twoich bliskich grał w jakiekolwiek gry na pieniądze?				
	Tak				Nie
	Czy jako dziecko w jakiś sposób uczestniczyłeś(a)ś w tej grze /grach (np. pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdrapując zdrapki, wrzucając pieniądze do automatu itp.)?				
	Tak, często	Tak, czasami	Nie	Ogółem	
	Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”				
Gram, bo sprawia mi przyjemność wygrywanie, nawet małych kwot (albo wirtualnych pieniędzy)	5,4	4,8	4,3	4,8	4,8
Gram, bo dobrze się bawię grając, jest to dla mnie rozrywka	5,4	4,7	4,7	4,9	4,4
Przyzwyczaile(a)m się spędzać wolny czas grając	4,2	3,4	3,7	3,6	2,5

Rys . 82. Deklaracje dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego
Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”



Czy, gdy byłeś dzieckiem, ktoś z twoich bliskich grał w jakiejkolwiek gry na pieniądze?

● Nie

● Tak

Mimo iż różnice nie są duże, można stwierdzić, iż wczesne częste doświadczenia uczestnictwa w grach hazardowych na pieniądze, w które zaangażowani byli bliscy respondentów, sprzyjają także silniejszemu utożsamianiu się z takimi motywami, jak:

- Gram, bo lubię towarzyszące grze emocje
- Gra pozwala mi opanować nerwy, zapomnieć o kłopotach i problemach
- Dzięki grze „wyłączam się”, spędzam czas w „swoim świecie”
- Granie jest popularne wśród moich znajomych, w moim środowisku
- Gra jest dla mnie elementem życia towarzyskiego
- Grając czuję się częścią społeczności graczy, ludzi takich jak ja
- Gram, ponieważ lubię rywalizację
- Jakoś tak nie mogę przestać grać.

Co ciekawe, jednocześnie nie ma istotnych różnic średnich w zależności od tego, czy badani obecnie mają czy też nie wśród bliskich sobie osób – rodziny, przyjaciół – grających w jakiegokolwiek gry na pieniądze (zdecydowana większość z nich – 88% – takie osoby w swoim otoczeniu ma).

8.4. ROLA GRY A PŁEĆ

Analizie poddano także zróżnicowanie deklaracji dotyczących roli gry w życiu badanych w zależności od płci. Okazało się, iż istotne statystycznie różnice występują jedynie w przypadku eskapistycznego wymiaru uczestnictwa w grach o charakterze hazardowym, opisanego stwierdzeniem „Gra pozwala mi opanować nerwy, zapomnieć o kłopotach i problemach” – z deklaracji badanych wynika, iż pasuje ono bardziej do grających chłopców (średnia na siedmiopunktowej skali 3,2) niż dziewcząt (średnia 2,6).

8.5. ROLA GRY A TYP SZKOŁY

Na tle uczniów pozostałych typów szkół, deklarowanymi motywami uczestnictwa w grach hazardowych wyróżniają się uczniowie zasadniczych szkół zawodowych. Dla badanych uczniów ZSZ ważniejsze niż dla pozostałych są motywy użyteczne (finansowe) opisane dwoma stwierdzeniami: „Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy” oraz „Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze”. W przypadku obu stwierdzeń uzyskują oni istotnie statystycznie wyższe średnie od uczniów gimnazjów, a w przypadku stwierdzenia pierwszego – również od młodych ludzi

uczęszczających do techników, natomiast w przypadku drugiego – od uczniów liceów ogólnokształcących.

Tabela 18

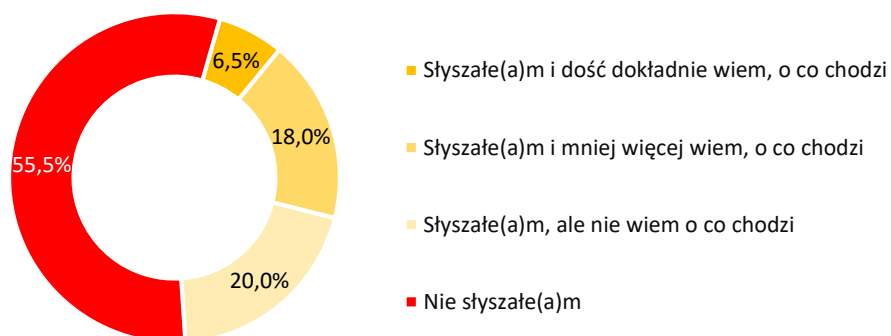
Deklaracje dotyczące motywów grania w gry typu hazardowego	Do jakiej szkoły obecnie chodzisz?				
	Gimnazjum	Zasadnicza szkoła zawodowa	Liceum ogólnokształcące	Inny typ liceum (np. profilowane)	Technikum
	Średnie na skali od 1 – „zdecydowanie do mnie nie pasuje” do 7 – „zdecydowanie do mnie pasuje”				
Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy	2,1	3,7	2,9	2,4	2,4
Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze	2,1	3,6	2,3	3,0	2,6

9. PO NOWELIZACJI USTAWY HAZARDOWEJ

W roku 2017 weszła w życie nowelizacja ustawy hazardowej z 2009 roku. Jej celem – zgodnie z deklaracjami inicjatorów zmian – jest ograniczenie szarej strefy i ochrona graczy. W myśl nowelizacji „prowadzenie działalności w zakresie gier liczbowych, loterii pieniężnych, gry telebingo oraz gier na automatach poza kasynem gry jest objęte monopolem państwa”. Monopolem państwa objęte jest także urządzenie gier hazardowych w internecie, z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych. Zgodnie z ustawą „podmiot urządzający gry hazardowe przez sieć internet może wykorzystywać do ich urządzania wyłącznie stronę internetową, której krajowa domena najwyższego poziomu jest przypisana do polskich stron internetowych”. Minister finansów prowadzi rejestr domen służących do oferowania gier hazardowych niezgodnie z prawem. Ustawa zobowiązuje dostawców internetu do blokowania stron internetowych oferujących niezgodnie z prawem usługi hazardowe i przekierowywania połączeń odwołujących się do nazw zakazanych domen internetowych do strony internetowej prowadzonej przez ministerstwo. Ustawa nakazuje organizatorom gier hazardowych przez internet działania służące ochronie uczestników gry przed negatywnymi skutkami hazardu, m.in. weryfikację wieku gracza, obowiązek rejestracji graczy oraz umożliwienie grającym kontroli swojej aktywności na stronie internetowej wykorzystywanej w grze.

Większość badanych (55,5%) nie słyszała o wejściu w życie nowych przepisów dotyczących hazardu. Co piąta osoba słyszała wprawdzie o zmianie przepisów, ale nie wie, o co w nich chodzi. Ogółem co czwarty ankietowany (24,5%) ma przynajmniej ogólną orientację dotyczącą wprowadzonych zmian, w tym tylko stosunkowo nieliczni deklarują, że mają dość dokładną wiedzę na ten temat (6,5%).

Rys. 83. W połowie bieżącego roku weszły w życie nowe przepisy dotyczące hazardu. Czy słyszałeś o tym?



Wśród osób, którym przynajmniej od czasu do czasu zdarza się grać w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze, a więc wśród tych, których dotyczy ustawa hazardowa, wiedza na temat ostatnich zmian w prawie nie jest znacząco większa niż wśród ogółu badanych: o nowych przepisach nie słyszała ponad połowa z nich (53,3%).

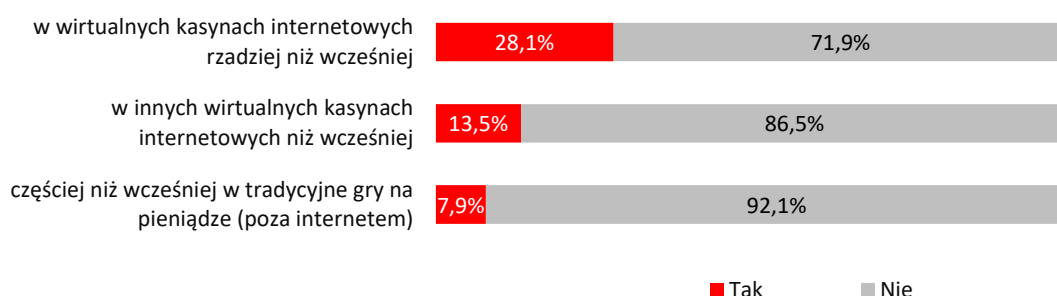
Tabela 19

	W połowie bieżącego roku weszły w życie nowe przepisy dotyczące hazardu. Czy słyszałeś o tym?			
	Słyszałem(a)m i dość dokładnie wiem, o co chodzi	Słyszałem(a)m i mniej więcej wiem, o co chodzi	Słyszałem(a)m, ale nie wiem, o co chodzi	Nie słyszałem(a)m
Grający w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze	6,7%	17,3%	22,7%	53,3%
Grający w wirtualnym kasynie w darmowe gry	6,4%	18,4%	18,4%	56,8%

Wprowadzenie nowych przepisów dotyczących hazardu ma – jak na razie – ograniczony wpływ na zachowania badanych. Większość osób, które słyszały o nowych regulacjach, nie zmieniła dotychczasowych nawyków i zwyczajów związanych z graniem. Stosunkowo najwięcej ankietowanych, którzy wiedzą o zmianie przepisów (nawet jeśli brakuje im orientacji, na czym ona polegała), zadeklarowało, że obecnie rzadziej niż wcześniej grają w wirtualnych kasynach internetowych (28,1%). O ponad połowę mniejsza grupa (13,5%) przyznała, że po zmianie przepisów gra w innych wirtualnych kasynach niż wcześniej. Stosunkowo nieliczni zadeklarowali, że po zmianie przepisów częściej grają w tradycyjne gry za pieniądze poza internetem.

Odpowiedzi osób deklarujących, że słyszały o wejściu w życie nowych przepisów

Rys. 84. Jak oceniasz – czy w wyniku wprowadzenia nowych przepisów dotyczących hazardu Ty osobiście grasz teraz:



Nowe regulacje prawne dotyczą grających na pieniądze. Warto się zatem przyjrzeć przede wszystkim odpowiedziom tych młodych ludzi, którym przynajmniej od czasu od czasu zdarza się grać w kasynie internetowym za pieniądze. Co trzecia osoba z tej grupy (34,3%) deklaruje, że w wyniku wprowadzenia nowych przepisów gra w wirtualnych kasynach internetowych rzadziej niż wcześniej.

Tabela 20

Odpowiedzi osób deklarujących, że słyszały o wejściu w życie nowych przepisów

	Jak oceniasz, czy w wyniku wprowadzenia nowych przepisów dotyczących hazardu Ty osobiście grasz teraz w wirtualnych kasynach internetowych rzadziej niż wcześniej?	
	Tak	Nie
Grający w wirtualnym w kasynie za prawdziwe pieniądze	34,3%	65,7%
Grający w wirtualnym kasynie w darmowe gry	24,1%	75,9%

Co piąty (20,0%) grający na pieniądze gra teraz w innych wirtualnych kasynach niż wcześniej.

Tabela 21

Odpowiedzi osób deklarujących, że słyszały o wejściu w życie nowych przepisów

	Jak oceniasz, czy w wyniku wprowadzenia nowych przepisów dotyczących hazardu Ty osobiście grasz teraz w innych wirtualnych kasynach internetowych niż wcześniej?	
	Tak	Nie
Grający w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze	20,0%	80,0%
Grający w wirtualnym kasynie w darmowe gry	9,3%	90,7%

Niemal tyle samo (17,1%) przyznaje, że gra teraz częściej niż wcześniej w tradycyjne gry na pieniądze (poza internetem).

Tabela 22

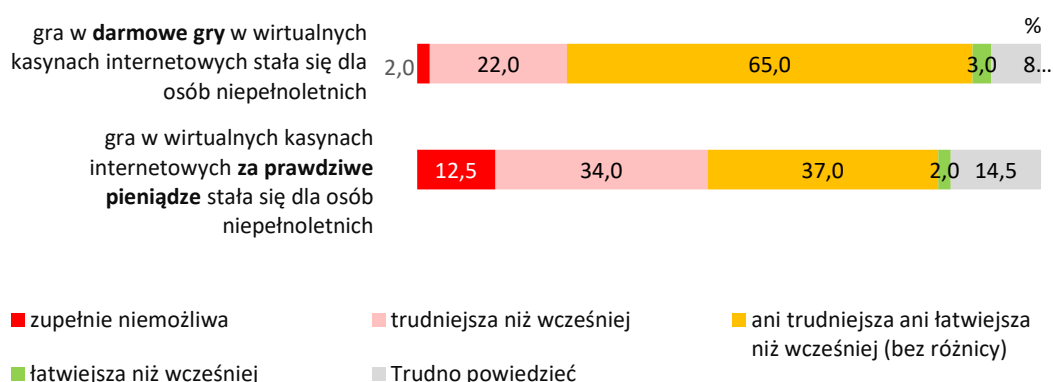
Odpowiedzi osób deklarujących, że słyszały o wejściu w życie nowych przepisów

	Jak oceniasz, czy w wyniku wprowadzenia nowych przepisów dotyczących hazardu Ty osobiście grasz teraz częściej niż wcześniej w tradycyjne gry na pieniądze (poza Internetem)?	
	Tak	Nie
Grający w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze	17,1%	82,9%
Grający w wirtualnym kasynie w darmowe gry	1,9%	98,1%

W przekonaniu niemal połowy badanych (ogółem 46,5%) nowelizacja ustawy hazardowej spowodowała ograniczenie dostępu osób niepełnoletnich do gry w wirtualnych kasynach internetowych za prawdziwe pieniądze: gra stała się trudniejsza lub nawet niemożliwa. Jednocześnie jednak prawie dwie piąte badanych (ogółem 39,0%) uważa, że nic się nie zmieniło lub – całkiem sporadycznie – że gra stała się łatwiejsza. O ile duża część osób dostrzega utrudnienia w dostępie do gier hazardowych online za prawdziwe pieniądze, o tyle większość (65,0%) uważa, że nic się nie zmieniło, jeśli chodzi o dostęp do darmowych gier w wirtualnych kasynach internetowych. Niemal co czwarty badany (ogółem 24,0%) jest przekonany o utrudnieniach także w zakresie dostępu osób niepełnoletnich do darmowych gier online.

Rys. 85. Nowelizacja przepisów dotyczących hazardu miała na celu między innymi ograniczenie dostępu osób niepełnoletnich do hazardu internetowego.

Czy, Twoim zdaniem, obecnie, po nowelizacji tych przepisów:



Badani, którzy deklarują, że słyszeli o zmianie przepisów dotyczących hazardu, a szczególnie ci, którzy mają przynajmniej ogólną orientację dotyczącą nowego prawa, częściej niż przeciętnie mówią o utrudnieniu (a nawet uniemożliwieniu) dostępu osób niepełnoletnich do gry w wirtualnych kasynach internetowych. Utrudnienia te dotyczą przede wszystkim możliwości gry osób niepełnoletnich za prawdziwe pieniądze.

Tabela 23

	Czy, Twoim zdaniem, obecnie, po nowelizacji przepisów, gra w wirtualnych kasynach internetowych za prawdziwe pieniądze stała się dla osób niepełnoletnich:				
	zupełnie niemożliwa	trudniejsza niż wcześniej	ani trudniejsza, ani łatwiejsza niż wcześniej (bez różnicy)	łatwiejsza niż wcześniej	Trudno powiedzieć
Osoby, które słyszały o nowych przepisach i mają przynajmniej ogólną wiedzę na ich temat	16,3%	53,1%	24,5%	4,1%	2,0%
Osoby, które słyszały o nowych przepisach, ale nie wiedzą, o co w nich chodzi	15,0%	45,0%	35,0%	0,0%	5,0%
Osoby, które nie słyszały o nowych przepisach	9,9%	21,6%	43,2%	1,8%	23,4%

Najciekawsze wydają się opinie tych młodych ludzi, którym przynajmniej od czasu do czasu zdarza się grać w kasynie internetowym za pieniądze. W ocenie większości z nich nowe prawo nie spowodowało istotnych ograniczeń w dostępie osób niepełnoletnich do gier w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze.

Tabela 24

	Czy, Twoim zdaniem, obecnie, po nowelizacji przepisów, gra w wirtualnych kasynach internetowych za prawdziwe pieniądze stała się dla osób niepełnoletnich:				
	zupełnie niemożliwa	trudniejsza niż wcześniej	ani trudniejsza, ani łatwiejsza niż wcześniej (bez różnicy)	łatwiejsza niż wcześniej	Trudno powiedzieć
Grający w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze	4,0%	33,3%	50,7%	4,0%	8,0%
Grający w wirtualnym kasynie w darmowe gry	17,6%	34,4%	28,8%	0,8%	18,4%

Nowe przepisy zakładające blokowanie nielegalnych kasyn internetowych stanowią poważne utrudnienie dla ich właścicieli. Część z nich wycofała się z polskiego rynku, inni jednak działają nadal, zmieniając jedynie nieco nazwę. Potwierdzają to deklaracje badanych. Wprowadzenie nowych przepisów dotyczących hazardu ma pewien wpływ na zachowania młodych ludzi grających w wirtualnych kasynach, choć wpływ ten jest ograniczony. Najbardziej miarodajne w tym zakresie są deklaracje osób, które przyznały, że przynajmniej od czasu do czasu zdarza się im grać za pieniądze przez internet. Więcej niż co trzeci badany z tej grupy zauważa, że po zmianie przepisów gra za prawdziwe pieniądze osób niepełnoletnich w kasynach internetowych jest utrudniona lub nawet niemożliwa. Co trzeci grający za pieniądze przez internet i mający świadomość wprowadzenia nowych regulacji deklaruje, że po wejściu w życie nowych przepisów robi to rzadziej niż wcześniej, a co piąty gra teraz w innych wirtualnych kasynach niż wcześniej. Niemal tyle samo graczy przyznaje, że obecnie gra teraz częściej niż wcześniej w tradycyjne gry za pieniądze (poza internetem).

W kontekście omawiania wpływu nowych przepisów na zwyczaje graczy, warto wspomnieć o kwestii reklamowania gier. Nowelizacja ustawy hazardowej utrzymuje generalny zakaz reklamy i promocji gier hazardowych, dopuszcza jednak reklamę tych zakładów wzajemnych, na urządzenie których udzielono zezwolenia. Reklama ta podlega istotnym ograniczeniom – m.in. nie może być kierowana do osób małoletnich. W przypadku gier hazardowych urządzanych przez internet ich reklama jest możliwa „na określonej w zezwoleniu stronie internetowej wykorzystywanej do urządzania tych gier”. Zakaz reklamy nie dotyczy jednak gier darmowych. Tego rodzaju reklam jest w sieci bardzo dużo, a nastolatki stykają się z nimi na co dzień („wszechobecne reklamy gier...”), przede wszystkim w serwisach społecznościowych. W wielu przypadkach stanowi to bezpośredni impuls do podjęcia gry w kasynie internetowym – najpierw darmowej, później – w poszukiwaniu większych emocji – za prawdziwe pieniądze.

10. WNIOSKI

Podobieństwo okoliczności, zwyczajów i preferencji nastolatków dotyczących gry w wirtualnych kasynach za darmo i za pieniądze skłania do wniosku, że w obu przypadkach mamy do czynienia z tym samym zjawiskiem – hazardem. Tym samym hipoteza o wpływie grania w tzw. wersji demo (darmowe gry) w wirtualnych kasynach na podejmowanie gry za pieniądze została zweryfikowana pozytywnie: przynajmniej dla części nastolatków gra w darmowe gry w wirtualnym kasynie stanowi naturalny wstęp do gry za pieniądze – na co wskazują zarówno ich deklaracje, jak i porównanie wieku podjęcia gry darmowej i płatnej.

Najważniejszy motyw skłaniający nastolatka do zagrania po raz pierwszy w wirtualnym kasynie ma charakter środowiskowy – jest to chęć czy potrzeba identyfikacji z grupą. Bodźcem bezpośrednim najczęściej bywa obserwacja grających kolegów bądź zachęta do gry z ich strony. Można powiedzieć, że granie w wirtualnym kasynie ma charakter „zaraźliwy” – „zainfekowanie” grą następuje przede wszystkim poprzez kontakt z graczem.

Podjęciu (darmowej) gry w wirtualnym kasynie sprzyja fakt, że jest ona postrzegana przez nastolatków jako łatwo dostępna rozrywka. Tego rodzaju aktywność wspierana jest przez ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego w połączeniu z dostępnością wirtualnych kasyn. Zainteresowaniu nastolatków grami w internecie niewątpliwie sprzyja też ograniczenie dostępu do naziemnych automatów z niskimi wygranymi – część grających przeniosła się do sieci. Mówiąc o czynnikach motywujących do podjęcia gry nie sposób pominąć powszechnych w internecie reklam wirtualnych kasyn – nastolatek zwykle natyka się na nie przypadkiem, np. na portalach społecznościowych, a ciekawość powoduje, że sprawdza, co się za nimi kryje. Decyzję o podjęciu gry za pieniądze wzmacnia dodatkowo – charakterystyczna dla graczy zagrożonych uzależnieniem – chęć eskalacji doznań.

Zarówno deklaracje samych graczy, jak i analiza ich sytuacji materialnej i społecznej wskazują, że zdobywanie pieniędzy nie jest podstawowym celem gry. Gra jest dla nastoletnich graczy przede wszystkim źródłem rozrywki i emocji. Funkcja integracyjna jest dla nich ważniejsza niż eskapistyczna, a możliwe do wygrania pieniądze wydają się w tym wszystkim najmniej ważne.

Wiekem podwyższonego ryzyka, jeśli chodzi o hazard w internecie, jest 16 lat; symptomy zainteresowania wirtualnymi kasynami pojawiają się jednak znacznie wcześniej, już około 13–14 roku życia. Zainteresowanie grami darmowymi wzrasta stopniowo wraz z wiekiem, natomiast w przypadku gier za pieniądze ma charakter skokowy – „wybucha” niejako wśród 16-latków, osiągając wówczas swoje apogeum. Dane wskazują na postępujące obniżanie się wieku „inicjacji hazardowej” – zarówno w odniesieniu do gier w internecie (dotyczy to gier

darmowych i płatnych), jak i ogólnej, rozumianej jako pierwsze w życiu doświadczenie udziału w grze, w której można wygrać pieniądze.

Podsumowując: można stwierdzić, że nie ma jednego czynnika ryzyka (bodźca) warunkującego podjęcie gry w wirtualnym kasynie po raz pierwszy i motywującego do jej kontynuowania. Rolę tego rodzaju „czynnika zerowego” pełni splot okoliczności, do których należą przede wszystkim:

- obecność grających w grupie rówieśniczej;
- wiek ryzyka: począwszy od 14 roku życia, z kulminacją w wieku 16 lat;
- ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego;
- potrzeba doświadczenia emocji /ryzyka (im większa, tym bardziej skłania do gry za pieniądze).

Cechami hazardu internetowego, postrzeganymi przez nastoletnich graczy jako decydujące o jego atrakcyjności (w porównaniu z hazardem „naziemnym”), są przede wszystkim zdecydowanie większa dostępność (możliwość gry bez wychodzenia z domu, w każdym czasie, łatwość jej podjęcia, również za pośrednictwem urządzeń mobilnych, duży wybór gier w jednym miejscu, możliwość grania niezależnie od dyspozycyjności kolegów) oraz anonimowość graczy.

Gra w internecie jest stosunkowo łatwa do ukrycia przed rodzicami – pomimo dobrych (według deklaracji badanych) relacji z dziećmi, bardzo często pozostają oni w tej kwestii w nieświadomości. Bardziej niepokojącą konstatacją wynikającą z badań jest jednak nie tyle nieświadomość rodziców, ile ich obojętność (tych, którzy wiedzą o grze) i brak reakcji na fakt, że ich dzieci grają w gry hazardowe w internecie, także za pieniądze.

Specyfika hazardu internetowego sprawia, że ma on duży potencjał uzależniający. Jedynie co piąty badany nastolatek sytuuje się poza grupami ryzyka uzależnienia od hazardu, dwóch na trzech jest w różnym stopniu zagrożonych uzależnieniem, a odpowiedzi mniej więcej co dziesiątego sugerują, że już ma problem z hazardem. Postępującym symptomom uzależnienia od hazardu towarzyszy – potwierdzający je – wzrost natężenia charakterystycznych dla hazardzistów błędów poznawczych.

Dodatkowym niepokojącym aspektem w przypadku nastolatków grających w wirtualnych kasynach internetowych jest kwestia problemowego korzystania z sieci. W badanej zbiorowości notujemy wyraźny związek pomiędzy uzależnieniem od internetu a poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu: wśród osób zagrożonych poważnymi problemami z hazardem niemal jedna trzecia spełnia jednocześnie kryteria uzależnienia od internetu, a tylko jedną dziesiątą stanowią przeciętni internauci.

Dane zebrane w niniejszym badaniu potwierdzają tezę o międzypokoleniowej transmisji aktywności hazardowej w rodzinie. Niemal wszyscy uczestniczący w badaniu nastoletni gracze nie tylko obserwowali w dzieciństwie grających na pieniądze bliskich, ale też aktywnie uczestniczyli w grze (pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdrapując zdrapki itp.). Aktualnie młodzi ludzie grający w kasynach internetowych są „zanurzeni” w świecie hazardu: częstość uczestnictwa w grach na pieniądze obserwowana przez nich w najbliższym otoczeniu jest dużo wyższa od notowanej wśród ogółu Polaków. Niepokoić powinien zwłaszcza fakt wielokrotnie większej niż przeciętnie popularności w ich środowisku gier o dużym potencjale uzależniającym: zakładów bukmacherskich, automatów i gier w kasynach naziemnych.

Wyniki wcześniejszych badań nad hazardem wśród młodzieży²¹ jednoznacznie wskazywały, że problem ten jest częścią bardziej ogólnego zespołu zachowań problemowych (trudności szkolnych zarówno natury wychowawczej, jak i poznawczej, wagarów, przemocy itp.). Uzyskane przez nas w niniejszym badaniu wyniki są w tym kontekście dość zaskakujące: wydaje się bowiem, że w przypadku nastoletnich hazardzistów internetowych tego rodzaju uwarunkowania nie zachodzą bądź są zdecydowanie słabsze. Młodzi ludzie grający w gry hazardowe online to tzw. „zwykłe dzieciaki”: nie mają (przynajmniej we własnej ocenie) kłopotów w szkole, nie są osobami wyizolowanymi społecznie, pochodzą z rodzin o co najmniej przeciętnym (według własnej oceny) statusie materialnym, mają w miarę dobre relacje z rodzicami. Być może oznacza to, że specyficzne cechy hazardu internetowego wpływają na powstanie specyficznie warunkowanego – inaczej niż w przypadku osób uprawiających hazard tradycyjny – typu nastoletniego gracza. Z drugiej strony – w tej sytuacji czynniki rodzinne i środowiskowe, uznawane za chroniące w stosunku do hazardu tradycyjnego, mogą nie pełnić w dostateczny sposób roli ochronnej w odniesieniu do hazardu internetowego. Hipoteza ta wymaga jednak weryfikacji w badaniach reprezentatywnych.

Relatywnie niewielu nastoletnich graczy internetowych ma świadomość zmiany przepisów dotyczących hazardu. W przekonaniu niemal połowy tych, którzy o niej wiedzą, nowelizacja ustawy hazardowej spowodowała ograniczenie dostępu osób niepełnoletnich do gry w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze: taka gra stała się trudniejsza lub nawet niemożliwa. Nowe przepisy nie ograniczają jednak w żaden sposób gry darmowej, w tzw. wersje demo. Udostępniając nastolatkom darmowe gry, będące co do designu i zasad dokładnym odwzorowaniem płatnych gier hazardowych, wirtualne kasyna „wychowują sobie” przyszłych klientów. Może się okazać, że skutkiem obowiązywania nowych, bardziej restrykcyjnych przepisów nie będzie ograniczenie liczby grających nastolatków, lecz jedynie przesunięcie granicy podjęcia gry online za pieniądze z 16 do 18 lat.

²¹ Za: J. Jarczyńska, *Zaangażowanie w hazard młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej. Diagnoza zjawiska i jego wybranych uwarunkowań*, Bydgoszcz 2016.

11. REKOMENDACJE BADAWCZE

Badanie ilościowe na ogólnopolskiej próbie młodzieży reprezentatywnej dla osób w przedziale wiekowym 14–18 lat.

Cele:

- deskrypcja społeczno-demograficzna nastoletnich hazardzistów (możliwa na próbie reprezentatywnej); zdefiniowanie czynników i środowisk patogennych w kontekście hazardu internetowego;
- weryfikacja hipotezy o odmiennych uwarunkowaniach podejmowania przez nastolatków hazardu online w porównaniu z grającymi w tradycyjne gry hazardowe;
- weryfikacja hipotezy o możliwym przesuwaniu się granicy podejmowania w internecie gier za pieniądze, jako skutku nowelizacji ustawy hazardowej.

Szersze uwzględnienie kwestii hazardu online w cyklicznym badaniu KBPN poświęconym hazardowi i innym uzależnieniom behawioralnym.

Cel:

- zdefiniowanie specyfiki i pogłębienie problematyki hazardu online na tle hazardu tradycyjnego (naziemnego), w kontekście „przechodzenia graczy” z gier naziemnych do wirtualnych.

12. BIBLIOGRAFIA

- Grabowska M., Gwiazda M. (red.), *Młodość 2016*, raport z badań zrealizowanych przez Fundację Centrum Badania Opinii Społecznej dla Krajowego Biura do spraw Przeciwdziałania Narkomanii, „Opinie i Diagnozy” nr 38, Warszawa 2017.
- Gwiazda M., *Hazardziści*, komunikat z badań Fundacji Centrum Badania Opinii Społecznej, czerwiec 2017.
- Habrat B. (red.), *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2016.
- Jarczyńska J., *Zaangażowanie w hazard młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej. Diagnoza zjawiska i jego wybranych uwarunkowań*, Bydgoszcz 2016.
- Lelonek-Kuleta B., *Uzależnienie od hazardu – zmienne psychospołeczne współwystępujące z nałogowym graniem*, Ośrodek Leczenia Uzależnień w Lublinie, „Przegląd Psychologiczny” 2010, t. 53, nr 2.
- Niewiadomska I., Brzezińska M., Lelonek B., *Hazard*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.
- Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*, projekt badawczy zrealizowany przez Fundację Centrum Badania Opinii Społecznej, współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych będących w dyspozycji Ministra Zdrowia, Warszawa 2012.
- Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych*, projekt badawczy zrealizowany przez Fundację Centrum Badania Opinii Społecznej, współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych będących w dyspozycji Ministra Zdrowia, Warszawa 2015.
- Smaś-Myszczyżyn M., *Heurystyki i błędy poznawcze jako podstawowe elementy pracy z hazardzistami*, „Świat Problemów” 2014, nr 9.
- Tucholska S., *Zjawisko hazardu patologicznego i jego uwarunkowania*, „Roczniki Psychologiczne”, 2008, t. XI, nr 2.

KWESTIONARIUSZ ANKIETY

GRY W INTERNECIE

Dzień, dobry, nazywam się..... i jestem z Centrum Badania Opinii Społecznej. Prowadzimy badanie ankietowe wśród młodzieży na temat aktywności internetowej i różnego rodzaju gier. Badanie jest w pełni anonimowe, a odpowiedzi na pytania są objęte całkowitą tajemnicą i będą wykorzystane jedynie w postaci zbiorczych zestawień statystycznych.

ANKIETER: wskaż sposób doboru respondenta:

- ☐ 1. Respondent zrekrutowany bezpośrednio przez ankietera
- ☐ 2. Respondent polecony przez innego respondenta

1. ANKIETER: Zaznaczyć płeć respondenta.

- ☐ 1. Mężczyzna
- ☐ 2. Kobieta

2. W jakiej miejscowości mieszkasz na stałe?

- ☐ 1. Na wsi
- ☐ 2. W mieście do 20 tysięcy mieszkańców
- ☐ 3. W mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców do 100 tysięcy mieszkańców
- ☐ 4. W mieście powyżej 100 tysięcy mieszkańców

3. Do jakiej szkoły obecnie chodzisz?

- ☐ 1. Gimnazjum
- ☐ 2. Zasadnicza szkoła zawodowa
- ☐ 3. Liceum ogólnokształcące
- ☐ 4. Inny typ liceum (np. profilowane)
- ☐ 5. Technikum

4. Czy w trakcie roku szkolnego mieszkasz:

- ☐ 1. w internacie
- ☐ 2. w swoim domu rodzinnym
- ☐ 3. Inna sytuacja

5. Jakim uczniem jesteś?

- ☐ 1. dwójkowym
- ☐ 2. trójkowym
- ☐ 3. czwórkowym
- ☐ 4. piątkowym
- ☐ 5. szóstkowym

6. Z jakich szkolnych przedmiotów jesteś dobry?

- ☐ 1. Ze ścisłych (np. matematyka, fizyka)
- ☐ 2. Z humanistycznych, społecznych (np. język polski, historia, WOS, języki obce)
- ☐ 3. Z przyrodniczych (np. biologia, geografia)
- ☐ 4. Z artystycznych (np. plastyka muzyka)
- ☐ 5. Z wychowania fizycznego
- ☐ 6. Z przedmiotów zawodowych
- ☐ 7. Z żadnego przedmiotu nie jestem dobry
- ☐ 8. Ze wszystkich przedmiotów jestem dobry

8. Które z poniższych stwierdzeń najlepiej opisuje Twoją sytuację w klasie, do której aktualnie chodzisz?

- ☐ 1. W zasadzie wszyscy w klasie mnie lubią
- ☐ 2. Większość osób w klasie mnie lubi
- ☐ 3. Mniej więcej połowa klasy mnie lubi
- ☐ 4. Mniej niż połowa klasy mnie lubi
- ☐ 5. W zasadzie nikt w klasie mnie nie lubi
- ☐ 7. %tpu%

9. Ilu znajomych – koleżanek i kolegów, ze szkoły oraz spoza środowiska szkolnego - zaliczył(a)byś do swoich prawdziwych przyjaciół, naprawdę bliskich koleżanek i/lub kolegów? Weź pod uwagę tylko osoby, które znasz w realu, a nie wyłącznie z Internetu.

10. Czy Twoi przyjaciele, bliskie koleżanki i koledzy to osoby, z którymi obecnie chodzisz do szkoły, czy też są to osoby spoza szkoły?

- ☐ 1. Wszyscy lub prawie wszyscy moi przyjaciele, bliscy znajomi to osoby, z którymi chodzę do szkoły
- ☐ 2. Większość moich przyjaciół, bliskich znajomych to osoby, z którymi chodzę do szkoły
- ☐ 3. Mniej więcej pół na pół: duża część moich przyjaciół to osoby, z którymi chodzę do szkoły i podobnie duża część jest spoza szkoły
- ☐ 4. Większość moich przyjaciół, bliskich znajomych to osoby spoza szkoły
- ☐ 5. Wszyscy lub prawie wszyscy moi przyjaciele, bliscy znajomi to osoby spoza szkoły

11.1. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Siła, sprawność fizyczna, uprawianie sportu, osiągnięcia sportowe

11.2. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Pewność siebie

11.3. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Dobre wyniki w nauce

11.4. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Działalność społeczna np. w samorządzie szkolnym lub innych organizacjach /stowarzyszeniach

11.5. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Posiadanie wielu znajomych, kolegów – atrakcyjność towarzyska

11.6. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Wygląd, atrakcyjność fizyczna

11.7. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Posiadanie pieniędzy

11.8. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Rodzice z wysoką pozycją

11.9. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Fantazja, robienie ciekawych rzeczy, nawet wbrew regułom

11.10. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Duża wiedza, inteligencja

11.11. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Fundowanie, dzielenie się z innymi

11.12. Jakie rzeczy są ważne w środowisku Twoich znajomych, rówieśników? Oceń każdą z nich na skali od 1 – nieważna do 7 – bardzo ważna/najważniejsza.

Osiąganie sukcesów w grach komputerowych

12. Podaj swój rok urodzenia.

q17 (single)

- ☐ 1. 2002
- ☐ 2. 2001
- ☐ 3. 2000
- ☐ 4. 1999

13. Jak określił(a)byś stopień zainteresowania Twoich rodziców /opiekunów tym co robisz np. tym, co dzieje się w Twoim życiu prywatnym, w szkole, jakich masz kolegów i koleżanki, jak spędzasz czas itp.?

- ☐ 1. Bardzo interesują się tym co robię
- ☐ 2. Trochę interesują się tym co robię
- ☐ 3. Niezbyt się interesują się tym co robię
- ☐ 4. W ogóle nie interesują się tym

14. Jak jest wykształcenie Twoich rodziców?

Wykształcenie matki

Wykształcenie ojca

- ☐ 1. Podstawowe lub niepełne podstawowe
- ☐ 2. Zasadnicze zawodowe
- ☐ 3. Niepełne średnie
- ☐ 4. Średnie ogólnokształcące
- ☐ 5. Średnie zawodowe
- ☐ 6. Pomaturalne
- ☐ 7. Niepełne wyższe
- ☐ 8. Wyższe
- ☐ 97. Nie wiem

15. Jaki zawód wykonują aktualnie Twoi rodzice?

Zawód matki

Zawód ojca

- ☐ 1. Robotnik niewykwalifikowany
- ☐ 2. Robotnik wykwalifikowany
- ☐ 3. Pracownik fizyczno-umysłowy (konduktor, sprzedawca, kierowca itp.)
- ☐ 4. Pracownik umysłowy bez wyższego wykształcenia
- ☐ 5. Pracownik umysłowy z wyższym wykształceniem
- ☐ 6. Wojsko, policja

- ☐ 7. Prowadzi indywidualne gospodarstwo rolne/rolnik, pomagający członek rodziny
- ☐ 8. Właściciel i współwłaściciel prywatnej firmy, zakładu, sklepu itp. (przedsiębiorca, rzemieślnik, kupiec)
- ☐ 9. Zajmuje się domem
- ☐ 10. Nie pracuje (jest na rencie, emeryturze)
- ☐ 11. Jest bezrobotny(a)
- ☐ 12. Inny zawód /inna sytuacja
- ☐ 97. Nie wiem

16. Czy na stałe mieszkasz:

-
- ☐ 1. z obojgiem rodziców
 - ☐ 2. tylko z matką
 - ☐ 3. tylko z ojcem
 - ☐ 4. z kimś z dalszej rodziny (babcią, ciotką itp.)
 - ☐ 5. Inna sytuacja

17. Jak oceniasz obecne warunki materialne Twojej rodziny? Czy są one:

-
- ☐ 1. Bardzo złe
 - ☐ 2. Raczej złe
 - ☐ 3. Średnie, przeciętne
 - ☐ 4. Raczej dobre
 - ☐ 5. Bardzo dobre

18. Czy masz dziewczynę /chłopaka?

-
- ☐ 1. Mam
 - ☐ 2. Aktualnie nie mam, ale miał(a)m wcześniej
 - ☐ 3. Nie mam i nigdy nie miał(a)m

19.1. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.

Siła, sprawność fizyczna, uprawianie sportu, osiągnięcia sportowe

19.2. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.

Pewność siebie

19.3. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”. Dobre wyniki w nauce

19.4. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.

Działalność społeczna np. w samorządzie szkolnym lub innych organizacjach /stowarzyszeniach

19.5. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.

Posiadanie wielu znajomych, kolegów – atrakcyjność towarzyska

**19.6. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Wygląd, atrakcyjność fizyczna**

**19.7. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Posiadanie pieniędzy**

**19.8. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Rodzice z wysoką pozycją**

**19.9. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Fantazja, robienie ciekawych rzeczy, nawet wbrew regułom**

**19.10. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Duża wiedza, inteligencja**

**19.11. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Fundowanie, dzielenie się z innymi**

**19.12. Które z tych rzeczy do Ciebie pasują, a które nie pasują? Każdą z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie do mnie nie pasuje”, a 7- „całkowicie do mnie pasuje”.
Osiąganie sukcesów w grach komputerowych**

20.1. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Oglądam /ściągam filmy, seriale

20.2. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Oglądam /ściągam zdjęcia, filmiki

20.3. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Wstawiam własne zdjęcia, filmiki

20.4. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Słucham / ściągam muzykę

20.5. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Czytam /ściągam książki, utwory literackie

20.6. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Kontaktuję się ze znajomymi, wymieniam wiadomości

20.7. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Zawieram nowe znajomości

20.8. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Czytam blogi /vlogi

20.9. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Oglądam witryny sklepów internetowych, robię zakupy

20.10. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Gram w gry sieciowe, gry społecznościowe

20.11. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Gram w zwykłe gry (niesieciowe)

20.12. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Gram w wirtualnym kasynie internetowym

20.13. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Szukam informacji potrzebnych mi do szkoły, nauki

20.14. Jak często robisz w Internecie następujące rzeczy: Oglądam rozgrywki lub turnieje e-sportowe

-
- ☐ 1. Nigdy
 - ☐ 2. Rzadko / od czasu do czasu
 - ☐ 3. Dość często
 - ☐ 4. Często
 - ☐ 5. Stale lub bardzo często

21.1. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: zdarza Ci się nie dosypiać lub spać za krótko przez to, że do późnej nocy jesteś w Internecie?

21.2. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: rodzice lub inni domownicy narzekają na ilość czasu, jaką spędzasz w Internecie?

21.3. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: Twoje stopnie lub nauka ucierpiały dlatego, że tyle czasu spędzasz w Internecie?

21.4. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często :zdarza Ci się zaniedbywać obowiązki domowe, aby spędzić więcej czasu w Internecie?

21.5. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: nawiązujesz nowe, bliskie związki z innymi użytkownikami w Internecie?

21.6. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: zdarza się, że wolisz spędzić czas w Internecie zamiast wyjść gdzieś z kimś?

21.7. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często: próbujesz ukryć przed innymi, jak długo był(a)eś w Internecie?

21.8. W jaki sposób korzystasz z Internetu? Jak często:masz poczucie, że życie bez Internetu byłoby nudne, puste lub pozbawione radości?

-
- ☐ 1. Rzadko/ Nigdy
 - ☐ 2. Od czasu do czasu
 - ☐ 3. Dość często
 - ☐ 4. Często
 - ☐ 5. Stale lub bardzo często

22. Dlaczego oglądasz e-sport? Co Cię w nim pociąga, co najbardziej w nim lubisz?

23. Ile miałe(a)ś lat, kiedy zaczęła(a)ś oglądać e-sport?

24. Jak często, oglądając e-sport, obstawiasz wyniki rozgrywek (zawierasz zakłady, kto wygra)?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
- ☐ 2. Kilka razy w tygodniu
- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nigdy, jestem wyłącznie obserwatorem

25. Ile miał(a)ś lat, kiedy zaczął(a)ś obstawiać wyniki w rozgrywkach e-sportowych?

26.1. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał w gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Keno itp.)?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.2. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał na automatach?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.3. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich brał udział w loteriach /konkursach sms-owych?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.4. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich zawierał zakłady bukmacherskie?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.5. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał na pieniądze w karty (prywatnie - poza kasynem i poza Internetem)

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.6. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał w zdrałki?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.7. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał w kasynie (poza Internetem)?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie
- ☐ 7. %tpu%

26.8. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał w jakiekolwiek gry na pieniądze w Internecie?

- ☐ 1. Tak
- ☐ 2. Nie

☐ 7. %tpu%

26.9. Sięgnij teraz pamięcią do czasów, kiedy byłeś dzieckiem. Czy wówczas ktoś z twoich bliskich grał w jakiekolwiek inne gry na pieniądze?

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 7. %tpu%

27. Kto z Twoich bliskich grał wówczas w gry na pieniądze? Czy był(a) to Twój /Twoja:

	1. Tak	2. Nie
1. ojciec	☐	☐
2. matka	☐	☐
3. brat /siostra	☐	☐
4. dziadek	☐	☐
5. babcia	☐	☐
6. ktoś z dalszej rodziny (ciotka /wuj /kuzyn itp.)	☐	☐
7. inna bliska osoba	☐	☐

28. Czy jako dziecko w jakiś sposób uczestniczyłeś(a)ś w tej grze /grach (np. pomagając typować liczby, towarzysząc przy zakupie zakładów, zdrapując zdrapki, wrzucając pieniądze do automatu itp.)?

☐ 1. Tak, często

☐ 2. Tak, czasami

☐ 3. Nie

29.1. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra w gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Keno itp.)?

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 3. %tpu%

29.2. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra na automatach?

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 3. %tpu%

29.3. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół bierze udział w loteriach /konkursach sms-owych?

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 3. %tpu%

29.4. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół zawiera zakłady bukmacherskie?

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 3. %tpu%

29.5. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra na pieniądze w karty (prywatnie - poza kasynem i poza Internetem)

☐ 1. Tak

☐ 2. Nie

☐ 3. %tpu%

29.6. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra w zdrapki?

- ☐ 1. Tak
☐ 2. Nie
☐ 3. %tpu%

29.7. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra w kasynie (poza Internetem)?

- ☐ 1. Tak
☐ 2. Nie
☐ 3. %tpu%

29.8. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra w jakiekolwiek gry na pieniądze w Internecie?

- ☐ 1. Tak
☐ 2. Nie
☐ 3. %tpu%

29.9. A czy obecnie ktoś spośród bliskich Ci osób, rodziny i przyjaciół gra w jakiekolwiek inne gry na pieniądze?

- ☐ 1. Tak
☐ 2. Nie
☐ 3. %tpu%

30. Kto spośród bliskich Ci osób gra obecnie w gry na pieniądze? Czy jest to Twój /Twoja:

	1. Tak	2. Nie
1. ojciec	☐	☐
2. matka	☐	☐
3. brat /siostra	☐	☐
4. dziadek	☐	☐
5. babcia	☐	☐
6. ktoś z dalszej rodziny (ciotka /wuj /kuzyn itp.)	☐	☐
7. moja dziewczyna /mój chłopak	☐	☐
8. przyjaciel /przyjaciółka	☐	☐
9. inna bliska osoba	☐	☐

31. Przypomnij sobie, kiedy sam po raz pierwszy w życiu zagrałeś(a) w jakąkolwiek grę, w której mogłeś(a)ś wygrać prawdziwe pieniądze. W co wówczas zagrałeś(a)ś?

- ☐ 1. W grę liczbową Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Keno itp.)
☐ 2. Na automatach
☐ 3. W loterię sms-ową /konkurs sms-owy
☐ 4. Typowanie wyniku meczu /zawodów itp. (poza Internetem)
☐ 5. Prywatnie w karty na pieniądze (poza Internetem)
☐ 6. W zdrapkę
☐ 7. W jakąkolwiek grę na pieniądze w Internecie
☐ 8. W inną grę
☐ 9. Nigdy nie grałem(a)m w grę, w której można wygrać prawdziwe pieniądze

32. Ile miałeś(a)ś wówczas lat?

33. W Internecie jest wiele wirtualnych kasyn, oferujących możliwość grania w gry hazardowe dla zabawy - za darmo, za wirtualne pieniądze. Udział w takich grach nie wymaga rejestracji ani logowania. Jak często grasz w takie gry?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
☐ 2. Kilka razy w tygodniu

- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nie gram w darmowe gry w wirtualnych kasynach

Opowiedz o Twoich zwyczajach związanych z graniem w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym.

35. W jakim wirtualnym kasynie internetowym najczęściej grasz w darmowe gry? Wpisz nazwę /nazwy:

36. Dlaczego wybierasz właśnie to/ te wirtualne kasyno(a) internetowe? Co Cię zachęca, żeby tam właśnie grać w darmowe gry? Opisz swoje motywacje.

37. W jakie rodzaje darmowych gier grasz najchętniej w wirtualnym kasynie internetowym? Wskaż na liście.

- ☐ 1. Poker i jego odmiany (np. Texas Hold'em, Omaha, 7 Card Stud, Razz)
- ☐ 2. Inne gry karciane (np. blackjack, bakarát)
- ☐ 3. Ruletka
- ☐ 4. Automaty do gier (sloty)
- ☐ 5. Loterie (np. bingo, zdrałki)
- ☐ 6. Inne gry
- ☒ 7. Gram w różne /we wszystkie

38. O jakiej porze zazwyczaj grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?

- ☐ 1. Rano /przed południem
- ☐ 2. Po południu
- ☐ 3. Wieczorem
- ☐ 4. W nocy
- ☐ 7. Różnie, trudno powiedzieć

39. Ile czasu jednorazowo zazwyczaj zajmuje ci gra w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym? Podaj czas w godzinach, zaokrąglając do pełnych godzin:

40. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:

- ☒ 1. grasz sam(a)
czy
- ☐ 2. grasz w towarzystwie, z kimś
- ☐ 3. różnie bywa

41. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym, robisz to:

- ☐ 1. zazwyczaj w domu
- ☐ 2. zarówno w domu, jak i poza domem
- ☐ 3. zazwyczaj poza domem

42. Dlaczego zazwyczaj grasz poza domem w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym? Wskaż wszystkie prawdziwe w Twoim przypadku powody.

- ☐ 1. Robię to tam, gdzie akurat jestem i mam czas
- ☐ 2. Lubię grać w towarzystwie, z kolegami
- ☐ 3. W domu nie mam dostępu do internetu lub do stron wirtualnego kasyna internetowego (np. z przyczyn technicznych)
- ☐ 4. W domu mam ograniczony dostęp do internetu lub do określonych stron (ograniczenia rodzicielskie)
- ☐ 5. Nie chcę, aby rodzice /opiekunowie wiedzieli, że gram lub jak długo gram
- ☐ 6. Inny powód

43. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:

- ☐ 1. planujesz, jak długo będziesz grał(a) i zwykle nie przekraczasz tego czasu
- ☐ 2. planujesz, jak długo będziesz grał(a), ale zwykle grasz dłużej
- ☐ 3. planujesz, jak długo będziesz grał(a), ale zwykle grasz krócej
- ☐ 4. nie planujesz jak długo będziesz grał(a)
- ☐ 7. Trudno powiedzieć, różnie

44. Ile miałeś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrał(a)ś w darmową grę w wirtualnym kasynie internetowym?

45. Co zachęciło Cię, aby po raz pierwszy zagrać w darmową grę w wirtualnym kasynie internetowym? Dlaczego zrobił(a)ś to po raz pierwszy? Opisz tamtą sytuację.

46. Czy grając w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym częściej wygrywasz czy przegrywasz?

- ☐ 1. częściej wygrywam
- ☐ 2. częściej przegrywam
- ☐ 7. %tpu%

47. Czy Twoi rodzice /opiekunowie wiedzą, że grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?

- ☐ 1. Wiedzą o tym oboje rodzice /opiekunowie
- ☐ 2. Wie o tym tylko ojciec/opiekun
- ☐ 3. Wie o tym tylko matka/opiekunka
- ☐ 4. Żadne z rodziców /opiekunów o tym nie wie
- ☐ 7. %tpu%

48. Jaki jest stosunek Twoich rodziców /opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w darmowe gry w wirtualnym kasynie internetowym?

- ☐ 1. Negatywny – zniechęcanie, stosowanie zakazów, ograniczeń
- ☐ 2. Obojętny - nie interesuje ich to
- ☐ 3. Pozytywny – kibicowanie, zachęcanie do gry

49. W wirtualnych kasynach internetowych można oczywiście grać także za prawdziwe pieniądze i wygrywać bądź przegrywać prawdziwe pieniądze. Jak często grasz w wirtualnym kasynie za prawdziwe pieniądze?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
- ☐ 2. Kilka razy w tygodniu
- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nie gram w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie

Opowiedz o Twoich zwyczajach związanych z graniem w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym. 50. W jakim wirtualnym kasynie internetowym grasz najczęściej za prawdziwe pieniądze? Wpisz nazwę:

51. Dlaczego wybierasz właśnie to/ te wirtualne kasyno(a) internetowe? Co Cię zachęca, żeby tam właśnie grać w gry za prawdziwe pieniądze? Opisz swoje motywacje

52. W jakie rodzaje gier za prawdziwe pieniądze grasz najchętniej w wirtualnym kasynie internetowym? Wskaż na liście.

- ☐ 1. Poker i jego odmiany (np. Texas Hold'em, Omaha, 7 Card Stud, Razz)
- ☐ 2. Inne gry karciane (np. blackjack, bakarát)
- ☐ 3. Ruletka
- ☐ 4. Automaty do gier (sloty)

- ☐ 5. Loterie (np. bingo, zdraunki)
- ☐ 6. Inne gry
- ☒ 7. Gram we wszystkie

53. O jakiej porze zazwyczaj grasz w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym?

- ☒ 1. Rano /przed południem
- ☐ 2. Po południu
- ☐ 3. Wieczorem
- ☐ 4. W nocy
- ☐ 7. Różnie, trudno powiedzieć

54. Ile czasu jednorazowo zazwyczaj zajmuje ci gra w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym? Podaj czas w godzinach, zaokrąglając do pełnych godzin:

55. Czy grając w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym zazwyczaj:

- ☒ 1. grasz sam(a)
- czy
- ☐ 2. grasz w towarzystwie, z kimś
- ☐ 3. różnie bywa

56. Czy grając w gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym, robisz to:

- ☐ 1. zazwyczaj w domu
- ☐ 2. zarówno w domu, jak i poza domem
- ☐ 3. zazwyczaj poza domem

57. Dlaczego w wirtualnym kasynie internetowym grając w gry za prawdziwe pieniądze zazwyczaj grasz poza domem?

- ☐ 1. robię to tam, gdzie akurat jestem i mam czas
- ☐ 2. lubię grać w towarzystwie, z kolegami
- ☐ 3. w domu nie mam dostępu do Internetu lub do stron wirtualnego kasyna internetowego (np. z przyczyn technicznych)
- ☐ 4. w domu mam ograniczony dostęp do Internetu lub do określonych stron (ograniczenia rodzicielskie)
- ☐ 5. nie chcę, aby rodzice /opiekunowie wiedzieli, że gram lub jak długo gram
- ☐ 6. inny powód

58. Czy grając w gry w wirtualnym kasynie internetowym w gry za prawdziwe pieniądze zazwyczaj:

A)

- ☐ 1. planujesz, za ile będziesz grał(a) (do jakiej wysokości ewentualnej przegranej) i zwykle nie przekraczasz tej kwoty
- ☐ 2. planujesz, za ile będziesz grał(a) (do jakiej wysokości ewentualnej przegranej), ale zwykle wydajesz więcej
- ☐ 3. planujesz, za ile będziesz grał(a) (do jakiej wysokości ewentualnej przegranej), ale zwykle wydajesz mniej
- ☐ 4. nie planujesz za ile będziesz grał(a)
- ☐ 7. Trudno powiedzieć, różnie

B)

- ☐ 1. planujesz, jak długo będziesz grał(a) i zwykle nie przekraczasz tego czasu
- ☐ 2. planujesz, jak długo będziesz grał(a), ale zwykle grasz dłużej
- ☐ 3. planujesz, jak długo będziesz grał(a), ale zwykle grasz krócej
- ☐ 4. nie planujesz jak długo będziesz grał(a)

☐ 7. Trudno powiedzieć, różnie

59. Ile miał(a)ś lat, kiedy po raz pierwszy w życiu zagrał(a)ś w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?

60. Co zachęciło Cię, aby po raz pierwszy zagrać w grę za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym? Dlaczego zrobił(a)ś to po raz pierwszy? Opisz tamtą sytuację.

61. Grając po raz pierwszy za prawdziwe pieniądze w wirtualnym kasynie internetowym nie miał(a)ś ukończonych 18 lat. Jak załatwił(a)ś kwestię rejestracji i przelewu pieniędzy? Czy:

- ☐ 1. pomogła Ci w tym pełnoletnia osoba z rodziny
- ☐ 2. pomogła Ci w tym pełnoletnia osoba spoza rodziny
- ☐ 3. sam(a) sobie poradził(a)ś
- ☐ 8. odmowa

62A. Czy grając w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze częściej wygrywasz czy przegrywasz?

- ☐ 1. częściej wygrywam
- ☐ 2. częściej przegrywam
- ☐ 7. %tpu%

62B. Ile pieniędzy, mniej więcej, wydał(a)ś na gry za prawdziwe pieniądze w wirtualnych kasynach internetowych czasie ostatnich 12 miesięcy, a ile udało Ci się wygrać w tym czasie? Jeśli grasz w innej walucie podaj równowartość w złotych.

A) Wydatki:

B) Wygrane:

63. Skąd pochodzą pieniądze, które wydajesz na grę w wirtualnych kasynach internetowych? Czy:

	1. Tak	2. Nie
1. z „kieszonkowego” lub prezentów otrzymywanych od rodziców lub innych członków rodziny	☐	☐
2. ze stypendium w szkole	☐	☐
3. z własnych zarobków bądź z wynagrodzenia za praktyki zawodowe	☐	☐
4. z wygranych w tych grach	☐	☐
5. z innych źródeł	☐	☐

64. Na co przeznaczasz pieniądze wygrywane w wirtualnych kasynach internetowych? Czy:

- ☐ 1. przede wszystkim na dalszą grę
- ☐ 2. częściowo na dalszą grę, a częściowo na inne potrzeby
- ☐ 3. przede wszystkim na inne potrzeby
- ☐ 9. Nie dotyczy, nie wygrywam

65. Czy Twoi rodzice /opiekunowie wiedzą, że grasz w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?

- ☐ 1. Wiedzą o tym oboje rodzice /opiekunowie
- ☐ 2. Wie o tym tylko ojciec/opiekun
- ☐ 3. Wie o tym tylko matka/opiekunka
- ☐ 4. Żadne z rodziców /opiekunów o tym nie wie
- ☐ 7. %tpu%

66. Jaki jest stosunek Twoich rodziców /opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w wirtualnym kasynie internetowym za prawdziwe pieniądze?

- ☐ 1. Negatywny – zniechęcanie, stosowanie zakazów, ograniczeń
- ☐ 2. Obojętny – nie interesuje ich to
- ☐ 3. Pozytywny – kibicowanie, zachęcanie do gry

67.1. Jak często zdarza Ci się zawierać w Internecie zakłady bukmacherskie za prawdziwe pieniądze ?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
- ☐ 2. Kilka razy w tygodniu
- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nie zawieram takich zakładów

67.2. Jak często zdarza Ci się zawierać w Internecie darmowe zakłady bukmacherskie (takie, w których gracz za darmo typują wyniki, np. meczu piłkarskiego)?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
- ☐ 2. Kilka razy w tygodniu
- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nie zawieram takich zakładów

68.1 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: grasz w gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Lotto, Multi Multi, Keno itp.)?

68.2 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: grasz na automatach?

68.3 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: bierzesz udział w loteriach /konkursach sms-owych?

68.4 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: zawierasz zakłady bukmacherske poza Internetem?

68.5 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: grasz prywatnie w karty (np. w pokera) na pieniądze?

68.6 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: grasz w zdraпки?

68.7 Czy poza Internetem uczestniczysz w innych, tradycyjnych grach losowych lub loteriach, w których można wygrać pieniądze? Jak często: grasz w inne gry na pieniądze?

- ☐ 1. Codziennie lub prawie codziennie
- ☐ 2. Kilka razy w tygodniu
- ☐ 3. 1 – 2 razy w tygodniu
- ☐ 4. Kilka razy w miesiącu
- ☐ 5. Raz w miesiącu lub rzadziej
- ☐ 6. Różnie, czasem częściej, czasem rzadziej
- ☐ 7. Nie gram w tę grę w ogóle

69. Ile pieniędzy, mniej więcej, wydał(a)ś na gry losowe na pieniądze poza Internetem w czasie ostatnich 12 miesięcy, a ile udało Ci się wygrać w tym czasie? Jeśli grasz w innej walucie podaj równowartość w złotych.

A) Wydatki:

B) Wygrane:

70. Skąd pochodzą pieniądze, które wydajesz na gry losowe poza Internetem? Czy:

	1. Tak	2. Nie
1. z „kieszonkowego” lub prezentów otrzymywanych od rodziców lub innych członków rodziny	☐	☐
2. ze stypendium w szkole	☐	☐
3. z własnych zarobków bądź z wynagrodzenia za praktyki zawodowe	☐	☐
4. z wygranych w tych grach	☐	☐
5. z innych źródeł	☐	☐

71. Na co przeznaczasz pieniądze wygrywane w grach losowych poza Internetem? Czy:

- ☐ 1. przede wszystkim na dalszą grę
☐ 2. częściowo na dalszą grę, a częściowo na inne potrzeby
☐ 3. przede wszystkim na inne potrzeby
☐ 9. Nie dotyczy, nie wygrywam

72. Czy Twoi rodzice /opiekunowie wiedzą, że grasz w gry losowe na pieniądze (poza Internetem)?

- ☐ 1. Wiedzą o tym oboje rodzice /opiekunowie
☐ 2. Wie o tym tylko ojciec/opiekun
☐ 3. Wie o tym tylko matka/opiekunka
☐ 4. Żadne z rodziców /opiekunów o tym nie wie
☐ 7. %tpu%

73. Jaki jest stosunek Twoich rodziców /opiekunów (którzy wiedzą o Twojej grze), do tego, że grasz w gry losowe na pieniądze (poza Internetem)?

- ☐ 1. Negatywny – zniechęcanie, stosowanie zakazów, ograniczeń
☐ 2. Obojętny - nie interesuje /nie interesowało ich to
☐ 3. Pozytywny – kibicowanie, zachęcanie do gry

74. Gdybyś porównał(a) granie w gry na pieniądze w Internecie i poza nim (tradycyjne), to jakie są, Twoim zdaniem, atuty, zalety grania w Internecie?

75. A jakie są, Twoim zdaniem, minusy, wady grania na pieniądze w Internecie w porównaniu z grami tradycyjnymi (poza Internetem)?

76.1. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie zdarzało Ci się zaryzykować na grę więcej pieniędzy niż mógł(a)byś sobie na to pozwolić?

76.2. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie zdarzało się, że musiałe(a)ś zwiększać stawkę, żeby uzyskać taką samą jak poprzednio przyjemność z gry?

76.3. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie zdarzało się, że wracałeś(a)ś do gry innego dnia z myślą, aby się odegrać?

76.4. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie zdarzało się, że pożyczale(a)ś pieniądze lub sprzedawałeś(a)ś coś, aby mieć za co grać?

76.5. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie miałeś(a)ś poczucie, że gra jest dla Ciebie problemem?

76.6. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałeś(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak

często w tym czasie odczuwałe(a)ś stres, niepokój lub dolegliwości zdrowotne, których przyczyną mogła być gra?

76.7. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałe(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie ktoś krytykował Cię z powodu grania lub zarzucał, że masz problem z grą (bez względu na to, czy Twoim zdaniem miał rację czy nie)?

76.8. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałe(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie zdarzało się, że Twoja gra była przyczyną kłopotów finansowych, Twoich lub/i Twoich najbliższych?

76.9. Pomyśl teraz o wszystkich grach hazardowych, za pieniądze prawdziwe lub wirtualne, zarówno w Internecie, jak i poza nim, w które grałe(a)ś w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak często w tym czasie miałe(a)ś poczucie winy z powodu grania lub w związku z tym, co robiłe(a)ś w tym czasie?

- ☐ 1. Nigdy
- ☐ 2. Czasem
- ☐ 3. Często
- ☐ 4. Bardzo często

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo chcę poprawić swoją sytuację materialną, mieć więcej pieniędzy

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo chcę być samodzielny(a) finansowo, nie prosić rodziców o pieniądze

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo sprawia mi przyjemność wygrywanie, nawet małych kwot (albo wirtualnych pieniędzy)

77. Odczytałem teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo lubię towarzyszące grze emocje

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, bo dobrze się bawię grając, jest to dla mnie rozrywka

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gra pozwala mi opanować nerwy, zapomnieć o kłopotach i problemach

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Dzięki grze „wyłączam się”, spędzam czas w „swoim świecie”

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Granie jest popularne wśród moich znajomych, w moim środowisku

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gra jest dla mnie elementem życia towarzyskiego

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Grając czuję się częścią społeczności graczy, ludzi takich jak ja

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Gram, ponieważ lubię rywalizację

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Przyzwyczaile(a)m się spędzać wolny czas grając

77. Odczytam teraz kilka stwierdzeń opisujących motyw, dla których ludzie w ogóle grają w gry typu hazardowego, zarówno za pieniądze prawdziwe, jak i wirtualne. O każdym z tych stwierdzeń powiedz, w jakim stopniu pasuje ono do Ciebie. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nie pasuje”, a 7 – „zdecydowanie pasuje”.

Jakoś tak nie mogę przestać grać

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Po serii przegranych musi w końcu przyjść wygrana.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Jeśli udało się wygrać raz, na pewno kiedyś wygra się ponownie.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego.

O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Im więcej przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że wygrana jest już blisko.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Jeśli gracz prawie wygrywa, to znak, że prawdziwa wygrana jest dosłownie „o krok”.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Umiejętności gracza zwiększają jego szanse na wygraną.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Doświadczony gracz jest w stanie wpływać na korzystny dla siebie wynik gry.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Przegrane nie idą na marne, lecz dają graczowi doświadczenie i umiejętności, dzięki którym zwiększa swoje szanse na wygraną.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Można nauczyć się tak grać, aby częściej wygrywać.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Podczas gry nie wolno lekceważyć swoich przeczuć i intuicji.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Warto mieć swoje szczęśliwe numery czy kolory, które pomagają wygrać.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Dobry gracz zawsze dba, aby grać w warunkach i okolicznościach, które przynoszą mu szczęście.

78. Teraz odczytam kilka różnego rodzaju przekonań dotyczących gier typu hazardowego. O każdym z nich powiedz, w jakim stopniu Ty osobiście uważasz je za prawdziwe. Odpowiadając użyj skali od 1 do 7, na której 1 oznacza „zdecydowanie nieprawda”, a 7 – „zdecydowanie prawda”. Po serii przegranych warto sprawdzić, co mogło przynieść graczowi pecha, aby wyeliminować ten element na przyszłość

79. W połowie bieżącego roku weszły w życie nowe przepisy dotyczące hazardu. Czy słyszałeś o tym?

- ☐ 1. Słyszałem(a)m i dość dokładnie wiem o co chodzi
- ☐ 2. Słyszałem(a)m i mniej więcej wiem o co chodzi
- ☐ 3. Słyszałem(a)m, ale nie wiem o co chodzi
- ☐ 4. Nie słyszałem(a)m

80. Jak oceniasz - czy w wyniku wprowadzenia nowych przepisów dotyczących hazardu Ty osobiście:

	1. Tak	2. Nie
1. grasz teraz w innych wirtualnych kasynach internetowych niż wcześniej?	☐	☐
2. grasz teraz częściej niż wcześniej w tradycyjne gry na pieniądze (poza Internetem)?	☐	☐
3. grasz teraz w wirtualnych kasynach internetowych rzadziej niż wcześniej?	☐	☐

81. Jeśli grasz teraz w innych wirtualnych kasynach internetowych niż wcześniej – jaki rodzaj wirtualnych kasyn teraz wybierasz, czym się teraz kierujesz w swoim wyborze?

82. W jakie tradycyjne gry na pieniądze poza Internetem grasz obecnie częściej niż wcześniej? Wskaż wszystkie te gry.

- ☐ 1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (np. Lotto, Multi Multi, Keno itp.)
- ☐ 2. Automaty
- ☐ 3. Loterie /konkursy SMS-owe
- ☐ 4. Zakłady bukmacherskie poza Internetem
- ☐ 5. Karty (np. poker) prywatnie
- ☐ 6. Zdrapki
- ☐ 7. Inne gry na pieniądze

83.1. Nowelizacja przepisów dotyczących hazardu miała na celu między innymi ograniczenie dostępu osób niepełnoletnich do hazardu internetowego. Czy, Twoim zdaniem, obecnie, po nowelizacji tych przepisów gra w darmowe gry w wirtualnych kasynach internetowych stała się dla osób niepełnoletnich:

- ☐ 1. zupełnie niemożliwa
- ☐ 2. trudniejsza niż wcześniej
- ☐ 3. ani trudniejsza ani łatwiejsza niż wcześniej (bez różnicy)
- ☐ 4. łatwiejsza niż wcześniej
- ☐ 7. %tpu%

83.2. Nowelizacja przepisów dotyczących hazardu miała na celu między innymi ograniczenie dostępu osób niepełnoletnich do hazardu internetowego. Czy, Twoim zdaniem, obecnie, po nowelizacji tych przepisów gra w wirtualnych kasynach internetowych za prawdziwe pieniądze stała się dla osób niepełnoletnich:

- ☐ 1. zupełnie niemożliwa
- ☐ 2. trudniejsza niż wcześniej
- ☐ 3. ani trudniejsza ani łatwiejsza niż wcześniej (bez różnicy)
- ☐ 4. łatwiejsza niż wcześniej
- ☐ 7. %tpu%

84.1. Kiedy myślisz o swojej przyszłości, jak ważne są dla Ciebie wymienione cele? Każdy z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie nieważne”, a 7 - „bardzo ważne/najważniejsze”. Zdobyć wykształcenia - wysokiej pozycji zawodowej

84.2. Kiedy myślisz o swojej przyszłości, jak ważne są dla Ciebie wymienione cele? Każdy z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie nieważne”, a 7 - „bardzo ważne/najważniejsze”. Zdobyć pieniędzy - wysokiej pozycji materialnej

84.3. Kiedy myślisz o swojej przyszłości, jak ważne są dla Ciebie wymienione cele? Każdy z nich oceń na skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zupełnie nieważne”, a 7 - „bardzo ważne/najważniejsze”. Udać życie rodzinne, dzieci

85. Czy chciała(a)byś dodać jakieś uwagi, dodatkowe informacje, dotyczące tematu tej ankiety? ANKIETER: zapisz ewentualne uwagi, dodatkowe informacje.