e-Games gry hazardowe i Pay to Win – dane epidemiologiczne, analiza ryzyka uzależnienia, profile graczy

W artykule zostały przedstawione wyniki pierwszych w Polsce badań poświęconych zaangażowaniu w hazard i gry P2W Polaków w internecie.

Od kilkunastu lat prowadząc badania nad zaburzeniem hazardowym wśród Polaków, zainteresowaliśmy się powiązaniem gier hazardowych z innymi typami gier. Do projektu „e-Games" zostaliśmy zaproszeni przez międzynarodowy zespół naukowców z Francji, Niemiec, Szwajcarii, Włoch i Kanady. Podjęli oni badania nad powiązaniem uprawiania hazardu w internecie z tzw. grami Pay to Win (P2W). W grach tych, dzięki dokonywaniu opłat, można zyskać przewagę w stosunku do innych graczy, którzy tych opłat nie dokonują. Pierwotnym modelem udostępniania gier było sprzedawanie ich jako całości oraz korzystanie ze wszystkich ich funkcji. Wraz z rozwojem technologii zaczęły pojawiać się wersje „pirackie" gier, co skłoniło ich twórców do zmiany modelu ich udostępniania. Gry stały się tanie lub bezpłatne, lecz dostępne w ograniczonej wersji. Możliwość korzystania z dodatkowych opcji w grze pojawiała się dopiero po dokupieniu określonej opcji, zazwyczaj za niewysoką kwotę, stąd nazwa „mikrotransakcji". Analizy tego modelu wykazały z czasem, że okazał się on bardzo skuteczny w generowaniu przychodów, a gry tzw. free to play, czyli dostępne bezpłatnie – źródłem największych zarobków dla ich twórców. W naszych badaniach postanowiliśmy bliżej poznać zaangażowanie Polaków w tego typu gry oraz ich powiązanie z hazardem. Graczem Pay to Win określiliśmy osobę, która w przeciągu minionych 12 miesięcy uprawiała takie gry, dokonując płatności w celu uzyskania przewagi.

Badanie dorosłych internautów w Polsce

Pierwszy etap badań dotyczył nasilenia zjawiska w Polsce. Reprezentatywną grupę 2000 dorosłych Polaków zapytano o uprawianie gier P2W oraz hazardu online w minionych 12 miesiącach. Wśród badanych 1,7% zadeklarowało uprawianie gier typu P2W, natomiast 4,1% – gier hazardowych online. Gry P2W uprawiane były najczęściej jeden raz (26,9% spośród graczy) lub kilka razy w tygodniu (25,2%), ale stosunkowo dużo osób uprawiało takie gry codziennie (13,1%). Świadczy to o dużej ich popularności wśród dorosłych Polaków.

Jeżeli chodzi o dokonywanie płatności w tych grach, wyniki pokazały, że jedna piąta graczy w okresie 12 miesięcy dokonała płatności w darmowej grze P2W. Dodatkowo okazało się także, że w gry tego typu istotnie częściej grają mężczyźni niż kobiety (na tle całej grupy było to 3,1% mężczyzn w odniesieniu do 0,5% kobiet).

Pogłębione badania dorosłych graczy internetowych

Drugim etapem prowadzonych badań była pogłębiona analiza zachowań graczy hazardowych oraz graczy uprawiających gry P2W. Wzięło w nich udział 2074 użytkowników internetu, którzy odpowiedzieli twierdząco na przynajmniej jedno z pytań dotyczących:

- uprawiania gier hazardowych online w okresie minionych 12 miesięcy,
- wydania pieniędzy w grze P2W w okresie minionych 12 miesięcy.

Badania realizowane były przez panel internetowy. Charakterystyka uprawiania interesujących nas gier w badanej grupie przedstawiała się następująco:

Warto zauważyć, że po pierwsze – najmniej liczni byli gracze uprawiający tylko gry P2W, zdecydowanie więcej graczy angażowało się także w hazard. Poza tym, w grach P2W nieco częściej płatności dokonywały kobiety (70,2% spośród uprawiających te gry kobiet) niż mężczyźni (65,6% uprawiających te gry mężczyzn).

Tabela 1. Rodzaje uprawianych gier przez badanych graczy (N=2074).

Rodzaj uprawianej gry	Częstość	% ważnych
Tylko hazard online	918	44,3
Tylko gry P2W online (dokonanie płatności)	193	9,3
Oba typy gier	963	46,4
Ogółem	2 074	100,0

Uprawianie hazardu w internecie przez polskich graczy

Pierwszym analizowanym czynnikiem był rodzaj uprawianych gier hazardowych. Wśród 1881 graczy, deklarujących korzystanie z hazardu online, popularność gier prezentowała się następująco:

Interesujące było to, że w przypadku większości gier hazardowych online – ich popularność wśród kobiet i mężczyzn była zbliżona (różnice na poziomie kilku procent). Jest to istotny głos w dyskusji na temat uprawiania hazardu przez kobiety – zjawiska, które wydaje się wciąż marginalizowane. Znaczące różnice zaobserwowano w przypadku loterii i konkursów w internecie (innych niż Totalizator Sportowy) oraz zdrapek – oba rodzaje były wybierane częściej przez kobiety, a także w odniesieniu do zakładów sportowych i zakładów dotyczących sportu elektronicznego lub wirtualnego, które były bardziej popularne wśród mężczyzn.

Dyskusja na temat różnic w konsekwencjach grania online i offline skłoniła nas do sprawdzenia, na ile te dwie formy hazardu współwystępują ze sobą. Wyniki wykazały, że 52,7% (N=986) hazardzistów internetowych uprawiało także hazard poza internetem w minionych 12 miesiącach.

Najbardziej popularnymi grami offline były zdrapki (uprawiane przez 66,7% hazardzistów internetowych), gry liczbowe Totalizatora Sportowego (uprawiane przez 61,1% hazardzistów internetowych), zakłady sportowe (34,7%) oraz automaty losowe (19,4%). Warto zauważyć, że gry uważane za jedne z silniej uzależniających (zakłady sportowe i automaty losowe) były wybierane stosunkowo często.

Uprawianie danego rodzaju gry hazardowej w internecie praktycznie w każdym przypadku było skorelowane z uprawianiem analogicznej gry poza internetem. Gry istniejące tylko w internecie (np. zakłady dotyczące wyników e-sportu) były skorelowane także z analogicznymi typami gier, np. zakładami sportowymi poza internetem oraz zakładami dotyczącymi wyścigów koni.

Respondentów deklarujących uprawianie obu typów gier hazardowych oraz doświadczanie problemów hazardowych zapytaliśmy, w którym typie gier (online/offline) dostrzegają główne źródło swoich problemów. Wyniki odpowiedzi 512 osób prezentuje tabela 3. Najmniej liczni byli gracze upatrujący źródło swoich problemów głównie w hazardzie stacjonarnym.

W kolejnym kroku dokonaliśmy oceny nasilenia zaburzenia hazardowego w tej grupie w oparciu o wynik standaryzowanego kwestionariusza Problem Gambling Severity Index (PGSI). W świetle uzyskanych przez nas wyników najwięcej graczy (30,2%; N=568)

Tabela 2. Rodzaj gry hazardowej uprawianej w internecie przez respondentów.

Rodzaj uprawianej gry hazardowej w internecie		Płeć			
		K		M	
		N	% z *N* w kolumnie	*N*	% z *N* w kolumnie
1. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego.	Nie	380	44.2%	444	43.4%
	Tak	479	55.8%	578	56.6%
2. Inne loterie i konkursy losowe.	Nie	581	67.6%	805	78.8%
	Tak	278	**32.4%**	217	21.2%
3. Zdrapki.	Nie	376	43.8%	726	71.0%
	Tak	483	**56.2%**	296	29.0%
4. Automaty losowe.	Nie	631	73.5%	793	77.6%
	Tak	228	26.5%	229	22.4%
5. Poker.	Nie	671	78.1%	782	76.5%
	Tak	188	21.9%	240	23.5%
6. Inne gry karciane na pieniądze.	Nie	758	88.2%	909	88.9%
	Tak	101	11.8%	113	11.1%
7. Inne gry kasynowe.	Nie	768	89.4%	894	87.5%
	Tak	91	10.6%	128	12.5%
8. Wyścigi konne.	Nie	775	90.2%	909	88.9%
	Tak	84	9.8%	113	11.1%
9. Zakłady sportowe (w tym tzw. fantasysports).	Nie	676	78.7%	622	60.9%
	Tak	183	21.3%	400	**39.1%**
10. Zakłady dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego.	Nie	697	81.1%	746	73.0%
	Tak	162	18.9%	276	**27.0%**
11. Zakłady dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne).	Nie	763	88.8%	860	84.1%
	Tak	96	11.2%	162	15.9%

Tabela 3. Problemy hazardowe a przestrzeń uprawiania gry w perspektywie badanych graczy.

Przestrzeń uprawiania gier hazardowych	Częstość	% ważnych	% skumulowany
Przeważnie w internecie	209	40,8	40,8
Przeważnie poza internetem	100	19,5	60,4
W równym stopniu w internecie jak i poza nim	203	39,6	100,0
Ogółem	512	100,0	

uzyskało 0 punktów (brak problemów hazardowych). Niski poziom ryzyka wystąpienia zaburzenia hazardowego (1-2 pkt.) charakteryzował 23,9% graczy online (N=449), a umiarkowany poziom ryzyka (3-7 pkt.) – 23,3% graczy. 22,6% graczy spełniało kryteria zaburzenia hazardowego (8 i więcej punktów).

Warto zauważyć, że wśród graczy niezagrożonych tym zaburzeniem (0 punktów w skali PGSI) znalazło się więcej kobiet niż mężczyzn, wśród graczy o umiarkowanym poziomie zagrożenia zaburzeniem hazardowym (3-7 punktów) więcej było mężczyzn, natomiast wśród graczy prawdopodobnie uzależnionych od hazardu (8 punktów i więcej) nie odnotowano różnic między kobietami i mężczyznami.

Badanych zapytano także, czy wiążą swoje problemy hazardowe z konkretnym rodzajem gry online. 190 graczy odpowiedziało na to pytanie twierdząco, 674 graczy zadeklarowało, że takiej gry nie ma, a 1000 stwierdziło, że nie doświadcza problemów z hazardem. Najczęściej przez 190 graczy wymieniane były następujące gry hazardowe: poker online (23,7%), zdrapki online (19,5%), Gry Totalizatora Sportowego w internecie (18,6%). Są to wyniki dość zaskakujące, gdyż wyniki wielu badań wskazują na niski potencjał uzależniający tych gier. Co ciekawe, były one wymieniane częściej niż automaty losowe online (12,1%) czy zakłady sportowe online (10,5%). Biorąc pod uwagę, że analizowaliśmy tylko gry hazardowe online, można przypuszczać, że jest to efekt właśnie rodzaju nośnika, co należałoby poddać dalszym badaniom, w celu weryfikacji takiej hipotezy. Wcześniejsze badania, zwłaszcza polskie (np. CBOS-u), odnosiły się głównie do hazardu typu offline. Najmniej liczna grupa wskazała na wyścigi konne online (6,3%) jako grę, która najmocniej przyczyniła się do rozwoju ich problemów hazardowych.

Motywacja do uprawiania gier hazardowych online była kolejnym czynnikiem poddanym analizie. Wykorzystano w tym celu kwestionariusz Gambling Motivation Questionnaire – Financial (GMQ-F), który pozwala ocenić nasilenie czterech rodzajów motywacji do grania – umacnianie siebie (polega na wewnętrznym umacnianiu siebie poprzez dostarczanie sobie pozytywnych emocji generowanych przez granie), radzenie sobie (uprawianie hazardu w celu zmniejszenia lub uniknięcia negatywnych emocji), motywacja społeczna (uprawianie hazardu w celu zwiększenia własnej przynależności społecznej) oraz motywacja finansowa (granie dla korzyści finansowych). Wyniki pokazują, że badani hazardziści najczęściej uprawiali hazard online w celu umacniania siebie oraz dla korzyści finansowych. Warto dodać, że motywacja umacniania siebie była bardziej nasilona wśród mężczyzn, natomiast motywacja finansowa wśród kobiet.

Poszukiwaliśmy także powiązania poszczególnych rodzajów motywacji ze stopniem nasilenia problemów hazardowych u graczy online. Motywacja radzenia sobie występowała w większym nasileniu wśród graczy uzależnionych oraz z umiarkowanym poziomem ryzyka uzależnienia od hazardu, niż u graczy niedoświadczających problemów hazardowych oraz graczy z niskim poziomem zagrożenia uzależnieniem. Motywacja społeczna występowała z największym nasileniem wśród graczy uzależnionych od hazardu oraz o umiarkowanym poziomie zagrożenia uzależnieniem. W przypadku motywacji finansowej gracze, którzy nie doświadczali problemów z hazardem, osiągali istotnie niższe wyniki niż pozostali hazardziści online.

Podsumowaniem naszych analiz było opracowanie modelu predykcyjnego pozwalającego przewidywać ryzyko zaburzenia hazardowego wśród graczy hazardowych online. Uzyskane wyniki pozwoliły stwierdzić, że zagrożenie zaburzeniem hazardowym jest najsilniej związane z następującymi czynnikami: wykształcenie podstawowe, uprawianie innych niż poker gier karcianych w internecie, zaangażowanie w zakłady online dotyczące rynków finansowych, oraz mniejsze zaangażowanie w gry hazardowe poza internetem (znaczy to, że nasilenie problemów hazardowych u graczy online jest silniejsze u tych graczy, którzy rzadziej uprawiają hazard poza siecią). Dodatkowo, ważną rolę w występowaniu zaburzenia hazardowego w tej grupie odgrywa motywacja do grania – społeczna, finansowa i radzenia sobie.

Uprawianie gier Pay to Win przez polskich graczy internetowych

Drugi etap analiz dotyczył uprawiania gier typu P2W. W badanej przez nas grupie znalazły się 193 osoby deklarujące uprawianie tylko gier, w których istnieje możliwość dokonania opłaty w zamian za postęp w grze oraz 963 osoby uprawiające zarówno takie gry, jak i gry hazardowe. W sumie było to 1156 graczy P2W, którzy dokonali w nich płatności w okresie 12 miesięcy przed badaniem.

Literatura pozwala wyróżnić główne kategorie korzyści, za które gracze płacą w tych grach. Przede wszystkim wymienia się tu postęp w grze i przewagę wobec innych graczy, a także korzyści estetyczne – zdobywanie kolekcjonerskich wirtualnych przedmiotów, które nie przekładają się na postęp w grze, ale są cenne ze względu na ich unikatowość. Nas interesowali szczególnie gracze płacący w celu zyskania przewagi, ponieważ czynnik możliwej wygranej w zamian za zainwestowane pieniądze nasuwał pewną analogię wobec gier hazardowych. W grupie ba-

danych przez nas graczy P2W korzyścią, za którą płacono najczęściej, była przewaga w stosunku do innych, niepłacących graczy oraz wygrana, na które wskazało 87,5% badanych.

Poprosiliśmy także badanych o wskazanie, który z wymienionych przez nich wcześniej powodów opłat w grze uważają za najważniejszy w swoim przypadku. Największa grupa za główny powód dokonywania płatności wskazywała zwiększenie szansy na wygraną (33,2% odpowiedzi), kolejnym powodem, według popularności, było kontynuowanie rozgrywki (25,4% odpowiedzi) oraz osiągnięcie zwycięstwa w grze (23,6% odpowiedzi).

Tabela 4. Dokonywanie opłat w grach PW w celu zwiększenia szansy na wygraną wśród graczy uprawiających tylko gry P2W.

Dokonanie opłat w P2W, aby wygrać		N	%	% ważnych	% skumulowany
Ważne	Nie	144	12,5	12,5	12,5
	Tak	1 012	87,5	87,5	100,0
	Ogółem	1 156	100,0	100,0	

Jeżeli chodzi o intensywność zaangażowania w gry P2W, najwięcej graczy uprawiało je kilka razy w tygodniu (29,4%), najmniej graczy robiło to raz w miesiącu (5,3%). Na przestrzeni typowego tygodnia liczba sesji gry P2W wynosiła średnio 12.

> JEŻELI CHODZI O CZĘSTOŚĆ DOKONYWANIA PŁATNOŚCI PODCZAS GRY W OKRESIE 12 MIESIĘCY NAJWIĘKSZA CZĘŚĆ BADANYCH ROBIŁA JE KILKA RAZY W ROKU (32,8%) ORAZ JEDEN RAZ W MIESIĄCU (26,9%). TYLKO DWIE OSOBY ZADEKLAROWAŁY, ŻE ROBIĄ TO CODZIENNIE (0,2%). JEŻELI CHODZI O PŁATNOŚCI, W GRACH TYPU P2W CZĘŚCIEJ DOKONYWAŁY ICH KOBIETY NIŻ MĘŻCZYŹNI ORAZ OSOBY MŁODSZE (PONIŻEJ 35. ROKU ŻYCIA).

Kolejnym krokiem było poszukiwanie powiązania między dokonywaniem płatności w grach P2W oraz uprawianiem konkretnych rodzajów gier hazardowych online.

Hazardziści dokonujący także płatności w grach typu P2W byli zaangażowani najbardziej w: gry liczbowe Totalizatora Sportowego w internecie, zdrapki online, pokera online, inne gry karciane na pieniądze w internecie, zakłady online dotyczące sportu elektronicznego lub wirtualnego oraz zakłady online dotyczące rynków finansowych (FOREX, opcje binarne). Wykazywali oni także większe nasilenie symptomów sugerujących występowanie u nich zaburzonego grania hazardowego online (PGSI).

Zapytaliśmy także graczy m.in. o uprawianie hazardu z wykorzystaniem tzw. wirtualnych pieniędzy. Takie granie hazardowe w sensie formalnym (prawnym) nie stanowi hazardu, jest tylko zwykłą grą internetową, dostępną bez ograniczeń. Strukturalnie gra jest często taka sama jak tradycyjna gra hazardowa online, stąd może stanowić rodzaj wstępu do prawdziwego hazardu.

Na początku zapytano graczy uprawiających hazard z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy, w jakim stopniu, ich zdaniem, wydawanie pieniędzy na gry P2W spowodowało, że zaczęli uprawiać hazard z użyciem fikcyjnych pieniędzy. Największa grupa pytanych zadeklarowała, że nie miało to żadnego wpływu (48,8%), natomiast według 39,6% wydawanie pieniędzy na te gry przyczyniło się w małym stopniu do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy. W opinii 10,3% graczy wydawanie pieniędzy w grach P2W w dużym stopniu przyczyniło się do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy, a 1,3% badanych odpowiedziało, że przyczyniło się to całkowicie do uprawiania przez nich hazardu z użyciem fikcyjnych pieniędzy.

Szczególnie interesujące było to, w jaki sposób gracze oceniają wpływ dokonywania płatności w grach P2W na uprawianie przez nich „prawdziwego" hazardu, czyli z użyciem realnych pieniędzy. Stopień, w jakim wydawanie pieniędzy na gry P2W spowodowało podjęcie hazardu z użyciem realnych pieniędzy, został określony przez największą część badanych jako żaden (46,5%), jednak aż 40,5% graczy zauważyło mały wpływ dokonywania opłat w grach P2W na uprawianie przez siebie hazardu z wykorzystaniem realnych pieniędzy. W przypadku więcej niż co dziesiątego gracza (11,6%) dostrzegany wpływ był duży, a 1,4% graczy stwierdziło, że dokonywanie przez nich opłat w grach P2W całkowicie wpłynęło na uprawianie przez nich hazardu.

Ostatnim krokiem w naszych pracach, analogicznie jak w przypadku zaangażowania w hazard online, było opracowanie modelu predykcyjnego pozwalającego przewidywać ryzyko doświadczania problemów związanych z graniem w gry typu P2W (oparliśmy się na zaadaptowanych kryteriach zaburzenia hazardowego z PGSI oraz z DSM-V). Analiza wykazała, że wzrost nasilenia problemów wynikających z korzystania z gier P2W związany jest z: płaceniem większych kwot pieniędzy na pojedynczą transakcję gry P2W, dłuższym czasem poświęcanym jednorazowo na grę P2W. Dodatkowo więcej problemów wynikających z grania w P2W doświadczają osoby, u których zaobserwowano większy wpływ wydawania pieniędzy w grach P2W na uprawianie hazardu z użyciem fikcyjnych i realnych pieniędzy.

Wnioski

Przedstawione wyniki są efektem realizacji pierwszych w Polsce badań poświęconych zaangażowaniu w hazard i gry P2W Polaków w internecie. Pozwoliły one

odkryć wiele interesujących wątków, które aktualnie są rozwijane w kolejnych badaniach (m.in. badania dotyczące lootboxów czy powiązania obostrzeń związanych z epidemią koronawirusa z hazardem internetowym). Jednym z takich wątków jest porównywalne do mężczyzn zaangażowanie kobiet w hazard internetowy, a także częstsze dokonywanie przez nie wpłat w grach P2W (co może mieć związek z nasileniem symptomów uzależnienia od tych gier).

Zauważa się także, że częstym zjawiskiem jest uprawianie kilku rodzajów gier internetowych, wiązanie ich ze sobą – w naszych badaniach dotyczyło to gier P2W i hazardu z użyciem zarówno wirtualnych, jak i realnych pieniędzy. Kolejnym odkryciem było to, że w grach internetowych intensywność (częstość, czas grania) ich uprawiania nie jest liniowo związana w nasileniem problemowego grania, jak to ma miejsce np. w przypadku uzależnienia od substancji czy np. hazardu stacjonarnego. Przykładowo, w grach typu P2W większe znaczenie w rozwoju uzależnienia ma dokonywanie płatności, tzn. bardziej bezpieczna jest osoba grająca częściej, ale która nie dokonuje opłat*. Te i inne wątki wymagają z pewnością dalszych pogłębionych badań, ponieważ okazuje się, że medium, za pomocą którego korzysta się z gier, może bardzo różnicować potencjalne skutki tej aktywności.

Badania zrealizowane przez Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II współfinansowane były ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych.

*Rozwinięcie poszczególnych wątków można znaleźć z raporcie z badań – „RAPORT KOŃCOWY Z REALIZACJI PROJEKTU BADAWCZEGO e-Games: gry hazardowe i P2W, dane epidemiologiczne, analiza ryzyka uzależnienia, profile graczy. Badania wielonarodowe" https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=1768880, a także artykułach: Online Gambling Activity, Pay-to-Win Payments, Motivation to Gamble and Coping Strategies as Predictors of Gambling Disorder Among e-sports Bettors. Journal of Gambling Studies, 2021; Pay for play – Behavioural patterns of pay-to-win gaming. Computers in Human Behavior, 115(2021); The Prevalence of E-Gambling and of Problem E-Gambling in Poland. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(2):(404) (2020).

dr Bernadeta Lelonek-Kuleta
Adiunkt w Katedrze Zdrowia Publicznego Instytutu Nauk o Rodzinie i Pracy Socjalnej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II, psycholog w Ośrodku Leczenia Uzależnień w Lublinie, pracuje z osobami uzależnionymi od hazardu i ich bliskimi, autorka licznych publikacji, realizator badań oraz szkoleń z zakresu patologicznego hazardu.

ŚLĄSKA FUNDACJA BŁĘKITNY KRZYŻ

ZAPRASZAMY TERAPEUTÓW UZALEŻNIEŃ na 5-dniowe warsztaty

pn. PRZYWIĄZANIE CZY UWIĄZANIE?

Zapraszamy na warsztaty wprowadzające do problematyki uzależnień behawioralnych, w oparciu o ramy koncepcyjne i innowacyjne osiągnięcia empiryczne teorii przywiązania. Skupimy się na zaburzeniach zachowania w kontekście wczesnodziecięcych traum i pozabezpiecznych więzi.

Wiedza zdobyta na warsztatach będzie podstawą zrozumienia przyczyn powstania uzależnienia behawioralnego na poziomie funkcjonowania mózgu oraz warunków niezbędnych do osiągnięcia zmiany terapeutycznej.

WYMAGANIA DLA UCZESTNIKÓW:

1. Zatrudnienie w zawodzie terapeuta uzależnień (certyfikat psychoterapeuty lub instruktora uzależnień).
2. Zaświadczenie o zatrudnieniu w placówkach leczenia uzależnień (poradnie, ośrodki stacjonarne, ośrodki publiczne i niepubliczne).

Informujemy, że według wytycznych KBPN pierwszeństwo uczestniczenia w szkoleniu mają osoby zatrudnione w placówkach świadczących bezpłatną pomoc dla osób uzależnionych.

LICZBA MIEJSC OGRANICZONA!!!

REJESTRACJA NA WARSZTATY:
Telefon: 33 817 28 38,
5 dni w tygodniu od 07:30 do 15:00
e-mail: szkolenia@bk-europe.pl
W temacie e-mail: „szkolenie behawioralne".

TERMIN SZKOLENIA:
13-17.10.2021

MIEJSCE SZKOLENIA:
Ośrodek Błękitnego Krzyża im. Matki Ewy
ul. Paderewskiego 3,
43-200 Pszczyna woj. śląskie

Ministerstwo Zdrowia NPZ Narodowy Program Zdrowia Krajowe Biuro do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii Błękitny Krzyż

Projekt jest realizowany w ramach Narodowego Programu Zdrowia i dofinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych, będących w dyspozycji Ministra Zdrowia w ramach konkursu przeprowadzonego przez Krajowe Biuro do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii.