



Andrzej Szymański (kierownik projektu)

RAPORT

ZABURZENIA UPRAWIANIA HAZARDU I PROBLEMOWEGO KORZYSTANIA Z INTERNETU WŚRÓD PIŁKARZY

Numer i nazwa zadania Narodowego Programu Zdrowia: **Zadanie 5.5. Badania naukowe, epidemiologiczne, monitoring, ewaluacja – wspieranie badań naukowych dotyczących uzależnień behawioralnych a także rozwiązywania problemów z tym związanych.**

Numer i nazwa zadania konkursowego: **Zadanie nr 22 Przeprowadzenie badań naukowych służących pogłębieniu wiedzy w zakresie uzależnień behawioralnych, w tym hazardu problemowego i patologicznego**

Umowa nr 295/HE/2018 oraz 7/HEK/2019 zawarta pomiędzy Ministrem Zdrowia a Akademią Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach

Warszawa 2019 r.

Recenzja naukowa: Prof. APS dr hab. Józef Bednarek

Autorzy poszczególnych rozdziałów raportu:

dr Andrzej Szymański: wstęp, rozdziały 1-3, wnioski, rekomendacje

dr Ewa Krzyżak-Szymańska: rozdział 4

Spis treści:

Wstęp	5
Rozdział 1. Teoretyczne aspekty badań	7
1.1. Teoretyczne aspekty zaburzenia uprawiania hazardu	7
1.2. Teoretyczne aspekty problemowego korzystania z internetu	14
Rozdział 2. Metodologia badania	20
2.1. Cel i zakres projektu	20
2.2. Przebieg realizacji projektu	21
2.3. Metoda badawcza	23
2.4. Dobór i opis próby badawczej	27
Rozdział 3. Gra hazardowa badanych piłkarzy	31
3.1. Zaangażowanie badanych piłkarzy w hazard	31
3.1.1. Częstotliwość gry	31
3.1.2. Udział piłkarzy w grach hazardowych	34
3.2. Nalogowe uprawianie hazardu przez piłkarzy	41
3.2.1. Poziom ryzyka uzależnienia od gier piłkarzy mierzony kanadyjskim indeksem gier hazardowych CPGI	41
3.2.2. Nasilenie zaburzenia uprawiania hazardu i jego dynamiki mierzone kryteriami diagnostycznymi DSM-5.....	45
3.3. Przekonania badanych osób na temat hazardu i gier hazardowych	49
3.4. Ocena potencjału uzależniającego gier hazardowych w opinii badanych	57
3.5. Koszty związane z graniem w gry hazardowe	59
3.5.1. Wydatki na grę	59
3.5.2. Źródła finansowania gry.....	67
3.6. Wygrana i jej przeznaczenie	72
3.7. Planowanie wydatków i dysponowanie czasem przeznaczanym na grę hazardową	75
3.8. Poczucie wielkiej wygranej.....	80
3.9. Powody (motywy) udziału w grze hazardowej	84
3.10. Rodzinne uwarunkowania hazardu i inicjacja do gry	90
3.10.1. Dzieciństwo	90
3.10.2. Inicjacja do gry.....	96
Rozdział 4. Korzystanie z internetu przez badanych piłkarzy.....	101
4.1. Aktywność online podejmowana przez respondentów	101

4.2. Problemowe korzystanie z sieci przez badanych.....	108
4.3. Nasilenie korzystania przez badanych z internetu – fazy zagrożenia uzależnieniem	126
4.4. Charakterystyka uprawiania e-hazardu przez piłkarzy	135
4.5. Zaburzenia uprawiania hazardu a dysfunkcjonalne korzystanie z sieci	140
Wnioski.....	142
Rekomendacje:	144
Streszczenie	146
Abstract	150
Bibliografia:	153
Załączniki	

Wstęp

Rozwój cywilizacyjny i technologiczny spowodował, że współczesny młody człowiek jest narażony w większym stopniu niż jego rodzice na różnorodne nałogowe zachowania. Badacze wskazują, że nałogowe wykonywanie określonych czynności może wywoływać podobne symptomy i skutki jak uzależnienia tradycyjne. Taki stan rzeczy powoduje, że coraz częściej naukowcy oraz lekarze i terapeuci skupiają swoją uwagę na zaburzeniach związanych z uprawianiem hazardu i innych uzależnieniach behawioralnych. W grupie osób zagrożonych tego typu problemami znajdują się również sportowcy – przede wszystkim piłkarze. W klubach sportowych w naszym kraju piłkę nożną uprawia 39,4% osób spośród wszystkich ćwiczących. Są to głównie mężczyźni – według danych GUS z 2019 roku – stanowią oni 74,5% piłkarzy. Jest to najpopularniejszy sport, na który przeznaczają się największe nakłady finansowe.

Biorąc jednak pod uwagę dostępne informacje dotyczące charakterystyki zjawiska grania w gry hazardowe w tym zaburzenia uprawiania hazardu oraz problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy należy stwierdzić, że grupa ta praktycznie pozostawiona jest poza dociekaniem badawczymi i szerszymi próbami poznania specyfiki przedmiotowych zjawisk w ich obrębie zarówno w Polsce jak i na świecie.

Jedynie szersze badawcze odniesienie się do przedmiotowego problemu (hazardu) uwzględniające kategorię piłkarzy zrealizowała w 2014 roku w Wielkiej Brytanii Federacja Zawodowych Graczy (PPF – Professional Players Federation) oraz zespół naukowców pod kierunkiem M. Grall-Bronnec (2016), który w latach 2013-2014r. zbadał wyczynowych sportowców (w tym piłkarzy) na terenie wybranych krajów europejskich (w Hiszpanii, Francji, Grecji, Irlandii, Włoszech, Szwecji i Wielkiej Brytanii). Konkluzją do przeprowadzonej diagnozy było stwierdzenie, że konieczne jest prowadzenie kolejnych badań, aby dokładniej określić zachowania hazardowe profesjonalnych sportowców i towarzyszące im czynniki ryzyka związane z hazardem.

Pewne światło na kwestię hazardu wśród piłkarzy dostarcza raport z pogłębionych wywiadów jakościowych przeprowadzonych z jedenastoma brytyjskimi zawodnikami, którzy byli leczeni w Klinice Sporting Chance z powodu problemów z hazardem. Wszyscy ankietowani grali zawodowo w piłkę nożną w angielskiej Premier League i zgłaszali zaangażowanie w hazard w różnych jego formach (automaty, zakłady bukmacherskie, video ruletka, poker, wyścigi konne). Autorzy badania M.S. Lim i współpracownicy w podsumowaniu do raportu wskazują, że opisy zawarte w nim nie mogą być traktowane jako miarodajne i nie mogą one reprezentować szerokich doświadczeń profesjonalnych piłkarzy.

Wynika to z faktu, że liczba zawartych w raporcie wywiadów jest niewielka i pochodzi wyłącznie od brytyjskich piłkarzy, ograniczając reprezentatywność uzyskanych wyników.

Z indywidualnymi doświadczeniami piłkarzy na temat ich problemów z hazardem możemy spotkać się także w doniesieniach medialnych oraz udzielanych przez samych zawodników wywiadach. Informacje te zawierają zwykle wątek sensacji i są podawane jako ciekawostki. Nie są więc z punktu widzenia naukowego odpowiednim źródłem do szerszych uogólnień czy pogłębionych analiz. Ukazują natomiast występowanie problemu gry hazardowej w tej kategorii osób oraz wskazują na jego swoistą powszechność.

W tym kontekście podstawowym celem badań uczyniono pogłębienie wiedzy dotyczącej zaburzenia uprawiania hazardu oraz problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy. Ponadto założono, że badania pozwolą na sformułowanie wniosków i zaleceń, które dostarczą wiedzy osobom współpracującym z piłkarzami, w jaki sposób oddziaływać na zawodników, aby promować wśród sportowców zdrowy styl życia wolny od uzależnień behawioralnych lub jak zapobiegać pierwszym symptomom omawianych zaburzeń.

Jako region objęty badaniami wytypowano województwo śląskie, w którym piłka nożna jest szczególnie silnie zakorzeniona w lokalnej społeczności. Piłkarskie kluby z tego okręgu wielokrotnie w historii polskiej piłki należały do najlepszych w kraju i sięgały po tytuły mistrzowskie. Popularność piłki nożnej znajduje tutaj również swoje odzwierciedlenie w liczbie funkcjonujących klubów, na poszczególnych poziomach prowadzonych rozgrywek. Obecnie w Polsce działa ok. 5700 klubów piłkarskich, funkcjonujących na dziewięciu poziomach ligowych – od Ekstraklasy po Klasę C (<https://pl.wikipedia.org/wiki>). Drużyny piłkarskie z województwa śląskiego stanowią ważny element tych rozgrywek zarówno w aspekcie ilościowym jak i jakościowym. Z tego powodu w prezentowanym badaniu postanowiono skupić się właśnie na tej grupie zawodników, zgłębiając postawiony problem badawczy w obrębie pięciu klas rozgrywkowych (od Ekstraklasy do IV ligi). W efekcie badaniami objęto zarówno szczebel rozgrywek centralnych jak i pierwszy szczebel rozgrywek regionalnych.

Rozdział 1. Teoretyczne aspekty badań

1.1. Teoretyczne aspekty zaburzenia uprawiania hazardu

W gry hazardowe ludzie grają od dawien dawna. Wykopaliska archeologiczne dowodzą, że były one obecne we wszystkich starożytnych cywilizacjach. Nagminnie grano w nie zarówno o drobne rzeczy jak i bardziej cenne dobra. Także współcześnie hazard jest powszechnie uprawiany a rynek gier hazardowych dotarł praktycznie do każdego zakątka na naszym globie.

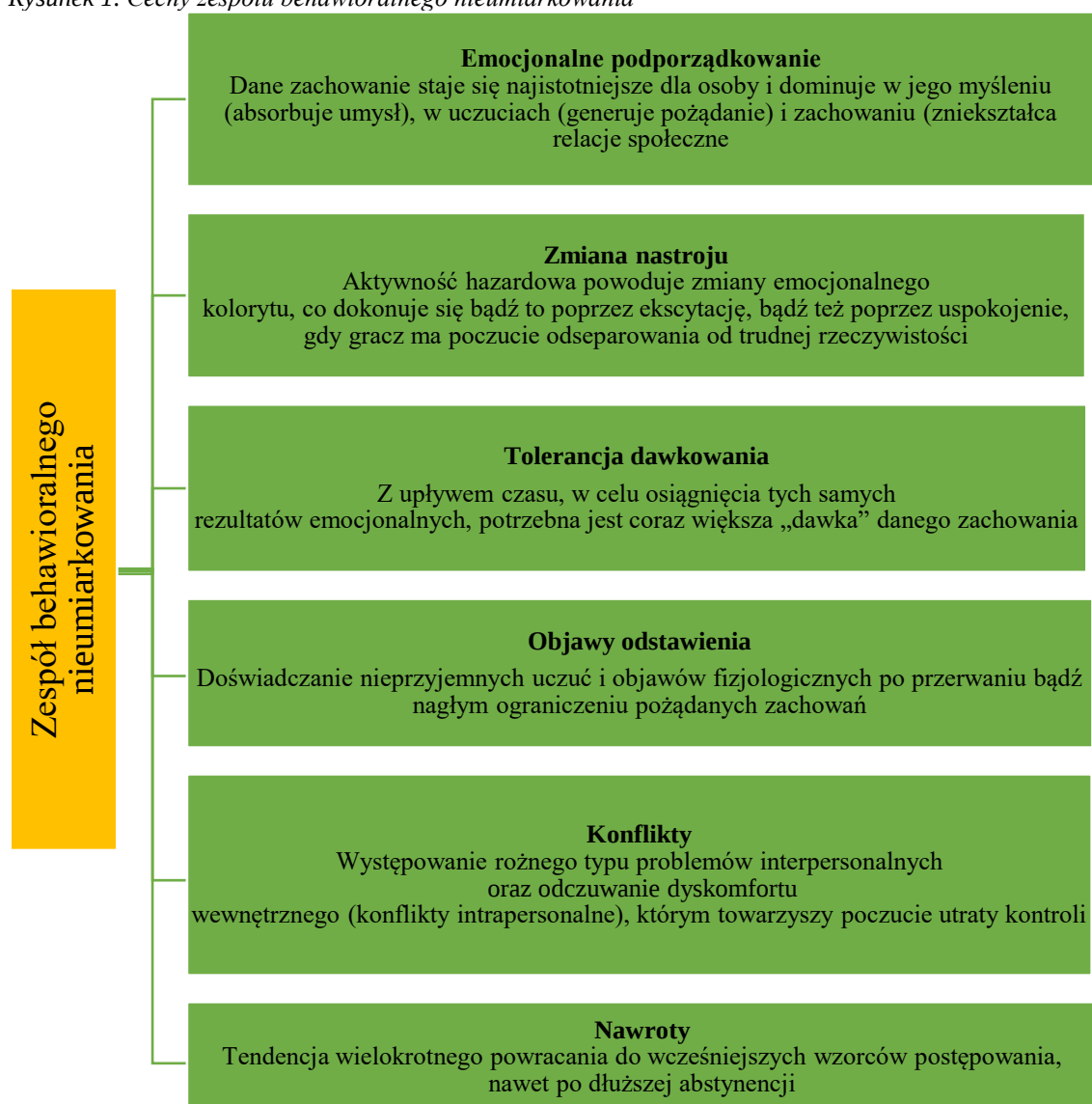
Na przestrzeni wieków grano w najprzeróżniejsze formy gier „Najczęściej spotykane obecnie gry hazardowe to automaty do gry, bingo, ruletka [...] gry w karty (poker, blackjack), wyścigi konne, wyścigi psów” (Woronowicz, 2009). Grami szczególnie kojarzonymi z hazardem jest bukmacherka, ruletka, poker i kości. Gry hazardowe pojawiły się też w internecie (e-hazard). Oferowane w nich formy są na ogół takie same, jak ma to miejsce poza siecią. Równocześnie uprawianie hazardu w przestrzeni sieci staje się coraz prostsze. Dodatkowo zdaniem M. Rowickiej (2015) takie czynniki jak: [...pozycjonowanie stron z hazardem, anonimowość, wygoda, symulacyjny charakter gry (Griffiths, 2003), korzystanie z wirtualnych pieniędzy (Parke & Griffiths, 2007a) stosowanie wersji demonstracyjnych gry, w których gracz może wygrać zdecydowanie częściej, niż wynikałoby to z rachunku prawdopodobieństwa (Sévigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005)] czy stosowanie zapętlonych okien typu pop-up, zwiększają skalę zjawiska gry hazardowej u ludzi. Tym samym, rozszerzenie dostępności i kompresja trudności wzięcia udziału w grze hazardowej staje się istotnym problemem zdrowia publicznego (Silczuk & Habrat, 2016).

Jednoznaczne zdefiniowanie pojęcia hazardu może sprawiać trudności ze względu na jego wielowymiarowość, chociaż intuicyjnie jest pojęciem/terminem czytelnym. Można je przy tym rozpatrywać ze względu na język jak i kulturę, z której się wywodzi (Skowronek, 2012). Samo słowo ma swój rodowód sięgający do języka arabskiego – *az zahr* – gdzie oznacza grę w kości (Jarczyńska, 2016). Uwzględniając aspekt przypadkowości i ryzyka najczęściej hazard definiuje się jako „zaangażowanie w gry, których wynik jest zależny w całości lub w części od losu, a stawkami są pieniądze lub dobra materialne”(Dzik, 2004). Przy tym podjęta gra może przynieść zysk lub stratę (Lelonek-Kuleta, 2014).

Aktywność hazardowa wśród graczy jest zróżnicowana. Nie wszyscy grają tak samo intensywnie i nie wszystkim towarzyszą podobne problemy. W tym kontekście można mówić o różnych typach graczy. Jedną z tych typologii opracowaną przez A. Derwich-Nowak (2010) rozróżnia graczy klasyfikując ich na: okazjonalnych, ryzykujących, problemowych oraz graczy

patologicznych. B. Woronowicz (2013) określa nie tyle typy graczy, co charakter realizowanego przez nich hazardu. Wyróżnia: hazard rekreacyjny, hazard ryzykowny, hazard problemowy i hazard patologiczny. Najbardziej niebezpieczną formą hazardu jest hazard patologiczny (uporczywy), który charakteryzuje się przewlekłą niemożnością opierania się impulsom do gry hazardowej oraz [...] stałą lub czasową utratą kontroli nad zachowaniem podczas gry, zaabsorbowaniem hazardem i pozyskiwaniem niezbędnych środków na ten cel, a także irracjonalnym kontynuowaniem zachowań związanych z hazardem, pomimo negatywnych następstw” (Panasiuk & Panasiuk, 2016).

Rysunek 1. Cechy zespołu behawioralnego nieumiarkowania



Źródło: Opracowanie własne na podstawie (M. D. Griffiths, 2004)

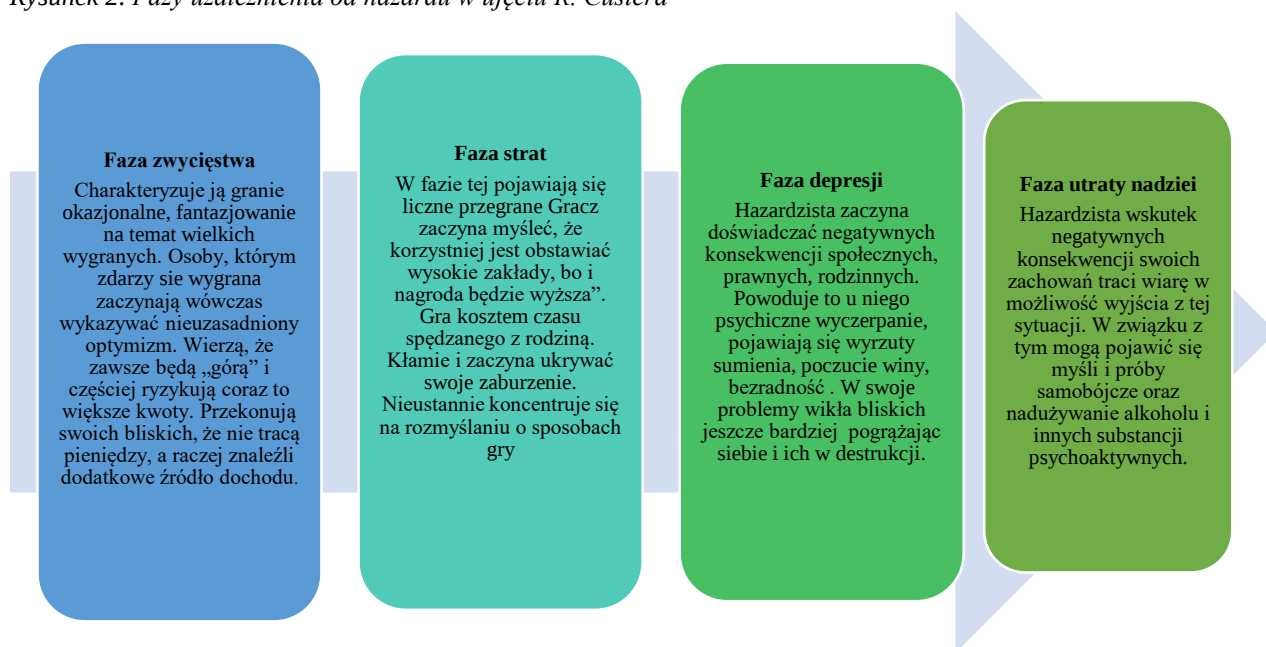
M. D. Griffiths, mówiąc o problemowym wzorcu aktywności hazardowej, zwraca uwagę na obecność, w nim nasilonej postaci, zespołu „behawioralnego nieumiarkowania” (2004).

Objawy tego zespołu odsłaniają negatywny wymiar uprawiania hazardu, podkreślając jego nałogowy kontekst (rys. 1).

Patologiczne uprawianie hazardu ma swoje negatywne konsekwencje. Obejmują one nie tylko aspekt utraty kontroli nad grą. Konsekwencje te dotyczą także sfery prawa, zdrowia, pracy, relacji społecznych. Najbardziej oczywistą negatywną konsekwencją uprawiania hazardu jest popadnięcie w długi oraz spiralę zachowań destrukcyjnych (Ustok & Hughes, 2012). W tym ostatnim przypadku wysoce drastyczną formą jest zamach samobójczy.

Istnieją określone prawidłowości dotyczące rozwoju nałogu hazardowego. Według R. Custera w rozwoju tego zaburzenia wyodrębnia się cztery fazy (rys. 2): (1) fazę zwycięstwa, (2) fazę straty, (3) fazę desperacji, (4) fazę utraty nadziei (Lelonek-Kuleta, 2010).

Rysunek 2. Fazy uzależnienia od hazardu w ujęciu R. Custera



Źródło: Opracowanie własne na podstawie B. Wojewódzka, *Gdy hazard staje się problemem*, Warszawa 2014.

Niektórzy badacze w diagnozie patologicznego hazardu chętniej sięgają po alternatywny model, który ma nie cztery a sześć stadiów rozwoju uzależnienia (Niewiadomska, Brzezińska, & Lelonek, 2005). Obejmują one etap: (1) Zainteresowania, (2) Pozytywnych konsekwencji, (3) Strat, (4) Punktu krytycznego, (5) Aktywnego wychodzenia i (6) Zapobiegania nawrotowi. W ujęciu tym podkreśla się, że występujące zaburzenie nie ma charakteru prostoliniowego. Istnieją w nim okresy nasilenia problemu, ale także reemisji, podczas której gracz może przekonywać otoczenie, że problem się już skończył, gdy faktycznie „choroba” stale postępuje (Pomianowski, 1998).

Fakt niszczącego zdrowie problematycznego sposobu uprawiania hazardu znalazł po raz pierwszy swoje kliniczne odzwierciedlenie w trzeciej edycji amerykańskiej Klasyfikacji

Zaburzeń Psychiczych (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*; DSM-III). (Spitzer, Endicott, & Robins, 1975) Zachowania hazardowe (patologiczny hazard) jako jednostkę chorobową umieszczono w kategorii „zaburzeń impulsów”.

Inaczej patologiczny hazard ujmuje ostatnia wersja DSM. Opublikowany w 2013 r. aktualny podręcznik klasyfikuje zaburzenia związane z graniem hazardowym w kategorii zaburzeń nałogowych (*addictive disorder*) jako odrębną podkategorię „zaburzenia uprawiania hazardu” (*gambling use disorder*) (Niewiadomska & Palacz-Chrisidis, 2016). Ponadto DSM-5 w porównaniu z DSM-IV ogranicza liczbę kryteriów diagnostycznych do 9, usuwając kryterium odnoszące się do podejmowania nielegalnych działań w celu zdobycia pieniędzy na nałóg. Pozostałych, objawowych kryteriów, praktycznie nie zmieniono, uznając równocześnie, że dla postawienia diagnozy występującego zaburzenia konieczne jest wystąpienie u danej jednostki minimum 4 z poniżej wyszczególnionych rodzajów zachowań w ciągu poprzedzających 12 miesięcy (za: Wieczorek & Dąbrowska, 2015).

1. Odczuwa potrzebę grania na coraz większe sumy pieniędzy w celu osiągnięcia pożądanego poziomu ekscytacji.
2. Jest niespokojna lub rozdrażniona, poirytowana przy podejmowaniu prób ograniczenia lub zaprzestania grania w gry hazardowe.
3. Podejmuje nieudane próby kontrolowania, ograniczania i zaprzestania hazardu.
4. Jest pochłonięta, zaabsorbowana myśleniem o hazardzie (np. ma uporczywe myśli o przeszłych doświadczeniach hazardowych, uzyskiwaniu przewag, planowaniu następnych gier lub obmyślaniu sposobów zdobycia pieniędzy na hazard).
5. Gra często w gry hazardowe dla poprawienia złego samopoczucia.
6. Przegrawszy pieniądze, często wraca innego dnia, by wyrównać rachunki («odegrać» swoje straty).
7. Kłamie, by ukryć stopień zaangażowania w hazard.
8. Z powodu hazardu naraża lub traci znaczące relacje, pracę, edukacyjne lub zawodowe możliwości.
9. Popada w zależność od ludzi, u których szuka pomocy finansowej w celu poprawy złej sytuacji ekonomicznej spowodowanej uprawianiem hazardu.

W praktyce klinicznej, oprócz klasyfikacji DSM, wykorzystuje się również klasyfikację ICD. W funkcjonującej ICD-10, hazard patologiczny¹ wymieniony jest wśród zaburzeń behawioralnych jako F63.0.

¹ Według ICD-10, patologiczny hazard to zaburzenie, które polega na często powtarzających się epizodach uprawiania hazardu, które dominują w życiu człowieka, prowadzą do naruszania norm oraz zobowiązań

Kryteria diagnostyczne ICD-10 spełnione są wobec powtarzania działań bez jasnej, racjonalnej motywacji, które nie mogą być kontrolowane i zazwyczaj szkodzą interesom pacjenta i innych ludzi. Osoby dotknięte tym zaburzeniem ryzykują utratę pracy, zaciągają pokaźne pożyczki oraz kłamią i łamią prawo dla uzyskania pieniędzy lub uniknięcia spłacania długów (Ginowicz, 2004). Rozpoznaje się go, gdy w czasie ostatniego roku wystąpiły co najmniej trzy objawy gry hazardowej obejmujące:

- silną potrzebę lub poczucie przymusu hazardowego grania,
- subiektywne przekonanie o istnieniu trudności w kontrolowaniu zachowań związanych z hazardowym graniem,
- występowanie niepokoju, gorszego samopoczucia przy próbach przerwania lub ograniczania grania oraz ustępowania tych stanów z chwilą powrotu do gry,
- postępujące zaniedbywanie dotychczasowych zainteresowań na rzecz grania,
- kontynuowanie grania pomimo szkodliwych następstw, o których wiadomo, że mają związek z hazardem
- granie coraz bardziej intensywne w celu uzyskania dobrego samopoczucia, które poprzednio uzyskiwane były w krótszym czasie (Rowicka, 2015; Woronowicz, 2009).

W przejętej przez WHO nowej 11 rewizji klasyfikacji ICD², która obowiązywać będzie od 1 stycznia 2022 roku zaburzenie hazardowe (6C50) umieszczone zostało w rozdziale 6 – Zaburzenia psychiczne, behawioralne lub neurorozwojowe (*Mental, behavioral or neurodevelopmental disorders*) w podrozdziale zaburzenia spowodowane zachowaniami uzależniającymi (*Disorders due to addictive behaviours*) – rys. 3.

Zaburzenie to obejmuje wzorzec hazardowych zachowań, które mogą być online (przez internet) albo offline. Są one manifestowane poprzez:

1. Ograniczoną kontrolę nad hazardem (np. początek, częstotliwość, intensywność, trwanie, zakończenie, kontekst).
2. Pierwszoplanowość nadawaną hazardowi w takim zakresie, że hazard bierze prymat nad innymi życiowymi zainteresowaniami, codziennymi aktywnościami.
3. Kontynuacja i intensyfikacja uprawiania hazardu pomimo pojawienia się negatywnych konsekwencji. Sposób zachowania jest wystarczająco nasilony, aby spowodować

społecznych, zawodowych, materialnych i rodzinnych” za: *Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD 10. Opisy kliniczne i wskazówki diagnostyczne* (Pużyński & Wciórka, 2008).

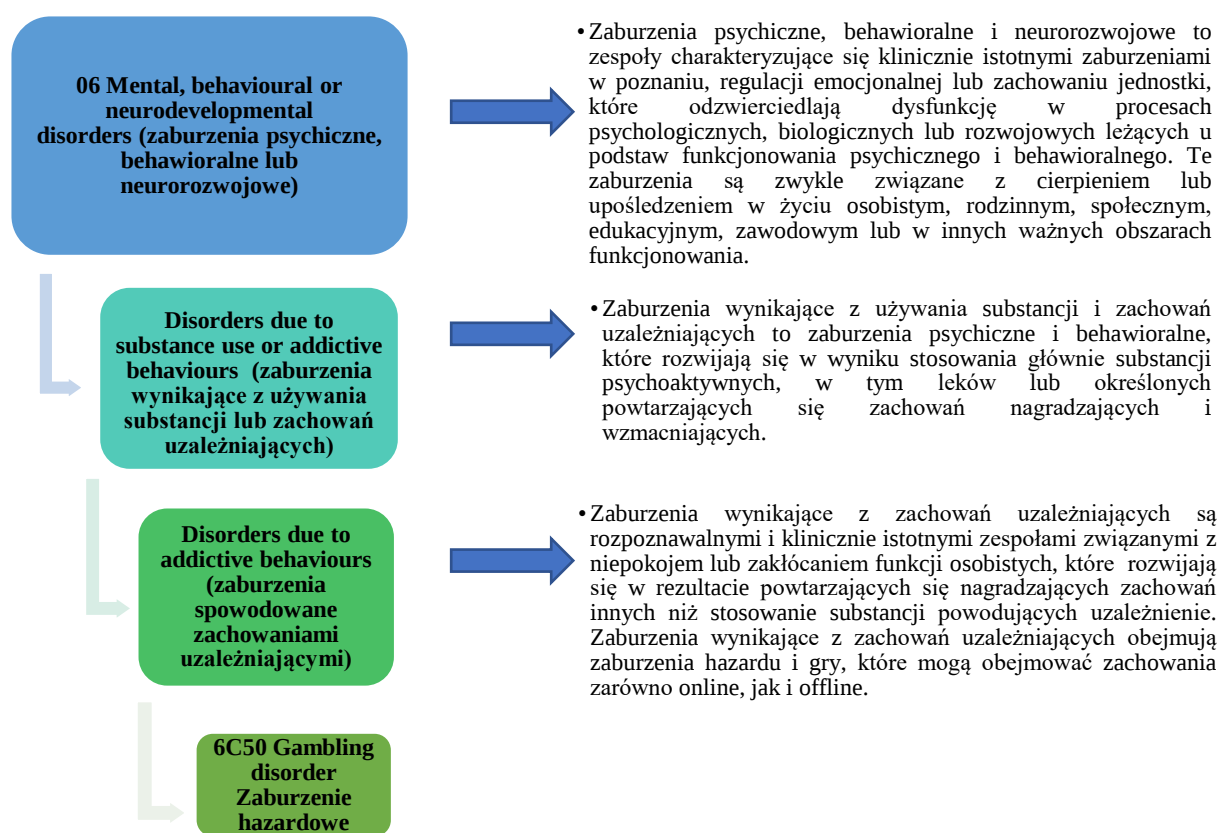
²11 edycję Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (ICD-11) uznano i przyjęto w Genewie podczas 72 dorocznego Światowego Zgromadzenia Zdrowia.

znaczące upośledzenia w obszarach: osobistym, rodzinnym, społecznym, edukacyjnym, zawodowym oraz innych ważnych obszarach funkcjonowania jednostki.

Wzór zachowań hazardowych może mieć charakter ciągły, epizodyczny bądź powtarzający się.

Zaburzenie uprawiania hazardu diagnozuje się, jeśli objawy kliniczne są widoczne przez okres co najmniej 12 miesięcy. Wymagany czas trwania zachowania może być krótszy, jeżeli wszystkie kryteria diagnostyczne występują a symptomy wykazują swoje intensywne natężenie.

Rysunek 3. Zaburzenia uprawiania hazardu w ICD-11



Źródło: Opracowanie własne na podstawie ISD-11

Rozpowszechnienie zjawiska nałogowego grania hazardowego jest trudne do określenia. Informacje epidemiologiczne zawarte np. w raporcie *Global statistics on addictive behaviours: 2014 status report* (Gowing i in., 2015) wskazują na uwikłanie w hazard 1,5% populacji dorosłych ludzi. Inne źródła dotyczące rozpowszechnienia zaburzenia na świecie wskazują, że dotyczy ono 0,2-0,3% populacji ogólnej (APA 2013, za: Silczuk & Habrat, 2016). Jeszcze inne donoszą o znacznie większym nasileniu problemu. Na ich podstawie szacuje się, że ok. 1-2,5% społeczeństwa stanowią patologiczni hazardziści (za: Rutkowska & Lelonek-Kuleta, 2018).

Jeśli chodzi o nasz kraj, z badań realizowanych w Polsce (CBOS, KBPN, 2019) wynika, że 32,8% grających Polaków w wieku 15+ gra bez ryzyka uzależnienia, 2,7% charakteryzuje się niskim poziomem ryzyka uzależnienia, 0,9% - poziomem umiarkowanym i tyle samo (0,9%) gra w sposób ryzykowny (patologiczny hazard). Badania te wykazały także wyższy odsetek zagrożenia mężczyzn w stosunku do kobiet, a grupę młodych dorosłych w wieku 18-24 lata wskazano jako grupę zwiększonego ryzyka przedmiotowym nałogiem.

A. Silczuk i B. Habrat (2016) wśród czynników odgrywających rolę w kształtowaniu zaburzenia uprawiania hazardu wymieniają:

1. Czynniki neurobiologiczne (rozpatruje się m.in. wśród nich rolę układów neuroprzekaźnikowych w patofizjologii uprawiania hazardu i zaburzeń z nim związanych) (Albrecht, Kirschner, & Grüsser, 2007; Brand, Young, Laier, Wölfling, & Potenza, 2016; Genauck & Romanczuk-Seiferth, 2019; Potenza, 2018; Potenza i in., 2019; Slutske, 2019; Zack & Poulos, 2009);

2. Czynniki środowiskowe (wśród nich wymienia się m.in. dostępność gier, rodzaj gry, wartość i ilość wygranej, zachowania towarzyszące uprawianiu hazardu, uprawianie hazardu w dzieciństwie czy negatywne doświadczenia wczesnodziecięce graczy) (Abbott, 2017; Hodgins i in., 2010; Parke & Griffiths, 2007b; Schreiber, Odlaug, Kim, & Grant, 2009; Slutske, 2019);

3. Czynniki psychologiczne i socjologiczne (np. upatruje się przyczyn zachowań hazardowych w procesach intrapsychicznych związanych z próbami rozwiązania problemów jednostki, których dotychczas nie udało jej się rozwiązać, ze sferą zachowań impulsywno-kompulsywnych, czy zaburzeń kontroli impulsów; brakiem zdolności do racjonalnej oceny aktywności i czynności związanych z graniem, upośledzeniem zdolności metapoznawczych, upośledzeniem hamowania decyzji, deficytami pamięci operacyjnej, oceny i zarządzania czasem oraz silne pragnienie gracza do bycia w centrum uwagi) (Brevers i in., 2012; Goodie, Fortune, & Shotwell, 2019; M. Griffiths, 1995; Lau i in., 2017; Petry, 2001; Potenza i in., 2019; Regard, Knoch, Gütling, & Landis, 2003; Roca i in., 2008; Rosenthal & Lesieur, 1992; Sieczkowska, 2004);

4. Czynniki społeczne (wśród nich zwraca się uwagę m.in. na społeczne wzorce akceptujące gry hazardowe jako formę spędzania czasu wolnego, postrzeganie hazardu jako rozrywki elitarniej, sposób zaspakajania potrzeb finansowych i konsumpcyjnych) (CBOS, 2012, 2015; Lelonek-Kuleta, 2012; Silczuk & Habrat, 2016) (CBOS, 2012; Lelonek-Kuleta, 2012; Oei, Raylu, & Loo, 2019; Potenza i in., 2019; Silczuk & Habrat, 2016).

1.2. Teoretyczne aspekty problemowego korzystania z internetu

W erze cyfrowej korzystanie z internetu stało się powszechną aktywnością ludzi, w szczególności młodego pokolenia (Bednarek, 2013). Pokolenie to od momentu swoich narodzin funkcjonuje w świecie cyfrowym i nie pamięta świata bez internetu i cyfrowych urządzeń. Sieć stała się miejscem realizacji różnorodnych aktywności, a tzw. uzależnienie od internetu obok innych zagrożeń cyberprzestrzeni (Andrzejewska, 2015; Bednarek, 2014; Bednarek & Andrzejewska, 2014) uznano za narastający problem wymagający wyjaśnienia i rozwiązania.

Wśród badaczy brakuje zgodności co do terminu, który najlepiej określa problem niewłaściwego – zaburzonego korzystania z internetu. W następstwie zaistniałej sytuacji w literaturze powyższe zjawisko określa się używając różnej terminologii np.:

- nałogowe używanie internetu (addictive Internet use),
- nałogowe zachowania związane z internetem (Internet addictive behavior)
- uzależnienie od internetu (Internet dependence),
- zespół uzależnienia od internetu,
- patologiczne korzystanie z internetu (pathological Internet use),
- problemowe korzystanie z internetu.

Tzw. uzależnienie od internetu może dotyczyć około 5-10% populacji Ziemi (Rowicka, 2018). Z prowadzonych dotychczas badań wynika zróżnicowanie częstości występowania problemowego korzystania z internetu w zależności od kraju, w którym je realizowano. Dla przykładu wśród przedstawicieli krajów azjatyckich poziom nałogowego używania internetu określa się na poziomie od 1 do 5%, a w Europie od 1 do 3% (Izdebski & Kotyśko, 2016). Z kolei badacze C. Cheng i A. Li (2014) prowadząc metaanalizę 80 badań dotyczących 31 krajów z siedmiu regionów świata wskazują, że najwyższe wskaźniki problematycznego używania internetu odnotowano w krajach środkowo-wschodniej Azji (10,9%), a najniższe w krajach północnej i zachodniej Europy (2,6%). W Polsce problem z nadmiernym używaniem internetu, według badań CBOS (Gwiazda, 2015), ma 0,08% badanej populacji (tj. 0,12% korzystających z sieci), a zagrożonych nim jest 1,2% ogółu badanych, (tj. 1,8% korzystających z internetu). Zagrożeni uzależnieniem od internetu to najczęściej badani poniżej 25 roku życia, przy czym najbardziej zagrożeni są niepełnoletni. Wśród najmłodszych badanych użytkowników internetu, czyli osób w wieku 15-17 lat – 8% wykazuje zagrożenie

uzależnieniem bądź uzależnienie od sieci. Natomiast wśród użytkowników z grupy wiekowej 18-24 lata zagrożonych uzależnieniem jest 4,2% respondentów (CBOS, KBPN, 2019).

Problem zaburzeń wywołanych nadużywaniem internetu do tej pory nie znalazł jednak odzwierciedlenia w klasyfikacjach chorób (ICD-11 i DSM-5). Wskazuje się, że wynika to m.in. ze zbyt szerokiego zakresu e-czynności, które mogą uzależniać. Jedynie zaburzenia dotyczące grania w gry zostało dostrzeżone w Sekcji III DSM-5, gdzie zamieszczono (do dalszych badań) opis zaburzenia związanego z graniem online (Internet Gaming Disorder), ale rozumianym jako granie w gry, np. MMORGP, a nie jako hazard (APA, 2013). W dokumencie tym sformułowano następujące kryteria diagnostyczne: zaabsorbowanie graniem w gry internetowe, występowanie objawów odstawiennych w sytuacji braku grania, zwiększenie tolerancji, niepowodzenia w powstrzymaniu lub ograniczaniu grania w gry internetowe, negatywne konsekwencje grania w postaci utraty zainteresowania innymi aktywnościami niż granie, kontynuowanie grania mimo występowania negatywnych konsekwencji, okłamywanie, regulacja nastroju, negatywne skutki dla relacji z innymi ludźmi. Natomiast w ramach klasyfikacji ICD-11 zaburzenie grania w gry wprowadzono w postaci jednostki chorobowej, która charakteryzuje się: ograniczoną kontrolą nad graniem, zwiększeniem znaczenia grania w życiu codziennym człowieka oraz eskalacją grania mimo pojawienia się jego negatywnych skutków w wielu obszarach funkcjonowania jednostki (m.in. rodzinnym, społecznym, zawodowym) (Rowicka, 2018).

Dodatkowo – na etapie prac nad klasyfikacją DSM-5 proponowano cztery kryteria diagnostyczne istotne dla uzależnienia od internetu. Były to:

1. Nadmierne korzystanie z sieci połączone z utratą poczucia czasu i zaniedbywaniem codziennych, podstawowych potrzeb.
2. Symptomy odstawienne, m.in. pojawienie się poczucia złości, napięcia lub stanów depresyjnych w sytuacji braku dostępu do Internetu.
3. Zmiana tolerancji polegająca m.in. na zwiększaniu czasu przeznaczanego na czynności online.
4. Negatywne skutki nadmiernego korzystania z sieci, w tym pojawienie się konfliktów, kłótni, słabszych rezultatów podejmowanej pracy zawodowej, izolacja społeczna.

Kryteria te jednak nie znalazły odzwierciedlenia w rewizji DSM-5.

K. Young (1998) jako pierwsza sprecyzowała nałóg korzystania z sieci jako zaburzenie kontroli impulsów, które nie uwzględnia substancji odurzającej. Proponuje ona identyfikację

zaburzenia na podstawie występowania u osoby pięciu lub więcej z wymienionych niżej objawów:

1. Zaabsorbowanie internetem.
2. Odczuwanie potrzeby spędzania coraz większej ilości czasu w sieci.
3. Nieudane próby zredukowania lub zaprzestania korzystania z internetu.
4. Występowanie symptomów odstawienia (zmienności nastroju, przygnębienia lub irytacji) w sytuacji redukcji czasu lub intensywności korzystania z sieci).
5. Przebywanie w sieci dłużej niż pierwotnie zamierzano.
6. Problemy w relacjach z otoczeniem rodzinnym, przyjacielskim, szkolnym, zawodowym wynikające z nadużywania internetu.
7. Okłamywanie innych osób co do skali angażowania się w świat online.
8. Używanie internetu jako ucieczki od problemów, celem modyfikowania nastroju.

J.J. Block (2008) wymienia cztery komponenty „uzależnienia od internetu”: (1) nadmierne używanie – często związane z brakiem poczucia upływu czasu i z zaniechaniem podstawowych obowiązków; (2) wycofanie połączone ze złością i napięciem i/lub depresją w sytuacji, gdy komputer jest niedostępny; (3) tolerancja jest związana z wydłużeniem czasu spędzanego przed komputerem i potrzebą udoskonalania sprzętu, aby osiągnąć satysfakcję: treści stopniowo tracą swoją początkową wartość nagradzającą i potrzebna jest silniejsza i dłuższa dawka; (4) negatywne reperkusje w postaci sprzeczek, kłótni, niskich osiągnięć, społecznej izolacji i zmęczenia. Natomiast A. Augustynek wśród objawów charakterystycznych dla „zespołu uzależnienia” od internetu wyszczególnia: silne pragnienie lub uczucie przymusu do korzystania z internetu; pogłębiające się trudności z powstrzymaniem się od logowania w Sieci; złe samopoczucie wywołane brakiem dostępu do Internetu (lęk, pobudzenie psychoruchowe, obsesyjne myślenie i fantazjowanie o internecie oraz obniżenie nastroju); coraz częstsze i dłuższe logowanie się do Internetu, mimo jego destrukcyjnego wpływu na zdrowie oraz relacje społeczne; ograniczanie lub całkowitą utratę innych zainteresowań, aktywności i umiejętności wypoczywania; przeznaczanie dużej ilości czasu na czynności pośrednio związane z internetem, np. kupowanie książek w internecie (Augustynek, 2010).

Przytoczone kryteria nie są jedynymi w bogatej literaturze przedmiotu, a ich próby egzemplifikacji opisano m.in. w (Griffiths, 1996; Shapira i in., 2003; Tao i in., 2010; Yen i in., 2009). Zaprezentowane w literaturze objawy problemowego korzystania z Internetu zdaniem P. Izdebskiego i M. Kotyśko (2016) można podzielić na dwie grupy:

1. Objawy powtarzające się w różnych kryteriach diagnostycznych (tj. zaabsorbowanie korzystaniem z sieci, wzrost tolerancji, nieskuteczne próby zaprzestania lub ograniczenia użytkowania internetu, występowanie objawów odstawiennych, zaangażowanie czasowe w aktywność sieciową – utrata kontroli nad czynnością, zaniedbywanie dotychczasowych aktywności użytkownika, utrata relacji z bliskimi osobami lub skutki społeczne i zawodowe, stosowanie internetu jako miejsca ucieczki od problemów, korzystanie z urządzenia pomimo odczuwania szkód fizycznych czy psychicznych).
2. Objawy różniące określone stanowiska badaczy (tj. okłamywanie innych osób w zakresie zaangażowania w świat online, występowanie cierpienia lub upośledzenia funkcjonowania jednostki, nadmierny wysiłek poświęcany na aktywności sieciowe, konflikt z prawem wynikający z zachowań w Internecie itp.).

Coraz częściej podkreśla się fakt, że uzależniamy się nie od internetu, ale od konkretnej aktywności w sieci, dlatego badacze wyróżniają następujące rodzaje tzw. uzależnienia od internetu: 1. Uzależnienie od hazardu online; 2. Uzależnienie od zakupów online; 3. Cyberseks; 4. Uzależnienie od relacji online; 5. Uzależnienie od grania w gry komputerowe czy internetowe, 6. Uzależnienie od używania internetu w innych niż opisanych celach (używanie internetu w sposób zgeneralizowany) (Rowicka, 2018; Young, 1999).

Zajmując się czynnościami, które wykonują ludzie w internecie dzieli się je na te zachowania, dla których internet jest tylko narzędziem np. hazard online lub cyberseks (Bednarek, 2014) oraz te, których realizacja jest możliwa tylko za pomocą sieci np. socjomania internetowa, granie w gry online. To podejście powoduje, że coraz częściej mówi się o uogólnionym i specyficznym korzystaniu z sieci. Znalazło to odbicie m.in. w modelu zaproponowanym przez zespół pod kierunkiem M. Branda (Brand i in., 2016).

Problemowe korzystanie z internetu – jak każdy nałóg – kształtuje się przez dłuższy czas. Jest to proces, w którym pojawiają się kolejne symptomy uzależnienia. B. Woronowicz (Woronowicz, 2009) dostrzegł podobieństwo uzależnienia od internetu do uzależnienia substancyjnego i wyróżnił następujące fazy rozwoju nałogu:

1. Zafascynowanie internetem i poznawanie jego możliwości, wchodzenie w nową rzeczywistość pozbawioną granic, odczuwanie więzi z całym światem.
2. Korzystanie z internetu pozwala się odprężyć i pomaga w zredukowaniu dyskomfortu wynikającego m.in. z napięcia, poczucia samotności.
3. Regularne i coraz dłuższe korzystanie z sieci celem regulowania swoich stanów emocjonalnych.

4. Stopniowe ograniczanie kontaktów z bliskim otoczeniem na rzecz kontaktów online.
5. Odczuwanie dyskomfortu w sytuacji braku lub ograniczenia kontaktu z siecią.
6. Występowanie skutków nadużywania internetu w postaci problemów zdrowotnych, społecznych, finansowych, które w sposób bezpośredni wynikają z nadużywania sieci.

W gronie przyczyn problemowego korzystania z internetu osobno wymienia się te charakterystyczne dla młodzieży i te identyfikujące dorosłych (Izdebski & Kotyśko, 2016). W pierwszej grupie precyzuje się następujące czynniki:

1. Psychospołeczne, obejmujące m.in. uzyskiwanie niskich wyników w nauce, słabą więź ze szkołą, utrzymywanie relacji z kolegami lub posiadanie rodzeństwa pijącego alkohol, konflikty w rodzinie, brak satysfakcjonujących więzi rodzinnych, nadopiekuńczość czy wreszcie takie cechy indywidualne jak: introwersja, mniejsza stabilność emocjonalna, mniejsza ugodowość i sumienność, niższa samoocena, samotność (Ang, Chong, Chye, & Huan, 2012; Fisoun i in., 2012; Ko i in., 2006; Van der Aa i in., 2009; H. Wang i in., 2011; L. Wang i in., 2013; Yen i in., 2009).
2. Demograficzne, które odnoszą się do płci męskiej użytkowników (w większości badań), zamieszkiwania na wsi i wysokich dochodów w rodzinie (Ak, Koruklu, & Yılmaz, 2013; Krzyżak-Szymańska, 2018; Xu i in., 2012; Yen i in., 2009).
3. Współwystępujące, do których zalicza się: depresję, myśli i próby samobójcze, odczuwanie lęku czy wrogość, ADHD, fobię szkolną, zachowania antyspołeczne, używanie substancji psychoaktywnych (Kuss, Griffiths, Karila, & Billieux, 2014).

Natomiast w ramach etiopatogenezy problemowego korzystania z internetu wśród dorosłych poszukuje się w czynnikach (Grzegorzewska & Cierpiałkowska, 2018):

1. Psychospołecznych – obejmujących m.in. impulsywność, neurotyczność i małą ugodowość oraz samotność (Bauernhofer, Papousek, Fink, Unterrainer, & Weiss, 2016; Cudo & Zabielska-Mendyk, 2019; Kuss i in., 2014).
2. Demograficznych – wskazujących na płć męską, młody wiek, osoby stanu wolnego (Çuhadar, 2012; Kuss i in., 2014; Ochnik, 2018).
3. Współwystępujących – wśród których wymienia się m.in.: depresję, zaburzenia osobowości, natręctwa, objawy dysocjacyjne, hipomanię (Grzegorzewska & Cierpiałkowska, 2018; Izdebski & Kotyśko, 2016; Wartberg i in., 2016).

Mówiąc o pomiarze uzależnienia od internetu bardzo często odwołujemy się do koncepcji Kimberly Young, która opracowała kwestionariusz (ang. Internet Addiction Test, IAT)

składający się z 20 itemów. Na każdy z nich respondent ma możliwość wskazania na pięciostopniowej skali czystości występowania opisanego w twierdzeniu zachowania. Na podstawie ogólnego wyniku testu kwalifikuje się osoby do jednej z trzech grup: osób właściwie korzystających z sieci, zagrożonych problemowym korzystaniem z internetu oraz osób problemowo korzystających z przedmiotowego medium.

Rozdział 2. Metodologia badania

2.1. Cel i zakres projektu

Celem badań było pogłębienie wiedzy dotyczącej zaburzenia uprawiania hazardu oraz problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy poprzez:

- opis zjawiska udziału piłkarzy w grach hazardowych,
- rozpoznanie zjawiska problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy, ze szczególnym zwróceniem uwagi na e-hazard,
- określenie skali zjawiska zagrożenia badanych zawodników zaburzeniami uprawiania hazardu oraz problemowym korzystaniem z internetu,
- opis profili społeczno-demograficznych badanej próby sportowców.

Realizowane badania miały za zadanie sprawdzenie również następujących hipotez:

- H. 1. – Posiadany przez piłkarzy status zawodnika różnicuje wybór przez sportowców gier hazardowych w ciągu ostatnich 12 miesięcy w taki sposób, że piłkarze mający status zawodowca (poziom centralny) grają głównie w gry hazardowe „wysokiego ryzyka” a piłkarze o statusie amatora (poziom regionalny) preferują gry hazardowe „niskiego ryzyka”.
- H. 2. – Poziom rozgrywek, w których biorą udział piłkarze, różnicuje ich nastawienie do hazardu w taki sposób, że piłkarze z Ekstraklasy, I, II i III ligi rozgrywek (poziom centralny) grają w gry losowe głównie w celu zwiększenia pozytywnych emocji a piłkarze biorący udział w rozgrywkach IV ligi (poziom regionalny) – przede wszystkim z chęci zysku.
- H.3. – Piłkarze do 24 roku życia częściej dysfunkcjonalnie korzystają z internetu i uprawiają e- hazard niż piłkarze po 24 roku życia.
- H.4. – Sytuacja rodzinna piłkarzy wpływa na wielkość przeznaczanych przez nich środków na uprawianie hazardu, w ten sposób, że piłkarze stanu wolnego przeznaczają istotnie statystycznie więcej pieniędzy na hazard niż piłkarze, którzy założyli własną rodzinę.
- H. 5. – Piłkarze, u których występuje co najmniej umiarkowany poziom zaburzenia uprawiania hazardu, wykazują również symptomy problemowego korzystania z internetu.

2.2. Przebieg realizacji projektu

W ramach prezentowanego projektu zrealizowano:

1. *Przegląd baz danych z literaturą i wyszukiwanie publikacji-aktualizacja*: Realizacja zadania miała na celu właściwe przygotowanie badania i identyfikację najnowszych publikacji (załącznik nr 1).

2. *Analiza publikacji krajowych i zagranicznych – aktualizacja*: Analiza obejmowała inferencję wyników badań dotyczących problematyki nałogowego uprawiania hazardu i problemowego korzystania z internetu przez sportowców i piłkarzy oraz najnowszych narzędzi przesiewowych do identyfikowania nałogowego grania w gry hazardowe (załącznik nr 2).

3. *Opracowanie kwestionariusza badawczego oraz skal pomiarowych (do badania wybranych nałogów behawioralnych) wśród piłkarzy*. Przygotowano narzędzie badawcze obejmujące pytania o dane socjodemograficzne badanych osób oraz zestawy pytań z zakresu charakterystyki grania w gry hazardowe i użytkowania sieci przez piłkarzy a także skalę pomiarową do badania zaburzeń uprawiania hazardu i ich nasilenia w oparciu o symptomy zdefiniowane w DSM-5 (załącznik nr 3).

4. *Weryfikacja przygotowanego kwestionariusza przez eksperta ds. uzależnień behawioralnych*. Efektem końcowym była sporządzona opinia na temat przygotowanego narzędzia (załącznik nr 4).

5. *Przygotowanie i rozesłanie informacji o planowanych badaniach do poszczególnych klubów sportowych, ustalenia dotyczące badań (badania pilotażowe)*. W ramach zadania zostały opracowane pisma do prezesów piłkarskich klubów wylosowanych do badania pilotażowego (załącznik nr 5).

6. *Przygotowanie ankiet do badania (pilotażowego) piłkarzy*. Efektem zadania było przygotowanie kwestionariuszy i przekazanie ich ankietarowi (załącznik nr 6).

7. *Realizacja badań pilotażowych*. Badanie przeprowadzono w pięciu klubach piłkarskich celem zweryfikowania poprawności postawionych pytań jak również zamieszczonych wariantów odpowiedzi (załącznik nr 7). W wyniku pilotażu przygotowano ostateczną wersję ankiety do badań właściwych

8. *Założenie zbioru danych z ankiet (wprowadzenie danych do komputera) – pilotaż*. Na etapie pilotażu zadanie obejmowało wprowadzenie do arkusza MS Excel. 94 ankiet. W wyniku zadania otrzymano zbiór danych w pliku Excel.

9. *Przygotowanie zbioru danych do analizy statystycznej w programie SPSS-pilotaż*. W wyniku zadania otrzymano zbiór danych w programie SPSS.

10. *Obliczenia statystyczne wyników badania – pilotaż.* Zadanie obejmowało opracowanie wyników przeprowadzonych badań z wnioskowaniem statystycznym na danych jakościowych z wykorzystaniem testów opartych na rozkładzie chi-kwadrat.

11. *Wnioskowanie o zgodę do Komisji Bioetycznej.* Uczelniana Komisja ds. badań Naukowych przy AWF Katowice wskazała, że realizowane badania ankietowe nie wymagają jej opinii (załącznik nr 8).

12. *Przygotowanie i rozesłanie informacji o planowanych badaniach do poszczególnych klubów sportowych, ustalenia dotyczące badań.* W ramach zadania opracowano pisma do prezesów 45 piłkarskich klubów oraz dokonano ustaleń w sprawie realizowanych badań (załącznik nr 9).

13. *Przygotowanie ankiet do badania (właściwego) piłkarzy.* Efektem realizacji zadania było przygotowanie odpowiedniej liczby ankiet dla danego klubu i przekazanie ich ankieterowi (załącznik nr 10).

14. *Realizacja badań ankietowych (właściwych).* Zastosowana metodą badawczą była metoda sondażu diagnostycznego, a techniką badawczą ankietą. W ramach prowadzonych badań ankietowani piłkarze zostali zapoznani z ich celem. Zostali również poinformowani, że w badaniu mogą wziąć udział tylko osoby pełnoletnie a badanie jest dobrowolne i anonimowe (załącznik nr 11).

15. *Założenie zbioru danych z ankiet – badania właściwe (wprowadzenie danych do komputera).* Zadanie obejmowało wprowadzenie 817 ankiet wypełnionych przez piłkarzy do arkusza MS Excel. W wyniku zadania otrzymano zbiór danych w pliku Excel.

16. *Przygotowanie zbioru danych do analizy statystycznej w programie SPSS – badania właściwe.* W wyniku zadania otrzymano zbiór danych w programie SPSS.

17. *Obliczenia statystyczne wyników badania – badania właściwe.* Zadanie obejmowało opracowanie wyników przeprowadzonych badań z wnioskowaniem statystycznym na danych jakościowych z wykorzystaniem testów opartych na rozkładzie chi-kwadrat.

18. *Opracowanie raportu (końcowego).* Przygotowanie raportu końcowego poprzedziło wykonanie dwóch części raportu tj. w zakresie *nałogowego używania gier hazardowych przez piłkarzy* oraz w zakresie *problematycznego używania internetu przez piłkarzy*. Po całościowym opracowaniu raport poddany został redakcji i korekcie językowej. Przygotowano jego streszczenie w języku angielskim oraz poddano go recenzji naukowej (załącznik 12).

2.3. Metoda badawcza

Badanie zostało przeprowadzone metodą sondażu diagnostycznego z wykorzystaniem autorskiej ankiety. W wyniku wdrożonej procedury w pierwszej wersji opracowano narzędzie obejmujące łącznie 42 merytoryczne pytania, 6 pytań metryczkowych oraz włączone do ankiety dwa narzędzia testowe „IAT” i „CPGI”. Po opinii eksperta narzędzie poddano korekcie oraz przetestowano je w ramach badania pilotażowego na 94 piłkarzach.

Badanie pilotażowe zrealizowano w okresie od 01.09.2018r. do 31.10.2018r. w pięciu losowo wybranych śląskich klubach piłkarskich – po jednym klubie z I ligi, II ligi, III ligi oraz dwóch klubach z IV ligi. Pozwoliło to na zweryfikowanie poprawności postawionych pytań jak również zamieszczonych wariantów odpowiedzi a tym samym zredagowanie końcowej wersji ankiety.

Końcowa wersja kwestionariusza badawczego obejmuje zestaw 43 pytań, w tym część metryczkową dotyczącą pytań o: stan cywilny, status rodzicielski, wiek, poziom wykształcenia, miejsce zamieszkania oraz liczbę lat gry w piłkę w zespołach klubowych co najmniej na poziomie IV ligi. Natomiast część merytoryczna ankiety zawiera bloki pytań z zakresu charakterystyki grania w gry hazardowe i użytkowania sieci przez piłkarzy (motywy grania, inwestowane w grę stawki pieniężne, uwarunkowania grania, skutki nałogowego uprawiania hazardu, aktywności podejmowane w sieci, rodzaj gier w jakie grają respondenci, wykonywane e-czynności, w tym: e-hazardu).

W sporządzonej ankiecie zawarto równocześnie skalę zaburzenia nasilenia uprawiania hazardu. Skalę skonstruowano w oparciu o objawy wyróżnione w klasyfikacji DSM-5. Zawarte w skali pytania mają charakter zamknięty. Zaburzenia uprawiania hazardu mierzone tym sposobem potraktowano jako zmienną o charakterze ciągłym. Liczba wskazanych symptomów w samoopisie przez badane osoby decydowała o kwalifikowaniu uzyskanego wyniku od stanu braku zagrożenia problemem z hazardem poprzez jego coraz większe nasilenie do stanu nałogowego uprawiania hazardu.

Zgodnie z opisem DSM-5 skala składa się z 9 pozycji (symptomów), na które badany udziela odpowiedzi mając do wyboru cztery jakościowe odpowiedzi: 1. Nie, nigdy; 2. Tak, czasem; 3. Tak, przeważnie; 4. Tak, prawie zawsze. Jednocześnie odpowiedź „Nie, nigdy” traktowana jest w każdym z pytań jako brak objawu – kategoria „Nie”, której przypisane jest 0 pkt. Pozostałe odpowiedzi „Tak, czasem; Tak przeważnie; Tak, prawie zawsze” wskazują na pozytywną odpowiedź – kategoria „Tak”, której przypisany jest 1 pkt diagnostyczny. Identyfikacja od 0 do 3 objawów wskazuje na brak choroby. Wystąpienie od 4 do 5 objawów

oznacza łagodny stopień choroby. Introjekcja od 6 do 7 symptomów wyznacza umiarkowany stopień choroby a od 8 do 9 objawów identyfikuje silny stopień zaburzenia.

Wśród pytań skonstruowanej ankiety zamieszczono również skalę do pomiaru faz rozwoju zagrożenia e-uzależnieniem. Pomiar faz na etapie koncepcyjnym i badań pilotażowych przygotowano na podstawie etapów rozwoju uzależnienia od internetu według ujęcia B. Woronowicza (Woronowicz, 2009).

Tabela 1. Stopnie faz rozwoju zagrożenia e-uzależnieniem

Stopień fazy
Faza I (Fascynacja) Jest to stan zaabsorbowania internetem i e-czynnościami oraz podziwem nad jego możliwościami
Faza II (Reedukacji dyskomfortu) Traktowanie internetu i e-czynności jako instrumentu odprężenia i kompresji dyskomfortu
Faza III (Regulacji stanów emocjonalnych) Traktowanie internetu jako narzędzia regulacji stanów emocjonalnych poprzez intensyfikację jego użytkowania, spędzanie większej ilości czasu czy też doświadczania poczucia akceptacji dzięki internetowi
Faza IV (Wycofania) Ucieczka w świat wirtualny, wycofywanie się z kontaktów i relacji społecznych, ograniczanie kontaktów z bliskim otoczeniem
Faza V (Dyskomfortu) Odczuwanie dyskomfortu w sytuacji ograniczonego dostępu do internetu
Faza VI (Zaabsorbowanie) Intensywne zanurzenie się w świat wirtualny skutkujące pojawieniem się problemów społecznych, zdrowotnych, zawodowych

Źródło: Opracowanie własne na podstawie B. Woronowicz, *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Warszawa 2009

Równocześnie zgodnie z sugestią G. Wąsowicz i M. Styśko-Kunowskiej (2014), fazy wymienione przez B. Woronowicza potraktowano jako odrębne kryteria i kategorie symptomów. Tym samym mogły one występować w różnych konfiguracjach, podobnie jak w przypadku uzależnień opisywanych w DSM. I choć zwykle w literaturze przedmiotu przedstawia się sekwencyjny rozwój uzależnień behawioralnych to w przypadku internetu niektórzy badacze zwracają uwagę, że proces ten nie musi podlegać eskalacji, lecz bliżej mu do fluktuacji. W efekcie za P. Wallace (2016) przyjęto, że dana osoba może obserwować u siebie objawy związane z wyższą pod względem numeracji fazą, bez wskazywania istnienia objawów faz wcześniejszych. Sprawdzenie bowiem tezy o eskalacyjnym charakterze rozwoju uzależnienia wymagałoby badań podłużnych, które nie byłyby możliwe do przeprowadzenia dla wyselekcjonowanej grupy w przyjętym odcinku czasowym projektu.

W ostatecznej wersji rejestru zawarto w nim zestaw 18 pytań (po trzy stwierdzenia dla każdej fazy). Stwierdzenia te o najlepszych własnościach psychometrycznych, zostały wybrane z 30 pozycji testowanych w badaniu pilotażowym.

Empiryczne wartości wskaźników zostały wyliczone na danych uzyskanych od osób, które w pytaniu o czas spędzony w sieci w stosunku do poprzedniego roku wskazały, że korzystają z internetu tyle samo lub więcej w stosunku do poprzedniego roku.

Badani udzielali odpowiedzi na pytania na pięciostopniowej skali, zaznaczając odpowiedzi w przedziale od 0 („Nie zgadzam się”) do 4 („Zgadzam się całkowicie”).

Wskaźnikiem dla danej fazy zagrożenia e-uzależnieniem była średnia arytmetyczna z cyfr przy stwierdzeniach jej dotyczących. Następnie, w celu lepszego porównania otrzymanych wyników na tle całej badanej populacji, surowe wyniki uzyskiwane przez poszczególnych respondentów przekształcano na standaryzowaną skalę staninową.

Skala staninowa stanowi znormalizowaną skalę dziewięciostopniową, w której kolejne przedziały (staniny) ustalone według stałych norm procentowych odpowiadają kategoriom wyników od najniższych do najwyższych. Średnia skali wynosi 5 (średni stanin), a odchylenie standardowe 2. Liczba jednostek skali wynosi 9 staninów, natomiast jej zakres wynosi od 1 do 9 stanina. Stanin 5 obejmuje po 0,25 odchylenia standardowego rozkładu wyników wokół średniej. Staniny 1 i 9 (końcowe) obejmują wyniki znajdujące się poniżej i powyżej 1,75 odchylenia standardowego od średniej. Zgodnie z obowiązującą metodologią uzyskiwane staniny z przedziału 1-3 oznaczają wyniki niskie, z przedziału 4-6 średnie, a od 7 w górę – wysokie, co w przypadku wskaźników faz interpretowano odpowiednio jako: słabe, umiarkowane lub silne zagrożenie uzależnieniem od internetu.

W celu oszacowania odsetka badanej populacji dotkniętej określonym zaburzeniem zachowania, do przygotowanego narzędzia jako integralną jego część włączono Internet Addiction Test (IAT) K. Young i Kanadyjski Indeks Gier Hazardowych (CPGI). Jednocześnie dla zachowania możliwości porównania wyników do ogólnopolskiej próby, użyte zostały te same testy (IAT i CPGI), które od 2015 roku w swoich badaniach stosuje Centrum Badania Opinii Społecznej.

CPGI służy do pomiaru ryzyka uzależnienia od hazardu. Składa się z 9 pytań odnoszących się do kontroli grania, środków przeznaczanych na grę, odgrywania się, pożyczania pieniędzy, stresu i niepokoju spowodowanego graniem, kłopotów finansowych i poczucia winy z powodu grania. Możliwe do udzielenia są 4 odpowiedzi na skali 0-3 (0- Nigdy, 1- Czasami, 2- Często, 3- Bardzo często). Poszczególnym odpowiedziom przypisywane są wartości punktowe, które, po zliczeniu interpretowano według schematu: 0 pkt – brak problemu z hazardem; 1-2 pkt – niski poziom ryzyka uzależnienia; 3-7 pkt – umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia się; 8-27 pkt – problem z hazardem.

W przypadku testu uzależnienia od internetu (IAT) kwestionariusz obejmuje 20 stwierdzeń, na które możliwe było udzielenie pięciu odpowiedzi na skali „1-5” (1- Rzadko, 2- Od czasu do czasu, 3- Dość często, 4- Często, 5- Zawsze). Algorytm punktowy uzyskanych wyników testu interpretowano według klucza: 20-49 pkt – przeciętny użytkownik internetu,

50-79 pkt – sporadyczne lub częste problemy spowodowane przez internet, 80+pkt – korzystanie z internetu powoduje poważne problemy.

Skonstruowane narzędzie przekazano do oceny Uczelnianej Komisji Bioetycznej ds. Badań Naukowych przy AWF Katowice, która stwierdziła, że przedstawiony projekt wraz z narzędziem nie wymaga jej oceny. Ponadto po przedstawieniu treści oraz charakteru badań, uzyskano także poparcie i zgodę na ich przeprowadzenie od Prezesa Śląskiego Związku Piłki Nożnej.

Sama procedura badań, realizowanych w okresie od 01.03.2019r. do 31.05.2019r., obejmowała przesłanie do władz klubów prośby o umożliwienie przeprowadzenia badań wśród piłkarzy. W piśmie adresaci poinformowani zostali o zakresie badania i towarzyszącej mu procedurze. Po uzyskaniu akceptacji i ustaleniu terminu oraz miejsca badania ankiet w ramach spotkań z poszczególnymi grupami piłkarzy przedstawiał im cel, wskazywał na pełną dobrowolność i anonimowość badania oraz omawiał możliwe wątpliwości co do sposobu udzielania odpowiedzi.

Wszystkie analizy statystyczne wykonano w pakiecie SPSS v.25. Do analizy statystycznej zastosowano metody i statystyki odpowiednio dobrane do rodzaju skal pomiarowych oraz ich specyficznych parametrów (por. Ferguson & Takane, 2007).

Dane kategoryjne opisano za pomocą częstości i procentów.

Dla charakterystyki związków między zmiennymi zastosowano test niezależności χ^2 ;

$$\chi^2 = \sum_{j=1}^k \frac{(O_j - E_j)^2}{E_j}$$

gdzie:

χ^2 - test chi-kwadrat

O_j - liczebność obserwowana dla danej grupy

E_j - liczebność oczekiwana dla danej grupy

Do charakterystyki związków między zmiennymi wykorzystano współczynnik asocjacji V Cramera, który pozwalał oszacować *siłę* związku między zmiennymi

$$V = \sqrt{\frac{\chi^2}{n(w-1)}}$$

gdzie:

χ^2 - wartość statystyki testu chi-kwadrat,

n - całkowita liczność w tabeli kontyngencji,

w - jest mniejszą z dwóch wartości r i c .

Zmienne na skali ilościowej opisano wykorzystując średnią, odchylenie standardowe, minimum i maksimum.

2.4. Dobór i opis próby badawczej

Czynnikiem gwarantującym sukces w prowadzeniu badań empirycznych jest odpowiedni dobór próby badawczej. Badania przeprowadzono dla całościowej populacji pełnoletnich piłkarzy z województwa śląskiego do piątego szczebla rozgrywek. Objęto nimi piłkarzy z klubów, które w chwili badania tj. w sezonie 2018/2019 oraz w sezonie 2017/2018 brały udział w rozgrywkach piłki nożnej Ekstraklasy, I, II, III i IV ligi. Łącznie w badaniu uczestniczyło 50 klubów piłkarskich w tym 45 klubów w badaniu właściwym (tabela 2) oraz pięć klubów w ramach badania pilotażowego³.

Tabela 2. Wykaz klubów biorących udział w badaniu właściwym

Poziom centralny (Ekstraklasa+ I, II, III liga)
Górnik Zabrze Sportowa Spółka Akcyjna (Ekstraklasa + III Liga); Gliwicki Klub Sportowy Piast Spółka Akcyjna; Klub Sportowy Ruch w Chorzowie; Klub Sportowy Ruch w Chorzowie; Towarzystwo Sportowe Gwarek Tarnowskie Góry; GKS 1962 Jastrzębie Spółka Akcyjna; Zagłębie Sosnowiec Spółka Akcyjna; Górniczy Klub Sportowy Tychy; RKS Raków Częstochowa SA; TS Podbeskidzie Spółka Akcyjna; Klub Sportowy Skra Częstochowa; Klub Sportowy Rybnickiego Okręgu Węglowego 1964 Rybnik; Beskidzkie Towarzystwo Sportowe Rekord Bielsko-Biała; Górniczy Klub Sportowy Pniówek 74 Pawłowice Śląskie.
Poziom regionalny (piąta klasa rozgrywkowa) – IV liga
KS Unia Dąbrowa Górnicza; KS Slavia Ruda Śląska; LKS Drzewiarz Jasienica; KS Unia Racibórz; MPK Odra Centrum Wodzisław Śl.; KS Spójnia Landek; KS Płomień Połomia; Górniczy Klub Sportowy Tychy; TS Podbeskidzie Spółka Akcyjna; GKS Gwarek Ornontowice; Bytomski Sport Polonia Bytom; Bytomski Sport Polonia Bytom; KS Kuźnia Ustroń; MKS Łędziny; LKS Przemsha Siewierz; RKS Grodziec Będzin; MKS Śląsk Świętochłowice; LKS Zieloni Żarki; KS Górnik Piaszki Delta & Global; LKS Polonia Poraj; Unia Turza Śląska; Klub Piłkarski Warta Zawiercie; MKS Myszków; Jaworznickie Stowarzyszenie Piłkarskie Szczakowianka; Lubliniecki Klub Sportowy Sparta; LKS Czaniec; MRKS Czechowice Dziedzice; KP Beskid 09 Skoczów; GKS Radziechowy – Wieprz; GKS Dąb Gaszowice; LKS Wilki Wilcza; Ludowy Klub Sportowy Unia Kosztowy; KS DECOR Bełk; KS Polonia Łaziska Górne; LKS Goczałkowice Zdrój.

Wybór penetracji badawczej do piątego szczebla rozgrywek podyktowany był faktem objęcia badaniami zarówno zawodników o statusie amatora⁴ jak i profesjonalisty⁵. Wynikał

³ Badania pilotażowe obejmowały pięć klubów piłkarskich: KS Rozwój Katowice, BKS Sarmacja Będzin, GKS Katowice, KS Ruch Radzionków, GKS Szombierki Bytom.

⁴ „Za amatorów są uznani zawodnicy, którzy z tytułu uprawiania sportu piłki nożnej nie otrzymali wynagrodzenia, względnie innego świadczenia pieniężnego lub rzeczowego, innego niż zwrot rzeczywistych wydatków poniesionych w trakcie ich udziału w oficjalnych rozgrywkach organizowanych przez PZPN i/lub ligę zawodową. Koszty podróży, wyżywienia i zakwaterowania poniesione w związku z udziałem w meczu oraz wydatki na sprzęt piłkarski, ubezpieczenie i szkolenie mogą podlegać zwrotowi bez podważenia statusu amatora.” (Par. 7 Uchwały nr VIII/124 z dnia 14 lipca 2015 roku Zarządu Polskiego Związku Piłki Nożnej w sprawie statusu zawodników oraz zasad zmian przynależności klubowej).

⁵ „Za zawodników profesjonalnych uznawani są zawodnicy, posiadający z klubem umowę zawartą wg wzoru PZPN (kontrakt) oraz zawodnicy, którzy otrzymują z tytułu uprawiania piłki nożnej lub działalności z tym związanej wynagrodzenie, względnie inne świadczenie pieniężne lub rzeczowe, wyższe od określonego w § 7.” (§ 8 ust. 1 Uchwały nr VIII/124).

również z chęci porównania uzyskiwanych wyników ze względu na klasę rozgrywkową – centralną i regionalną (patrz tabela)⁶.

Tabela 3. System ligowy piłki nożnej w Polsce do piątego poziomu rozgrywek

Poziom rozgrywek	Typ ligi	Organizator rozgrywek	Status zawodnika	Szczebel rozgrywek
1	Ekstraklasa: Najwyższa w hierarchii klasa męskich ligowych rozgrywek piłkarskich w Polsce, będąca jednocześnie najwyższym szczeblem centralnym (I poziom ligowy). W rozgrywkach bierze udział 16 zespołów. Triumfator Ekstraklasz zostaje mistrzem Polski. Od 2002 do udziału w jej rozgrywkach zostają dopuszczone wyłącznie kluby mające status profesjonalny.	Ekstraklasa SA	Zawodowiec	Szczebel centralny
2	I liga: Od sezonu 2018/2019 nazwa brzmi Fortuna 1 Liga. Jest to drugi poziom rozgrywek. Bierze w nich udział 18 zespołów, które grają ze sobą systemem mecz i rewanż.	PZPN		
3	II liga: Trzecia w hierarchii klasa męskich ligowych rozgrywek piłkarskich w Polsce. Zmagania w jej ramach toczą się cyklicznie (co sezon) systemem kołowym i przeznaczone są dla 18 polskich klubów piłkarskich, grających w jednej grupie.	PZPN		
4	III liga: Czwarta w hierarchii klasa męskich ligowych rozgrywek piłkarskich w Polsce będąca jednocześnie czwartym (najniższym) szczeblem centralnym. Zmagania w niej przeznaczone są dla 72 polskich klubów piłkarskich, grających w czterech 18-zespołowych grupach makroregionalnych. Od sezonu 2000/2001 zarządzana przez – działające w imieniu Polskiego Związku Piłki Nożnej – wyznaczone wojewódzkie związki piłki nożnej.	Wojewódzkie ZPN	Amator	Szczebel regionalny
5	IV liga: Piąta w kolejności klasa męskich ligowych rozgrywek piłkarskich w Polsce. Najwyższy szczebel rozgrywek regionalnych. Zmagania w jej ramach toczą się cyklicznie systemem kołowym i przeznaczone są dla polskich klubów piłkarskich, grających w 20 grupach wojewódzkich po 16 drużyn. Zarządzana przez – działających w imieniu Polskiego Związku Piłki Nożnej – 16 Wojewódzkich Związków Piłki Nożnej. Od 2002 do udziału w jej rozgrywkach dopuszczone są wyłącznie kluby, które – po spełnieniu wszelkich niezbędnych kryteriów – otrzymały roczną licencję na występy na tym szczeblu.	Wojewódzkie ZPN		

Źródło: Opracowanie własne na podstawie https://pl.wikipedia.org/wiki/System_ligowy

⁶ Poziom rozgrywek określono w oparciu o przepisy PZPN, zgodnie z którymi począwszy od sezonu 2008/2009 rozgrywki centralne obejmują cztery poziomy ligowe: Ekstraklasę, I ligę, II ligę oraz III ligę. Od piątego poziomu hierarchicznego „w dół” pozostałe szczeble mają charakter regionalny lub lokalny. Są one prowadzone przez poszczególne wojewódzkie Związki Piłki Nożnej. Jednocześnie od 2002 roku do udziału w rozgrywkach II i III ligi dopuszczone są wyłącznie kluby posiadające status profesjonalny (tj. działające w formie *sportowej spółki akcyjnej*) lub półprofesjonalny (tj. działające w formie *stowarzyszenia kultury fizycznej*), https://pl.wikipedia.org/wiki/System_ligowy

W ramach badań właściwych otrzymano łącznie 817 wypełnionych kwestionariuszy ankiet.

W badanej grupie najliczniej reprezentowaną kategorią wiekową byli piłkarze między 18 a 21 rokiem życia (34.1%). Osób w wieku 22-24 lata odnotowano 19.7%, a w wieku 25-27- 18.6%. Pozostałą część przebadanej populacji (27.6%) stanowili piłkarze z przedziału wiekowego 28-30 lat (15.1%), 30-35 (4.2%) oraz 36+(4.25) – patrz tabela 4.

Tabela 4. Wiek badanych osób

Wiek												Ogółem	
18-21		22-24		25-27		28-30		30-35		36+			
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
279	34.1	161	19.7	152	18.6	123	15.1	68	8.3	34	4.2	817	100.0

Źródło: Badania własne

Osoby badane były zarówno mieszkańcami terenów wiejskich (20.7%), jak i mniejszych i większych miast. W małych miastach od 20 do 50 tysięcy zamieszkiwał co piąty ankietowany piłkarz (22.4%). Natomiast w dużych miastach od 50 do 150 tys. oraz aglomeracjach miejskich powyżej 150 tys. zamieszkiwała co druga przebadana osoba (57%) – tabela 5.

Tabela 5. Miejsce zamieszkania badanych piłkarzy

Miejsce zamieszkania												Ogółem	
Wieś		Miasto do 20 tys.		Miasto od 20 do 50 tys.		Miasto od 50 do 100 tys.		Miasto od 100 do 150 tys.		Miasto powyżej 150tys.			
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
169	20.7	83	10.2	100	12.2	150	18.4	182	22.3	133	16.3	817	100.0

Źródło: Badania własne

Wśród respondentów dominują kawalerowie, którzy stanowią 55.4% przebadanej populacji. Ponad 40.0% ankietowanych piłkarzy mówiąc o swoim stanie cywilnym twierdziło, że albo są żonaci, albo żyją w związkach nieformalnych. Nieliczne grono stanowią zawodnicy, którzy przyznają się do tego, że rozeszli się ze swoimi partnerkami lub są aktualnie w separacji (tabela 6).

Tabela 6. Stan cywilny badanych piłkarzy

Stan cywilny										Ogółem	
Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Wdowiec		Rozwodnik/ separacja			
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
453	55.4	159	19.5	180	22.0	1	0.1	24	2.9	817	100.0

Źródło: Badania własne

Ankietowani sportowcy to przede wszystkim osoby posiadające wykształcenie średnie 59.8% w tym 44.1%, którzy posiadają średnie z maturą. Mniej liczną grupą są piłkarze z wykształceniem wyższym zawodowym (licencjat) – 14.0% bądź wykształceniem wyższym magisterskim (10.2%). Do wykształcenia zawodowego przyznaje się 8.4% badanych, do gimnazjalnego 7.0% a do podstawowego niespełna 1% respondentów (tabela 7).

Tabela 7. Wykształcenie badanych piłkarzy

Wykształcenie														Ogółem	
Podstawie		Gimnazjalne		Zawodowe		Średnie bez matury		Średnie z maturą		Wyższe licencjat		Wyższe magisterskie			
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
6	0.7	57	7.0	69	8.4	128	15.7	360	44.1	114	14.0	83	10.2	817	100.0

Źródło: Badania własne

Respondenci to przeważnie piłkarze grający co najmniej na poziomie piątej klasy rozgrywkowej od roku do 3 lat (30.6%) lub od 3 do 5 lat (20.2%). Co piąty ankietowany (21.1%), deklaruje, że jako zawodnik klubu nie niższego niż IV liga, gra na tym poziomie nie dłużej niż rok czasu. Co dziesiąty badany twierdzi, że albo gra w piłkę w klubach do piątego poziomu rozgrywek od 5 do 8 lat (13.2%) albo powyżej 10 lat (10.3%). Najmniej liczne grono obejmujące 4.7% stanowią piłkarze, którzy grają w piłkę od 8 do 10 lat (tabela 8).

Tabela 8. Liczba lat gry w piłkę nożną na poziomie co najmniej V klasy rozgrywkowej a poziom ligi

Tabela 6: Liczba lat gry w piłkę nożną na poziomie co najmniej 1 klasy rozgrywkowej a poziom ligi														
Liczba lat gry	Poziom ligi - centralny													
	Do 1 roku czasu		Od 1 roku do 3 lat		Od 3 do 5 lat		Od 5 do 8 lat		Od 8 do 10 lat		Powyżej 10 lat		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	39	16.7	78	33.3	50	21.4	33	14.1	14	6.0	20	8.5	234	100.0
Liczba lat gry	Poziom ligi - regionalny													
	Do 1 roku czasu		Od 1 roku do 3 lat		Od 3 do 5 lat		Od 5 do 8 lat		Od 8 do 10 lat		Powyżej 10 lat		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	133	22.8	172	29.5	115	19.7	75	12.9	24	4.1	64	11.0	583	100.0

Źródło: Badania własne

Rozdział 3. Gra hazardowa badanych piłkarzy

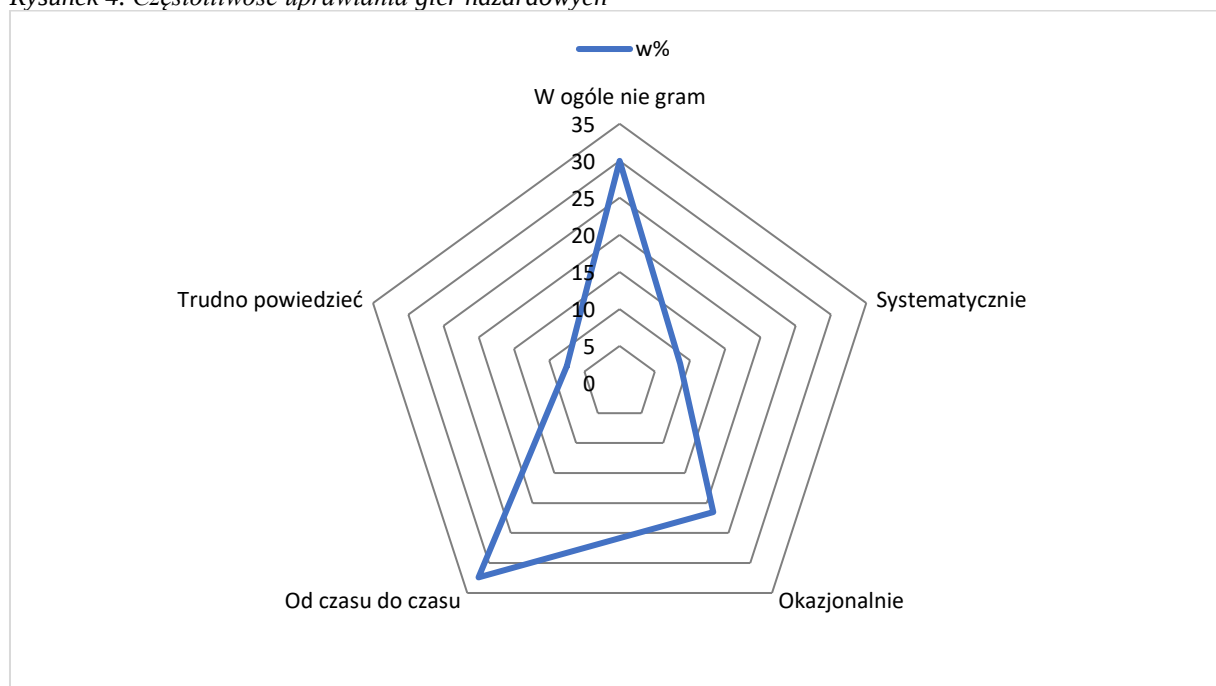
3.1. Zaangażowanie badanych piłkarzy w hazard

3.1.1. Częstotliwość gry

Z badań TNS (TNS Polska S.A., 2015) wynika, że Polacy najchętniej i najczęściej grają w gry liczbowe Totalizatora Sportowego. W LOTTO gra 63% Polaków. Wśród graczy przeważają osoby w przedziale wiekowym 18–29 lat (25%) i 30–39 lat (23%). Ponad połowa z nich ocenia swoją sytuację finansową jako przeciętną, a co trzeci jako dobrą i bardzo dobrą. Gracze jako przyczynę rozpoczęcia gry zwykle wymieniają chęć zabawy (29%), ale również często mówią o grze jako szansie na spełnienie marzeń (28%). Co piąty gracz gra, ale bardzo rzadko (18%) lub od czasu do czasu (17%). Tylko nieliczni z grających (3%) deklarują, że uprawiają hazard w miarę regularnie.

W przypadku badanej grupy otrzymane wyniki (rys. 4) wskazują, że 30% piłkarzy w ogóle nie gra (nie grało) w gry hazardowe. Pozostali badani deklarują, że uczestniczą w grach hazardowych z różną częstotliwością. W grupie tej dominują gracze podejmujący nieregularnie grę hazardową od czasu do czasu (32.4%). Co piąty respondent (21.5%) przyznaje się do gry mającej charakter okazjonalny. Prawie co dziesiąty ankietowany (8.6%) twierdzi, że gra systematycznie a 7.5% badanych nie potrafi precyzyjnie określić swojego zaangażowania (częstotliwości) w tym zakresie.

Rysunek 4. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych



Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Biorąc pod uwagę prezentowany poziom rozgrywek (szczebel centralny, szczebel regionalny) a udział respondentów w grach hazardowych nie zaobserwowano różnic istotnych statystycznie. W wyselekcjonowanych badawczo grupach (tabela 9), praktycznie co trzeci zawodnik biorący udział w rozgrywkach zarówno na poziomie centralnym jak i regionalnym oświadcza, że w ogóle nie uczestniczy w grach hazardowych na pieniądze. Jeśli zawodnicy grają to deklarują, że jest to gra okazjonalna albo sporadyczna od czasu do czasu. Natomiast w przypadku systematycznego udziału w grach hazardowych, do tego typu aktywności, częściej przyznają się piłkarze biorący udział w rozgrywkach centralnych (10%) niż ich koledzy reprezentujący rozgrywki regionalne (7.9%).

Tabela 9. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych a prezentowany przez badanych poziom rozgrywek

Częstotliwość gry	Poziom rozgrywek				Ogółem	
	Poziom centralny		Poziom regionalny			
	N	%	N	%	N	%
W ogóle nie gram	76	32.5	169	29.0	245	30.0
Systematycznie	24	10.3	46	7.9	70	8.6
Okazjonalnie	53	22.6	123	21.1	176	21.5
Od czasu do czasu	67	28.6	198	34.0	265	32.4
Trudno powiedzieć	14	6.0	47	8.1	61	7.5
Ogółem	234	100.0	583	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Tabela 10. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych a stan cywilny badanych

Częstotliwość gry	Stan cywilny										Ogółem	
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Wdowiec		Rozwodnik/separacja			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
W ogóle nie gram	133	29.4	39	24.5	65	36.1	1	100	7	29.2	245	30.0
Systematycznie	37	8.2	15	9.4	15	8.3	0	0.0	3	12.5	70	8.6
Okazjonalnie	104	23.0	38	23.9	29	16.1	0	0.0	5	20.8	176	21.5
Od czasu do czasu	145	32.0	53	33.3	59	32.8	0	0.0	8	33.3	265	32.4
Trudno powiedzieć	34	7.5	14	8.8	12	6.7	0	0.0	1	4.2	61	7.5
Ogółem	453	100.0	159	100.0	180	100.0	1	100.0	24	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Szacuje się, że systematycznie w gry hazardowe z równą intensywnością grają zarówno kawalerowie, jak i żonaci mężczyźni, pozostający w związku nieformalnym czy też rozwodnicy lub przebywający w separacji. Co trzeci piłkarz będący kawalerem, rozwodnikiem, żonatym czy funkcjonującym w związku nieformalnym uprawia gry hazardowe od czasu do czasu a co piąty robi to okazjonalnie (tabela 10).

Do systematycznej gry hazardowej przyznają się przede wszystkim piłkarze w wieku 28-30 lat (13.8%). Natomiast najczęściej od czasu do czasu grają w gry hazardowe piłkarze mający lat 22-24 (36.6%) oraz piłkarze po 36 roku życia (38.2%) (tabela 11).

Tabela 11. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych a wiek badanych

Częstotliwość gry	Wiek												Ogółem	
	18-21		22-24		25-27		28-30		30-35		36+			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
W ogóle nie gram	83	29.7	40	24.8	50	32.9	38	30.9	20	29.4	14	41.2	245	30.0
Systematycznie	23	8.2	13	8.1	11	7.2	17	13.8	3	4.4	3	8.8	70	8.6
Okazjonalnie	63	22.6	35	21.7	31	20.4	28	22.8	17	25.0	2	5.9	176	21.5
Od czasu do czasu	88	31.5	59	36.6	48	31.6	33	26.8	24	35.3	13	38.2	265	32.4
Trudno powiedzieć	22	7.9	14	8.7	12	7.9	7	5.7	4	5.9	2	5.9	61	7.5
Ogółem	279	100.0	161	100.0	152	100.0	123	100.0	68	100.0	34	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Rozpatrując zmienną miejsca zamieszkania w korelacji do zmiennej częstotliwości uprawiania hazardu stwierdzić można, że wśród ankietowanych nie ma wyraźnych różnic w tym obszarze. Praktycznie z taką samą intensywnością uprawiają grę hazardową piłkarze mieszkający w małych miejscowościach i na wsi jak również ci, którzy zamieszkują w większych miastach (tabela 12).

Tabela 12. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych a miejsce zamieszkania badanych

Częstotliwość gry	Miejsce zamieszkania												Ogółem	
	Wieś		Miasto do 20 tys.		Miasto od 20 do 50 tys.		Miasto od 50 do 100 tys.		Miasto od 100 do 150 tys.		Miasto powyżej 150 tys.			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
W ogóle nie gram	63	37.3	20	24.1	39	39.0	38	25.3	48	26.4	37	27.8	245	30.0
Systematycznie	12	7.1	6	7.2	10	10.0	11	7.3	22	12.1	9	6.8	70	8.6
Okazjonalnie	40	23.7	17	20.5	18	18.0	29	19.3	41	22.5	31	23.3	176	21.5
Od czasu do czasu	44	26.0	35	42.2	26	26.0	62	41.3	51	28.0	47	35.3	265	32.4
Trudno powiedzieć	10	5.9	5	6.0	7	7.0	10	6.7	20	11.0	9	6.8	61	7.5
Ogółem	169	100.0	83	100.0	100	100.0	150	100.0	182	100.0	133	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Najczęściej hazard uprawiają piłkarze z wykształceniem podstawowym. Najbardziej zaangażowaną grupą uprawiającą hazard z częstotliwością od czasu do czasu są badani z wykształceniem zawodowym. W nieregularny hazard (od czasu do czasu) równie mocno

co ich koledzy z wykształceniem zawodowym są zaangażowani piłkarze z wykształceniem wyższym zawodowym z tytułem licencjata oraz średnie z maturą (tabela 13).

Tabela 13. Częstotliwość uprawiania gier hazardowych a wykształcenie badanych

Wykształcenie	Jak określiłby Pan częstotliwość swojej gry? Czy gra Pan raczej:											
	W ogóle nie gram		Systematycznie		Okazjonalnie		Od czasu do czasu		Trudno powiedzieć		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Podstawowe	2	33.3	2	33.3	0	0.0	2	33.3	0	0.0	6	100.0
Gimnazjalne	24	42.1	1	1.8	12	21.1	17	29.8	3	5.3	57	100.0
Zawodowe	18	26.1	5	7.2	14	20.3	28	40.6	4	5.8	69	100.0
Średnie bez matury	45	35.2	9	7.0	26	20.3	35	27.3	13	10.2	128	100.0
Średnie z maturą	101	28.1	37	10.3	75	20.8	122	33.9	25	6.9	360	100.0
Wyższe - licencjat	25	21.9	12	10.5	25	21.9	40	35.1	12	10.5	114	100.0
Wyższe magisterskie	30	36.1	4	4.8	24	28.9	21	25.3	4	4.8	83	100.0
Ogółem	245	30.0	70	8.6	176	21.5	265	32.4	61	7.5	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

3.1.2. Udział piłkarzy w grach hazardowych

Szacuje się, że w grupie piłkarzy uprawiającej hazard największą popularnością cieszą się zakłady bukmacherskie oferujące swe usługi w internecie lub w stałych punktach obsługi. Z tego typu form hazardu korzysta odpowiednio 56% i 51% respondentów.

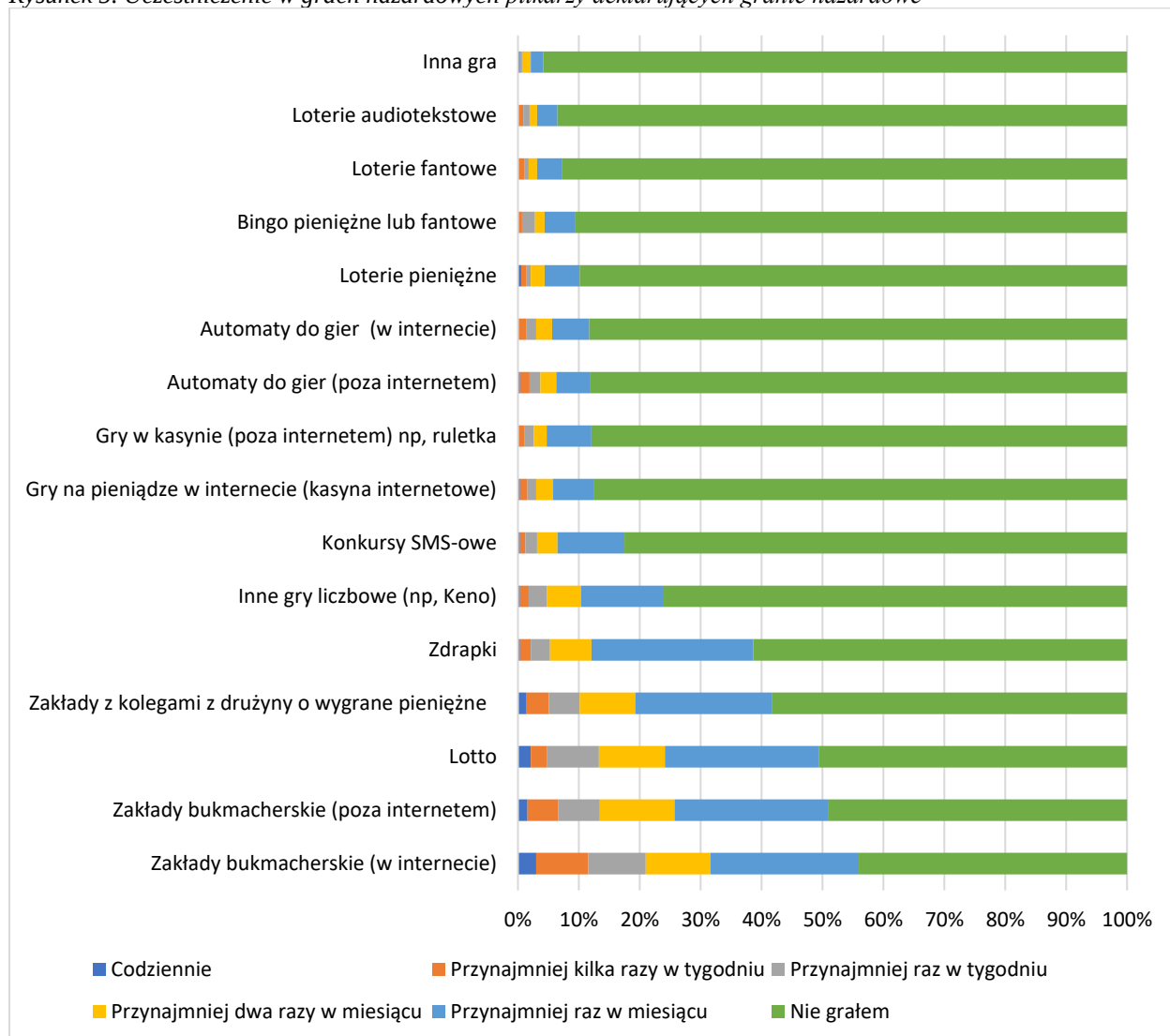
Nieco mniej popularne jest LOTTO. Spośród badanych 49% ankietowanych wskazało je wśród hazardowych wyborów. Zwykle charakter tej gry wiąże się z jej obstawianiem raz dwa razy w miesiącu a tylko nieliczni z grających robią to z większą częstotliwością. Jeszcze mniej popularnymi grami na pieniądze są zakłady z kolegami, czy kupowanie zdrapek, do czego przy każdej z gier przyznaje się po blisko 40% piłkarzy. Nieliczni piłkarze swego szczęścia szukają w loteriach, konkursach SMS-owych czy innych grach liczbowych np. Keno. Wartym podkreślenia jest fakt, że automaty do gier (zarówno w internecie jak i poza nim) oraz gry w kasynie cieszą się niewielkim zainteresowaniem wśród piłkarzy (rys. 5).

Można powiedzieć, że badani piłkarze wyraźnie preferują formy hazardu, w których o sukcesie decydują posiadane umiejętności (kwalifikacje, wiedza, doświadczenie). Dlatego też gry hazardowe oparte wyłącznie na szansie i szczęściu nie są tak chętnie wybierane przez piłkarzy jak ma to miejsce w przypadku zakładów bukmacherskich stacjonarnych lub online.

Trudno ocenić czy otrzymane wyniki odzwierciedlają stan faktyczny, czy też stanowią wyraz subiektywnych odczuć badanych. Wątpliwości te dotyczą głównie udziału piłkarzy w obstawianiu zakładów bukmacherskich. Zgodnie bowiem z paragrafem 3 art. 107 Regulaminu Dyscyplinarnego PZP – za uczestnictwo osób (w szczególności działaczy piłkarskich, sędziów, trenerów, zawodników) w zakładach bukmacherskich zawieranych w kraju lub za granicą, odnoszących się do wszystkich meczów piłkarskich, rozgrywanych z udziałem drużyn krajowych w kraju i za granicą grożą określone regulaminem kary

dyscyplinarne. Z realizowanego badania wynika natomiast, iż piłkarze obstawiając zakłady u bukmachera zwykle robią to odnośnie rozgrywek dotyczących zawodów piłki nożnej (brak bliższych informacji czy dotyczy to rozgrywek krajowych czy zagranicznych lig).

Rysunek 5. Uczestniczenie w grach hazardowych piłkarzy deklarujących granie hazardowe



Źródło: Badania własne (N= 572)

Dokonując analizy udziału piłkarzy w poszczególnych grach hazardowych z uwzględnieniem prezentowanego poziomu rozgrywek stwierdzić należy, że brak jest zasadniczych statystycznych różnic w wyselekcjonowanych podkategoriach. Można wręcz powiedzieć, że fakt uczestnictwa w danym segmencie gry⁷ nie jest w żaden sposób skorelowany ze statusem zawodnika będącego czy to zawodowcem (poziom centralny rozgrywek), czy amatorem (poziom regionalny rozgrywek) – patrz tabela 14.

⁷ Charakteryzując rynek hazardu w Polsce można wyróżnić w nim kilka segmentów, w których usługi świadczone są stacjonarnie i online. Do segmentów tych zalicza się: segment loteryjny, segment zakładów wzajemnych, segment gier kasynowych, segment gier na automatach oraz segment gier w karty.

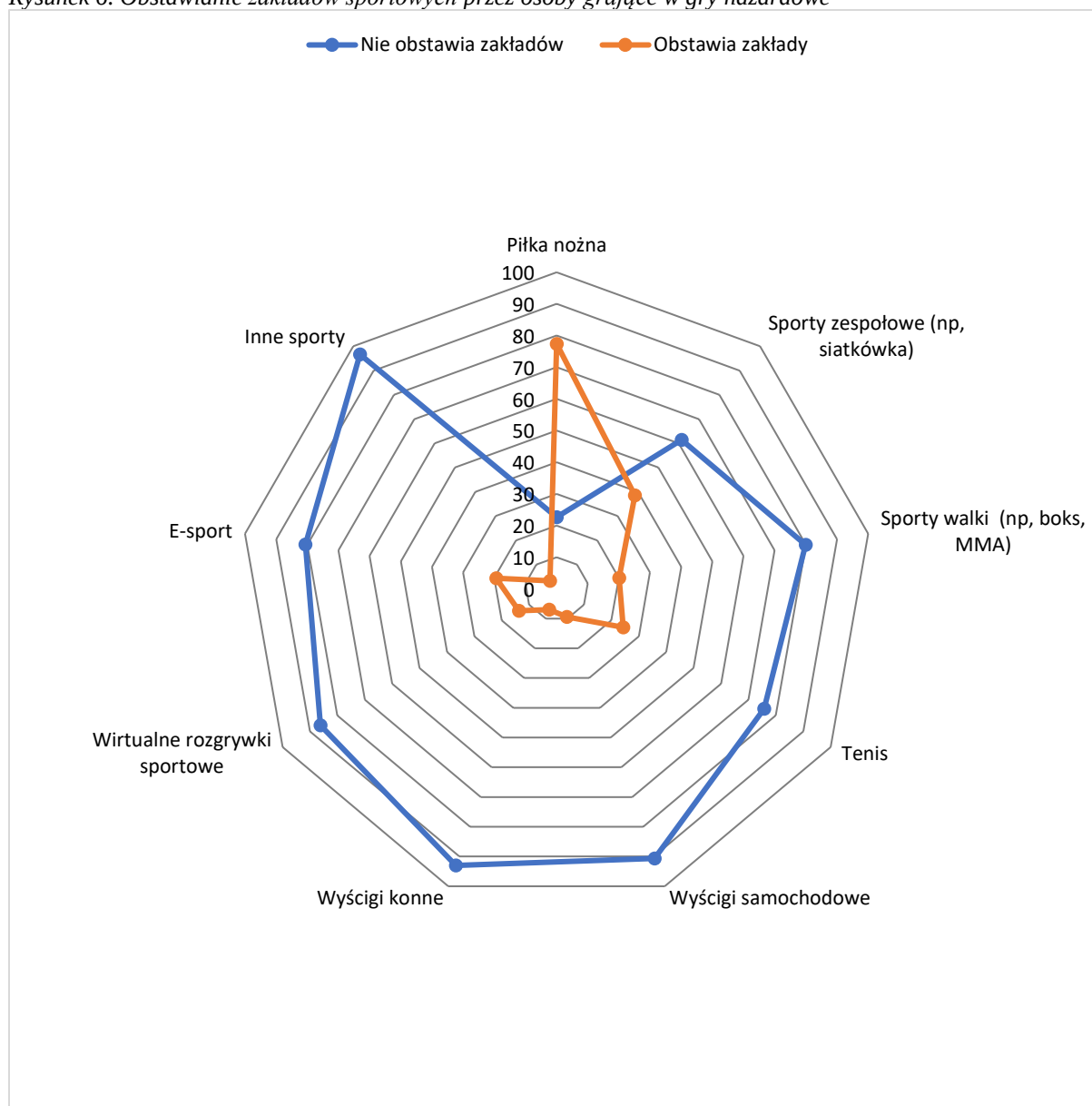
Tabela 14. Uczestniczenie w grach hazardowych osób deklarujących granie hazardowe z podziałem na poziom ligi

	Poziom centralny							Poziom regionalny						
	Nie grałem	Codziennie	Przynajmniej kilka razy w tygodniu	Przynajmniej raz w tygodniu	Przynajmniej dwa razy w miesiącu	Przynajmniej raz w miesiącu	Ogółem	Nie grałem	Codziennie	Przynajmniej kilka razy w tygodniu	Przynajmniej raz w tygodniu	Przynajmniej dwa razy w miesiącu	Przynajmniej raz w miesiącu	Ogółem
Lotto	44	2	1	8	13	33	100	53	2	3	9	10	22	100
Inne gry liczbowe (np., Keno)	76	0	1	1	6	16	100	76	0	1	4	6	13	100
Zdrapki	66	0	0	3	6	24	100	59	0	2	3	7	28	100
Konkursy SMS-owe	82	0	1	3	3	12	100	83	0	1	2	3	11	100
Loterie pieniężne	92	0	1	1	3	4	100	89	1	1	1	2	7	100
Loterie fantowe	97	1	1	0	1	1	100	91	0	1	1	1	5	100
Loterie audiotekstowe	94	0	1	1	1	3	100	93	0	1	1	1	4	100
Bingo pieniężne lub fantowe	91	1	0	2	1	6	100	90	0	1	2	2	5	100
Zakłady bukmacherskie (poza internetem)	53	1	4	9	8	25	100	41	3	9	10	12	25	100
Zakłady bukmacherskie (w internecie)	51	4	6	8	7	23	100	88	0	2	2	3	6	100
Automaty do gier (poza internetem)	89	1	1	1	3	6	100	88	0	2	2	3	6	100
Automaty do gier (w internecie)	90	0	1	1	1	8	100	88	0	2	2	3	6	100
Gry w kasynie (poza internetem) np., ruletka	87	1	1	1	1	9	100	88	0	1	2	3	7	100
Gry na pieniądze w internecie (kasyna internetowe)	87	1	1	1	3	7	100	88	0	1	1	3	7	100
Zakłady z kolegami z drużyny o wygrane pieniężne	54	1	4	4	13	23	100	60	1	3	6	7	22	100
Inna gra	91	1	0	1	4	3	100	98	0	0	0	0	2	100

Źródło: Badania własne (N=572) – dane w %

W kręgu zainteresowań piłkarzy obstawiających zakłady sportowe jest wiele różnych dyscyplin. W przypadku badanej grupy aż $\frac{3}{4}$ zawieranych zakładów dotyczy piłki nożnej. W grupie piłkarzy uprawiających hazard 38% z nich obstawia także inne sporty, takie jak siatkówka, koszykówka, szczypiorniak czy hokej. Co czwarty obstawia tenis a co piąty sporty walki. Ponad 19% piłkarzy obstawia e-sport. Jeszcze mniejszym zainteresowaniem cieszą się wśród piłkarzy wirtualne rozgrywki sportowe, w których wyniki typuje 14% badanych (rys. 6).

Rysunek 6. Obstawianie zakładów sportowych przez osoby grające w gry hazardowe

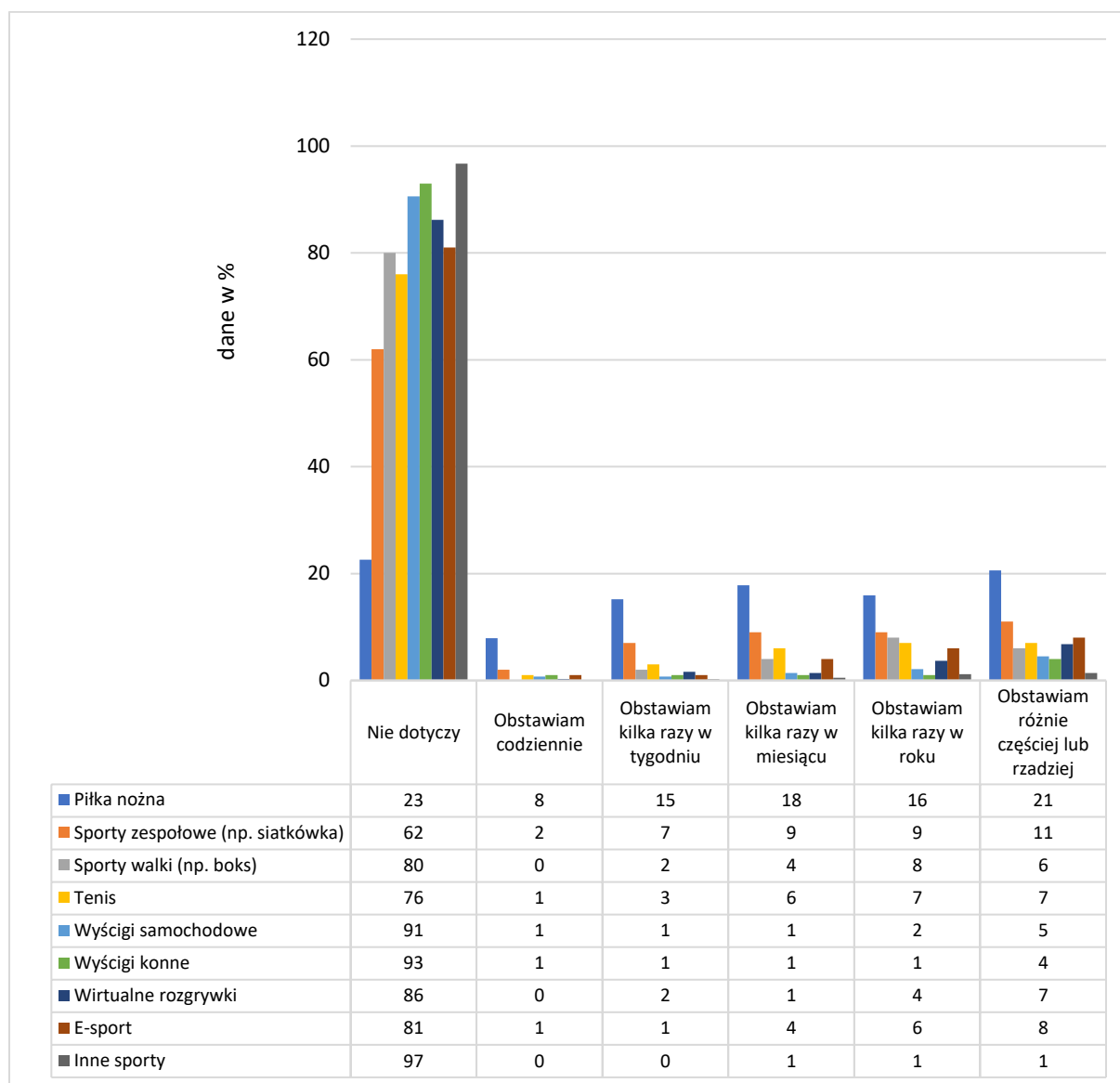


Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=572)

Zwykle respondenci zawierając zakłady sportowe robią to kilka razy w miesiącu lub roku bądź obstawiają częściej a czasami rzadziej. Jedynie w przypadku obstawiania zakładów dotyczących piłki nożnej można powiedzieć o pewnej grupie osób (23%), która robi to regularnie (codziennie lub kilka razy w tygodniu). W przypadku innych sportów taka

częstotliwość dotyczy procentowo nielicznej grupy badanych zawierających zakłady sportowe (patrz rys. 8).

Rysunek 7. Częstość obstawiania zakładów sportowych przez osoby uprawiające hazard



Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=572)

Dokonując oceny zjawiska w odniesieniu do reprezentowanego poziomu rozgrywek przez respondentów można zauważyć, że piłkarze reprezentujący regionalny poziom rozgrywek chętniej od zawodników z rozgrywek centralnych zawierają zakłady sportowe dotyczące piłki nożnej (tabela 15). W tym przypadku można mówić o istnieniu istotnego związku statystycznego pomiędzy zmienną zawierania zakładów sportowych a poziomem ligi $\chi^2 = 13,90$; $p < 0,05$. Siła tego związku jest słaba ($V_{Cramera} = 0,156$; $p < 0,05$). W przypadku zawierania innych zakładów sportowych związku takiego nie stwierdzono.

Tabela 15. Częstotliwość obstawiania zakładów sportowych przez osoby grające w gry hazardowe a poziom rozgrywek

Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Piłka nożna		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	52	32,9	11	7,0	22	13,9	23	14,6	20	12,7	30	19,0	158	100
	Regionalny	77	18,6	34	8,2	65	15,7	79	19,1	71	17,1	88	21,3	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Sporty zespołowe (np. siatkówka)		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	108	68,4	2	1,3	12	7,6	9	5,7	11	7,0	16	10,1	158	100
	Regionalny	244	58,9	12	2,9	28	6,8	43	10,4	41	9,9	46	11,1	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Sporty walki (np. boks, MMA)		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	136	86,1			2	1,3	2	1,3	10	6,3	8	5,1	158	100
	Regionalny	321	77,5	2	0,5	7	1,7	23	5,6	35	8,5	26	6,3	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Tenis		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	127	80,4	1	0,6	1	0,6	11	7,0	12	7,6	6	3,8	158	100
	Regionalny	306	73,9	6	1,4	18	4,3	23	5,6	25	6,0	36	8,7	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Wyścigi samochodowe		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	152	96,2	1	0,6	0	0,0	2	1,3	0	0,0	3	1,9	158	100
	Regionalny	366	88,4	4	1,0	4	1,0	7	1,7	10	2,4	23	5,6	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Wyścigi konne		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	153	96,8	0	0,0	0	0,0	0	0,0	2	1,3	3	1,9	158	100
	Regionalny	379	91,5	3	0,7	4	1,0	5	1,2	6	1,4	17	4,1	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Wirtualne rozgrywki sportowe		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	143	90,5	1	0,6	0	0,0	0	0,0	9	5,7	5	3,2	158	100
	Regionalny	350	84,5	1	0,2	9	2,2	8	1,9	12	2,9	34	8,2	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
E-sport		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	132	83,5	1	0,6	0	0,0	4	2,5	9	5,7	12	7,6	158	100
	Regionalny	329	79,5	3	0,7	5	1,2	17	4,1	25	6,0	25	6,0	414	100
Typ zakładu	Poziom ligi	Częstość obstawiania zakładów sportowych													
Inne sporty		Nie dotyczy		Obstawiam codziennie		Obstawiam kilka razy w tygodniu		Obstawiam kilka razy w miesiącu		Obstawiam kilka razy w roku		Obstawiam różnie		Ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	Centralny	155	98,1	0	0,0	0	0,0	0	0,0	2	1,3	1	0,6	158	100
	Regionalny	398	96,1	0	0,0	1	0,2	3	0,7	5	1,2	7	1,7	414	100

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=572)

Problemem poddanym diagnozie było również pytanie: Czy posiadany przez piłkarzy status zawodnika różnicuje wybór przez sportowców gier hazardowych w taki sposób,

że piłkarze mający status zawodowca (poziom centralny) grają głównie w gry hazardowe „wysokiego ryzyka” a piłkarze o statusie amatora (poziom regionalny) preferują gry hazardowe „niskiego ryzyka?”⁸. Naukowcy zwracają bowiem uwagę, że różne rodzaje gier hazardowych mogą w niejednakowy sposób oddziaływać na osoby co oznacza, że mają swój większy bądź mniejszy potencjał uzależniający (Grzegorzewska & Cierpiałkowska, 2018). Szczególnie podkreśla się tu występowanie aktywnego powiązania pomiędzy dostępnością hazardu a uzależnieniem się od niego [Zielona Księga w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego (Komisja Europejska, 2011)]. Zwraca się także uwagę na częstsze uzależnianie się od tych gier, które powodują szybki wzrost napięcia i poziomu ekscytacji a następnie wywołują bezpośredni efekt wygranej lub przegranej. Można zatem orzec, że największy potencjał ryzyka (potencjał uzależniający) mają te gry, w których o wygranych lub przegranych dowiadujemy się w sposób natychmiastowy. Podnosi to również atrakcyjność gry co zwiększa jej wybieralność jako oferowanego produktu, po który częściej i chętniej sięgamy. W tym aspekcie mówi się, że „najbezpieczniejszymi” są gry liczbowe Totalizatora Sportowego. Relatywnie bezpieczne są także zdraпки oraz uczestnictwo w loteriach lub konkursach SMS-owych. Za najmniej bezpieczne (o znacznym lub wysokim potencjale uzależniającym) uznawane są natomiast gry w kasynie, na automatach, zakłady bukmacherskie, wyścigi zwierząt oraz gry w internecie.

Szacowanie otrzymanych wyników wskazuje, że procentowo w gry wysokiego ryzyka chętniej grają zawodnicy posiadający status amatora niż ich koledzy piłkarze zawodowcy (tabela 16). Nie stwierdzono jednak w tym zakresie istotnej statystycznie zależności.

Tabela 16. Udział w grach hazardowych wysokiego ryzyka i niskiego ryzyka a status sportowca badanych piłkarzy

	Zawodowiec – poziom centralny				Amator – poziom regionalny				Ogółem			
	Gry niskiego ryzyka		Gry wysokiego ryzyka		Gry niskiego ryzyka		Gry wysokiego ryzyka		Gry niskiego ryzyka		Gry wysokiego ryzyka	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie gra	43	27,2%	63	39,9%	129	31,2%	133	32,1%	172	30,1%	196	34,3%
Gra	115	72,8%	95	60,1%	285	68,8%	281	67,9%	400	69,9%	376	65,7%
Ogółem	158	100,0%	158	100,0%	414	100,0%	414	100,0%	572	100,0%	572	100,0%

Źródło: Badania własne

⁸ W perspektywie realizowanych badań na podstawie literatury i doniesień badawczych dokonano podziału gier na gry niskiego ryzyka oraz gry wysokiego ryzyka: 1. Gry niskiego ryzyka (o niskim potencjale uzależniającym) – [Lotto; Inne gry liczbowe (np. Keno); Zdraпки; Konkursy SMS -owe; Loterie pieniężne; Loterie fantowe; Loterie audiotekstowe; Zakładanie się z kolegami]. 2. Gry wysokiego ryzyka (gry o wysokim + gry o znacznym potencjale uzależniającym) – [Bingo pieniężne lub fantowe; Zakłady bukmacherskie (poza internetem); Zakłady bukmacherskie (w internecie); Automaty do gier (poza internetem); Automaty do gier (w internecie); Gry w karty; Gry w kasynie (poza internetem) np. ruletka; Gry na pieniądze w internecie (kasyna internetowe)].

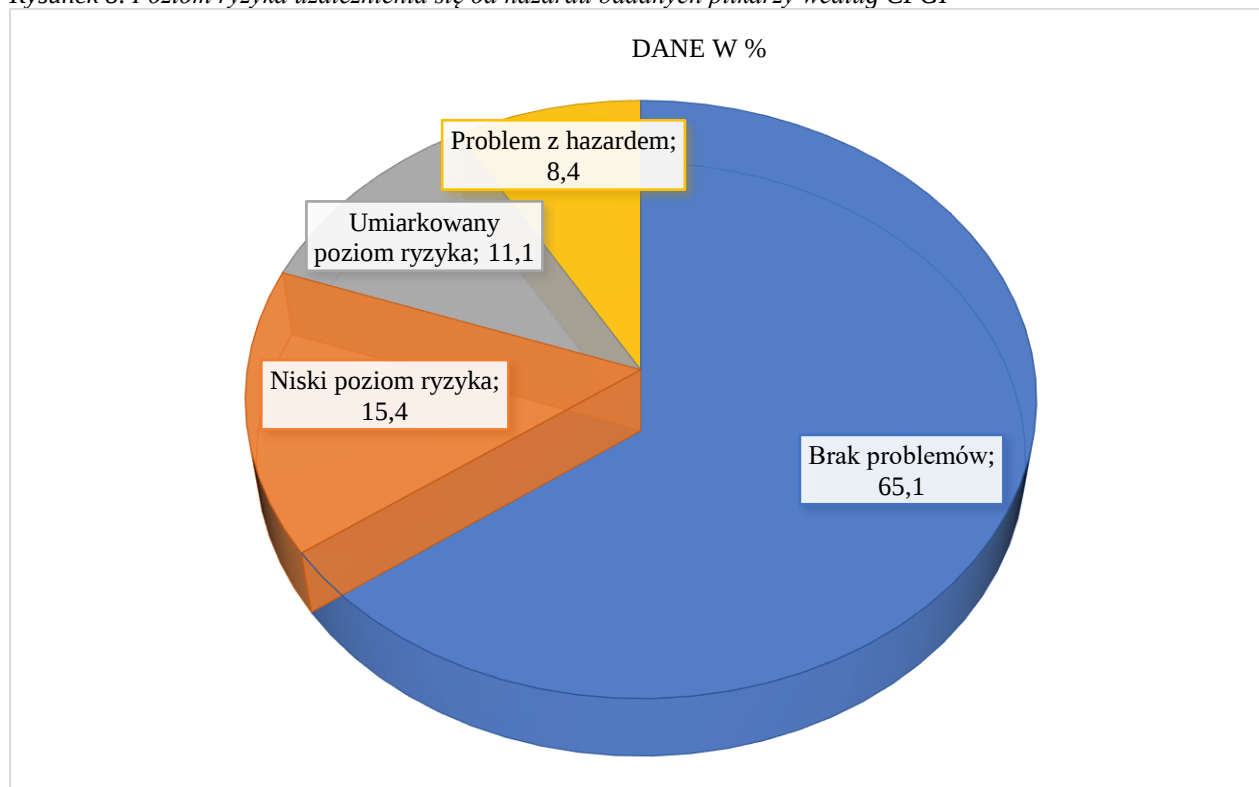
3.2. Nałogowe uprawianie hazardu przez piłkarzy

3.2.1. Poziom ryzyka uzależnienia od gier piłkarzy mierzony kanadyjskim indeksem gier hazardowych CPGI

Zaburzenia związane z hazardem z klinicznego punktu widzenia można rozpatrywać na kontinuum od braku zaangażowania w gry losowe do stadium uzależnienia się. Same konsekwencje problemowego uprawiania hazardu są powiązane głównie ze znaczącym upośledzeniem zdolności jednostki do funkcjonowania społecznego i zawodowego, a wskaźnik problemowego grania ujawnia się na poziomie zachowań, emocji i finansów.

Analizując otrzymane wyniki (rys. 8) ustalono, że nieproblemowe uprawianie hazardu dotyczy 65% badanych piłkarzy (brak gry lub gra rekreacyjna). Niski poziom ryzyka uzależnienia się od gry hazardowej odnotowano u 15% przebadanych osób, a umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia – dotyczy 11% ankietowanych sportowców. Oznacza to, że wśród badanych piłkarzy istnieje grupa 69 osób – 8% badanej próby, u których można mówić o występowaniu predyspozycji do nadmiernego grania co może prowadzić do zespołu patologicznych zachowań towarzyszących graniu hazardowemu.

Rysunek 8. Poziom ryzyka uzależnienia się od hazardu badanych piłkarzy według CPGI

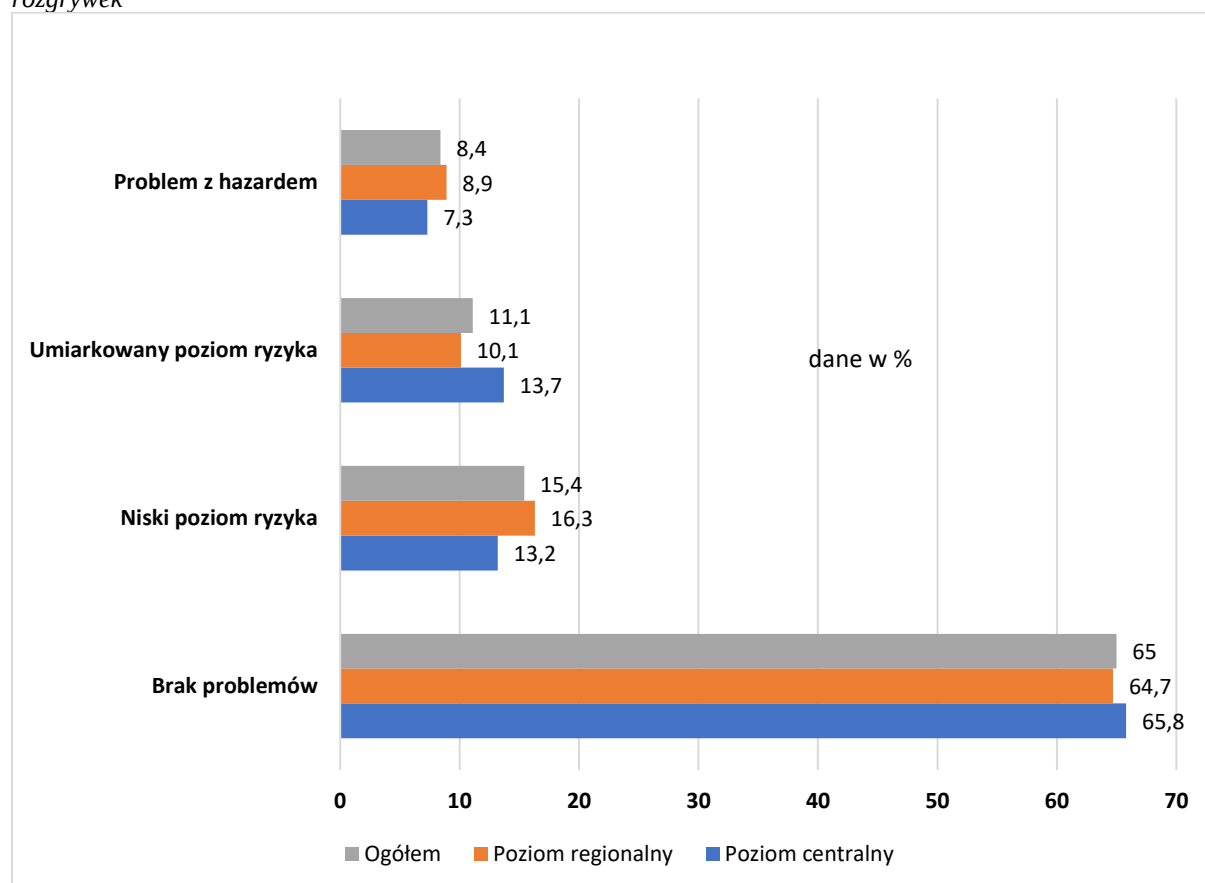


Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Rozpatrując przedmiotowe zagadnienie w korelacji do zmiennej poziomu rozgrywek stwierdzono, że zarówno na szczeblu centralnym jak i szczeblu regionalnym brak problemów

z grą hazardową wśród piłkarzy oscyluje wokół wyniku 65%. Niski poziom ryzyka dotyczy 13% piłkarzy grających w rozgrywkach szczebla centralnego oraz 16% badanych będących zawodnikami szczebla regionalnego. W przypadku umiarkowanego poziomu ryzyka uzależnienia się od hazardu zaobserwowano, że co dziesiąty piłkarz z poziomu regionalnego uzyskał wynik testu CPGI, który kwalifikuje go do tej podgrupy grających osób. Takich piłkarzy w grupie rozgrywkowej piłkarzy reprezentujących szczebel centralny odnotowano prawie 14%. W efekcie ustalono, że w ostatnim roku poprzedzającym badanie, problem z uprawianiem hazardu miało 7% piłkarzy reprezentujących szczebel centralnych rozgrywek i 9% badanych, którzy grają w piłkę na boiskach IV ligi Śląskiego Związku Piłki Nożnej (patrz rys. 9).

Rysunek 9. Poziom ryzyka uzależnieniem się od hazardu badanych piłkarzy według CPGI a prezentowany poziom rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=817)

Analizując ocenę ryzyka zagrożenia uzależnieniem hazardem w gronie badanych piłkarzy, dokonano jego sprawdzenia również pod kątem zmiennych: wieku, stanu cywilnego, miejsca zamieszkania oraz posiadanego wykształcenia. Uzyskane informacje zawarto w zbiorczych tabelach od 17 do 20. Wynika z nich, że problem z hazardem mają głównie piłkarze w wieku 22-24 oraz 28-30 lat. Są to zwykle osoby, które zamieszkują w miastach od 100 do 150 tysięcy mieszkańców. Problem ten zasadniczo dotyczy zawodników, którzy

legitymują się wykształceniem podstawowym, zawodowym bądź wyższym zawodowym z tytułem licencjata. Z reguły są to rozwodnicy lub osoby funkcjonujące w związku nieformalnym. Nie można jednak mówić tutaj o typowej socjodemograficznej sylwetce piłkarza wykazującego predyspozycje do nadmiernego uprawiania hazardu czy też zagrożonej nim. Przeprowadzone badania nie wykazały bowiem występowania istotnie statystycznych zależności ze względu na omawiane zmienne.

Tabela 17. Poziom ryzyka uzależnienia od hazardu badanych piłkarzy według CPGI a wiek respondentów

Wynik testu CPGI	Wiek													
	18-21		22-24		25-27		28-30		30-35		36+		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak problemów	189	67.7	90	55.9	102	67.1	79	64.2	45	66.2	26	76.5	531	65.0
Niski poziom ryzyka	46	16.5	35	21.7	18	11.8	17	13.8	9	13.2	1	2.9	126	15.4
Umiarkowany poziom ryzyka	23	8.2	20	12.4	18	11.8	14	11.4	10	14.7	6	17.6	91	11.1
Problem z hazardem	21	7.5	16	9.9	14	9.2	13	10.6	4	5.9	1	2.9	69	8.4
Ogółem	279	100.0	161	100.0	152	100.0	123	100.0	68	100.0	34	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Tabela 18. Poziom ryzyka uzależnienia od hazardu badanych piłkarzy według CPGI a miejsce zamieszkania

Wynik testu CPGI	Miejsce zamieszkania													
	Wieś		Miasto do 20 tys.		Miasto od 20 do 50 tys.		Miasto od 50 do 100 tys.		Miasto od 100 do 150 tys.		Miasto powyżej 150 tys.		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak problemów	118	69.8	52	62.7	68	68.0	96	64.0	110	60.4	87	65.4	531	65.0
Niski poziom ryzyka	25	14.8	14	16.9	15	15.0	27	18.0	22	12.1	23	17.3	126	15.4
Umiarkowany poziom ryzyka	11	6.5	10	12.0	8	8.0	21	14.0	28	15.4	13	9.8	91	11.1
Problem z hazardem	15	8.9	7	8.4	9	9.0	6	4.0	22	12.1	10	7.5	69	8.4
Ogółem	169	100.0	83	100.0	100	100.0	150	100.0	182	100.0	133	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Tabela 19. Poziom ryzyka uzależnienia od hazardu badanych piłkarzy według CPGI a stan cywilny respondentów

Wynik testu CPGI	Stan cywilny											
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Wdowiec		Rozwodnik/separacja		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak problemów	297	65.6	94	59.1	126	70.0	1	100.0	13	54.2	531	65.0
Niski poziom ryzyka	79	17.4	24	15.1	22	12.2	0	0.0	1	4.2	126	15.4
Umiarkowany poziom ryzyka	43	9.5	20	12.6	22	12.2	0	0.0	6	25.0	91	11.1
Problem z hazardem	34	7.5	21	13.2	10	5.6	0	0.0	4	16.7	69	8.4
Ogółem	453	100.0	159	100.0	180	100.0	1	100.0	24	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Tabela 20. Poziom ryzyka uzależnienia od hazardu badanych piłkarzy według CPGI a wykształcenie respondentów

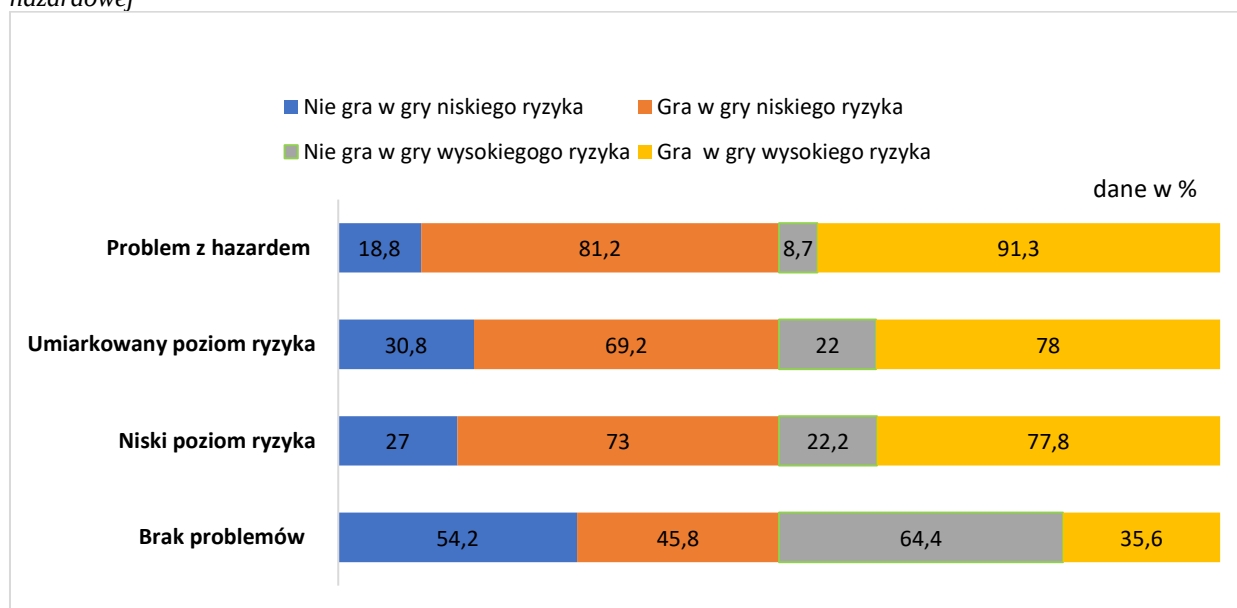
Wykształcenie	Wynik testu CPGI									
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Podstawowe	4	66.7	0	0.0	0	0.0	2	33.3	6	100.0
Gimnazjalne	45	78.9	8	14.0	3	5.3	1	1.8	57	100.0
Zawodowe	44	63.8	8	11.6	9	13.0	8	11.6	69	100.0
Średnie bez matury	84	65.6	23	18.0	14	10.9	7	5.5	128	100.0
Średnie z maturą	217	60.3	63	17.5	47	13.1	33	9.2	360	100.0
Wyższe - licencjat	73	64.0	19	16.7	10	8.8	12	10.5	114	100.0
Wyższe magisterskie	64	77.1	5	6.0	8	9.6	6	7.2	83	100.0
Ogółem	531	65.0	126	15.4	91	11.1	69	8.4	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Zarówno granie przez respondentów w gry o wysokim jak i o niskim potencjale ryzyka wykazują swój istotny związek statystyczny z wynikiem uzyskanym przez badanych z testu CPGI a tym samym z określeniem u nich skali problemów hazardowych. Jednak siła tego związku w przypadku gier o niskim potencjale ryzyka jest słaba ($\chi^2=61,40$; $p<0,001$ przy VCramera=0,274; $p<0,001$) a w przypadku gier o wysokim ryzyku jest umiarkowana ($\chi^2=158,03$; $p<0,001$ przy VCramera=0,440; $p<0,001$).

Analiza procentowego rozkładu wyników pozwala zauważyć, że charakter realizowanych gier wiąże się ze stopniem ryzyka uprawiania hazardu. I tak osoby, które grają w gry niskiego ryzyka są rzadziej dotknięte problemowym uprawianiem hazardu niż jest to w przypadku piłkarzy grających w gry hazardowe wysokiego ryzyka (rys. 10).

Rysunek 10. Poziom ryzyka uzależnieniem się od hazardu badanych według CPGI a charakter uprawianej gry hazardowej



Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

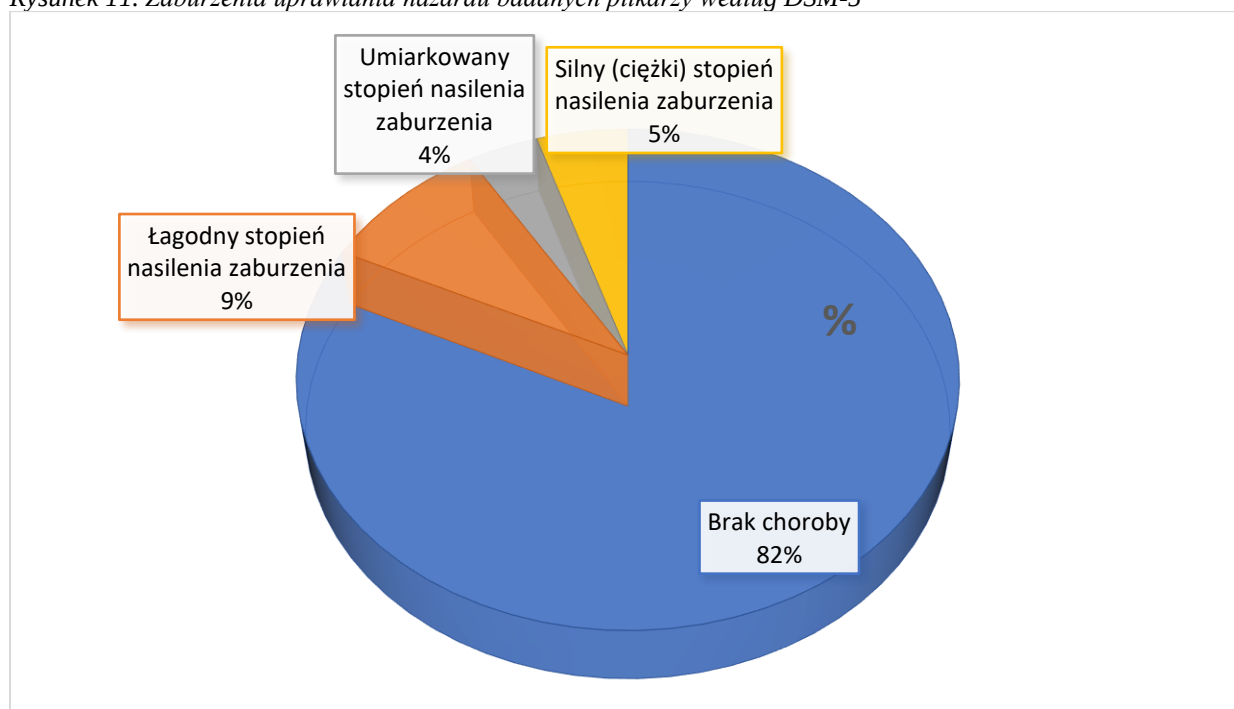
3.2.2. Nasilenie zaburzenie uprawiania hazardu i jego dynamiki mierzone kryteriami diagnostycznymi DSM-5

Samo uprawianie hazardu nie oznacza automatycznie występowania choroby, którą należy bezwzględnie leczyć. O takim stanie możemy mówić, gdy uprawianie hazardu w życiu człowieka zaczyna dominować w jego myśleniu, w uczuciach oraz w postępowaniu powodując rozliczne szkodliwe konsekwencje psychospołeczne (Wojewódzka, 2012). Wtedy ważnym krokiem jest nie tylko szacunkowa ocena skali występującego zaburzenia od gry hazardowej, ale także określenie stanu jej nasilenia.

Podstawowymi narzędziami do badania intensyfikacji problemu grania i jego wymiaru patologiczności powinny być te, które odnoszą się do bieżącego systemu klasyfikacyjnego. Wychodząc z tego założenia w ankiecie do pomiaru nasilenia zaburzenia hazardem zastosowano skalę skonstruowaną w oparciu o objawy wyróżnione w klasyfikacji DSM-5 (szerzej na temat skali w rozdziale 2.3).

Szacuje się, że wśród ankietowanych osób umiarkowany i silny stopień nasilenia zaburzenia dotyczy 9% piłkarzy. Łagodny stopień zaburzenia przejawia 9% zawodników, a brak symptomów wykazuje ponad 80% osób z badanej próby (rys. 11).

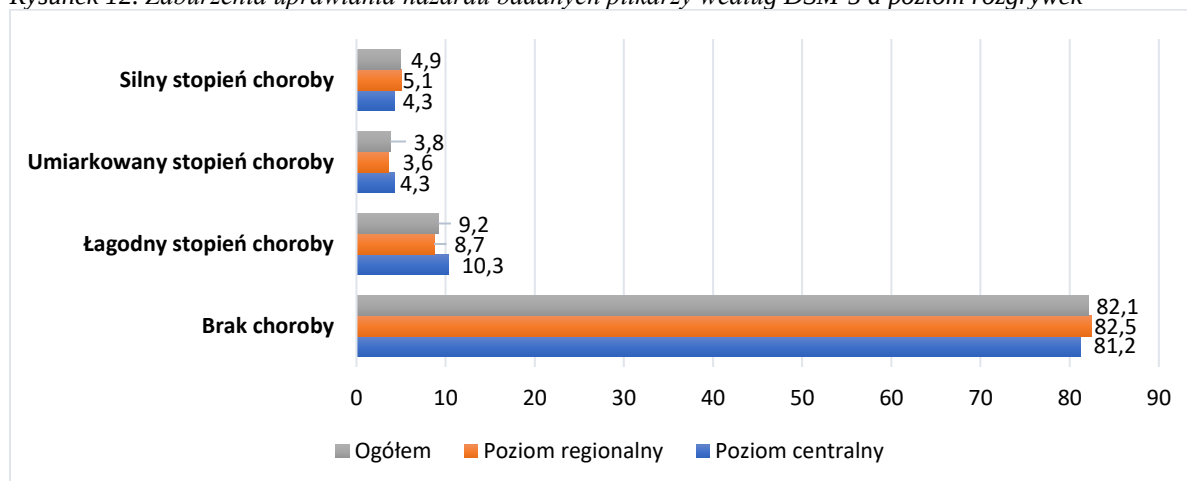
Rysunek 11. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5



Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Piłkarze dotknięci nałogiem (patologicznym hazardem) oraz mający z nim coraz większy problem (umiarkowany stopień nasilenia zaburzenia), w takim samym stopniu reprezentują zarówno poziom rozgrywek centralnych (8.6%) jak i regionalnych (8.7%) – rys. 12.

Rysunek 12. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5 a poziom rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=817)

Z reguły osobami wykazującymi nałogowy charakter zaburzenia lub umiarkowany stopień jego nasilenia są osoby w wieku 25-27 lat (tabela 21). Większość z piłkarzy wykazujących w diagnozie problem z patologicznym hazardem zamieszkuje w małych miastach (tabela 22). Na ogół są to osoby będące w związku nieformalnym lub rozwodnicy albo żyjący w separacji (tabela 23). Zwykle legitymują się oni wykształceniem wyższym zawodowym i tytułem licencjata albo mają wykształcenie zawodowe (tabela 24).

Chcąc ustalić zależności statystyczne stopnia nasilenia zaburzenia w stosunku do zmiennych współwystępujących przeprowadzono stosowną analizę.

W dokonanych przeliczeniach wynik ogólny testu DSM nie miał rozkładu normalnego ($S-W=0,605$, $p=0,001<0,05$), dlatego też zastosowano testy nieparametryczne.

Obliczenia statystyczne wykazały, że w stosunku do poziomu ligi i wieku badanych otrzymane wyniki dowodzą braku istotnych statystycznie różnic pomiędzy grupami graczy.

Tabela 21. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5 a wiek respondentów

DSM	Wiek													
	18-21		22-24		25-27		28-30		30-35		36+		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak choroby	236	84.6	125	77.6	123	80.9	98	79.7	57	83.8	32	94.1	671	82.1
Łagodny stopień choroby	26	9.3	17	10.6	13	8.6	12	9.8	7	10.3	0	0.0	75	9.2
Umiarkowany stopień choroby	9	3.2	6	3.7	8	5.3	5	4.1	2	2.9	1	2.9	31	3.8
Silny stopień choroby	8	2.9	13	8.1	8	5.3	8	6.5	2	2.9	1	2.9	40	4.9
Ogółem	279	100.0	161	100.0	152	100.0	123	100.0	68	100.0	34	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Taką istotność ustalono analizując procentowy rozkład wyników w odniesieniu do: miejsca zamieszkania, stanu cywilnego i wykształcenia.

Istotne statystycznie różnice występują pomiędzy osobami mieszkającymi na wsi i osobami mieszkającymi w mieście do 20 tys. mieszkańców ($K-W = -81,16$, $p=0,002$). Istotne

statystycznie różnice w wynikach są także pomiędzy mężczyznami żonatymi i osobami w związku nieformalnym (K-W= 61,05, p=0,004) oraz pomiędzy osobami z wykształceniem gimnazjalnym a średnim z maturą (K-W = -80,37, p=0,004).

Tabela 22. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5 a miejsce zamieszkania respondentów

DSM	Miejsce zamieszkania													
	Wieś		Miasto do 20 tys.		Miasto od 20 do 50 tys.		Miasto od 50 do 100 tys.		Miasto od 100 do 150 tys.		Miasto powyżej 150 tys.		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak choroby	146	86.4	61	73.5	81	81.0	129	86.0	144	79.1	110	82.7	671	82.1
Łagodny stopień choroby	11	6.5	13	15.7	8	8.0	13	8.7	16	8.8	14	10.5	75	9.2
Umiarkowany stopień choroby	6	3.6	3	3.6	4	4.0	4	2.7	11	6.0	3	2.3	31	3.8
Silny stopień choroby	6	3.6	6	7.2	7	7.0	4	2.7	11	6.0	6	4.5	40	4.9
Ogółem	169	100.0	83	100.0	100	100.0	150	100.0	182	100.0	133	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817) K-W =13,10, p=0,022

Tabela 23. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5, a stan cywilny respondentów

DSM	Stan cywilny											
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Wdowiec		Rozwódnik/separacja		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Brak choroby	376	83.0	119	74.8	157	87.2	1	100.0	18	75.0	671	82.1
Łagodny stopień choroby	41	9.1	20	12.6	12	6.7	0	0.0	2	8.3	75	9.2
Umiarkowany stopień choroby	18	4.0	5	3.1	6	3.3	0	0.0	2	8.3	31	3.8
Silny stopień choroby	18	4.0	15	9.4	5	2.8	0	0.0	2	8.3	40	4.9
Ogółem	453	100.0	159	100.0	180	100.0	1	100.0	24	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817) K-W =11,23 p=0,024

Tabela 24. Zaburzenia uprawiania hazardu badanych piłkarzy według DSM-5, a wykształcenie respondentów

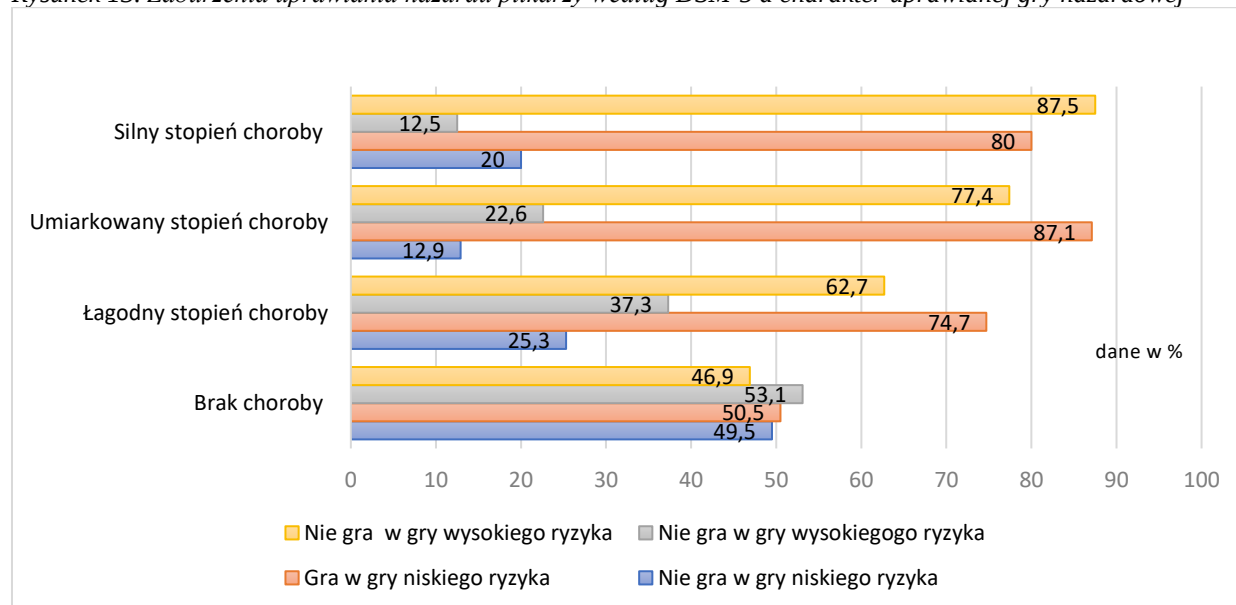
Wykształcenie	DSM									
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Podstawowe	3	50.0	2	33.3	1	16.7	0	0.0	6	100.0
Gimnazjalne	53	93.0	2	3.5	1	1.8	1	1.8	57	100.0
Zawodowe	55	79.7	9	13.0	1	1.4	4	5.8	69	100.0
Średnie bez matury	106	82.8	13	10.2	5	3.9	4	3.1	128	100.0
Średnie z maturą	293	81.4	31	8.6	17	4.7	19	5.3	360	100.0
Wyższe – licencjat	88	77.2	14	12.3	4	3.5	8	7.0	114	100.0
Wyższe magisterskie	73	88.0	4	4.8	2	2.4	4	4.8	83	100.0
Ogółem	671	82.1	75	9.2	31	3.8	40	4.9	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817) K-W =18,12 p=0,003

Otrzymany układ cech wskazuje, że piłkarze, którzy są mieszkańcami małych miast do 20 tys. przejawiają większą skłonność do zaburzenia nałogowego uprawiania hazardu niż piłkarze zamieszkujący na terenach wiejskich. Zależność taka występuje również pomiędzy piłkarzami funkcjonującymi w związku nieformalnym a kawalerami. Także zaburzenie wskazujące na silny stopień choroby, występuje istotnie statystycznie częściej wśród osób

mających wykształcenie średnie z maturą niż u osób z wykształceniem gimnazjalnym. Ustalono także, że granie przez respondentów w gry o wysokim potencjale ryzyka jak i o niskim potencjale ryzyka (rys. 13) wykazuje swój istotny związek statystyczny z wynikiem uzyskanym przez badanych w sali DSM. Siła tego związku w przypadku korelacji zmiennej wyniku testu DSM do gier o niskim ryzyku uzależniającym jak i o wysokim ryzyku uzależniającym jest słaba ($\chi^2=40,15$; $p<0,001$ przy $VCramera=0,220$; $p<0,001$ i $\chi^2=38,41$; $p<0,001$ przy $VCramera=0,217$; $p<0,001$).

Rysunek 13. Zaburzenia uprawiania hazardu piłkarzy według DSM-5 a charakter uprawianej gry hazardowej



Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Również częstotliwość grania różnicuje istotnie grupy graczy w odniesieniu do występującego stopnia zaburzenia ($\chi^2=155,70$; $p<0,001$, $VCramera=0,252$; $p<0,001$). Łagodny stopień nasilenia zaburzenia wiąże się z uprawianiem hazardu okazjonalnie i od czasu do czasu. Zagrożenie hazardem (umiarkowany stopień) i nałogowy hazard (silny stopień) występuje wraz z uprawianiem hazardu systematycznie i od czasu do czasu (tabela 25).

Tabela 25. Zaburzenia uprawiania hazardu piłkarzy według DSM-5 a częstotliwość uprawiania hazardu

Kategoria odpowiedzi	DSM								Ogółem	
	Brak choroby		Łagodny stopień		Umiarkowany stopień		Silny stopień			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
W ogóle nie gram	244	36.4	1	1.3	0	0.0	0	0.0	245	30,0
Systematycznie	34	5.1	9	12.0	12	38.7	15	37.5	70	8,6
Okazjonalnie	148	22.1	21	28.0	3	9.7	4	10.0	176	21,5
Od czasu do czasu	202	30.1	37	49.3	12	38.7	14	35.0	265	32.4
Trudno powiedzieć	43	6.4	7	9.3	4	12.9	7	17.5	61	7,5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

3.3. Przekonania badanych osób na temat hazardu i gier hazardowych

Rozpoznając zagadnienie uprawiania hazardu przez piłkarzy sprawdzono jakie przekonania na temat hazardu mają sportowcy śląskich zespołów piłki nożnej. Dotychczasowe bowiem badania konsekwentnie dostarczają dowodów, które łączą nałogowy hazard (problemowy/patologiczny) z błędnymi przekonaniami na temat hazardu, a także informują, że błędne przekonania o hazardzie zwiększają prawdopodobieństwo angażowania się w grę i stanowią potężny czynnik ryzyka problemowego grania (Niewiadomska i in., 2014). Same przekonania określają, co uważamy za prawdę lub fałsz i stanowią «myślowe» przesłanki dotyczące świata, które podmiot odczuwa jako prawdziwe (Lemańska-Lewandowska, 2013). Są więc interpretacją faktów, a nie faktami, mimo że bywają z nimi utożsamiane.

Inferencja otrzymanych wypowiedzi (tabela 26) dowodzi, że respondentów cechuje dość pragmatyczne podejście do kwestii hazardu. Jakkolwiek nie należą oni do osób potępiających hazard oraz tych, które są gotowe zakazać jego uprawiania (63%) to zdecydowana większość ankietowanych piłkarzy (73%) twierdzi, że uznaje hazard za szkodliwą rozrywkę. Równocześnie badani piłkarze w uprawianiu hazardu dopatrują się możliwości pojawienia się problemów życiowych (73%) oraz związanych z tym negatywnych konsekwencji takich jak zostanie bankrutem (61%), czy uzależnienia się (81%). Mają również świadomość, że ostatecznie każdy kto gra, w efekcie więcej przegrywa niż wygrywa (71%). Są również przekonani, że kasyna nie należą do miejsc, które można uznać za fascynujące, i w których można doświadczyć relaksu oraz przeżyć ekscytującą przygodę (63%). Uważają równocześnie, że nie istnieje związek pomiędzy osobistym odczuwaniem szczęścia a grą. Toteż w ich opinii osoby, które systematycznie grają nie są szczęśliwsze bardziej niż te, które w ogóle nie grają (79%).

Można także zaryzykować tezę, że większości respondentów nie towarzyszy magiczne myślenie o prawach rządzących wygraną w grach hazardowych – typu im więcej po sobie kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana (74%), czy też wpływie magicznych przedmiotów na wynik gry (68%). Świadczy to, że badane osoby w większości wolne są od obserwowanych u graczy błędów poznawczych związanych z iluzją kontroli, złudzeniem „Monte Carlo”, czy pozornych korelacji (Kurylak, 2017). Znaczny odsetek badanych jest również przekonany, że wynik gry hazardowej jest bardziej zależny od szczęścia niż od umiejętności i doświadczenia gracza (72%). Tym niemniej podkreślić przy tym należy, że co drugi badany (53%) przyznaje, iż bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają grającym wygrać, twierdzi także, że obstawianie

zakładów sportowych wymaga większych umiejętności niż gra na loterii, w ruletkę bądź w kości. To opinia 65% respondentów.

Tabela 26. Przekonania badanych piłkarzy na temat hazardu

Kategoria odpowiedzi	Zdecydowanie nieprawda		Nieprawda		Raczej prawda		Prawda		Zdecydowanie prawda		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Uprawianie hazardu przysparza życiowych problemów.	97	11.9	124	15.2	196	24.0	214	26.2	186	22.8	817	100.0
Kasyna są fascynującymi miejscami, w których można się odprężyć i przeżyć fajną przygodę.	272	33.3	245	30.0	182	22.3	93	11.4	25	3.1	817	100.0
Każdy hazardzista to potencjalny bankrut.	102	12.5	220	26.9	213	26.1	173	21.2	109	13.3	817	100.0
Ludzie, którzy systematycznie grają w gry hazardowe, są bardziej szczęśliwi od tych, którzy nigdy nie grają.	308	37.7	337	41.2	111	13.6	47	5.8	14	1.7	817	100.0
Bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają wygrać.	138	16.9	248	30.4	261	31.9	125	15.3	45	5.5	817	100.0
Obstawianie zakładów sportowych wymaga większych umiejętności niż gra na loterii w ruletkę bądź w kości.	107	13.1	176	21.5	242	29.6	199	24.4	93	11.4	817	100.0
Im więcej po sobie kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana.	261	31.9	348	42.6	106	13.0	70	8.6	32	3.9	817	100.0
Wynik gry hazardowej (np. ruletka) jest bardziej zależny od umiejętności i doświadczenia gracza niż od jego szczęścia.	303	37.1	289	35.4	141	17.3	57	7.0	27	3.3	817	100.0
Warto mieć przesady, swoje szczęśliwe numery lub kolory, które pomagają wygrać.	262	32.1	291	35.6	160	19.6	57	7.0	47	5.8	817	100.0
Każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa.	94	11.5	141	17.3	242	29.6	158	19.3	182	22.3	817	100.0
Każda gra hazardowa może uzależnić.	62	7.6	93	11.4	167	20.4	205	25.1	290	35.5	817	100.0
Hazard to nieszkodliwa rozrywka.	283	34.6	311	38.1	128	15.7	65	8.0	30	3.7	817	100.0
Hazard to proceder, którego należy zakazać	170	20.8	347	42.5	168	20.6	65	8.0	67	8.2	817	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Odnosząc deklarowane przez piłkarzy stosunkowo zdroworozsądkowe podejście do hazardu nie można lekceważyć faktu, że istnieje pewna grupa wśród badanych (około 20%), którzy na ten temat mają zupełnie odmienne zdanie. Tym samym piłkarze o wspomnianych przekonaniach są najbardziej podatni na wszelkiego rodzaju zagrożenia, jakie niesie ze sobą uczestnictwo w grach hazardowych, łącznie z uzależnieniem się od gier.

Analiza przekonań piłkarzy na temat hazardu została również przeprowadzona z uwzględnieniem podziału badanych na grających w gry hazardowe i niegrających w gry hazardowe oraz ze względu na prezentowany poziom rozgrywek – regionalny lub centralny.

Z przeprowadzonych analiz wynika, że poziom ligi nie różnicuje opinii piłkarzy na temat hazardu za wyjątkiem przekonania, że każda gra hazardowa może uzależnić. W tym przypadku okazało się, że piłkarze grający na poziomie regionalnym znacznie częściej skłonni byli mówić o możliwości wystąpienia uzależnienia od gry hazardowej niż ich koledzy reprezentujący centralny poziom rozgrywek. Przy uwzględnieniu podziału badanej grupy piłkarzy na piłkarzy niegrających w gry hazardowe oraz grających w gry hazardowe należy powiedzieć, że większość z zawartych przekonań na temat hazardu pozwala na stwierdzenie o istnieniu związku między analizowanymi zmiennymi. Wyjątek (brak związku) stanowią tu przekonania mówiące, że:

1. Im więcej po sobie kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana.
2. Wynik gry hazardowej (np. ruletka) jest bardziej zależny od umiejętności i doświadczenia gracza niż od jego szczęścia.
3. Warto mieć przesady, swoje szczęśliwe numery lub kolory, które pomagają wygrać;
4. Każda gra hazardowa może uzależnić.

Istotnych różnic statystycznych (istnienia związku) nie odnotowano dokonując inferencji wyrażanych poglądów przez piłkarzy w powiązaniu ze zmienną ich wykształcenia, stanu cywilnego czy miejsca zamieszkania. Zależność taką odnotowano natomiast w przypadku wieku badanych osób, który różnicuje istotnie wyrażane poglądy na temat hazardu za wyjątkiem przekonań wskazujących, że:

1. Kasyna są fascynującymi miejscami, w których można się odprężyć i przeżyć fajną przygodę.
2. Bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają wygrać.
3. Każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa.

W przypadku korelacji zmiennej wyrażanych poglądów z wynikami otrzymanymi z testu CPGI w większości przypadków odnotowano występującą statystyczną zależność wobec zawartych w ankiecie twierdzeń. Zależność taka nie wystąpiła jedynie dla twierdzenia wskazującego, że: każdy hazardzista to potencjalny bankrut oraz każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa i dla twierdzenia hazard to proceder, którego należy zakazać.

Przypatrując się udzielanym wypowiedziom przez osoby, u których według CPGI stwierdzono problem z hazardem zauważyć należy, że według tej kategorii osób, 65% z nich jest przekonana, iż hazard przysparza życiowych problemów. Takie stanowisko szczególnie zdecydowanie wyraża 16% piłkarzy z tej grupy badanych przy 13% osób mających zdecydowanie przeciwny pogląd w tym zakresie.

Tabela 27. Przekonania badanych piłkarzy na temat gier hazardowych z uwzględnieniem podziału na podgrupy według kwestionariusza CPGI

Uprawianie hazardu przysparza życiowych problemów	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	64	12.1	15	11.9	9	9.9	9	13.0
Nieprawda	69	13.0	24	19.0	16	17.6	15	21.7
Raczej prawda	105	19.8	40	31.7	29	31.9	22	31.9
Prawda	151	28.4	30	23.8	21	23.1	12	17.4
Zdecydowanie prawda	142	26.7	17	13.5	16	17.6	11	15.9
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Kasyna są fascynującymi miejscami, w których można się odprężyć i przeżyć fajną przygodę	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	207	39.0	40	31.7	14	15.4	11	15.9
Nieprawda	154	29.0	44	34.9	31	34.1	16	23.2
Raczej prawda	106	20.0	31	24.6	23	25.3	22	31.9
Prawda	51	9.6	9	7.1	18	19.8	15	21.7
Zdecydowanie prawda	13	2.4	2	1.6	5	5.5	5	7.2
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Każdy hazardzista to potencjalny bankrut	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	71	13.4	15	11.9	4	4.4	12	17.4
Nieprawda	136	25.6	43	34.1	25	27.5	16	23.2
Raczej prawda	134	25.2	30	23.8	30	33.0	19	27.5
Prawda	114	21.5	23	18.3	21	23.1	15	21.7
Zdecydowanie prawda	76	14.3	15	11.9	11	12.1	7	10.1
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Ludzie, którzy systematycznie grają w gry hazardowe, są bardziej szczęśliwi od tych, którzy nigdy nie grają	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	230	43.3	40	31.7	21	23.1	17	24.6
Nieprawda	213	40.1	61	48.4	40	44.0	23	33.3
Raczej prawda	56	10.5	16	12.7	19	20.9	20	29.0
Prawda	23	4.3	8	6.3	9	9.9	7	10.1
Zdecydowanie prawda	9	1.7	1	0.8	2	2.2	2	2.9
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają wygrać	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	104	19.6	20	15.9	10	11.0	4	5.8
Nieprawda	158	29.8	41	32.5	35	38.5	14	20.3
Raczej prawda	180	33.9	34	27.0	20	22.0	27	39.1
Prawda	65	12.2	28	22.2	17	18.7	15	21.7
Zdecydowanie prawda	24	4.5	3	2.4	9	9.9	9	13.0
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Obstawianie zakładów sportowych wymaga większych umiejętności niż gra na loterii w ruletkę bądź w kości	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	84	15.8	13	10.3	9	9.9	1	1.4
Nieprawda	118	22.2	25	19.8	18	19.8	15	21.7
Raczej prawda	164	30.9	33	26.2	20	22.0	25	36.2
Prawda	116	21.8	40	31.7	26	28.6	17	24.6
Zdecydowanie prawda	49	9.2	15	11.9	18	19.8	11	15.9
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Im więcej po sobie kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	203	38.2	32	25.4	15	16.5	11	15.9
Nieprawda	217	40.9	63	50.0	45	49.5	23	33.3
Raczej prawda	64	12.1	15	11.9	14	15.4	13	18.8
Prawda	34	6.4	11	8.7	9	9.9	16	23.2
Zdecydowanie prawda	13	2.4	5	4.0	8	8.8	6	8.7
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0

Wynik gry hazardowej (np. ruletka) jest bardziej zależny od umiejętności i doświadczenia gracza niż od jego szczęścia	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	218	41.1	49	38.9	24	26.4	12	17.4
Nieprawda	186	35.0	48	38.1	35	38.5	20	29.0
Raczej prawda	80	15.1	19	15.1	19	20.9	23	33.3
Prawda	30	5.6	7	5.6	9	9.9	11	15.9
Zdecydowanie prawda	17	3.2	3	2.4	4	4.4	3	4.3
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Warto mieć przesady, swoje szczęśliwe numery lub kolory, które pomagają wygrać	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	190	35.8	38	30.2	23	25.3	11	15.9
Nieprawda	189	35.6	44	34.9	33	36.3	25	36.2
Raczej prawda	101	19.0	30	23.8	16	17.6	13	18.8
Prawda	31	5.8	7	5.6	6	6.6	13	18.8
Zdecydowanie prawda	20	3.8	7	5.6	13	14.3	7	10.1
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	70	13.2	15	11.9	5	5.5	4	5.8
Nieprawda	89	16.8	23	18.3	17	18.7	12	17.4
Raczej prawda	151	28.4	31	24.6	33	36.3	27	39.1
Prawda	98	18.5	28	22.2	19	20.9	13	18.8
Zdecydowanie prawda	123	23.2	29	23.0	17	18.7	13	18.8
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Każda gra hazardowa może uzależnić	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	44	8.3	11	8.7	3	3.3	4	5.8
Nieprawda	60	11.3	12	9.5	12	13.2	9	13.0
Raczej prawda	99	18.6	20	15.9	21	23.1	27	39.1
Prawda	133	25.0	35	27.8	23	25.3	14	20.3
Zdecydowanie prawda	195	36.7	48	38.1	32	35.2	15	21.7
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Hazard to nieszkodliwa rozrywka	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	204	38.4	40	31.7	25	27.5	14	20.3
Nieprawda	192	36.2	53	42.1	42	46.2	24	34.8
Raczej prawda	82	15.4	17	13.5	13	14.3	16	23.2
Prawda	36	6.8	10	7.9	8	8.8	11	15.9
Zdecydowanie prawda	17	3.2	6	4.8	3	3.3	4	5.8
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0
Hazard to proceder, którego należy zakazać	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	103	19.4	34	27.0	17	18.7	16	23.2
Nieprawda	225	42.4	59	46.8	41	45.1	22	31.9
Raczej prawda	108	20.3	23	18.3	21	23.1	16	23.2
Prawda	46	8.7	5	4.0	4	4.4	10	14.5
Zdecydowanie prawda	49	9.2	5	4.0	8	8.8	5	7.2
Ogółem	531	100.0	126	100.0	91	100.0	69	100.0

Źródło: Badania własne (Liczba badanych N=817)

Za ciekawe należy uznać wypowiedzi piłkarzy mających problem z hazardem, którzy twierdzili, że bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają wygrać. Taką tezę bardziej lub mniej zdecydowanie popiera 74% ankietowanych. Spośród piłkarzy, u których według CPGI występuje problem z hazardem 48% uważa, że warto mieć przesady i swoje szczęśliwe numery bądź kolory, które pomagają wygrać. Ośmiu na dziesięciu w grupie patologicznych hazardzistów uważa, że każda gra hazardowa może uzależnić a $\frac{3}{4}$ (77%) z nich twierdzi, iż każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa. Połowa piłkarzy uprawiająca hazard (51%), przekonana jest jednak, że im więcej po sobie występuje kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana. Niewiele więcej niż połowa piłkarzy (59%) – w kategorii osób mających problem z uprawianiem hazardu – twierdzi, że każdy hazardzista to potencjalny bankrut (tabela 27).

Jeśli otrzymane wyniki badań zestawimy z objawami zaangażowania w grę hazardową opisanymi w DSM-5, to w grupie piłkarzy o nałogowym zaburzeniu uprawiania hazardu u co drugiego z nich (57%) istnieje przekonanie, że kasyna są fascynującymi miejscami, w których można się odprężyć i przeżyć fajną przygodę a wynik gry hazardowej (np. ruletka) jest bardziej zależny od umiejętności i doświadczenia gracza niż od jego szczęścia (53%). Ponad 87% badanych reprezentujących ww. kategorię osób twierdzi, że obstawianie zakładów sportowych wymaga większych umiejętności niż gra na loterii w ruletkę bądź w kości. Odnotowania wymaga także fakt, że tylko 40% spośród piłkarzy wykazujących problem z hazardem uważa, że każda gra hazardowa może uzależnić.

Co warte podkreślenia ponad 47% badanych z grupy ze stwierdzonymi objawami nałogowego zaburzenia uprawiania hazardu jest zdania, że hazard to proceder, którego należy zakazać. Blisko połowa uważa natomiast, iż ludzie, którzy systematycznie grają w gry hazardowe, są bardziej szczęśliwi od tych, którzy nigdy nie grają.

Hazardziści zasadniczo nie mają wątpliwości co do tego, że każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa. Takiego zdania jest 80% piłkarzy, którzy reprezentują kohortę z objawami nałogowego zaburzenia od hazardu. Znaczna część z nich (62%) uważa także, że każdy hazardzista to potencjalny bankrut a uprawianie hazardu przysparza życiowych problemów. O tym przekonanych jest 60% osób z tej grupy badanych (tabela 28).

Tabela 28. Przekonania na temat gier hazardowych badanych piłkarzy z uwzględnieniem podziału na podgrupy wyróżnione na podstawie DSM-5

Uprawianie hazardu przysparza życiowych problemów	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	76	11.3	10	13.3	5	16.1	6	15.0
Nieprawda	90	13.4	17	22.7	7	22.6	10	25.0
Raczej prawda	156	23.2	19	25.3	11	35.5	10	25.0
Prawda	184	27.4	15	20.0	6	19.4	9	22.5
Zdecydowanie prawda	165	24.6	14	18.7	2	6.5	5	12.5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Kasyna są fascynującymi miejscami, w których można się odprężyć i przeżyć fajną przygodę	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	247	36.8	13	17.3	5	16.1	7	17.5
Nieprawda	202	30.1	22	29.3	11	35.5	10	25.0
Raczej prawda	141	21.0	22	29.3	10	32.3	9	22.5
Prawda	62	9.2	17	22.7	4	12.9	10	25.0
Zdecydowanie prawda	19	2.8	1	1.3	1	3.2	4	10.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Każdy hazardzista to potencjalny bankrut	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	81	12.1	10	13.3	5	16.1	6	15.0
Nieprawda	178	26.5	23	30.7	10	32.3	9	22.5
Raczej prawda	174	25.9	20	26.7	9	29.0	10	25.0
Prawda	142	21.2	14	18.7	5	16.1	12	30.0
Zdecydowanie prawda	96	14.3	8	10.7	2	6.5	3	7.5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Ludzie, którzy systematycznie grają w gry hazardowe, są bardziej szczęśliwi od tych, którzy nigdy nie grają	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	270	40.2	24	32.0	7	22.6	7	17.5
Nieprawda	283	42.2	26	34.7	14	45.2	14	35.0
Raczej prawda	76	11.3	15	20.0	8	25.8	12	30.0
Prawda	30	4.5	9	12.0	2	6.5	6	15.0
Zdecydowanie prawda	12	1.8	1	1.3	0	0.0	1	2.5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Bez względu na rodzaj gry, istnieją odpowiednie strategie, które pomagają wygrać	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	125	18.6	9	12.0	3	9.7	1	2.5
Nieprawda	208	31.0	20	26.7	10	32.3	10	25.0
Raczej prawda	216	32.2	23	30.7	10	32.3	12	30.0
Prawda	92	13.7	18	24.0	5	16.1	10	25.0
Zdecydowanie prawda	30	4.5	5	6.7	3	9.7	7	17.5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Obstawianie zakładów sportowych wymaga większych umiejętności niż gra na loterii w ruletkę bądź w kości	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	95	14.2	10	13.3	2	6.5	0	0.0
Nieprawda	144	21.5	14	18.7	13	41.9	5	12.5
Raczej prawda	202	30.1	18	24.0	7	22.6	15	37.5
Prawda	161	24.0	23	30.7	3	9.7	12	30.0
Zdecydowanie prawda	69	10.3	10	13.3	6	19.4	8	20.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Im więcej po sobie kolejnych przegranych, tym większe prawdopodobieństwo, że zaraz nastąpi duża wygrana	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	231	34.4	20	26.7	3	9.7	7	17.5
Nieprawda	305	45.5	20	26.7	14	45.2	9	22.5
Raczej prawda	71	10.6	21	28.0	6	19.4	8	20.0
Prawda	42	6.3	11	14.7	5	16.1	12	30.0
Zdecydowanie prawda	22	3.3	3	4.0	3	9.7	4	10.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0

Wynik gry hazardowej (np. ruletka) jest bardziej zależny od umiejętności i doświadczenia gracza niż od jego szczęścia	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	268	39.9	23	30.7	8	25.8	4	10.0
Nieprawda	243	36.2	22	29.3	14	45.2	10	25.0
Raczej prawda	103	15.4	18	24.0	3	9.7	17	42.5
Prawda	36	5.4	10	13.3	4	12.9	7	17.5
Zdecydowanie prawda	21	3.1	2	2.7	2	6.5	2	5.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Warto mieć przesady, swoje szczęśliwe numery lub kolory, które pomagają wygrać	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	235	35.0	16	21.3	6	19.4	5	12.5
Nieprawda	245	36.5	24	32.0	12	38.7	10	25.0
Raczej prawda	123	18.3	23	30.7	2	6.5	12	30.0
Prawda	38	5.7	7	9.3	5	16.1	7	17.5
Zdecydowanie prawda	30	4.5	5	6.7	6	19.4	6	15.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Każdy kto gra ostatecznie więcej przegrywa niż wygrywa	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	84	12.5	4	5.3	5	16.1	1	2.5
Nieprawda	113	16.8	12	16.0	9	29.0	7	17.5
Raczej prawda	189	28.2	26	34.7	8	25.8	19	47.5
Prawda	131	19.5	15	20.0	5	16.1	7	17.5
Zdecydowanie prawda	154	23.0	18	24.0	4	12.9	6	15.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Każda gra hazardowa może uzależnić	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	54	8.0	6	8.0	2	6.5	4	10.0
Nieprawda	67	10.0	10	13.3	12	38.7	20	50.0
Raczej prawda	118	17.6	24	32.0	5	16.1	8	20.0
Prawda	177	26.4	12	16.0	8	25.8	8	20.0
Zdecydowanie prawda	255	38.0	23	30.7	4	12.9	0	0.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Hazard to nieszkodliwa rozrywka	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	257	38.3	15	20.0	6	19.4	5	12.5
Nieprawda	254	37.9	30	40.0	16	51.6	11	27.5
Raczej prawda	91	13.6	18	24.0	6	19.4	13	32.5
Prawda	46	6.9	9	12.0	2	6.5	8	20.0
Zdecydowanie prawda	23	3.4	3	4.0	1	3.2	3	7.5
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0
Hazard to proceder, którego należy zakazać	DSM							
	Brak choroby		Łagodny stopień choroby		Umiarkowany stopień choroby		Silny stopień choroby	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Zdecydowanie nieprawda	140	20.9	16	21.3	7	22.6	7	17.5
Nieprawda	295	44.0	29	38.7	9	29.0	14	35.0
Raczej prawda	132	19.7	18	24.0	8	25.8	10	25.0
Prawda	49	7.3	6	8.0	5	16.1	5	12.5
Zdecydowanie prawda	55	8.2	6	8.0	2	6.5	4	10.0
Ogółem	671	100.0	75	100.0	31	100.0	40	100.0

Źródło: Badania własne (liczba badanych N=817)

3.4. Ocena potencjału uzależniającego gier hazardowych w opinii badanych

Weryfikując poglądy piłkarzy na temat hazardu zapytano respondentów – Czy w ich opinii są rodzaje gier, od których można się łatwiej uzależnić?⁹, przy czym w skonstruowanej dziesięciostopniowej skali określono, że wystawiona ocena „1” oznacza, że „ta gra w ogóle nie uzależnia, a ocena „10”, że „ta gra uzależnia w bardzo dużym stopniu”.

Za najbardziej niebezpieczne (uzależniające) gry hazardowe piłkarze uznali: zakłady bukmacherskie w internecie ($\bar{x}=7.06$, $Me=8.00$, $Do=10$), zakłady bukmacherskie poza internetem ($\bar{x}=6.46$, $Me=7.00$, $Do=10$) oraz gry na automatach w sieci ($\bar{x}=6.28$, $Me=7.00$, $Do=10$). Natomiast do gier hazardowych, które najmniej uzależniają zaliczyli: zdraпки ($\bar{x}=4.84$, $Me=5.00$, $Do=5$), loterie i konkursy SMS-owe ($\bar{x}=4.29$, $Me=4.00$, $Do=1$) oraz gry liczbowe ($\bar{x}=5.03$, $Me=5$) – tabela 29.

Tabela 29. Oszacowanie średniej i najczęstszego rodzaju gier hazardowych, od których łatwiej się uzależnić

Kategorie gier	Czy są rodzaje gier, od których można się łatwiej uzależnić?				
	Średnia $\bar{x}$	Mediana Me	Dominanta Do	Minimum	Maksimum
1. Gra na automatach poza siecią	5.97	6.00	10	1	10
2. Gry liczbowe (Lotto, itp.)	5.03	5.00	5	1	10
3. Zdraпки	4.84	5.00	5	1	10
4. Loterie i konkursy SMS -owe	4.29	4.00	1	1	10
5. Gry w kasynie poza internetem	6.16	7.00	10	1	10
6. Gry w kasynie internetowym	6.21	7.00	10	1	10
7. Gra w karty na pieniądze	6.35	7.00	10	1	10
8. Wyścigi konne	5.28	5.00	5	1	10
9. Zakłady bukmacherskie poza internetem	6.46	7.00	10	1	10
10. Zakłady bukmacherskie w internecie	7.06	8.00	10	1	10
11. Gry na automatach w sieci	6.28	7.00	10	1	10

Źródło: Badania własne N=817

Tabela 30. Ocena potencjału uzależniającego gier w podziale na gry o różnym ryzyku uzależnienia

Statystyki				
		Gry wysoki potencjał uzależniający	Gry niski potencjał uzależniający	Gry znaczny potencjał uzależniający
N	Ważne	817	817	817
	Braki danych	0	0	0
Średnia		6,2531	6,1242	4,7178
Mediana		6,5000	6,5000	4,3300
Dominanta		10,00	10,00	5,00
Odchylenie standardowe		2,41551	2,73192	2,47459
Minimum		1,00	1,00	1,00
Maksimum		10,00	10,00	10,00

Źródło: Badania własne N=817

⁹ W analizowanym pytaniu dokonano podziału gier hazardowych na trzy podgrupy uwzględniając ich potencjał uzależniający według klucza: Gry o wysokim potencjale uzależniającym: (gra na automatach w sieci; gra na automatach poza siecią). Gry o znacznym potencjale uzależniającym: (gry w kasynie poza internetem; gry w kasynie internetowym; zakłady bukmacherskie w internecie; zakłady bukmacherskie poza internetem, wyścigi konne; gry w karty). Gry o niskim potencjale uzależniającym (Lotto; zdraпки; loterie i konkursy SMS-owe)

Ustalając ocenę potencjału uzależniającego poszczególnych gier w podziale na gry o wysokim, niskim i znacznym potencjale uzależniającym (tabela 30) można powiedzieć, że respondenci mają co najmniej teoretyczną świadomość istniejącego wysokiego potencjału uzależniającego gier hazardowych. Co przy tym ważne zmienna grupująca dla wieku, miejsca zamieszkania, stanu cywilnego oraz grających i niegrających w gry hazardowe nie różnicuje istotnie statystycznie wystawianych ocen wskazujących na rodzaj uzależniającego potencjału gier hazardowych. Wyjątek stanowi tutaj liga (poziom centralny, poziom regionalny), która różnicuje istotnie wyniki w grach mający niski potencjał (tabela 31).

Tabela 31. Ocena potencjału uzależniającego gier w podziale na gry o różnym ryzyku uzależnienia a poziom rozgrywek reprezentowany przez respondentów

Statystyki opisowe									
		N	Średnia	Odchylenie standardowe	Błąd standardowy	95% przedział ufności dla średniej		Minimum	Maksimum
						Dolna granica	Górna granica		
Gry o wysokim potencjale uzależniającym	poziom centralny	234	6,3753	2,27878	,14897	6,0818	6,6688	1,00	10,00
	poziom regionalny	583	6,2040	2,46845	,10223	6,0032	6,4048	1,00	10,00
	Ogółem	817	6,2531	2,41551	,08451	6,0872	6,4189	1,00	10,00
Gry o niskim potencjale uzależniającym	poziom centralny	234	6,4252	2,71614	,17756	6,0754	6,7750	1,00	10,00
	poziom regionalny	583	6,0034	2,73123	,11312	5,7813	6,2256	1,00	10,00
	Ogółem	817	6,1242	2,73192	,09558	5,9366	6,3118	1,00	10,00
Gry o znacznym potencjale uzależniającym	poziom centralny	234	4,9618	2,43530	,15920	4,6481	5,2754	1,00	10,00
	poziom regionalny	583	4,6199	2,48553	,10294	4,4177	4,8221	1,00	10,00
	Ogółem	817	4,7178	2,47459	,08658	4,5479	4,8877	1,00	10,00
Wartość testowana - Zmienna grupująca: poziom ligi									
				Gry o wysokim potencjale uzależniającym	Gry o niskim potencjale uzależniającym	Gry o znacznym potencjale uzależniającym			
U Manna-Whitneya				65573.000	61982.000	62267.500			
W Wilcoxona				235809.000	232218.000	232503.500			
Z				-.866	-2.048	-1.952			
Istotność asymptotyczna (dwustronna)				.387	.041	.051			

Źródło: Badania własne

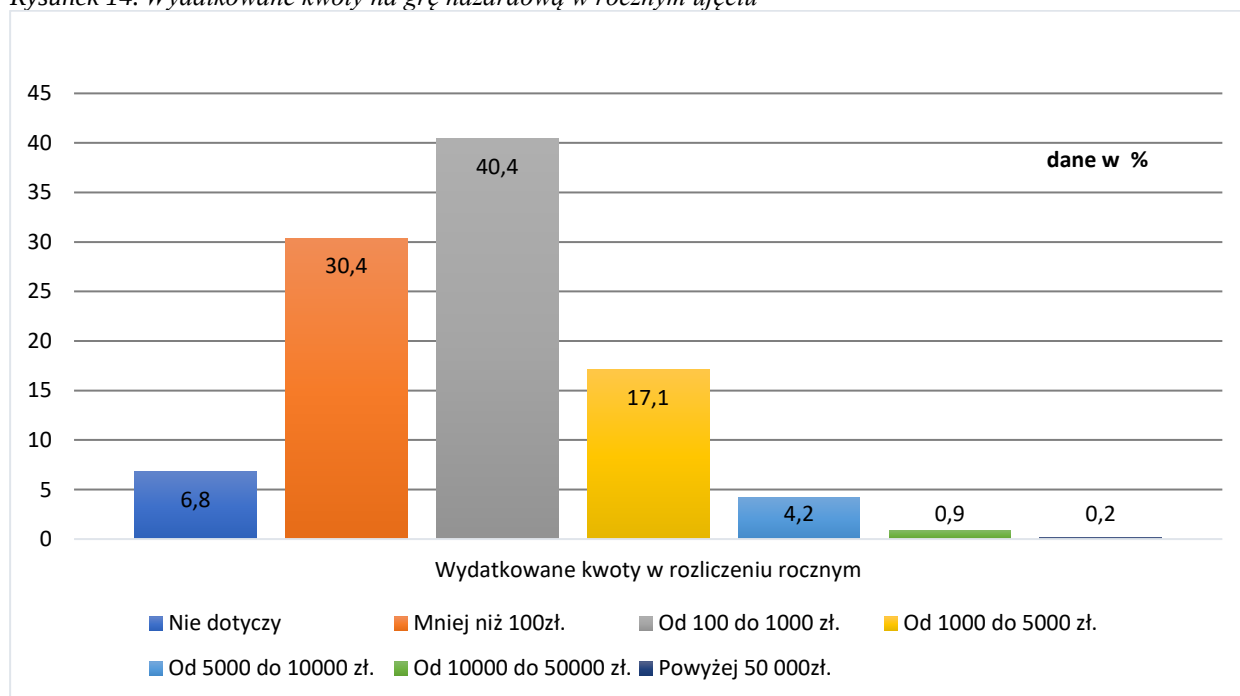
3.5. Koszty związane z graniem w gry hazardowe

3.5.1. Wydatki na grę

Uprawianie gier hazardowych wiąże się z koniecznością przeznaczania na tego typu rozrywkę mniejszych lub większych środków finansowych. Wydatkowane na grę fundusze są przy tym obarczone znacznym ryzykiem ich utraty (Rutkowska & Lelonek-Kuleta, 2018). Niemniej perspektywa prawdopodobnej wygranej rzeczowej bądź pieniężnej zachęca ludzi do grania a aspekt finansowy stanowi jeden z ważniejszych predyktorów podejmowania gry.

W grupie piłkarzy, którzy zadeklarowali, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy poprzedzających badanie grali w jakąkolwiek grę hazardową ponoszone w tym okresie nakłady na hazard obejmowały kwoty mieszczące się w przedziale od 100 do 1 000 zł. (40%) oraz mniej niż 100 zł. (30%). Prawie co piąty z grających (17%) twierdził, że jego roczne wydatki na grę mieszczą się w przedziale od 1 000 do 5 000 zł. Wśród grających odnotowano także grupę 4% piłkarzy, którzy określili przeznaczane roczne nakłady na grę hazardową na kwotę od 5 000 do 10 000 zł. Incydentalnie zdarzały się także przypadki piłkarzy (1%), którzy oświadczyli, że w okresie ostatnich 12 miesięcy poprzedzających badanie wydali na gry hazardowe od 10 000 do 50 000zł. lub więcej niż 50 000zł. Wśród uprawiających hazard znalazła się także pewna grupa respondentów (7%), którzy nie wskazali – nie chcieli się podzielić informacją o wielkości ponoszonych przez siebie nakładów określając ich zakres stwierdzeniem „nie dotyczy” – rys. 14.

Rysunek 14. Wydatkowane kwoty na grę hazardową w rocznym ujęciu



Źródło: Badania własne (N=572)

Roczne kwoty na hazard od 100 do 1 000 zł. równie chętnie przeznaczają mężczyźni żonaci, jak i żyjące w związku nieformalnym. Z podobną intensywnością robią to piłkarze będący stanu wolnego bądź pozostający w separacji lub po rozwodzie. Ci ostatni (41%) w odniesieniu do innych wyselekcjonowanych badawczo grup chętniej angażują w przeciągu roku większe środki na hazard (od 1 000 do 5 000 zł.), ale pozostaje to bez istotnej statystycznie zależności (tabela 32).

Tabela 32. Wydatkowane kwoty na grę hazardową w rocznym ujęciu a stan cywilny respondentów

Kategoria odpowiedzi	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Rozwodnik/ w separacji		Wdowiec		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	23	7.2	5	4.2	11	9.6	0	0.0	0	0.0	39	6,8
Mniej niż 100 zł.	101	31.6	33	27.5	37	32.2	3	17.6	0	0.0	174	30,4
Od 100 do 1000 zł.	135	42.2	52	43.3	38	33.0	6	35.3	0	0.0	231	40,4
Od 1000 do 5000 zł.	47	14.7	22	18.3	22	19.1	7	41.2	0	0.0	98	17,1
Od 5000 do 10000 zł.	12	3.8	7	5.8	4	3.5	1	5.9	0	0.0	24	4,2
Od 10000 do 50000 zł	1	0.3	1	0.8	3	2.6	0	0.0	0	0.0	5	0,9
Powyżej 50000 zł.	1	0.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0,2
Ogółem	320	100	120	100	115	100	17	100	0	0.0	572	100

Źródło: Badania własne (N=572)

Można zatem stwierdzić, że sytuacja rodzinna piłkarzy (ich stan cywilny) nie wpływa na wielkość przeznaczanych przez nich środków na uprawianie hazardu. Nie potwierdziła się więc przyjęta hipoteza, że piłkarze stanu wolnego przeznaczają istotnie statystycznie więcej pieniędzy na hazard niż piłkarze, którzy założyli własną rodzinę. Związku takiego nie stwierdzono także analizując wielkość przeznaczanych środków z posiadaną przez badanych piłkarzy liczbą dzieci.

Jeśli chodzi o roczne wydatkowanie kwot na hazard a prezentowany poziom rozgrywek przez ankietowanych, zarówno piłkarze grający w rozgrywkach centralnych jak i biorący udział w rozgrywkach szczebla regionalnego, angażują na tego typu rozrywkę z reguły mniejsze kwoty do 100 zł. bądź od 100 do 1 000 zł. Czyni tak $\frac{3}{4}$ badanych odpowiednio z jednej jak i drugiej kategorii rozgrywkowej (67% i 72%). Co piąty z piłkarzy szczebla centralnego grający w gry hazardowe obstawia od 1 000 do 5 000 zł. a w przypadku poziomu regionalnego robi to 16% piłkarzy. Również tak jak w przypadku stanu cywilnego, w przeprowadzonej analizie statystycznej dla zmiennych poziom rozgrywek i wydatkowana kwota w ciągu roku na gry hazardowe nie stwierdzono istotnych statystycznie zależności (tabela 33).

Tabela 33. Wydatkowane kwoty na grę hazardową w rocznym ujęciu a poziom reprezentowanych rozgrywek przez respondentów

Poziom centralny															
Nie dotyczy		Mniej niż 100 zł.		Od 100 do 1000 zł.		Od 1000 do 5000 zł.		Od 5000 do 10000 zł.		Od 10000 do 50000 zł.		Powyżej 50000 zł.		Ogółem	
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
14	8.9	37	23.4	69	43.7	31	19.6	5	3.2	2	1.3	0	0.0	158	100.0
Poziom regionalny															
Nie dotyczy		Mniej niż 100 zł.		Od 100 do 1000 zł.		Od 1000 do 5000 zł.		Od 5000 do 10000 zł.		Od 10000 do 50000 zł.		Powyżej 50000 zł.		Ogółem	
N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
25	6.0	137	33.1	162	39.1	67	16.2	19	4.6	3	0.7	1	0.2	414	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Analiza przeznaczanych kwot na hazard w rozliczeniu rocznym do zmiennej poziomu ryzyka uzależnieniem od hazardu mierzonej kwestionariuszem CPGI wskazuje, na istotną statystycznie zależność. Zgodnie z tą zależnością można wnioskować, że im osoba wykazuje większy poziom ryzyka uzależnienia od hazardu tym przeznaczają więcej środków na grę ($\lambda=0,089$, $p=0,012$ przy τ Goodmana-Kruskala= $0,133$, $p<0,001$) – patrz tabela 34.

Tabela 34. Wydatkowane kwoty przez piłkarzy na grę hazardową w rozliczeniu rocznym z uwzględnieniem podziału na podgrupy z kwestionariusza CPGI

CPGI	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	34	11.6	4	3.3	12	13.2	1	1.4	51	8.9
Mniej niż 100 zł.	126	43.2	24	20.0	31	34.1	12	17.4	193	33.7
Od 100 do 1000 zł.	112	38.4	70	58.3	36	39.6	18	26.1	236	41.3
Od 1000 do 5000 zł.	16	5.5	22	18.3	11	12.1	24	34.8	73	12.8
Od 5000 do 10000 zł.	2	0.7	0	0.0	1	1.1	11	15.9	14	2.5
Od 10000 do 50000 zł.	2	0.7	0	0.0	0	0.0	2	2.9	4	0.7
Powyżej 50000 zł.	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.4	1	0.1
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0	572	100

Źródło: Badania własne (N=572)

Analizę ponoszonych wydatków na gry o charakterze hazardowym poszerzono o porównanie jednostkowych deklaracji grających osób w odniesieniu do indywidualnie wydawanych i wygrywanych przez nich kwot.

Szacuje się, że co trzeci badany uważa, że jego bilans gry jest zasadniczo zerowy i tyle samo wydaje, ile wygrywa uprawiając hazard. Niespełna 16% z badanych piłkarzy grających w gry hazardowe jest przekonana, iż ich bilans kosztów i zysków jest w tym przypadku dodatni. Pozostała część grupy (49%) twierdzi, że więcej wydaje na ten cel niż wygrywa mając subiektywne poczucie braku zyskowności uskuteczniejszej przez siebie gry (rys. 15).

Rysunek 15. Bilans nakładów na grę, na podstawie deklaracji badanych piłkarzy



Źródło: Badania własne (N=572)

Przekonanie o opłacalności gry jest najpowszechniejsze u rozwodników i piłkarzy będących w separacji (23%). Kategoria ta ma również największy odsetek swoich reprezentantów wśród osób uważających, że gra hazardowa bilansuje im się (53%), czyli tyle samo wydają na hazard, ile wygrywają uprawiając go. Poczucie braku zyskowności gier hazardowych towarzyszy przede wszystkim osobom, które zawarły związek małżeński. Odczucie to występuje też u kawalerów i piłkarzy żyjących w związkach nieformalnych (tabela 35).

Tabela 35. Bilans nakładów (wygrywanych i wydawanych kwot) na grę hazardową a stan cywilny badanych osób

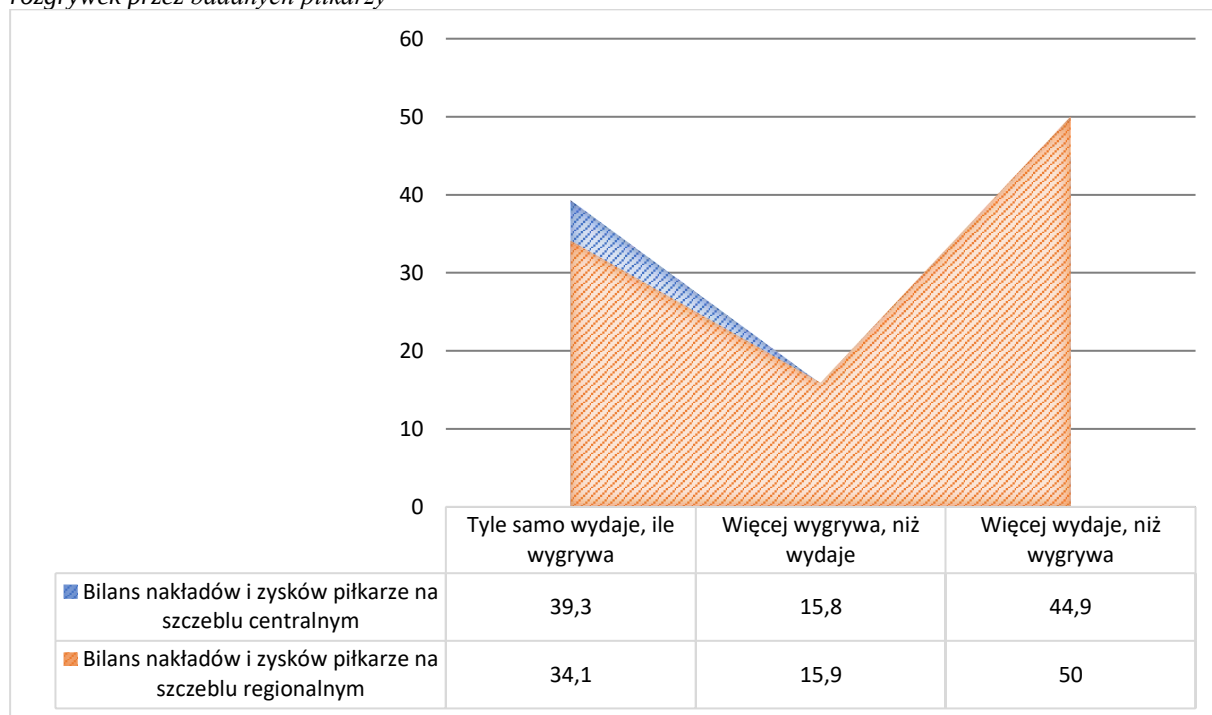
Stan cywilny	Tyle samo wydaje, ile wygrywa		Więcej wygrywa niż wydaje		Więcej wydaje niż wygrywa		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Kawaler	117	36,6	48	15,0	155	48,4	320	100,0
W związku nieformalnym	39	32,5	24	20,0	57	47,5	120	100,0
Żonaty	38	33,0	15	13,0	62	53,9	115	100,0
Rozwodnik/ w separacji	9	52,9	4	23,5	4	23,5	17	100,0
Wdowiec	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Ogółem	203	35,5	91	15,9	278	48,6	572	100,0

Źródło: Badania własne (N=572)

Brak poczucia zyskowności gry hazardowej dotyczy 50% osób wśród uprawiających hazard piłkarzy reprezentujących regionalny poziom rozgrywek i 45% badanych z poziomu

szczebla centralnego. Odwrotne przekonanie towarzyszy 15% piłkarzy zarówno ze szczebla centralnego jak i regionalnego rozgrywek (rys. 16). Stwierdzić zatem można, że większość z grających piłkarzy ma subiektywne poczucie finansowej nieopłacalności gry hazardowej lub jej obojętnego wpływu na zasobność posiadanego portfela.

Rysunek 16. Bilans nakładów (wygrywanych i wydawanych kwot) na grę hazardową a prezentowany poziom rozgrywek przez badanych piłkarzy



Źródło: Badania własne (N=572)

Przekonania badanych piłkarzy o nakładach ponoszonych na grę i ewentualnych związanych z tym zyskach sprawdzono również pod kątem zmiennych: wieku, stanu cywilnego, miejsca zamieszkania oraz posiadanego wykształcenia. W wyniku przeprowadzonych analiz nie odnotowano istotnych zależności statystycznych. Statystycznego związku nie stwierdzono także przy grupowaniu zmiennej ponoszonych nakładów do zmiennej nasilenia ryzyka uzależnieniem od hazardu otrzymanego na podstawie testu CPGI (tabela 36).

Tabela 36. Bilans nakładów (wygrywanych i wydawanych kwot) na grę hazardową a poziom ryzyka uzależnienia się od hazardu mierzony CPGI

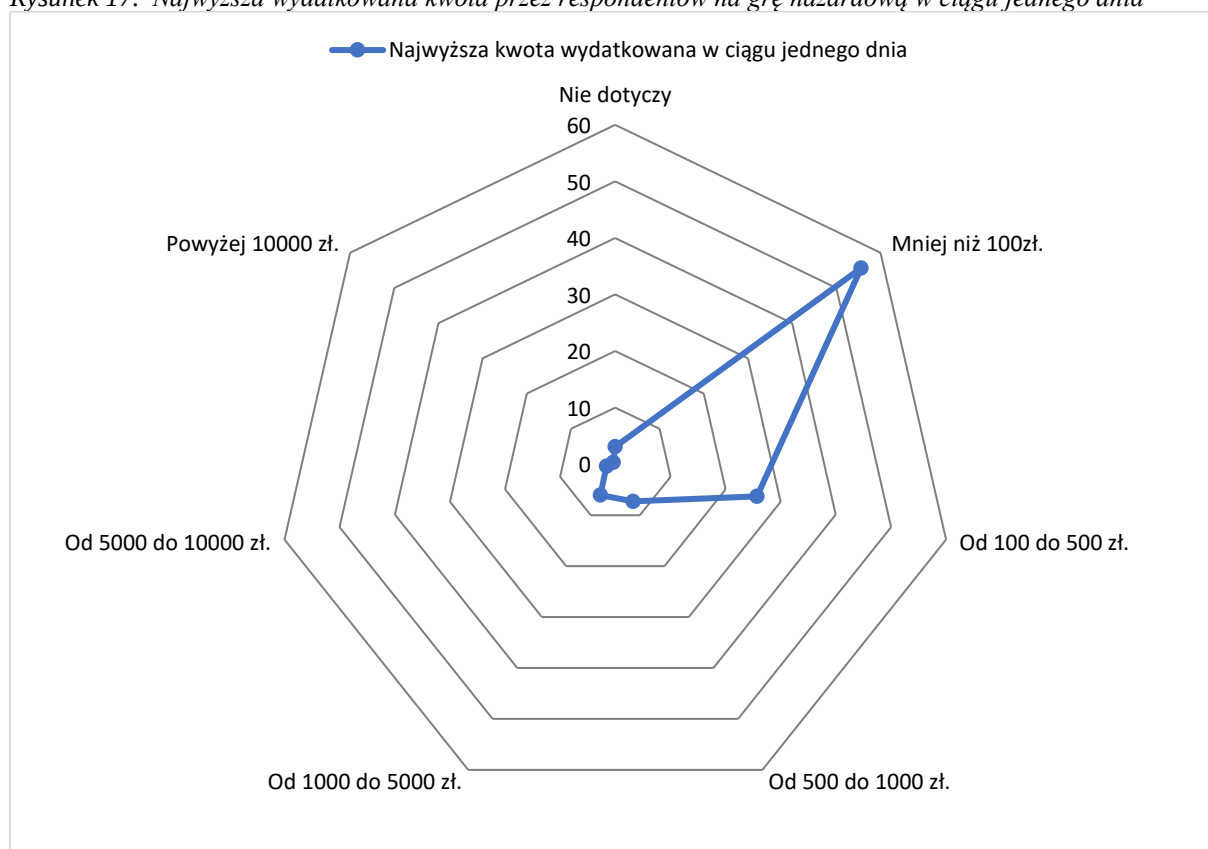
CPGI	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Tyle samo wydaje, ile wygrywa	121	41.4	41	34.2	24	26.4	17	24.6	203	35,5
Wielej wygrywa niż wydaje	41	14.0	21	17.5	16	17.6	13	18.8	91	15,9
Wielej wydaje niż wygrywa	130	44.5	58	48.3	51	56.0	39	56.5	278	48,6
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0	572	100,0

Źródło: Badania własne (N=572)

Weryfikując wątek finansowy sprawdzono jaka była najwyższa kwota, którą piłkarze uprawiający hazard wydali w ciągu jednego dnia.

Analiza procentowego rozkładu zmiennej najwyższej wydatkowanej kwoty uwidacznia, że ponad połowa respondentów (56%) na ten rodzaj rozrywki nie przeznaczają więcej niż 100 zł. Co czwarty z badanych jako najwyższą kwotę, którą wydał na grę w ciągu jednego dnia wskazał przedział od 100 do 500 zł. Spośród badanych 42 piłkarzy (7%) zadeklarowało, że taka kwota mieściła się między 500 a 1 000 zł., a 6% przyznało, że na hazard w ciągu dnia zdarza im się wydać środki w wysokości od 1 000 do 5 000 zł. (rys. 17).

Rysunek 17. Najwyższa wydatkowana kwota przez respondentów na grę hazardową w ciągu jednego dnia



Źródło: Badania własne (N=572)

Wśród grających kwotę od 100 do 500 zł. oraz od 500 do 1 000 zł. najczęściej wydatkują rozwodnicy i osoby będące w separacji. Kategoria ta ma także największy odsetek reprezentantów (23%) wśród grających, którzy stracili w ciągu dnia na grę hazardową od 1 000 do 5 000 zł. Natomiast kawalerowie najchętniej przeznaczają na hazard małe środki do 100 zł. (58%). Piłkarze, którzy żyją w związku nieformalnym oprócz kwot do 100 zł. (57%), także dość często (27%) potrafią w ciągu jednego dnia wydać do 500 zł. Jeśli chodzi o żonatyh mężczyzn to również wydatkowane kwoty na hazard w ciągu jednego dnia zamykają się u nich najczęściej w przedziale do 500 zł. (por. tabela 37).

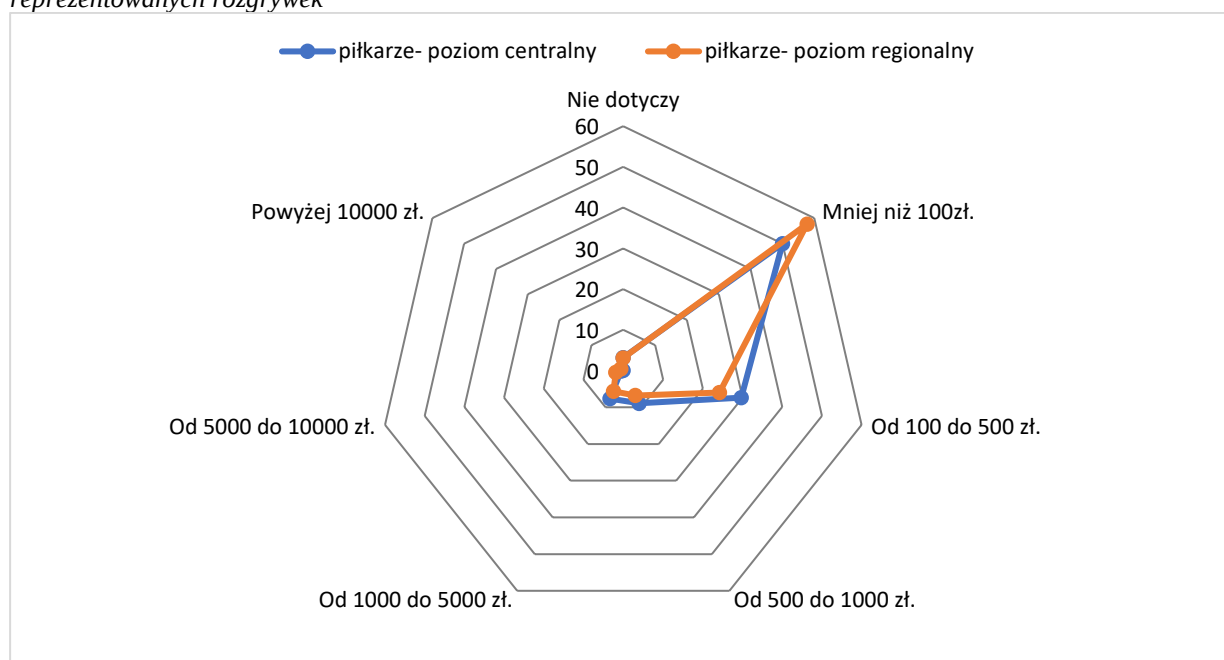
Tabela 37. Najwyższa wydatkowana kwota przez respondentów na grę hazardową w ciągu jednego dnia a stan cywilny piłkarzy

Kategoria odpowiedzi	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Rozwódnik/ w separacji		Wdowiec		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	10	3.1	4	3.3	4	3.5	0	0.0	0	0.0	18	3.1
Mniej niż 100 zł.	185	57.8	68	56.7	63	54.8	2	11.8	0	0.0	318	55.6
Od 100 do 500 zł.	79	24.7	33	27.5	28	24.3	7	41.2	0	0.0	147	25.7
Od 500 do 1000 zł.	20	6.3	8	6.7	12	10.4	2	11.8	0	0.0	42	7.3
Od 1000 do 5000 zł.	18	5.6	6	5.0	7	6.1	4	23.5	0	0.0	35	6.1
Od 5000 do 10000 zł.	6	1.9	1	0.8	0	0.0	2	11.8	0	0.0	9	1.6
Powyżej 10000 zł.	2	0.6	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	3	0.5
Ogółem	320	100	120	100	115	100	17	100	0	0.0	572	100

Źródło: Badania własne (N=572)

Takiej heterogeniczności odpowiedzi jaka ma miejsce w przypadku korelacji wydatkowanej najwyższej kwoty pieniędzy na grę hazardową w ciągu jednego dnia ze zmienną stan cywilny nie zaobserwowano monitorując wyszczególniony współczynnik w stosunku do zmiennej poziomu rozgrywek (rys. 18).

Rysunek 18. Najwyższa wydatkowana kwota przez respondentów na grę hazardową w ciągu jednego dnia a poziom reprezentowanych rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=572)

Istotna rozbieżność pomiędzy udzielającymi odpowiedzi pojawia się, gdy spojrzymy na najwyższe wydatkowane kwoty i na wiek respondentów. Warto zauważyć, że osoby młode reprezentujące przedziały wiekowe 18-21 lat oraz 22-24 lata wykazują się większą wstrzeźliwością w wydawaniu pieniędzy na hazard niż ich nieco starsi koledzy (tabela 38). Równocześnie z przeprowadzonych analiz wynika, że stan cywilny oraz wiek wykazują istotny związek statystyczny. W przypadku grupowania zmiennej wydatki na grę ze stanem cywilnym odnotowano istotną zależność statystyczną ($\chi^2 = 34,75$; $p < 0,05$). Siła tego związku między

analizowanymi zmiennymi wskazuje na występowanie słabej zależności ($\chi^2 = 44,16$; $p < 0,05$ przy $V_{Cramera} = 0,124$; $p < 0,05$).

Tabela 38. Najwyższa wydatkowana kwota na grę hazardową w ciągu jednego dnia przez respondentów a ich wiek

Kategoria odpowiedzi	18-21 lat		22-24 lat		25-27 lat		28-30 lat		30-35 lat		36 lat i powyżej		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	10	5.1	2	1.7	3	2.9	1	1.2	0	0.0	2	10.0	18	3.1
Mniej niż 100 zł.	127	64.8	68	56.2	51	50.0	37	43.5	26	54.2	9	45.0	318	55.6
Od 100 do 500 zł.	43	21.9	33	27.3	30	29.4	28	32.9	8	16.7	5	25.0	147	25.7
Od 500 do 1000 zł.	5	2.6	11	9.1	9	8.8	8	9.4	6	12.5	3	15.0	42	7.3
Od 1000 do 5000 zł.	7	3.6	6	5.0	8	7.8	8	9.4	5	10.4	1	5.0	35	6.1
Od 5000 do 10000 zł.	3	1.5	1	0.8	1	1.0	2	2.4	2	4.2	0	0.0	9	1.6
Powyżej 10000 zł.	1	0.5	0	0.0	0	0.0	1	1.2	1	2.1	0	0.0	3	0.5
Ogółem	196	100	121	100	102	100	85	100	48	100	20	100	572	100

Źródło: Badania własne (N=572)

Ponadto prowadzona analiza zmiennej wydatkowanej najwyższej kwoty w ciągu jednego dnia w stosunku do zmiennej poziomu ryzyka uzależnienia się od hazardu z jednej strony uwidacznia brak istnienia statystycznego związku pomiędzy zmiennymi, natomiast z drugiej strony procentowy rozkład otrzymanych wyników wskazuje, że osoby mające problem z hazardem częściej niż w innych kategoriach nasilenia ryzykiem tracili od 5 do 10 tysięcy zł. Równocześnie osoby lokujące się w grupie wykazujących przejawy uzależnienia od hazardu najczęściej deklarują, że najwyższa kwota, którą stracili na uprawianie hazardu w ciągu jednego dnia mieściła się w przedziale od 100 do 500 zł. – tabela 39.

Tabela 39. Najwyższa wydatkowana kwota na grę hazardową w ciągu jednego dnia przez respondentów a poziom ryzyka uzależnienia od hazardu mierzony CPGI

CPGI	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	15	5.1	3	2.5	30	33.0	0	0.0	48	8.4
Mniej niż 100 zł.	206	70.5	70	58.3	35	38.5	12	17.4	323	56.4
Od 100 do 500 zł.	53	18.2	36	30.0	15	16.5	23	33.3	127	22.2
Od 500 do 1000 zł.	7	2.4	5	4.2	10	11.0	15	21.7	37	6.5
Od 1000 do 5000 zł.	8	2.7	6	5.0	0	0.0	11	15.9	25	4.4
Od 5000 do 10000 zł.	1	0.3	0	0.0	0	0.0	8	11.6	9	1.6
Powyżej 10000 zł.	2	0.7	0	0.0	1	1.1	0	0.0	3	0.5
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

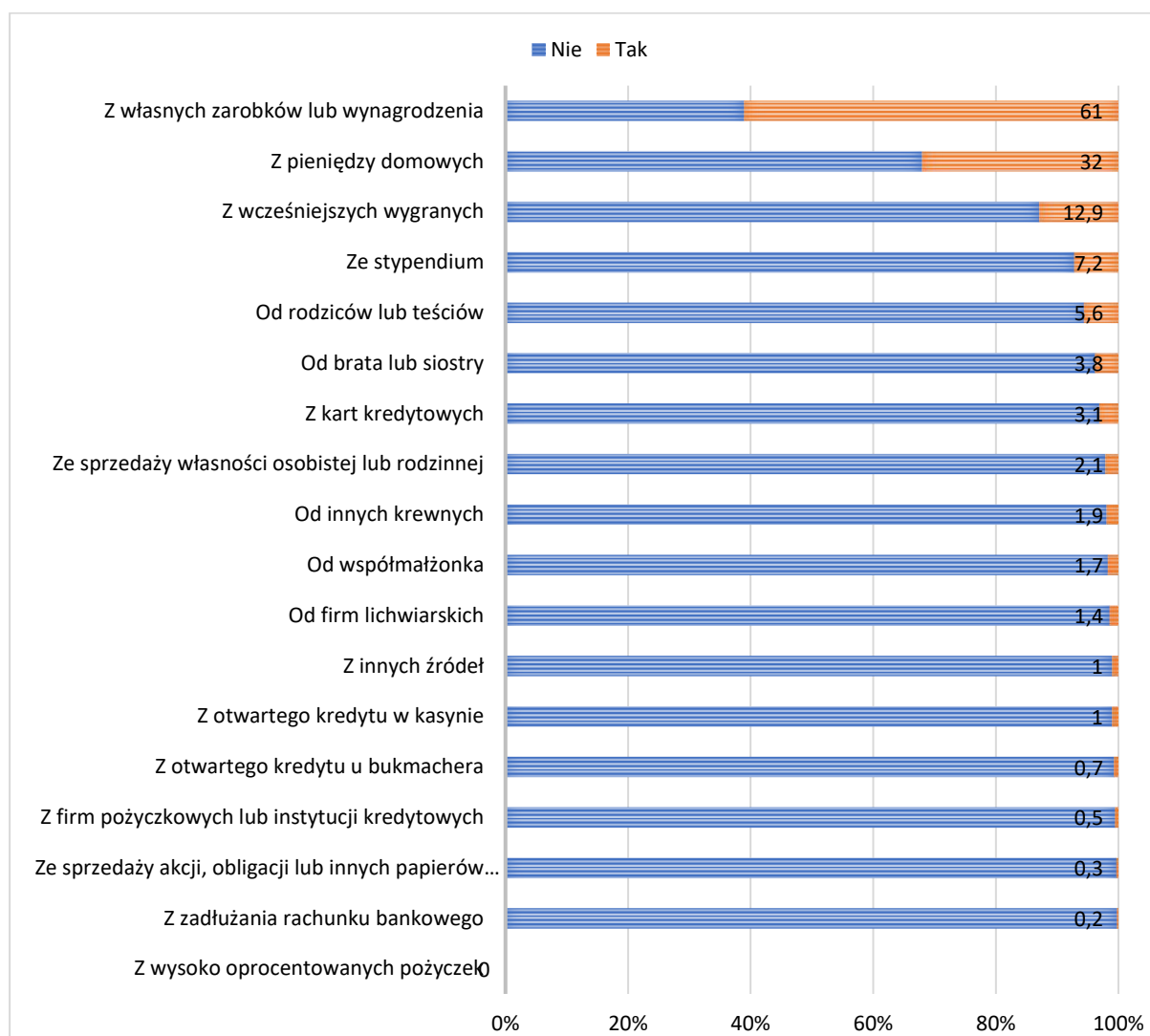
3.5.2. Źródła finansowania gry

Każdy przystępując do udziału w grze hazardowej musi wiedzieć skąd brać pieniądze na ten rodzaj rozrywki. W badanej grupie głównym źródłem finansowania gier hazardowych są ich własne zarobki (61%). Wprawdzie zarobki piłkarzy pozostają w Polsce wielką tajemnicą to czasami można pozyskać pewne dane. Jak podaje Pikio.pl (Wysokiński, 2018) pieniądze, na jakie mogli liczyć polscy piłkarze w sezonie 2018/2019 różniły się ze względu na reprezentowany klub, a także jego pozycję ligową. Przykładowo w Legii Warszawa najmłodszy piłkarze, którzy pojawili się w seniorskiej drużynie otrzymywali płacę około 6 tysięcy złotych miesięcznie, ale ich rówieśnicy z mniej zamożnych klubów na tym samym poziomie rozgrywek uzyskiwali jedynie stypendium w wysokości 1500 zł. Ogólnie choć nasza rodzima Lotto Ekstraklasa zajmuje odległe miejsce (26) w rankingu światowych lig, to średnia kwota wynagrodzenia sięga w niej blisko 540 tysięcy złotych rocznie (*Zarabiają nawet pół miliona złotych dziennie. Nie licząc bonusów i reklam*, 2018). Kwoty te choć są nieosiągalne dla zawodników z niższych klas rozgrywkowych to nie oznacza, że są oni skazani na niskie pensje.

W IV lidze piłkarze mający status amatora praktycznie mogą liczyć jedynie na zwrot kosztów wyjazdu na mecz i premie za strzelone bramki i wyniki. Natomiast piłkarze trzecioligowcy zdarza się, że otrzymują wypłatę oscylującą wokół 3,5 tys. zł. Kwota ta stanowi swego rodzaju normę dla piłkarzy II ligi, choć tu często dostaje się wynagrodzenie (mniejsze lub większe) za utrzymanie konkretnego miejsca w tabeli. W przypadku zawodników I ligi zarobki wahają się między 5 a nawet 30 tys. zł. (*Zarobki w I, II, III lidze*, 2008).

Innym źródłem finansowania hazardu są pieniądze pochodzące z budżetu domowego. Z tej formy pokrywania gry korzysta co trzeci z grających piłkarzy (32%). Dla co dziesiątego (13%) wydatki na grę hazardową pochodzą z wcześniejszych wygranych, 7% piłkarzy obstawiając zakłady bukmacherskie, puszczając kupon Totolotka czy też wybierając inny rodzaj gry – robi to z otrzymywanego stypendium. Niektórzy z badanych koszty swojej gry pokrywają pieniędzmi otrzymywanymi od bliskich im osób lub sięgają po kartę kredytową. Nieliczni finansują grę dokonując sprzedaży rzeczy stanowiących ich własność lub będących własnością rodzinną. W pojedynczych przypadkach pieniądze na hazard pochodzą od firm lichwiarskich lub ze sprzedaży rzeczy osobistych bądź pamiątek rodowych. Niekiedy jest to otwarty kredyt w kasynie lub kredyt u bukmachera (rys. 19).

Rysunek 19. Źródła finansowania gry hazardowej przez badane osoby

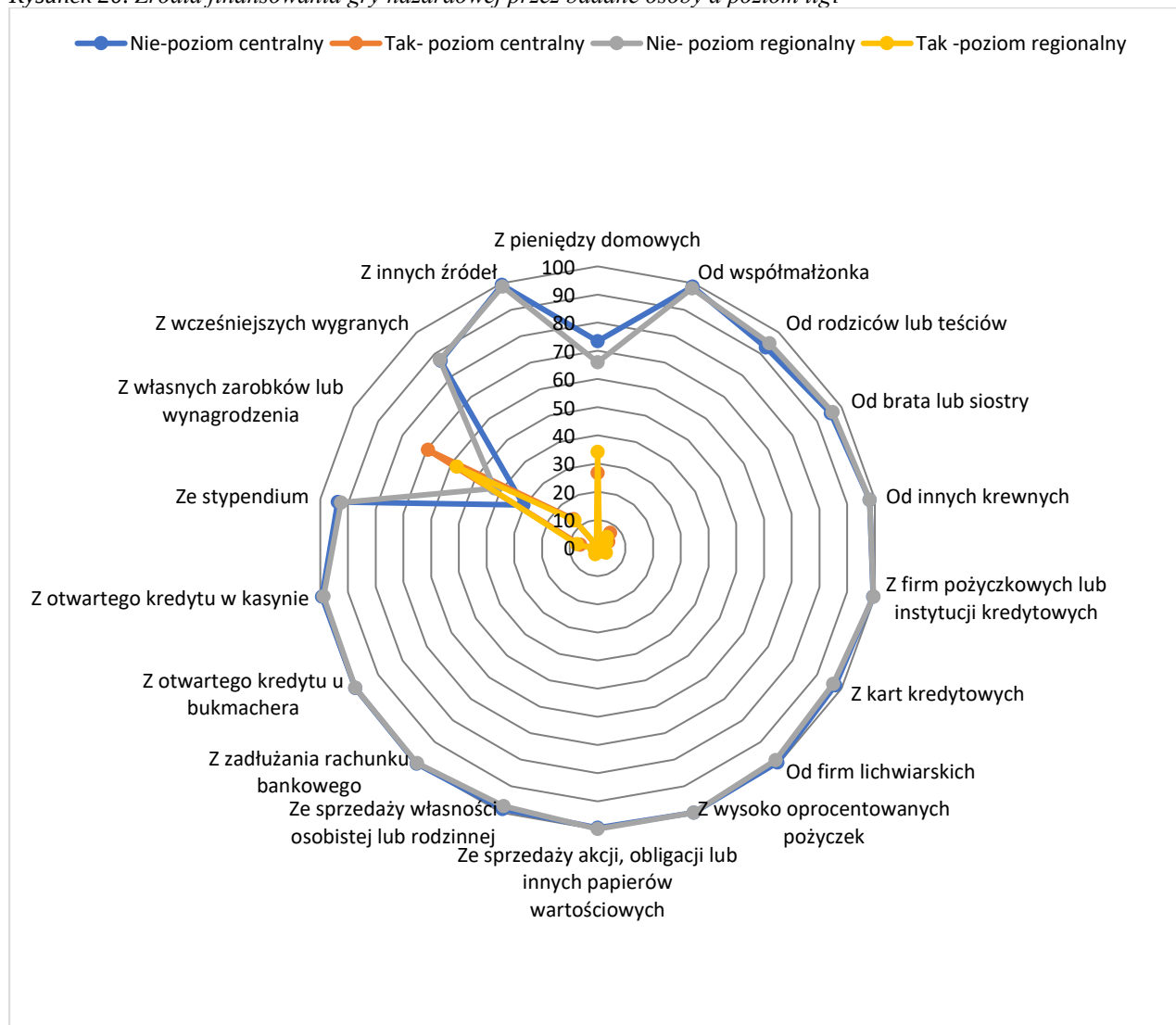


Źródło: Badania własne (N=572). Osoby grające mogły wybrać więcej niż jeden wariant odpowiedzi.

Kwestia pozyskiwania kapitału na hazard zasadniczo nie różnicuje piłkarzy reprezentujących zarówno poziom rozgrywek centralnych jak i regionalnych (patrz rys. 20). W obu przypadkach w pierwszej kolejności źródłem nakładów na grę są środki pochodzące z własnych zarobków. W drugiej kolejności są to pieniądze domowe oraz zasoby wynikające z wcześniejszych wygranych. Pozyskiwane fundusze na grę częstokroć pochodzą również od krewnych i rodziny (brata, siostry, rodziców, teściów, współmałżonka). Zaznaczyć tu jednak należy, że o ile w poszczególnych kategoriach źródeł finansowania nie stwierdzono występującej zależności statystycznej, to taką istotność odnotowano dla zmiennej poziom rozgrywek w korelacji do kategorii odpowiedzi „z własnych zarobków lub wynagrodzenia”. W tym kontekście piłkarze biorący udział w centralnych rozgrywkach istotnie statystycznie częściej od swych kolegów z rozgrywek regionalnych deklarują, że ich kapitał na grę pochodzi

z otrzymywanego wynagrodzenia ($\chi^2=6,30$; $p<0,05$). Siła tego związku między analizowanymi zmiennymi wskazuje na występowanie słabej zależności (VCramera= 0,109; $p<0,05$).

Rysunek 20. Źródła finansowania gry hazardowej przez badane osoby a poziom ligi



Źródło: Badania własne (N=572). Osoby grające mogły wybrać więcej niż jeden wariant odpowiedzi.

O istnieniu zależności (słabej) można również mówić grupując zmienną źródła finansowania w korelacji z wiekiem badanych (patrz tabela 40) oraz stanem cywilnym (patrz tabela 41). W przypadku pierwszej z wymienionych zmiennych okazuje się, że osoby mające 30-35 lat oraz 25-27 lat znacznie częściej finansują grę hazardową z własnych zarobków niż ich młodszy lub starszy koledzy z innych grup wiekowych. Równocześnie piłkarze między 18 a 21 rokiem życia częściej od swoich kolegów finansowali hazard korzystając ze środków pochodzących od rodziców i teściów oraz ze środków pozyskiwanych ze stypendium. Takich zależności nie odnotowano w pozostałych kategoriach odpowiedzi. Jeśli chodzi o stan cywilny to statystyczne zależności wystąpiły dla kategorii odpowiedzi: z pieniędzy domowych, od rodziców i teściów, od brata i siostry oraz ze stypendium.

Tabela 40. Źródła finansowania gry hazardowej przez badane osoby a wiek badanych

Kategoria odpowiedzi	Wiek																	
	18-21			22-24			25-27			28-30			30-35			36+		
	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem
Z pieniędzy domowych	151	45	196	80	41	121	63	39	102	56	29	85	26	22	48	13	7	20
	77.0	23.0	100.0	66.1	33.9	100.0	61.8	38.2	100.0	65.9	34.1	100.0	54.2	45.8	100.0	65.0	35.0	100.0
Od współmałżonka	193	3	196	119	2	121	98	4	102	84	1	85	48	0	48	20	0	20
	98.5	1.5	100.0	98.3	1.7	100.0	96.1	3.9	100.0	98.8	1.2	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Od rodziców lub teściów	176	20	196	115	6	121	99	3	102	83	2	85	47	1	48	20	0	20
	89.8	10.2	100.0	95.0	5.0	100.0	97.1	2.9	100.0	97.6	2.4	100.0	97.6	2.1	100.0	100	0.0	100.0
Od brata lub siostry	188	8	196	118	3	121	96	6	102	81	4	85	47	1	48	20	0	20
	95.9	4.1	100.0	97.5	2.5	100.0	94.1	5.9	100.0	95.3	4.7	100.0	97.9	2.1	100.0	100	0.0	100.0
Od innych krewnych	191	5	196	118	3	121	102	0	102	83	2	85	48	0	48	19	1	20
	97.4	2.6	100.0	97.5	2.5	100.0	100	0.0	100.0	97.6	2.4	100.0	100	0.0	100.0	95.0	5.0	100.0
Z firm pożyczkowych lub instytucji kredytowych	195	1	196	121	0	121	102	0	102	85	0	85	47	1	48	19	1	20
	99.5	0.5	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	97.9	2.1	100.0	95.0	5.0	100.0
Z kart kredytowych	190	6	196	115	6	121	100	2	102	82	3	85	47	1	48	20	0	20
	96.9	3.1	100.0	95.0	5.0	100.0	98.0	2.0	100.0	96.5	3.5	100.0	97.9	2.1	100.0	100	0.0	100.0
Od firm lichwiarskich	194	2	196	120	1	121	100	2	102	83	2	85	47	1	48	20	0	20
	99.0	1.0	100.0	99.2	0.8	100.0	98.0	2.0	100.0	97.6	2.4	100.0	97.9	2.1	100.0	100	0.0	100.0
Z wysoko oprocentowanych pożyczek	196	0	196	121	0	121	102	0	102	85	0	85	48	0	48	20	0	20
	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Ze sprzedaży akcji, obligacji lub innych papierów wartościowych	195	1	196	121	0	121	102	0	102	84	1	85	48	0	48	48	0	20
	99.5	0.5	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	98.8	1.2	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Ze sprzedaży własności osobistej lub rodzinnej	191	5	196	118	3	121	101	1	102	84	1	85	46	2	48	20	0	20
	97.4	2.6	100.0	97.5	2.5	100.0	99.0	1.0	100.0	98.8	1.2	100.0	95.8	4.2	100.0	100	0.0	100.0
Z zadłużania rachunku bankowego	196	0	196	121	0	121	101	1	102	85	0	85	48	0	48	20	0	20
	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	99.0	1.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Z otwartego kredytu u bukmachera	192	4	196	121	0	121	102	0	102	85	0	85	48	0	48	20	0	20
	98.0	2.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Z otwartego kredytu w kasynie	193	3	196	120	1	121	102	0	102	84	1	85	47	1	48	20	0	20
	98.5	1.5	100.0	99.2	0.8	100.0	100	0.0	100.0	98.8	1.2	100.0	97.9	2.1	100.0	100	0.0	100.0
Ze stypendium	172	24	196	108	13	121	98	4	102	85	0	85	48	0	48	20	0	20
	87.8	12.2	100.0	89.3	10.7	100.0	96.1	3.9	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0
Z własnych zarobków lub wynagrodzenia	81	115	196	49	72	121	33	69	102	28	57	85	24	24	48	8	12	20
	41.3	58.7	100.0	40.5	59.5	100.0	32.4	67.1	100.0	32.9	67.1	100.0	50.0	50.0	100.0	40.0	60.0	100.0
Z wcześniejszych wygranych	163	33	196	107	14	121	92	10	102	74	11	85	43	5	48	19	1	20
	83.2	16.8	100.0	88.4	11.6	100.0	90.2	9.8	100.0	87.1	12.9	100.0	89.6	10.4	100.0	95.0	5.0	100.0
Z innych źródeł	195	1	196	120	1	121	98	4	102	85	0	85	48	0	48	20	0	20
	99.5	0.5	100.0	99.2	0.8	100.0	96.1	3.9	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0	100	0.0	100.0

Źródło: Badania własne (N=572). Osoby grające mogły wybrać więcej niż jeden wariant odpowiedzi.

Tabela 41. Źródła finansowania gry hazardowej przez badane osoby a stan cywilny badanych

Kategoria odpowiedzi	Stan cywilny														
	Kawaler			W związku nieformalnym			Żonaty			Rozwodnik/ w separacji			Wdowiec		
	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem	Nie	Tak	Ogółem
Z pieniędzy domowych	228 71.3	92 28.7	320 100	80 66.7	40 33.3	120 100	67 58.3	48 41.7	115 100	14 82.4	3 17.6	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Od współmałżonka	316 98.8	4 1.3	320 100	117 97.5	3 2.5	120 100	113 98.3	2 1.7	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Od rodziców lub teściów	297 92.8	23 7.2	320 100	112 93.3	8 6.7	120 100	115 100	0 0.0	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Od brata lub siostry	310 96.9	10 3.1	320 100	111 92.5	9 7.5	120 100	114 99.1	1 0.9	115 100	15 88.2	2 11.8	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Od innych krewnych	313 97.8	7 2.2	320 100	120 100	0 0.0	120 100	112 97.4	3 2.6	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z firm pożyczkowych lub instytucji kredytowych	319 99.7	1 0.3	320 100	120 100	0 0.0	120 100	113 98.3	2 1.7	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z kart kredytowych	309 96.6	11 3.4	320 100	117 97.5	3 2.5	120 100	111 96.5	4 3.5	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Od firm lichwiarskich	316 98.8	4 1.3	320 100	117 97.5	3 2.5	120 100	115 100	0 0.0	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z wysoko oprocentowanych pożyczek	320 100	0 0.0	320 100	120 100	0 0.0	120 100	115 100	0 0.0	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Ze sprzedaży akcji, obligacji lub innych papierów wartościowych	318 99.4	2 0.6	320 100	120 100	0 0.0	120 100	115 100	0 0.0	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Ze sprzedaży własności osobistej lub rodzinnej	314 98.1	6 1.9	320 100	116 96.7	4 3.3	120 100	115 100	0 0.0	115 100	15 88.2	2 11.8	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z zadłużania rachunku bankowego	319 99.7	1 0.3	320 100	120 100	0 0.0	120 100	115 100	0 0.0	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z otwartego kredytu u bukmachera	317 99.1	3 0.9	320 100	119 99.2	1 0.8	120 100	115 100	0 0.0	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z otwartego kredytu w kasynie	317 99.1	3 0.9	320 100	119 99.2	1 0.8	120 100	114 99.1	1 0.9	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Ze stypendium	288 90.0	32 10.0	320 100	111 92.5	9 7.5	120 100	115 100	0 0.0	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z własnych zarobków lub wynagrodzenia	127 39.7	193 60.3	320 100	50 41.7	70 58.3	120 100	42 36.5	73 63.5	115 100	4 23.5	13 76.5	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z wcześniejszych wygranych	274 85.6	46 14.4	320 100	102 85.0	18 15.9	120 100	106 92.2	9 7.8	115 100	16 94.1	1 5.9	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0
Z innych źródeł	317 99.1	3 0.9	320 100	119 99.2	1 0.8	120 100	113 98.3	2 1.7	115 100	17 100	0 0.0	17 100	0 0.0	0 0.0	0 0.0

Źródło: Badania własne (N=572). Osoby grające mogły wybrać więcej niż jeden wariant odpowiedzi.

3.6. Wygrana i jej przeznaczenie

Badania pokazują, że piłkarze, którzy grają w gry hazardowe, w przypadku pojawienia się wygranej w pierwszej kolejności przeznaczają część wygranej na dalszą grę a część na własne potrzeby (tabela 42). Taki *modus operandi* towarzyszy ponad 41% graczy. Co trzeci z nich (33%) deklaruje, że pieniądze które wygrywa przeznacza na własne potrzeby. Dla 14% pojawienie się wygranej oznacza, że jest ona poświęcona przede wszystkim na dalszą grę. Zauważyć tu należy, że istnieje pewna grupa aktywnych graczy (7%), którzy na zadane pytanie nie udzielili odpowiedzi zaznaczając w przedłożonej im kafeterii odpowiedź „nie dotyczy”.

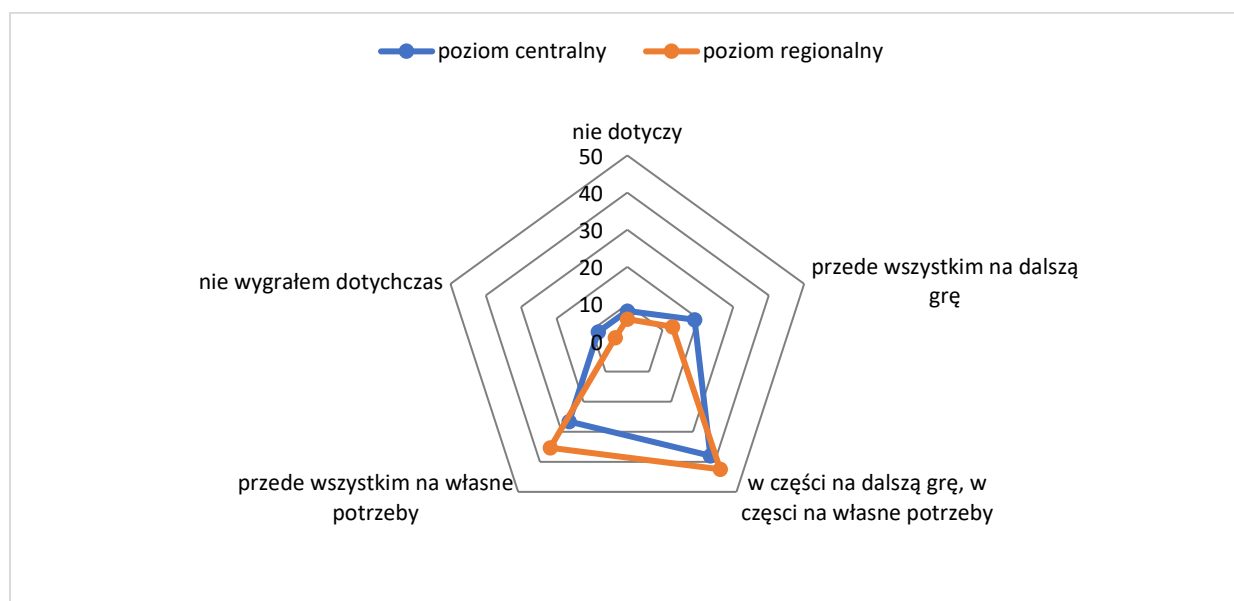
Tabela 42. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej

Na co przeznacza Pan pieniądze, które dotychczas wygrał?	Nie dotyczy		Przed wszystkim na dalszą grę		W części na dalszą grę, w części na własne potrzeby		Przed wszystkim na własne potrzeby		Nie wygrałem dotychczas		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	38	6.6	83	14.5	236	41.3	188	32.9	27	4.7	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Szacuje się, że chętniej na własne potrzeby wydają wygrane pieniądze piłkarze z poziomu rozgrywek regionalnych niż ich koledzy reprezentujący szczebel centralny (rys. 21). Gracze z poziomu regionalnego są również bardziej skłonni przeznaczać wygraną w części na dalszą grę a w części na własne potrzeby. Istnieje przy tym statystyczny związek między wyżej wymienionymi zmiennymi ($\chi^2 = 12,72$; $p < 0,05$), ale siła tego związku wskazuje na jego słabą zależność (VCramera= 0,149; $p < 0,05$).

Rysunek 21. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej a poziom rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=572)

Na własne potrzeby wygrane pieniądze wydają głównie 18-21-latkowie (39%). W części na dalszą grę a w części na własne potrzeby najchętniej – piłkarze w wieku 28-35 lat. Piłkarze w wieku 28-30 lat relatywnie chętniej od swych starszych i młodszych kolegów wydają wygrane pieniądze na dalszą grę co czyni co piąty z nich (19%) – patrz tabela 43.

Wśród grupy badanych, którzy wydają wygrane pieniądze przede wszystkim na własne potrzeby są najczęściej piłkarze z wykształceniem gimnazjalnym (51%). W grupie wydającej pieniądze na dalszą grę dominują natomiast osoby legitymujące się wykształceniem podstawowym (50%) – patrz tabela 44. W przypadku analizy zmiennej stanu cywilnego we wszystkich podkategoriach najchętniej wygraną przeznacza się w części na dalszą grę a w części na własne potrzeby – patrz tabela 45.

Tabela 43. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej a wiek respondentów

Na co przeznacza Pan pieniądze, które dotychczas wygrał?												
Wiek	Nie dotyczy		Przed wszystkim na dalszą grę		W części na dalszą grę, w części na własne potrzeby		Przed wszystkim na własne potrzeby		Nie wygrałem dotychczas		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
18-21	12	6.1	20	10.2	74	37.8	76	38.8	14	7.1	196	100.0
22-24	9	7.4	19	15.7	51	42.1	39	32.2	3	2.5	121	100.0
25-27	7	6.9	18	17.6	39	38.2	35	34.3	3	2.9	102	100.0
28-30	6	7.1	16	18.8	40	47.1	20	23.5	3	3.5	85	100.0
30-35	2	4.2	8	16.7	23	47.9	13	27.1	2	4.2	48	100.0
36 i więcej	2	10.0	2	10.0	9	45.0	5	25.0	2	10.0	20	100.0
Ogółem	38	6.6	83	14.5	236	41.3	188	32.9	27	4.7	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 44. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej a wykształcenie piłkarzy

Na co przeznacza Pan pieniądze, które dotychczas wygrał?												
Wykształcenie	Nie dotyczy		Przed wszystkim na dalszą grę		W części na dalszą grę, w części na własne potrzeby		Przed wszystkim na własne potrzeby		Nie wygrałem dotychczas		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Podstawowe	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	4	100.0
Gimnazjalne	2	6.1	0	0.0	9	27.3	17	51.5	3	9.1	33	100.0
Zawodowe	3	5.9	10	19.6	26	51.0	11	21.6	1	2.0	51	100.0
Średnie bez matury	6	7.2	14	16.9	29	34.9	30	36.1	4	4.8	83	100.0
Średnie z maturą	16	6.2	33	12.7	115	44.4	84	32.4	11	4.2	259	100.0
Wyższe – licencjat	6	6.7	15	16.9	38	42.7	26	29.2	4	4.5	89	100.0
Wyższe magisterskie	4	7.5	7	13.2	18	34.0	20	37.7	4	7.5	53	100.0
Ogółem	38	6.6	83	14.5	236	41.3	188	32.9	27	4.7	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

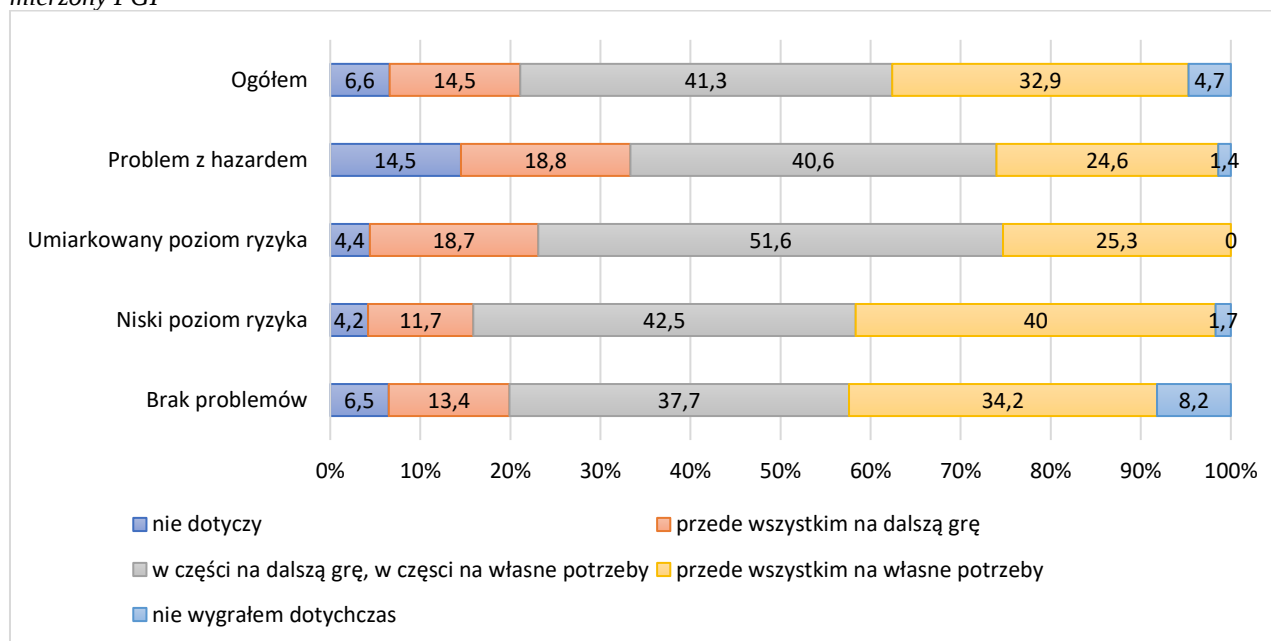
Tabela 45. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej a stan cywilny badanych piłkarzy

Na co przeznacza Pan pieniądze, które dotychczas wygrał?	Stan cywilny											
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Rozwódnik/ w separacji		Wdowiec		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie dotyczy	18	5.6	14	11.7	5	4.3	1	5.9	0	0.0	38	6.6
Przed wszystkim na dalszą grę	43	13.4	19	15.8	18	15.7	3	17.6	0	0.0	83	14.5
W części na dalszą grę, w części na własne potrzeby	127	39.7	53	44.2	46	40.0	10	58.8	0	0.0	236	41.3
Przed wszystkim na własne potrzeby	114	35.6	30	25.0	41	35.7	3	17.6	0	0.0	188	32.9
Nie wygrałem dotychczas	18	5.6	4	3.3	5	4.3	0	0.0	0	0.0	27	4.7
Ogółem	320	100.0	120	100.0	115	100.0	17	100.0	0	0.0	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Piłkarze, którzy uprawiają hazard rekreacyjny bądź przejawiają pierwsze oznaki zagrożenia uzależnieniem od hazardu swoje wygrane z reguły przeznaczają albo na własne potrzeby albo na dalszą grę i własne potrzeby. W przypadku piłkarzy wykazujących umiarkowany poziom zagrożenia uzależnieniem od hazardu lub mających problem z hazardem wygrane z gier hazardowych przeznaczane są przede wszystkim na dalszą grę i w części na własne potrzeby (patrz rys. 22). Co istotne osoby należące do kategorii wykazującej umiarkowany poziom ryzyka bądź problem z hazardem częściej niż piłkarze z niskim poziomem ryzyka uzależnienia się od hazardu lub niemającymi problemu z hazardem – wygrane środki przeznaczają przede wszystkim na dalszą grę. Zależność ta jest istotna statystycznie a siła tego związku jest słaba ($\chi^2 = 35,32$; $p < 0,001$; VCramera= 0,143; $p < 0,001$).

Rysunek 22. Dysponowanie wygranymi środkami z gry hazardowej a poziom ryzyka uzależnieniem się od hazardu mierzony PGI



Źródło: Badania własne (N=572)

3.7. Planowanie wydatków i dysponowanie czasem przeznaczanym na grę hazardową

Zagadnieniem poddanym analizie był także wątek strategicznego monitorowania własnej gry hazardowej przez badanych. W prowadzonej analizie wzięto pod uwagę czynnik decyzyjny leżący po stronie gracza, dotyczący mentalnego planowania wydatków na grę oraz czasu poświęcanego grze.

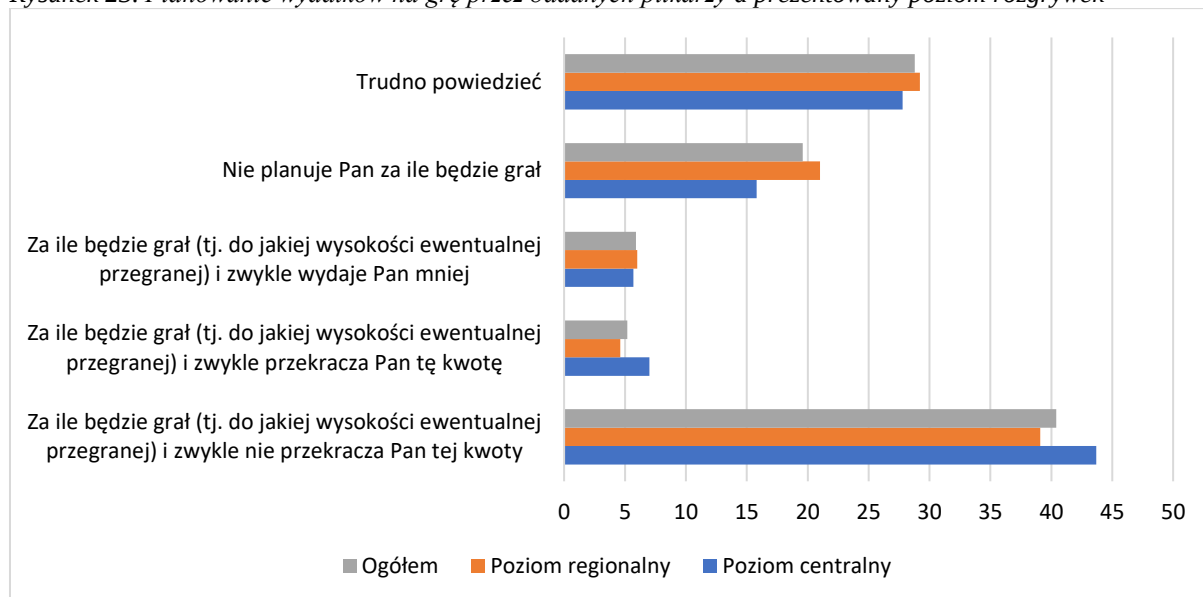
Przy grach losowych sam proces decyzyjny gracza obejmuje logicznie powiązaną ze sobą grupę operacji myślowych, w warunkach występującego ryzyka, co prowadzi do oceny sytuacji decyzyjnej i na jej podstawie wyboru sposobu osiągnięcia pożądanego celu. W tym aspekcie ryzyko działań własnych gracz może zredukować, kalkulując i porównując koszty i zyski oraz prawdopodobieństwo ich wystąpienia przy poszczególnych wariantach działania. Jednocześnie dla graczy najbardziej typowym modelem podejmowania decyzji wydaje się być tutaj model ograniczonej racjonalności Herberta Siomona. W koncepcji tej powstałej na gruncie sceptycyzmu wobec normatywnych modeli podejmowania decyzji, człowiek dążąc do osiągnięcia celu wybiera pierwszy z brzegu wariant, zaspokajający jego oczekiwania, a przy tym rezygnuje z dalszych poszukiwań, mimo że mogłyby one doprowadzić do lepszych rezultatów (Holska, 2016).

Kierując się przyjętymi założeniami sprawdzono czy piłkarze uprawiający hazard myślą o tym w jaki sposób dysponować posiadanymi środkami i czy po podjętej decyzji skłonni są ją zmieniać, a jeśli tak, to w jakim kierunku podąża ta zmiana.

Szacuje się, że prawie 20% piłkarzy uprawiających hazard przystępując do gry w ogóle nie planuje wysokości kwoty, za którą będzie grało (rys. 23). Można więc powiedzieć, że podejmowana decyzja o wydatkach na grę ma w ich przypadku charakter spontaniczny i wynika z potrzeby chwili. Taki tryb postępowania jest zwykle charakterystyczny dla graczy rekreacyjnych, którzy uprawiają hazard dla zabawy i dla dreszczyku emocji. Ponad 40% spośród graczy przed przystąpieniem do uprawiania hazardu ustala wymiar kwoty, którą przeznaczają na grę i zwykle nie przekracza wyznaczonego limitu. Co trzeci piłkarz (29%) nie potrafi określić co decyduje o jego wyborach. Ponad 5% uprawiających hazard piłkarzy wprawdzie planuje za ile będzie grało, ale na ogół przekracza przeznaczoną na grę kwotę. Podobny odsetek respondentów uprawiających hazard deklaruje, że postępuje według innego schematu, w którym planuje, ile wyda na grę, ale z reguły wydaje mniejszą kwotę. Brak planowania wydatków na grę częściej towarzyszy piłkarzom z poziomu rozgrywek regionalnych niż piłkarzom ze szczebla centralnego. Równocześnie zawodnicy rozgrywek

centralnych, przy planowaniu wydatków na hazard, wykazują większą stałość w podjętych decyzjach niż czynią to ich koledzy grający na poziomie IV ligi.

Rysunek 23. Planowanie wydatków na grę przez badanych piłkarzy a prezentowany poziom rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=572)

Szacuje się, że ponad 15% piłkarzy, którzy w kwestionariuszu CPGI wykazują problem z hazardem planuje swoje wydatki na grę, ale wyznaczony sobie limit ponoszonych nakładów zwykle przekracza. Dla grupy tej charakterystyczne jest również to, że co piąty badany nie planuje jaką kwotę wyda na hazard w momencie podjęcia gry lub w ogóle nie ma z tym związanych żadnych przemyśleń (26.1%) – patrz tabela 46.

Tabela 46. Planowanie wydatków na grę hazardową przez badane osoby a poziom ryzyka uzależnienia się od hazardu mierzony CPGI

na hazardu mierzonej CI G

Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	CPGI								Ogółem	
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Za ile będzie grał (tj. do jakiej wysokości ewentualnej przegranej) i zwykle nie przekracza Pan tej kwoty	129	44.2	51	42.5	36	39.6	15	21.7	231	40.4
Za ile będzie grał (tj. do jakiej wysokości ewentualnej przegranej) i zwykle przekracza Pan tę kwotę	10	3.4	3	2.5	6	6.6	11	15.9	30	5.2
Za ile będzie grał (tj. do jakiej wysokości ewentualnej przegranej) i zwykle wydaje Pan mniej	9	3.1	8	6.7	6	6.6	11	15.9	34	5.9
Nie planuje Pan za ile będzie grał	58	19.9	22	18.3	18	19.8	14	20.3	112	19.6
Trudno powiedzieć	86	29.5	36	30.0	25	27.5	18	26.1	165	28.8
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Osobami, które najczęściej nie zaprzatają sobie głowy planowaniem wydatków na grę są rozwodnicy i piłkarze pozostający w separacji (29%). Kawalerowie w stosunku do kolegów reprezentujących pozostałe kategorie stanu cywilnego mają najwyższy odsetek osób planujących za ile będą grać. Jednocześnie są konsekwentni w podjętym przez siebie postanowieniu (42%). Wśród żonatych piłkarzy występuje natomiast największy odsetek sportowców (6%) uprawiających hazard, którzy wprawdzie planują za ile będą grać, ale zwykle przekraczają wyznaczoną sobie kwotę (tabela 47).

Co trzeba podkreślić przeprowadzone obliczenia względem zmiennych: poziom ligi, wiek, wykształcenie, stan cywilny, stopień zagrożenia ryzykiem uzależnienia się, nie wykazują istotnych statystycznie zależności pomiędzy poszczególnymi podgrupami graczy. Taka zależność wystąpiła jedynie w przypadku zmiennej – miejsce zamieszkania ($\chi^2 = 33,73$; $p < 0,001$; VCramera = 0,112; $p < 0,001$). Z badań wynika, że piłkarze żyjący w miastach powyżej 150 000 mieszkańców statystycznie częściej od innych grup planują za ile będą grali i zwykle nie przekraczają wyznaczonej sobie kwoty – patrz tabela 48.

Tabela 47. Planowanie wydatków na grę hazardową przez badane osoby a stan cywilny piłkarzy

Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	Stan cywilny										Ogółem	
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Rozwodnik/ w separacji		Wdowiec			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Za ile będzie grał i zwykle nie przekracza Pan tej kwoty	133	41.6	48	40.0	45	39.1	5	29.4	0	0.0	231	40.4
Za ile będzie grał i zwykle przekracza Pan tę kwotę	15	4.7	7	5.8	7	6.1	1	5.9	0	0.0	30	5.2
Za ile będzie grał i zwykle wydaje Pan mniej	14	4.4	12	10.0	7	6.1	1	5.9	0	0.0	34	5.9
Nie planuje Pan za ile będzie grał	66	20.6	20	16.7	21	18.3	5	29.4	0	0.0	112	19.6
Trudno powiedzieć	92	28.7	33	27.5	35	30.4	5	29.4	0	0.0	165	28.8
Ogółem	320	100.0	120	100.0	115	100.0	17	100.0	0	100.0	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 48. Planowanie wydatków na grę hazardową przez badane osoby a miejsce zamieszkania piłkarzy

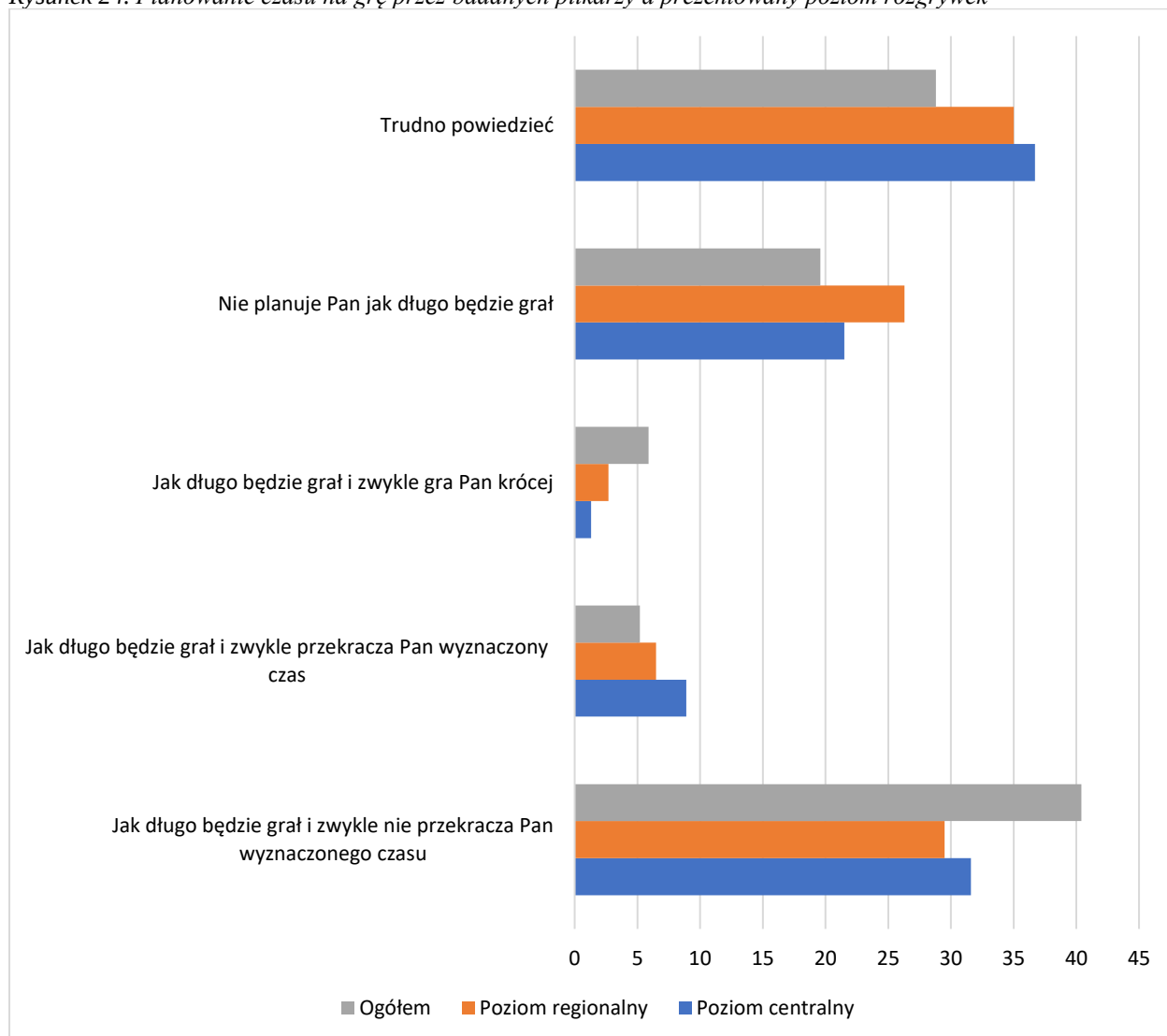
Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	Miejsce zamieszkania										Ogółem	
	Za ile będzie grał i zwykle nie przekracza Pan tej kwoty		Za ile będzie grał i zwykle przekracza Pan tą kwotę		Za ile będzie grał i zwykle wydaje Pan mniej		Nie planuje Pan za ile będzie grał		Trudno powiedzieć			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Wieś	40	37.7	4	3.8	11	10.4	23	21.7	28	26.4	106	100.0
Miasto do 20 tys.	21	33.3	5	7.9	5	7.9	16	25.4	16	25.4	63	100.0
Miasto od 20 do 50 tys.	25	41.0	2	3.3	7	11.5	7	11.5	20	32.8	61	100.0
Miasto od 50 do 100 tys.	40	35.7	5	4.5	3	2.7	27	24.1	37	33.0	112	100.0
Miasto od 100 do 150 tys.	51	38.1	10	7.5	8	6.0	25	18.7	40	29.9	134	100.0
Miasto powyżej 150 tys.	54	56.3	4	4.2	0	0.0	14	14.6	24	25.0	96	100.0
Ogółem	231	40.4	30	5.2	34	5.9	112	19.6	165	28.8	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Znaczny odsetek badanych piłkarzy planuje jak długo będzie grać i zwykle nie przekracza wyznaczonego sobie czasu (40%). Co piąty respondent (20%) uprawiający grę hazardową nie planuje czasu swojej gry a 29% badanych nie potrafi określić swojego stanowiska na ten temat.

Kwestia planowania przeznaczanego czasu na grę nie różnicuje istotnie statystycznie ani ze względu na zmienną poziomu rozgrywek, ani stanu cywilnego, ani też wykształcenia (patrz rys. 24 oraz tabela 49 i 50). Brak zależności statystycznej występuje też dla poddanych analizie zmiennych: wieku i miejsca zamieszkania. O zależności statystycznej możemy mówić jedynie dla zmiennej stopień ryzyka uzależnieniem od hazardu ($\chi^2 = 73,73$; $p < 0,001$; VCramera = 0,207; $p < 0,001$). Osoby wykazujące problem z hazardem statystycznie częściej niż osoby nie mające tego problemu lub wykazujące niski bądź umiarkowany stopień ryzyka uzależnieniem od hazardu planują jak długo będą grały, ale zwykle przekraczają wyznaczony sobie czas (patrz tabela 51).

Rysunek 24. Planowanie czasu na grę przez badanych piłkarzy a prezentowany poziom rozgrywek



Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 49. Planowanie czasu na grę a stan cywilny piłkarzy

Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	Stan cywilny										Ogółem	
	Kawaler		W związku nieformalnym		Żonaty		Rozwodnik/ w separacji		Wdowiec			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Jak długo będzie grał i zwykle nie przekracza Pan wyznaczonego czasu	95	29.7	38	31.7	34	29.6	5	29.4	0	0.0	231	40.4
Jak długo będzie grał i zwykle przekracza Pan wyznaczony czas	22	6.9	14	11.7	3	2.6	2	11.8	0	0.0	30	5.2
Jak długo będzie grał i zwykle gra Pan krócej	6	1.9	4	3.3	3	2.6	0	0.0	0	0.0	34	5.9
Nie planuje Pan jak długo będzie grał	81	25.3	25	20.8	32	27.8	5	29.4	0	0.0	112	19.6
Trudno powiedzieć	116	36.3	39	32.5	43	37.4	5	29.4	0	0.0	165	28.8
Ogółem	320	100	120	100	115	100	17	100	0	100	572	100

Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 50. Planowanie czasu na grę hazardową a wykształcenie badanych

Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	Wykształcenie										Ogółem	
	Jak długo będzie grał i zwykle nie przekracza Pan wyznaczonego czasu		Jak długo będzie grał i zwykle przekracza Pan wyznaczony czas		Jak długo będzie grał i zwykle gra Pan krócej		Nie planuje Pan jak długo będzie grał		Trudno powiedzieć			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Podstawowe	3	75.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	100.0
Gimnazjalne	11	33.3	1	3.0	1	3.0	11	33.3	9	27.3	33	100.0
Zawodowe	14	27.5	7	13.7	2	3.9	16	31.4	12	23.5	51	100.0
Średnie bez matury	25	30.1	7	8.4	2	2.4	20	24.1	29	34.9	83	100.0
Średnie z maturą	77	29.7	13	5.0	7	2.7	63	24.3	99	38.2	259	100.0
Wyższe – licencjat	24	27.0	7	7.9	0	0.0	25	28.1	33	37.1	89	100.0
Wyższe magisterskie	18	34.0	5	9.4	1	1.9	8	15.1	21	39.6	53	100.0
Ogółem	231	40.4	30	5.2	34	5.9	112	19.6	165	28.8	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 51. Wysokość środków przeznaczanych na hazard a poziom ryzyka uzależnienia się od hazardu mierzony CPGI

Czy grając w gry na pieniądze planuje Pan:	CPGI								Ogółem	
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Jak długo będzie grał i zwykle nie przekracza Pan wyznaczonego czasu	99	33,9%	38	31,7%	23	25,3%	12	17,4%	172	30,1%
Jak długo będzie grał i zwykle przekracza Pan wyznaczony czas	11	3,8%	2	1,7%	8	8,8%	20	29,0%	41	7,2%
Jak długo będzie grał i zwykle gra Pan krócej	4	1,4%	3	2,5%	5	5,5%	1	1,4%	13	2,3%
Nie planuje Pan jak długo będzie grał	66	22,6%	30	25,0%	29	31,9%	18	26,1%	143	25,0%
Trudno powiedzieć	112	38,4%	47	39,2%	26	28,6%	18	26,1%	203	35,5%
Ogółem	292	100,0	120	100,0	91	100,0	69	100,0	572	100,0

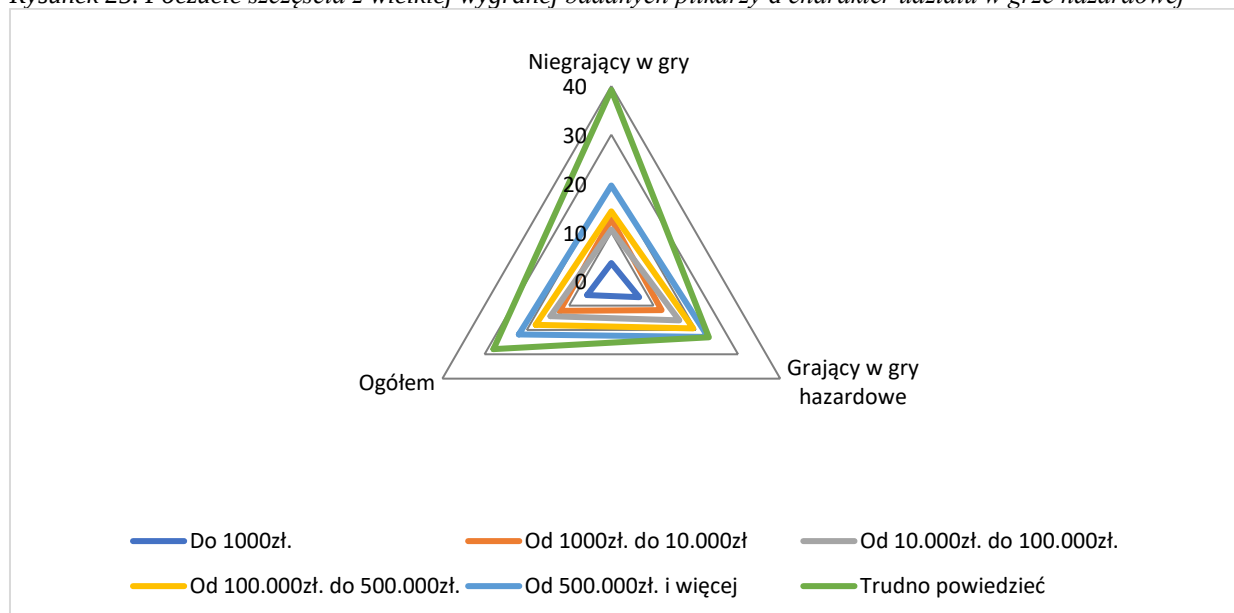
Źródło: Badania własne (N=572)

3.8. Poczucie wielkiej wygranej

W prowadzonych badaniach dotyczących szczęścia jednym z trwale poruszanych zagadnień są kwestie materialne (Krok, 2016). Wielu spośród graczy odchodząc od antropocentrycznej orientacji rozumienia szczęścia poszukuje go w czynnikach zewnętrznych związanych z pomyślnością i losem. W słuszności tego typu rozumowania utwierdzają nas liczne doniesienia o tym, że wystarczy tylko odrobina fartu i wygrana staje się realna. Podobno statystycznie raz w tygodniu ktoś zostaje Lotto milionerem, skreślając szczęśliwe 6 z 49 liczb. To podsyca i rozbudza fantazje o wielkiej wygranej na loterii. Oczami wyobraźni widzimy zrealizowane marzenia i ostatecznie – szczęście. Często bowiem szczęście kojarzy się nam z wielkimi pieniędzmi, dzięki którym możemy „stać się wolni”, pokonać wiele ograniczeń i mieć więcej możliwości. Poszukując odpowiedzi na pytanie: Jaka co najmniej jednorazowo wygrana kwota sprawiłaby, że poczuliby się rzeczywiście „szczęśliwymi wygranymi”? – respondenci udzielili zróżnicowanych odpowiedzi.

Dla badanych osób, które nie uprawiały hazardu podstawową odpowiedzią było trudno powiedzieć (39%) lub wskazanie kwoty powyżej 500 000 zł. (19%). Wśród uprawiających hazard piłkarzy odsetek badanych, którzy nie potrafili ocenić wysokości kwoty mogącej wywołać u nich przekonanie wielkiej wygranej wyniósł 23%. Co piąty z grających (23%) myśląc o wielkiej wygranej, która dałaby mu poczucie szczęścia utożsamiał ją z kwotą 500 000 zł. Niewiele mniej piłkarzy (19%) z grupy uprawiających hazard uznało, że wygrana, która sprawiłaby, że poczuliby się rzeczywiście szczęśliwymi wygranymi wynosi od 100 000 zł. Do 500 000 zł. (por. rys. 25 i tabela 52).

Rysunek 25. Poczucie szczęścia z wielkiej wygranej badanych piłkarzy a charakter udziału w grze hazardowej



Źródło: Badania własne (N=817)

Tabela 52. Poczucie szczęścia z wielkiej wygranej badanych piłkarzy a charakter udziału w grze hazardowej

Jaka co najmniej jednorazowo wygrana kwota sprawiłaby, że poczuliby się rzeczywiście „szczęśliwymi wygranymi”?	Charakter udziału w grze hazardowej					
	Niegrający w gry		Uprawiający hazard		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%
Do 1000 zł.	9	3,7	38	6,6	47	5,7
Od 1000 zł. do 10.000 zł	31	12,7	68	11,9	99	12,2
Od 10.000zł. do 100.000 zł.	26	10,6	92	16,1	118	14,4
Od 100.000 zł. do 500.000 zł.	35	14,3	111	19,4	146	17,9
Od 500.000 zł. i więcej	48	19,6	131	22,9	179	21,9
Trudno powiedzieć	96	39,2	132	23,1	228	27,9
Ogółem	245	100,0	572	100,0	817	100,0

Źródło: Badania własne (N=817)

Relatywnie częściej piłkarze reprezentujący poziom rozgrywek centralnych, od piłkarzy z poziomu rozgrywek regionalnych mówiąc o wielkości wygranej, która sprawiłaby, że poczuliby się naprawdę szczęśliwi, wskazują na kwoty od 100 000 do 500 000 zł. i powyżej 500 000 zł. (tabela 53). Występująca zależność jest istotna statystycznie a siła tego związku jest słaba ($\chi^2 = 25,59$; $p < 0,001$; VCramera= 0,177; $p < 0,001$). Odsetek piłkarzy myślący o wielkiej wygranej powyżej 500 000 zł. dla poziomu centralnego wynosi ponad 26% przy 20% piłkarzy ze szczebla regionalnego. W przypadku wygranej od 100 000 zł. do 500 000 zł. procent ten wynosi odpowiednio 19% do 17%.

Tabela 53. Poczucie szczęścia z wielkiej wygranej badanych piłkarzy a reprezentowany przez badanych poziom rozgrywek

Jaka co najmniej jednorazowo wygrana kwota sprawiłaby, że poczuliby się rzeczywiście „szczęśliwymi wygranymi”?	Poziom rozgrywek					
	Poziom centralny		Poziom regionalny		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%
Do 1000 zł.	13	5.6	34	5.8	47	5.7
Od 1000 zł. do 10.000 zł	28	12.0	71	12.2	99	12.2
Od 10.000 zł. do 100.000 zł.	30	12.8	88	15.1	118	14.4
Od 100.000 zł. do 500.000 zł.	44	18.8	102	17.5	146	17.9
Od 500.000 zł. i więcej	61	26.1	118	20.2	179	21.9
Trudno powiedzieć	58	24.8	170	29.2	228	27.9
Ogółem	234	100.0	583	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

Sprawdzono czy zmienna wiek ma związek z odczuwaniem poczucia szczęścia związanego z wielkością wygranej i odnotowano istniejącą statystyczną zależność o słabej sile tego związku ($\chi^2 = 47,99$; $p < 0,001$, VCramera= 0,108; $p < 0,001$).

Częściej o wielkiej wygranej związanej z kwotami od 100 000 do 500 000 zł. myślą piłkarze w wieku powyżej 36 lat, niż czynią to ich koledzy z młodszych roczników. Natomiast

o kwocie powyżej 500 000 zł. mówią głównie młodzi piłkarze z przedziału wiekowego 22-24 lata oraz 25-27 lat (tabela 54).

Tabela 54. Poczucie szczęścia z wielkiej wygranej a wiek piłkarzy

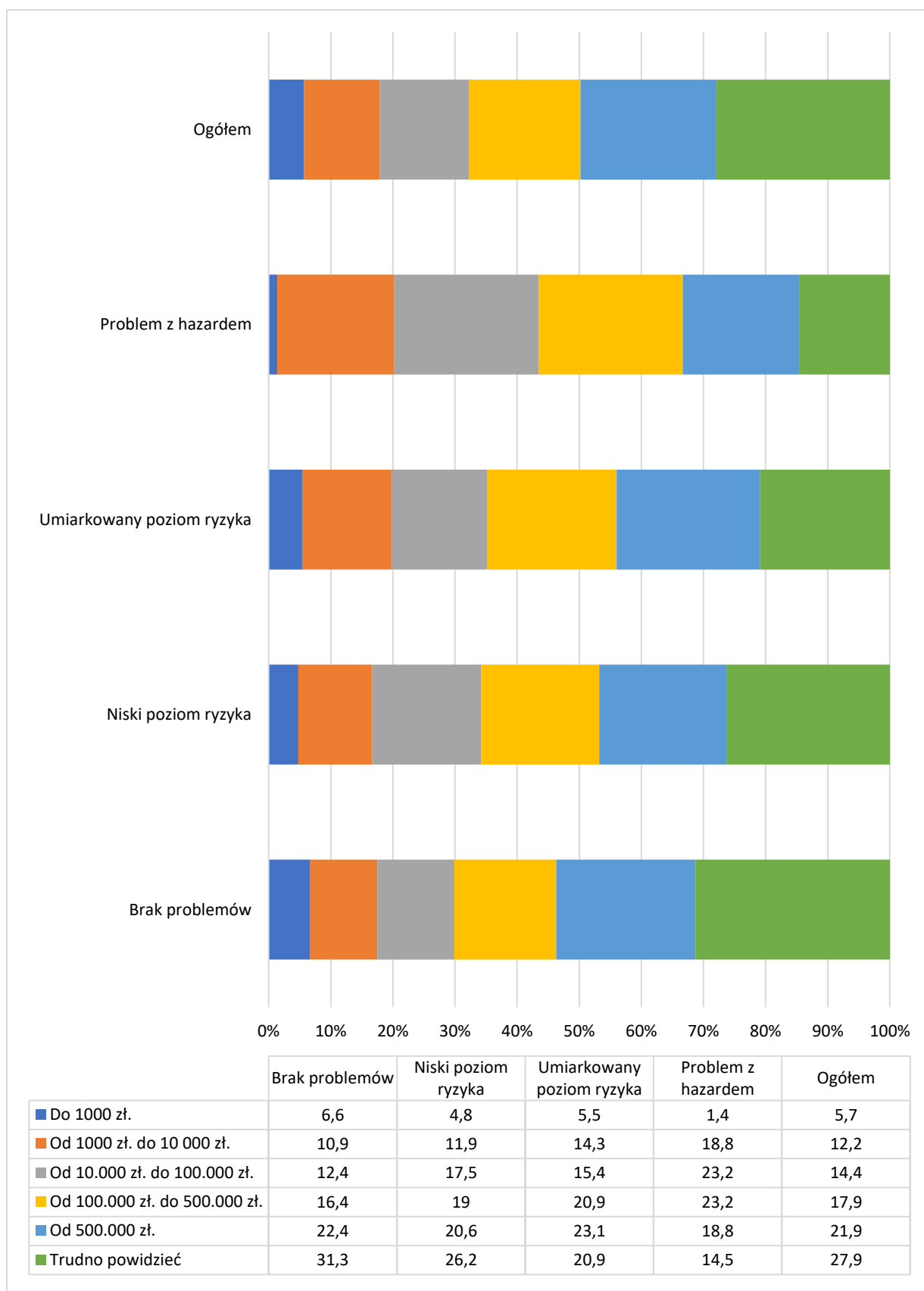
Kategoria odpowiedzi	18-21 lat		22-24 lat		25-27 lat		28-30 lat		30-35 lat		36 lat i powyżej		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Do 1000 zł.	21	7.5	8	5.0	6	3.9	9	7.3	1	1.5	2	5.9	47	5.7
Od 1000 zł. do 10.000 zł	49	17.6	20	12.4	13	8.6	12	9.8	4	5.9	1	2.9	99	12.2
Od 10.000 zł. do 100.000 zł.	31	11.1	28	17.4	23	15.1	21	17.1	10	14.7	5	14.7	118	14.4
Od 100.000 zł. do 500.000 zł.	43	15.4	26	16.1	32	21.1	23	18.7	12	17.6	10	29.4	146	17.9
Od 500.000 zł. i więcej	60	21.5	48	29.8	36	23.7	17	13.8	15	22.1	3	8.8	179	21.9
Trudno powiedzieć	75	26.9	31	19.3	42	27.6	41	33.3	26	38.2	13	38.2	228	27.9
Ogółem	279	100.0	161	100.0	152	100.0	123	100.0	68	100.0	34	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

Analizując poczucie szczęścia w korelacji z wielkością wygranej sprawdzono także czy wymiar wskazywanej kwoty ma swój związek z wykazywanym poziomem ryzyka uzależnienia się od hazardu mierzonego kwestionariuszem CPGI.

Z uzyskanych danych (rys. 26) wynika, że co piąty piłkarz mający problem z hazardem poczułby prawdziwe szczęście z wygranej, gdyby jednorazowo wygrana kwota wyniosła już od 10 000 do 100 000 zł. Taki sam odsetek piłkarzy z tej grupy (23%) poczułby szczęście z wygranej, gdyby wyniosła ona od 100 000 do 500 000 zł. W przypadku grupy piłkarzy zagrożonych uzależnieniem od hazardu również co piąty z nich (21%) uważa, że kwota od 100 000 do 500 000 zł. byłaby wystarczającą, aby miał poczucie wielkiej wygranej. Dla 23% piłkarzy wykazujących umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia się od hazardu wygrana musiałaby osiągnąć wielkość powyżej 500 000 zł., by poczuli się rzeczywiście szczęśliwymi wygranymi. W przypadku piłkarzy wykazujących brak problemów z hazardem lub niski poziom ryzyka zagrożenia tą patologią, charakterystyczną odpowiedzią jest albo brak wskazania wielkości takiej kwoty albo określenie jej jako większej niż 500 000 zł. Co ważne wielkość deklarowanej kwoty do stopnia poziomu ryzyka uzależnienia się od hazardu nie wykazuje statystycznie istotnego związku. Związku takiego nie ustalono również prowadząc analizę dla zmiennych: miejsca zamieszkania, stanu cywilnego i wykształcenia.

Rysunek 26. Poczucie szczęścia z wielkiej wygranej badanych piłkarzy a poziom ryzyka uzależnieniem od hazardu mierzony CPGI



Źródło: Badania własne (N=817)

3.9. Powody (motywy) udziału w grze hazardowej

Elementem nieodłącznie związanym z hazardem są motywy pchające nas do gry. W literaturze przedmiotu podkreśla się, że motywy są powodem zachowania i mogą występować w postaci potrzeb, popędów i pobudek (Rathus, 2004). Stanowią one hipotetyczny stan wewnętrzny organizmu, który aktywizuje zachowanie i popycha go do jakiegoś celu.

Jeśli chodzi o naukowe badania nad źródłami grania hazardowego w literaturze wyróżnia się trzy podstawowe motywy grania: wzrost pozytywnych emocji, radzenie sobie w sytuacjach trudnych oraz wzrost poczucia społecznej przynależności (Niewiadomska i in., 2014).

Tabela 55. Powody uprawiania gry hazardowej przez badanych

Kategoria odpowiedzi	Nie gram w ogóle		Nigdy		Rzadko		Od czasu do czasu		Często		Zawsze		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Gram, bo potrzebuję pieniędzy	50	8,7%	256	44,8%	113	19,8%	98	17,1%	46	8,0%	9	1,6%	572	100,0%
Gram, bo chce się odegrać po przegranej	50	8,7%	196	34,3%	125	21,9%	109	19,1%	74	12,9%	18	3,1%	572	100,0%
Gram, bo lubię wygrywać	44	7,7%	87	15,2%	98	17,1%	139	24,3%	143	25,0%	61	10,7%	572	100,0%
Gram, bo gra jest ekscytująca	43	7,5%	90	15,7%	99	17,3%	147	25,7%	134	23,4%	59	10,3%	572	100,0%
Gram, dla rozrywki, dla dobrej zabawy	38	6,6%	71	12,4%	91	15,9%	164	28,7%	132	23,1%	76	13,3%	572	100,0%
Gram, aby zapomnieć o kłopotach	58	10,1%	282	49,3%	85	14,9%	80	14,0%	55	9,6%	12	2,1%	572	100,0%
Gram, aby się odprężyć	54	9,4%	215	37,6%	101	17,7%	107	18,7%	76	13,3%	19	3,3%	572	100,0%
Gram dla towarzystwa	52	9,1%	170	29,7%	108	18,9%	135	23,6%	75	13,1%	32	5,6%	572	100,0%
Gram, bo lubię rywalizację	53	9,3%	154	26,9%	90	15,7%	132	23,1%	99	17,3%	44	7,7%	572	100,0%
Gram, aby pocieszyć się, kiedy jestem w złym nastroju	55	9,6%	285	49,8%	92	16,1%	73	12,8%	52	9,1%	15	2,6%	572	100,0%
Gram dla poprawy samopoczucia i opanowania stresu	53	9,3%	288	50,3%	103	18,0%	66	11,5%	46	8,0%	16	2,8%	572	100,0%
Gram ze względu na presję grupy	53	9,3%	330	57,7%	89	15,6%	57	10,0%	38	6,6%	5	0,9%	572	100,0%
Gram, bo wtedy czuję się dobrze	54	9,4%	281	49,1%	88	15,4%	84	14,7%	48	8,4%	17	3,0%	572	100,0%
Gram, bo to najlepszy sposób na spędzanie czasu wolnego	53	9,3%	303	53,0%	83	14,5%	66	11,5%	51	8,9%	16	2,8%	572	100,0%
Gram, bo lubię ryzyko	44	7,7%	155	27,1%	100	17,5%	122	21,3%	104	18,2%	47	8,2%	572	100,0%

Źródło: Badania własne (N=572)

Z wypowiedzi badanych (tabela 55) wynika, że dominuje u nich zabawowy i rozrywkowy aspekt grania. Ważnym motywem jest także potrzeba przeżycia silnych emocji oraz chęć odniesienia wygranej a także przymus podejmowania ryzyka. Nieco mniej istotnym od poprzednio wymienionych motywem gry, ale mającym swoje niebagatelne znaczenie, jest potrzeba rewanżu po doznanej przegranej oraz potrzeba chęci zdobycia pieniędzy. Częstym powodem pchającym respondentów do hazardu jest czynnik rywalizacji i względy towarzyskie. W dalszej kolejności badani wskazują na takie powody jak: podejmowanie gry, aby się odprężyć. Najbardziej badani piłkarze wymieniają te motywy, które wskazują na element ucieczkowy ich gry. Dotyczy to takich powodów jak granie, aby zapomnieć o kłopotach, granie dla poprawy nastroju czy opanowania stresu.

Analizując wyszczególnione w ankiecie powody gry dokonano ich zgrupowania w czterech kategoriach według następującego klucza:

- motyw – wzrost pozytywnych emocji: (gram, bo lubię wygrywać; gram, bo gra jest ekscytująca; gram dla rozrywki, dla dobrej zabawy; gram, bo dzięki grze mogę się odprężyć; gram, bo lubię ryzyko);
- motyw – radzenie sobie w sytuacji trudnej: (gram, aby zapomnieć o kłopotach i problemach; gram, aby pocieszyć się, kiedy jestem w złym nastroju; gram dla poprawy samopoczucia i opanowania stresu; gram, bo wtedy czuję się dobrze; gram, bo to najlepszy sposób spędzania czasu wolnego);
- motyw – poczucia przynależności: (gram dla towarzystwa; gram dla rywalizacji, gram ze względu na presję grupy);
- motyw – chęci zysku: (gram, bo potrzebuję pieniędzy; gram, bo chcę się odegrać po wcześniejszej przegranej).

Przeprowadzona diagnoza grup motywów przy tak przyjętym modelu ich podziału wskazuje, że do najczęstszych wybieranych przez piłkarzy powodów należą motywy przypisane do grupy pozytywnych emocji (90%) oraz z potrzeby poczucia przynależności (68%) (patrz tabela 56). Co przy tym ważne poziom reprezentowanych rozgrywek nie ma istotnego związku z dokonywanymi przez piłkarzy wyborami (patrz tabela 57). Zarówno respondenci grający na poziomie centralnym jak i na poziomie regionalnym robią to przede wszystkim z pobudek związanych z relaksem i dobrą zabawą. Związku takiego nie stwierdzono również w korelacji pomiędzy wyborem motywów w stosunku do zmiennej wieku oraz miejsca zamieszkania.

Tabela 56. Powody gry a rodzaj motywów

Motyw	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	57	10,0	246	43,0	184	32,2	235	41,1
Tak	515	90,0	326	57,0	388	67,8	337	58,9
Ogółem	572	100,0	572	100,0	572	100,0	572	100,0

Źródło: Badania własne (N=572)

Tabela 57. Motywy uprawiania gry hazardowej a poziom rozgrywek

Rodzaj motywów								
Poziom centralny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	10	6,3	60	38,0	53	33,5	63	39,9
Tak	148	93,7	98	62,0	105	66,5	95	60,1
Ogółem	158	100,0	158	100,0	158	100,0	158	100,0
Poziom regionalny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	47	11,4	186	44,9	131	31,6	172	41,5
Tak	367	88,6	228	55,1	283	68,4	242	58,5
Ogółem	414	100,0	414	100,0	414	100,0	414	100,0

Źródło: Badania własne (N=572)

O istnieniu takiego związku można powiedzieć w przypadku analizy wskazań motywów w korelacji do zmiennych: stanu cywilnego i wykształcenia. Dla pierwszej ze zmiennych związek taki istnieje wobec motywu wzrost pozytywnych emocji ($\chi^2 = 11,09$; $p < 0,05$; VCramera = 0,116; $p < 0,05$) oraz motywu radzenia sobie w trudnej sytuacji ($\chi^2 = 12,26$; $p < 0,05$; VCramera = 0,122; $p < 0,05$). Dla zmiennej wykształcenie związek taki zaobserwowano względem motywu: wzrost pozytywnych emocji ($\chi^2 = 16,38$; $p < 0,05$; VCramera = 0,142; $p < 0,05$), radzenie sobie w sytuacji trudnej ($\chi^2 = 19,31$; $p < 0,05$; VCramera = 0,154; $p < 0,05$) i dla motywu chęci zysku ($\chi^2 = 15,81$; $p < 0,05$; VCramera = 0,139; $p < 0,05$). Siła tego związku między analizowanymi zmiennymi wskazuje na występowanie słabej zależności.

W przypadku stanu cywilnego osoby żyjące w związkach nieformalnych oraz rozwodnicy statystycznie częściej niż osoby żonate i kawalerowie jako powód gry wybierali motyw pozytywnych emocji wiążący grę z zabawą, chęcią wygranej, ryzykiem odprężeniem i ekscytacją. Rozwodnicy w stosunku do innych grup częściej również szukali w grze chęci

zapomnienia o problemach, czy też robili to dla poprawienia nastroju i samopoczucia oraz opanowania stresu (tabela 58).

Tabela 58. Motywy uprawiania gry hazardowej a stan cywilny respondentów

Rodzaj motywów								
Stan cywilny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Kawaler	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	34	10,6%	146	45,6%	107	33,4%	128	40,0%
Tak	286	89,4%	174	54,4%	213	66,6%	192	60,0%
Ogółem	320	100,0%	320	100,0%	320	100,0%	320	100,0%
Stan cywilny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
W związku nieformalnym	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	7	5,8%	51	42,5%	30	25,0%	46	38,3%
Tak	113	94,2%	69	57,5%	90	75,0%	74	61,7%
Ogółem	120	100,0%	120	100,0%	120	100,0%	120	100,0%
Stan cywilny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Żonaty	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	16	13,9%	49	42,6%	42	36,5%	53	46,1%
Tak	99	86,1%	66	57,4%	73	63,5%	62	53,9%
Ogółem	115	100,0%	115	100,0%	115	100,0%	115	100,0%
Stan cywilny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Wdowiec	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	1	100	1	100	1	100	1	100
Tak	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Ogółem	1	100.0	1	100.0	1	100.0	1	100.0
Stan cywilny	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Rozwódnik/separacja	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	0	0,0%	0	0,0%	5	29,4%	8	47,1%
Tak	17	100,0%	17	100,0%	12	70,6%	9	52,9%
Ogółem	17	100,0%	17	100,0%	17	100,0%	17	100,0%

Źródło: Badania własne (N=572)

Grę hazardową dla wzrostu pozytywnych emocji chętniej podejmują osoby legitymujące się wykształceniem podstawowym i zawodowym oraz średnim niż piłkarze mający wykształcenie wyższe i gimnazjalne. W przypadku motywów z grupy radzenia sobie w sytuacji trudnej były one najczęściej predykatorem podejmowania gry dla piłkarzy posiadających wykształcenie zawodowe i podstawowe. Piłkarze z wykształceniem zawodowym również częściej niż ich koledzy reprezentujący inny poziom wykształcenia robili to z chęci zysku i potrzeby poczucia przynależności. Motyw chęci zysku natomiast oprócz piłkarzy

z wykształceniem zawodowym był również charakterystyczny dla respondentów z wykształceniem gimnazjalnym (tabela 59).

Tabela 59. Motywy uprawiania gry hazardowej a wykształcenie badanych

Rodzaj motywów								
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
podstawowe	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	0	0,0%	0	0,0%	2	50,0%	3	75,0%
Tak	4	100,0%	4	100,0%	2	50,0%	1	25,0%
Ogółem	4	100,0%	4	100,0%	4	100,0%	4	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
gimnazjalne	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	4	12,1%	17	51,5%	11	33,3%	9	27,3%
Tak	29	87,9%	16	48,5%	22	66,7%	24	72,7%
Ogółem	33	100,0%	33	100,0%	33	100,0%	33	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
zawodowe	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	3	5,9%	14	27,5%	11	21,6%	14	27,5%
Tak	48	94,1%	37	72,5%	40	78,4%	37	72,5%
Ogółem	51	100,0%	51	100,0%	51	100,0%	51	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
średnie bez matury	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	5	6,0%	29	34,9%	21	25,3%	36	43,4%
Tak	78	94,0%	54	65,1%	62	74,7%	47	56,6%
Ogółem	83	100,0%	83	100,0%	83	100,0%	83	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
średnie z maturą	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	20	7,7%	116	44,8%	86	33,2%	102	39,4%
Tak	239	92,3%	143	55,2%	173	66,8%	157	60,6%
Ogółem	259	100,0%	259	100,0%	259	100,0%	259	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
wyższe - licencjat	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	12	13,5%	38	42,7%	28	31,5%	40	44,9%
Tak	77	86,5%	51	57,3%	61	68,5%	49	55,1%
Ogółem	89	100,0%	89	100,0%	89	100,0%	89	100,0%
wykształcenie	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
wyższe magisterskie	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	13	24,5%	32	60,4%	25	47,2%	31	58,5%
Tak	40	75,5%	21	39,6%	28	52,8%	22	41,5%
Ogółem	53	100,0%	53	100,0%	53	100,0%	53	100,0%

Źródło: Badania własne (N=572)

Osoby mające problem z hazardem częściej od piłkarzy niemających takich problemów lub wykazujących niski bądź umiarkowany poziom zagrożenia uzależnieniem się od hazardu jako powód swojej gry wybierali grupę motywów związanych z radzeniem sobie w sytuacji trudnej oraz z chęci zysku. Dla osób zagrożonych hazardem (umiarkowany poziom ryzyka) głównym powodem jego uprawiania była motywacja związana z oczekiwanym wzrostem pozytywnych emocji i poczuciem przynależności. W sytuacji osób, które nie mają problemów z hazardem podstawowym powodem pchającym je do gry, była grupa motywów dotycząca wzrostu pozytywnych emocji. Motywy te są również ważne dla piłkarzy wykazujących niski poziom ryzyka uzależnieniem się od hazardu. Dla tej grupy znaczącymi pobudkami gry są także motywy należące do kategorii poczucie przynależności (tabela 60).

Tabela 60. Motywy uprawiania gry hazardowej przez piłkarzy a poziom ryzyka uzależnieniem od hazardu mierzony CPGI

Rodzaj motywów								
CPGI	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Brak problemów z hazardem	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	52	17,8	171	58,6	116	39,7	146	50,0
Tak	240	82,2	121	41,4	176	60,3	146	50,0
Ogółem	292	100,0	292	100,0	292	100,0	292	100,0
CPGI	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Niski poziom ryzyka	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	3	2,5	51	42,5	33	27,5	46	38,3
Tak	117	97,5	69	57,5	87	72,5	74	61,7
Ogółem	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0
CPGI	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Umiarkowany poziom ryzyka	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	1	1,1	19	20,9	20	22,0	28	30,8
Tak	90	98,9	72	79,1	71	78,0	63	69,2
Ogółem	91	100,0	91	100,0	91	100,0	91	100,0
CPGI	Wzrost pozytywnych emocji		Radzenie sobie w sytuacji trudnej		Poczucie przynależności		Chęć zysku	
Problem z hazardem	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	1	1,4	5	7,2	15	21,7	15	21,7
Tak	68	98,6	64	92,8	54	78,3	54	78,3
Ogółem	69	100,0	69	100,0	69	100,0	69	100,0

Źródło: Badania własne (N=572)

Równocześnie analiza zmiennej nasilenia poziomu ryzyka uzależnieniem od hazardu względem zmiennej rodzaj motywu wykazała zależność istotną statystycznie. Dla grupy motywów:

- wzrost pozytywnych emocji $\chi^2 = 205,71$; $p < 0,001$; VCramera = 0,502; $p < 0,001$,
- radzenie sobie w sytuacji trudnej $\chi^2 = 215,21$; $p < 0,001$; VCramera = 0,513; $p < 0,001$,
- poczucie przynależności $\chi^2 = 103,15$; $p < 0,001$; VCramera = 0,355; $p < 0,001$,
- chęć zysku $\chi^2 = 101,50$; $p < 0,001$; VCramera = 0,352; $p < 0,001$.

3.10. Rodzinne uwarunkowania hazardu i inicjacja do gry

3.10.1. Dzieciństwo

Rodzina stanowi najbardziej uniwersalny i najtrwalszy elementem społeczeństwa. Jest ona również najistotniejszym środowiskiem dla rozwoju każdego człowieka oraz jako pierwotna grupa społeczna oddziałuje na jednostkę najdłużej i najskuteczniej. Zaspakaja przy tym podstawowe potrzeby członków swojej zbiorowości oraz dostarcza im istotnych kulturowo wzorów funkcjonowania.

Większość społecznych badaczy jest przy tym zdania, że występujące zakłócenia w wewnętrznym kręgu rodzinnym stanowią wystarczający czynnik patogeny, który może doprowadzić do powstania ryzykownych i problemowych zachowań u poszczególnych podmiotów ją współtworzących. Dotyczy to głównie młodych jednostek, szczególnie podatnych w procesie socjalizacji na wpływ osób znaczących. W efekcie na przejawianiu tendencji do upodabniania się do „wzoru” i wprowadzaniu do własnego repertuaru zachowań ich sposobu postępowania. Równocześnie według teorii społecznego uczenia się jednostki uczą się i podtrzymują te zachowania, które są obserwowalne i wzmacniane. Dowodzi to słuszności stawiania hipotezy występowania związku międzypokoleniowej transmisji aktywności hazardowej i wpływie rodziny na ten rodzaj aktywności jej członków.

W realizowanym projekcie ustalono, że 42% spośród badanych piłkarzy dorastało w domach, w których żaden członek z ich rodziny oraz żadna z im bliskich osób nie uprawiała hazardu. Pośród 58% respondentów, u których w rodzinie występowały zachowania związane z uprawianiem hazardu zwykle dotyczyły one gier liczbowych, zawierania zakładów bukmacherskich oraz gry w karty na pieniądze. Hazard na ogół uprawiali członkowie rodziny reprezentujący płć męską a najbardziej aktywni byli ojcowie (tabela 61). Można zatem powiedzieć, że tradycja grania na pieniądze przez piłkarzy jest niejako dziedziczona po ojcu, nieco rzadziej po matce i dziadkach.

Tabela 61. Gra bliskich osób piłkarzy w gry hazardowe w ich dzieciństwie

Kategoria odpowiedzi		Ojciec	Matka	Brat	Siostra	Dziadek	Babcia	Inna bliska osoba	Nikt z rodziny
Gra w gry liczbowe	Nie	559	619	765	770	679	709	709	492
	Tak	258	198	52	47	138	108	108	325
Udział w loteriach	Nie	751	699	785	784	797	794	736	278
	Tak	66	118	32	33	20	23	81	539
Gra na automatach	Nie	769	802	741	810	809	814	737	202
	Tak	48	15	76	7	8	3	80	615
Gra w karty na pieniądze	Nie	731	804	751	812	782	813	731	241
	Tak	86	13	66	5	35	4	86	576
Zakłady bukmacherskie	Nie	714	809	729	811	805	816	730	257
	Tak	103	8	88	6	12	1	87	560
Gra na pieniądze w Internecie	Nie	790	811	776	814	815	816	760	130
	Tak	27	6	41	3	2	1	57	687
Gra w kasynie poza Internetem	Nie	801	813	793	814	814	815	771	93
	Tak	16	4	24	3	3	2	46	724
Jakakolwiek inna gra na pieniądze	Nie	776	809	785	813	806	813	757	133
	Tak	41	8	32	4	11	4	60	684

Źródło: Badania własne (N=817)

Badani piłkarze nie tylko w dzieciństwie mieli możliwość obserwowania grających osób z najbliższego im kręgu rodzinnego, ale też znaczny ich odsetek (39%) brał udział w tej grze (tabela 62). Takie zaangażowanie w grę hazardową w dzieciństwie dotyczyło w podobnym wymiarze zarówno piłkarzy, którzy obecnie grają na poziomie centralnych rozgrywek (42%) jak i na boiskach IV ligi (38%) (por. tabela 63). Wśród piłkarzy deklarujących, że nie uprawiają gry hazardowej, $\frac{3}{4}$ stwierdziło, że w dzieciństwie nie uczestniczyło w żadnej grze na pieniądze, w którą grali dorośli. Natomiast w grupie piłkarzy grających aktualnie w gry hazardowe co drugi z nich (55%) oświadczył, że będąc dzieckiem w żaden sposób nie był angażowany przez dorosłych do tego typu aktywności (tabela 64).

Tabela 62. Asystowanie w dzieciństwie dorosłym podczas gier hazardowych.

Asystowanie w dzieciństwie w grze na pieniądze przez dorosłych					
NIE		TAK		Ogółem	
N	%	N	%	N	%
499	61.1	318	38.9	817	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

Tabela 63. Asystowanie w dzieciństwie dorosłym podczas gier hazardowych a reprezentowany poziom rozgrywek przez badanych piłkarzy

Poziom ligi	Asystowanie w dzieciństwie w grze na pieniądze przez dorosłych				Ogółem	
	NIE		TAK			
	N	%	N	%	N	%
Poziom centralny	136	58.1	98	41.9	234	100.0
Poziom regionalny	363	62.3	220	37.7	583	100.0
Ogółem	499	61.1	318	38.9	817	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

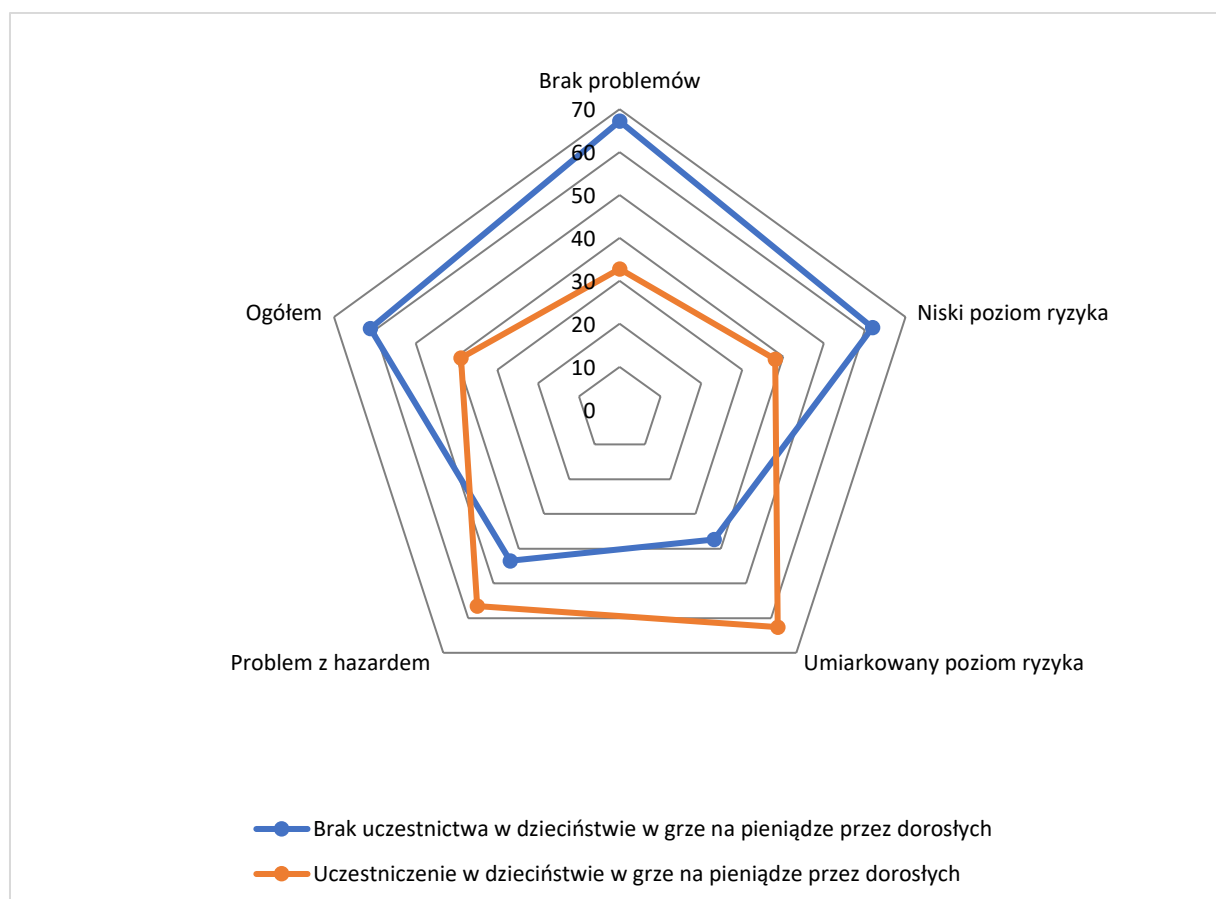
Tabela 64. Asystowanie w dzieciństwie dorosłym podczas gier hazardowych a udział pilkarzy w grach hazardowych w życiu dorosłym

Grający i niegrający w gry hazardowe	Asystowanie w dzieciństwie w grze na pieniądze przez dorosłych				Ogółem	
	NIE		TAK			
	N	%	N	%	N	%
Niegrający w gry hazardowe	185	75.5	60	24.5	245	100.0
Grający w gry hazardowe	314	54.9	258	45.1	572	100.0
Ogółem	499	61.1	318	38.9	817	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

Ustalono, że asystowanie w dzieciństwie dorosłym podczas gier hazardowych ma związek istotny statystycznie z zagrożeniem uzależnieniem od hazardu ($\chi^2 = 39,01$; $p < 0,001$; VCramera= 0,219; $p < 0,001$). I tak osoby wykazujące umiarkowany poziom zagrożenia uzależnieniem od hazardu oraz osoby mające problem z hazardem statystycznie częściej niż osoby mające niski poziom zagrożenia uzależnieniem bądź wykazujące brak problemów uczestniczyły w dzieciństwie w grze hazardowej bliskich dorosłych (rys. 27).

Rysunek 27. Asystowanie w dzieciństwie dorosłym podczas gier hazardowych a poziom problemów hazardowych respondentów mierzony za pomocą testu CPGI.



Źródło: Badania własne (N=817)

Z wypowiedzi respondentów wynika, że w dzieciństwie najczęściej towarzyszyli dorosłym przy kupowaniu zakładów, wybieraniu zdrapek i ich zdrapywaniu albo przy typowaniu szczęśliwych liczb (rys. 28).

Rysunek 28. Formy zaangażowania w gry hazardowe dorosłych



Źródło: Badania własne (N=318)

W tym kontekście możemy zauważyć występowanie statystycznej zależności pomiędzy formą zaangażowania w grę hazardową dorosłych w dzieciństwie a obecnym udziałem piłkarzy lub brakiem takiego udziału w grze hazardowej (patrz tabela 65).

Tym samym piłkarze uprawiający hazard istotnie statystycznie częściej niż piłkarze nie uprawiający hazardu:

- pomagali typować liczby ($\chi^2 = 5,93$; $p < 0,05$; VCramera= 0,089; $p < 0,05$);
- towarzyszyli przy zakupie zakładów ($\chi^2 = 13,39$; $p < 0,05$; VCramera= 0,131; $p < 0,05$);
- wybierali zdraпки lub zdrapywali kupony ($\chi^2 = 10,53$; $p < 0,05$; VCramera= 0,117; $p < 0,05$);
- wrzucali pieniądze do automatu ($\chi^2 = 12,16$; $p < 0,05$; VCramera= 0,127; $p < 0,05$);
- towarzyszyli podczas gry hazardowej w internecie ($\chi^2 = 4,57$; $p < 0,05$; VCramera= 0,081 $p < 0,05$).

Tabela 65. Forma zaangażowania w dzieciństwie w grę hazardową bliskich dorosłych a udział dorosłych piłkarzy w grach hazardowych

Charakter uczestnictwa w dzieciństwie w grę hazardową prowadzonej przez dorosłych												
Kategorie odpowiedzi	Nie grający w gry hazardowe						Grający w gry hazardowe					
	Nie		Tak		Ogółem		Nie		Tak		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Pomagałem typować liczby	215	87.8	30	12.2	245	100.0	460	80.4	112	19.6	572	100.0
Towarzyszyłem przy zakupie zakładów	215	87.8	30	12.2	245	100.0	436	76.2	136	23.8	572	100.0
Wybierałem zdraпки lub zdrapywałem kupony	218	89.0	27	11.0	245	100.0	453	79.2	119	20.8	572	100.0
Wrzucałem pieniądze do automatu	239	97.6	6	2.4	245	100.0	516	90.2	56	9.8	572	100.0
Towarzyszyłem podczas grania w gry hazardowe w internecie	240	98.0	5	2.0	245	100.0	539	94.2	33	5.8	572	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

O występującej zależności statystycznej możemy powiedzieć także w przypadku korelacji zmiennej formy zaangażowania w dzieciństwie w grę hazardową dorosłych ze zmienną dotyczącą poziomu zagrożenia uzależnieniem od hazardu (tabela 66).

Tabela 66. *Formy zaangażowania w dzieciństwie w gry hazardowe dorosłych a poziom ryzyka uzależnienia od hazardu mierzony CPGI*

CPGI Brak problemów	Formy zaangażowania w dzieciństwie w gry hazardowe dorosłych									
	Pomagałem typować liczby		Towarzyszyłem przy zakupie zakładów		Wybierałem zdrażki lub zdrapywałem kupony		Wrzucałem pieniądze do automatu		Towarzyszyłem podczas grania w gry hazardowe w internecie	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	450	84.7	442	83.2	447	84.2	503	94.7	517	97.4
Tak	81	15.3	89	16.8	84	15.8	28	5.3	14	2.6
Ogółem	531	100.0	531	100.0	531	100.0	531	100.0	531	100.0
CPGI Niski poziom ryzyka	Formy zaangażowania w dzieciństwie w gry hazardowe dorosłych									
	Pomagałem typować liczby		Towarzyszyłem przy zakupie zakładów		Wybierałem zdrażki lub zdrapywałem kupony		Wrzucałem pieniądze do automatu		Towarzyszyłem podczas grania w gry hazardowe w internecie	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	108	85.7	97	77.0	101	80.2	113	89.7	121	96.0
Tak	18	14.3	29	23.0	25	19.8	13	10.3	5	4.0
Ogółem	126	100.0	126	100.0	126	100.0	126	100.0	126	100.0
CPGI Umiarkowany poziom ryzyka	Formy zaangażowania w dzieciństwie w gry hazardowe dorosłych									
	Pomagałem typować liczby		Towarzyszyłem przy zakupie zakładów		Wybierałem zdrażki lub zdrapywałem kupony		Wrzucałem pieniądze do automatu		Towarzyszyłem podczas grania w gry hazardowe w internecie	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	64	70.3	62	68.1	67	73.6	79	86.8	79	86.8
Tak	27	29.7	29	31.9	24	26.4	12	13.2	12	13.2
Ogółem	91	100.0	91	100.0	91	100.0	91	100.0	91	100.0
CPGI Problem z hazardem	Formy zaangażowania w dzieciństwie w gry hazardowe dorosłych									
	Pomagałem typować liczby		Towarzyszyłem przy zakupie zakładów		Wybierałem zdrażki lub zdrapywałem kupony		Wrzucałem pieniądze do automatu		Towarzyszyłem podczas grania w gry hazardowe w internecie	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Nie	53	76.8	50	72.5	56	81.2	60	87.0	62	89.9
Tak	16	23.2	19	27.5	13	18.8	9	13.0	7	10.1
Ogółem	69	100.0	69	100.0	69	100.0	69	100.0	69	100.0

Źródło: Badania własne (N=817)

Z analizy wynika, że istnieje statystyczny związek, zgodnie z którym piłkarze o umiarkowanym poziomie ryzyka uzależnieniem od hazardu oraz piłkarze mający problem z hazardem statystycznie częściej niż piłkarze nie mający tego problemu lub wykazujący niski stopień jego nasilenia:

- pomagali jako dzieci osobom dorosłym typować liczby w grach losowych ($\chi^2 = 13,71$; $p < 0,05$; VCramera = 0,130; $p < 0,05$);

- towarzyszyli przy zakupie zakładów ($\chi^2= 14,44$; $p< 0,05$; VCramera= 0,133; $p<0,05$);
- wrzucali pieniądze do automatu ($\chi^2= 12,39$; $p<0,05$; VCramera= 0,123; $p<0,05$);
- towarzyszyli podczas gry hazardowej w internecie ($\chi^2= 24,64$; $p<0,05$; VCramera= 0,174 $p<0,05$).

3.10.2. Inicjacja do gry

Zagadnieniem poddanym analizie był również moment, kiedy pierwszy raz badani piłkarze zagraли w jakąkolwiek grę hazardową, w której mogli wygrać pieniądze.

Mówiąc o inicjacji do gry hazardowej można stwierdzić, że najczęściej badani sportowcy (45%) w jakąkolwiek grę na pieniądze pierwszy raz w życiu zagraли, gdy byli uczniami gimnazjum mając od 12 do 16 lat. Wśród uprawiających hazard piłkarzy 40% swój pierwszy raz związany z udziałem w grze na pieniądze przeżyło, gdy uczęszczało do szkoły średniej. Nieliczni badani w swoją pierwszą grę hazardową zagraли dopiero, gdy rozpoczęli studia (7%) lub trafili do drużyny piłkarskiej (4%), czy też gdy zostali uczniami szkoły zawodowej (3%) (por. rys. 29).

Rysunek 29. Odpowiedzi respondentów na pytanie: Kiedy pierwszy raz zagrał Pan na pieniądze w gry losowe, w karty, w gry na automatach, zawarł zakład?



Źródło: Badania własne (N=572)

Piłkarze z poziomu rozgrywek centralnych na ogół podejmowali grę hazardową będąc w gimnazjum. W tym czasie co drugi z nich po raz pierwszy zagrał w gry na pieniądze. W przypadku zawodników reprezentujących poziom regionalny rozgrywek badani piłkarze pierwszy raz zagraли będąc w szkole średniej (43%) albo w gimnazjum (42%) (patrz tabela 67).

Tabela 67. Inicjacja gry hazardowej badanych piłkarzy a prezentowany poziom rozgrywek

Kiedy pierwszy raz zagrał Pan na pieniądze w gry losowe, w karty, w gry na automatach, zawarł zakład?	Poziom ligi			
	Poziom centralny		Poziom regionalny	
	N	%	N	%
W gimnazjum	82	51.9	173	41.8
W szkole średniej	51	32.3	180	43.5
W szkole zawodowej	6	3.8	14	3.4
Na studiach	11	6.9	31	7.5
Gdy zacząłem grać w drużynie piłkarskiej	8	5.1	16	3.8
Ogółem	158	100.0	414	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Przeprowadzona analiza wskazuje, że w grupie badanych piłkarzy, u których występuje problem uzależnienia od hazardu, większość stanowią osoby, które pierwszy kontakt z hazardem miały w okresie gimnazjalnym, w porównaniu do innych grup piłkarzy o mniejszym poziomie ryzyka zagrożenia uzależnieniem od hazardu bądź wykazujących brak takiego problemu (tabela 68). Pomiędzy wyszczególnionymi zmiennymi odnotowano istnienie istotnej statystycznie zależności o słabej sile związku ($\chi^2 = 180,23$; $p < 0,001$; VCramera = 0,271; $p < 0,001$).

Tabela 68. Inicjacja gry hazardowej badanych piłkarzy, a poziom ryzyka uzależnienia od hazardu mierzony CPGI

Kategoria odpowiedzi	CPGI								Ogółem	
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
W gimnazjum	121	41.4	52	43.3	43	47.3	39	56.5	255	44.6
W szkole średniej	124	42.5	50	41.7	36	39.6	21	30.4	231	40.4
W szkole zawodowej	7	2.4	7	5.8	4	4.4	2	2.9	20	3.5
Na studiach	28	9.6	5	4.2	4	4.4	5	7.2	42	7.3
Gdy zacząłem grać w drużynie piłkarskiej	12	4.1	6	5.0	4	4.4	2	2.9	24	4.2
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0	572	100.0

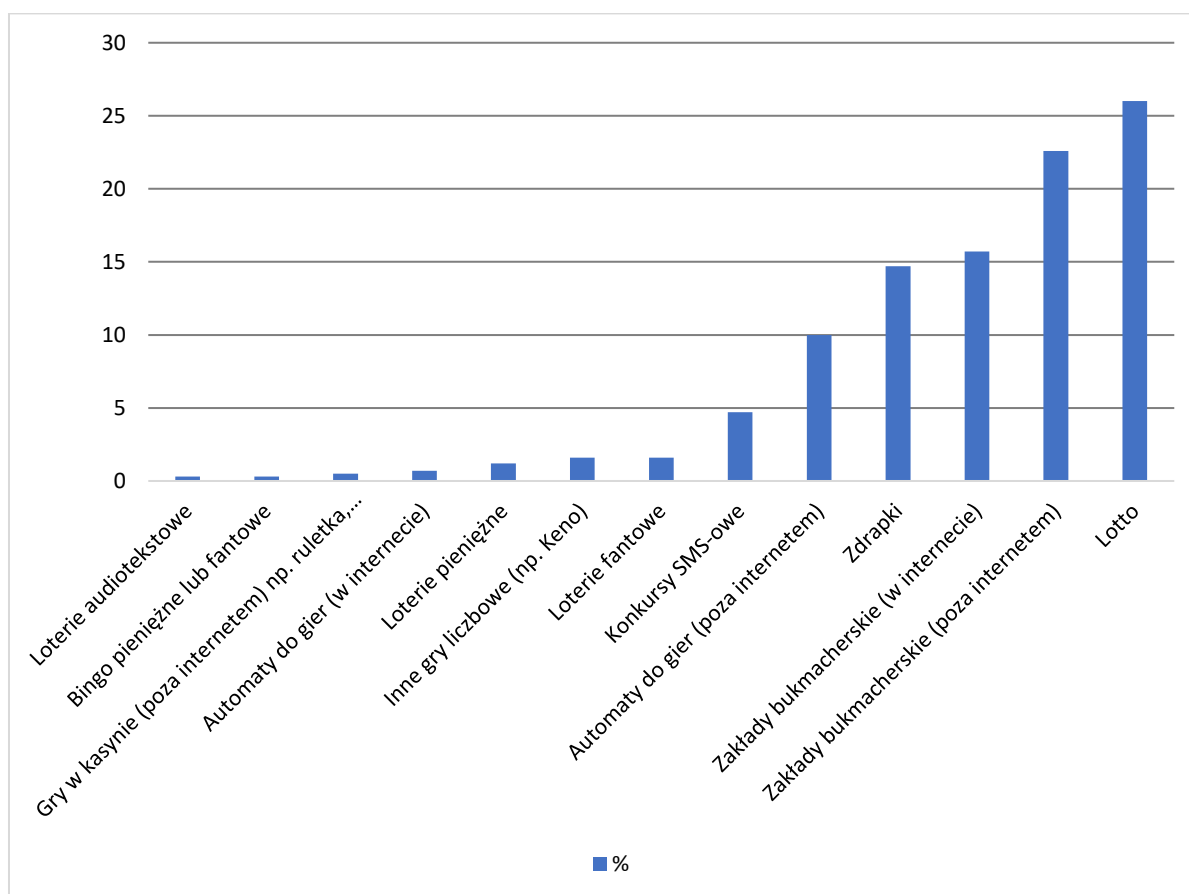
Źródło: Badania własne (N=572)

Z badawczego punktu widzenia interesującym zagadnieniem poddanym diagnozie był również wybór rodzaju gry hazardowej, w którą pierwszy raz zagraли badani respondenci. Spodziewano się przy tym, że wiodącym sposobem inicjacji będą cieszące się popularnością wśród młodych ludzi gry na automatach (AWW), które do końca 2015 roku można było masowo spotkać w mniej lub bardziej legalnych punktach gier o niskich wygranych.

Otrzymane wyniki (rys. 30) nie potwierdziły przyjętej tezy. Z uzyskanych danych wywnioskować należy, że badane osoby podejmując pierwszy raz grę hazardową, najchętniej nabywały kupon LOTTO (26%), udawały się do zakładu bukmacherskiego (23%) lub brały udział w zakładach wzajemnych online (16%). Warto w tym miejscu jeszcze raz podkreślić,

że blisko połowa z uprawiających hazard piłkarzy (45%), określiła swój wiek inicjacji w grach hazardowych na czas między 12 a 16 rokiem życia. Z poszczególnych natomiast regulaminów gier hazardowych np. LOTTO wynika, że w grze mogą brać udział wyłącznie osoby, które ukończyły 18 lat. W przypadku wątpliwości co do wieku uczestnika kupującego zakłady, osoba sprzedająca kupony – jeśli posiada upoważnienie do żądania okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość – powinna o taki dokument poprosić. Podobne obostrzenia obowiązują wobec innych gier, by chronić osoby małoletnie przed hazardem. Obecnie wyjątkiem jest możliwość uczestnictwa małoletnich w loteriach fantowych i loteriach promocyjnych. Można zatem powiedzieć, że kolejne nowelizacje ustawy hazardowej z 2009 roku służą bardziej skutecznej ochronie nieletnich przed hazardem oraz bardziej skutecznie uzupełniają istniejące wcześniej luki prawne.

Rysunek 30. Odpowiedzi respondentów na pytanie: W jaką grę zagrał Pan pierwszy raz?



Źródło: Badania własne (N=572)

Pozostawiając wątek prawny na uboczu, dokonując analizy inicjacji piłkarzy do gry hazardowej w korelacji z reprezentowanym przez nich poziomem rozgrywek można zauważyć, że zdecydowanie częściej piłkarze grający na szczeblu centralnym w stosunku do piłkarzy IV ligowych jako swoją pierwszą grę wybierali LOTTO. W przypadku piłkarzy z rozgrywek

centralnych robił to co trzeci z nich (32%), a w przypadku rozgrywek regionalnych czynił tak prawie co czwarty piłkarz (24%). Piłkarze z rozgrywek regionalnych chętniej od piłkarzy z rozgrywek centralnych korzystali natomiast z zawierania zakładów wzajemnych jako swojej pierwszej gry hazardowej. Inicjację u bukmachera stacjonarnego odbyło 8% piłkarzy reprezentujących rozgrywki centralne przy 19% respondentów biorących udział w rozgrywkach regionalnych. W przypadku bukmacherów prowadzących działalność w trybie online stosunek ten wynosił 18% do 24% na korzyść piłkarzy grających w IV lidze (tabela 69).

Tabela 69. Odpowiedzi respondentów na pytanie: W jaką grę zagrał Pan pierwszy raz? a poziom reprezentowanych rozgrywek

W jaką grę zagrał Pan pierwszy raz?	Poziom ligi			
	Poziom centralny		Poziom regionalny	
	N	%	N	%
Lotto	50	31.6	99	23.9
Konkursy SMS-owe	11	7.0	16	3.9
Loterie audiotekstowe	0	0.0	2	0.5
Zakłady bukmacherskie (w internecie)	13	8.2	77	18.6
Gry w kasynie	1	0.6	2	0.5
Inne gry liczbowe (np. Keno)	2	1.3	7	1.7
Loterie pieniężne	3	1.9	4	1.0
Bingo pieniężne lub fantowe	1	0.6	1	0.2
Automaty do gier (poza internetem)	16	10.1	41	9.9
Zdrapki	27	17.1	57	13.8
Loterie fantowe	3	1.9	6	1.4
Zakłady bukmacherskie (poza internetem)	29	18.4	100	24.2
Automaty do gier (w internecie)	2	1.3	2	0.5
Ogółem	158	100.0	414	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Jeśli spojrzymy na korelację zmiennej inicjacji do gry hazardowej i zmiennej poziomu ryzyka uzależnieniem od hazardu to wyraźnie widać, że piłkarze znajdujący się w grupie osób mających problem z hazardem swoje pieniądze pierwszy raz wydali z reguły na zakłady bukmacherskie naziemne (23%) oraz online (13%). Ich inicjacja hazardowa stosunkowo często wiązała się z wysłaniem kuponu LOTTO (17%) lub zakupieniem zdrapki (17%). Co piąty piłkarz (22%) wykazujący problem z hazardem pierwszy raz na pieniądze zagrał na automatach w internecie. W tym przypadku korelacja zmiennej poziomu ryzyka i zmiennej wyboru gry inicjacyjnej wykazała występowanie istotnej statystycznie zależności ($\chi^2 = 237,55$; $p < 0,05$;

$V_{Cramera} = 0,186$; $p < 0,05$). Zgodnie z tym piłkarze mający problemem z hazardem statystycznie częściej niż piłkarze nie mający tego problemu bądź wykazujący niski lub umiarkowany stopień nasilenia zaburzenia jako hazardową grę inicjacyjną wybierali gry na automatach online (patrz tabela 70).

Tabela 70. Odpowiedzi respondentów na pytanie: *W jaką grę zagrał Pan pierwszy raz? a poziom ryzyka uzależnienia od hazardu mierzony CPGI*

Kategoria odpowiedzi	CPGI							
	Brak problemów		Niski poziom ryzyka		Umiarkowany poziom ryzyka		Problem z hazardem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Lotto	86	29.5	24	20.0	27	29.7	12	17.4
Konkursy SMS-owe	16	5.5	4	3.3	4	4.4	3	4.3
Loterie audiotekstowe	1	0.3	0	0.0	0	0.0	1	1.4
Zakłady bukmacherskie (w internecie)	50	17.1	22	18.3	9	9.9	9	13.0
Gry w kasynie	2	0.7	1	0.8	0	0.0	0	0.0
Inne gry liczbowe (np. Keno)	5	1.7	3	2.5	1	1.1	0	0.0
Loterie pieniężne	2	0.7	5	4.2	0	0.0	0	0.0
Bingo pieniężne lub fantowe	1	0.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Automaty do gier (poza internetem)	19	6.5	12	10.0	14	15.4	1	1.4
Zdrapki	37	12.7	18	15.0	13	14.3	12	17.4
Loterie fantowe	5	1.7	2	1.7	2	2.2	0	0.0
Zakłady bukmacherskie (poza internetem)	66	22.6	28	23.3	20	22.0	16	23.2
Automaty do gier (w internecie)	2	0.7	1	0.8	1	1.1	15	21.7
Ogółem	292	100.0	120	100.0	91	100.0	69	100.0

Źródło: Badania własne (N=572)

Rozdział 4. Korzystanie z internetu przez badanych piłkarzy

4.1. Aktywność online podejmowana przez respondentów

W ramach prowadzonych badań starano się ustalić jakie najczęściej aktywności w sieci podejmują badani. W tym zakresie poproszono respondentów o wskazanie wśród zaproponowanych czynności online tych, które realizują osobiście oraz o wskazanie własnych, których nie wymieniono w kafeterii. Wyniki z tego obszaru prezentuje tabela 71.

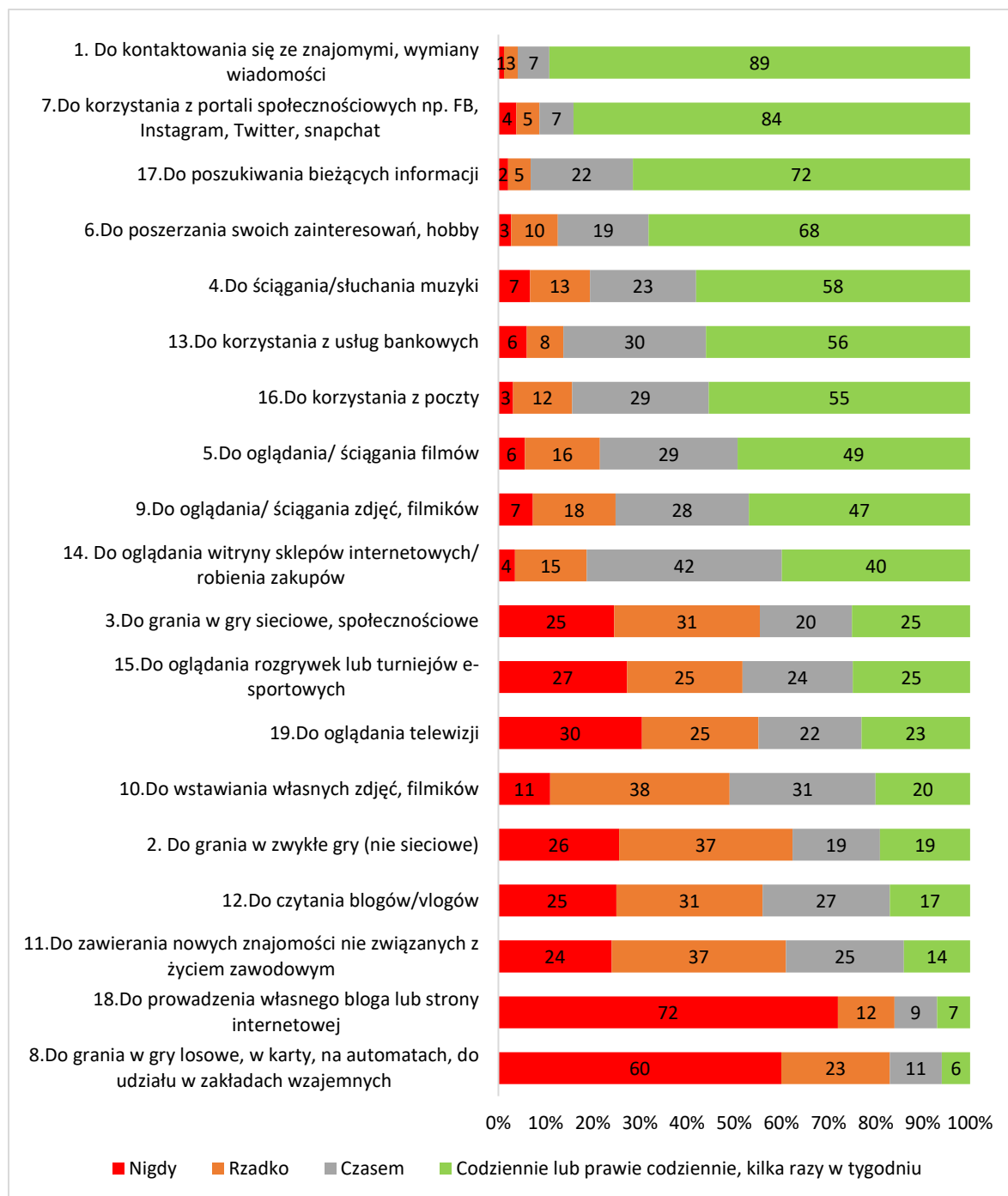
Tabela 71. Aktywności online podejmowane przez badanych

Aktywności online	Częstotliwość										Ogółem	
	Nigdy		Rzadko		Czasem		Często		Codziennie lub prawie codziennie			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1. Do kontaktowania się ze znajomymi, wymiany wiadomości	10	1,2	24	2,9	55	6,7	130	15,9	598	73,2	817	100,0
2. Do grania w zwykłe gry (niesieciowe)	208	25,5	299	36,6	151	18,5	108	13,2	51	6,2	817	100,0
3.Do grania w gry sieciowe, społecznościowe	200	24,5	252	30,8	159	19,5	132	16,2	74	9,1	817	100,0
4.Do ściągania/słuchania muzyki	55	6,7	104	12,7	184	22,5	263	32,2	211	25,8	817	100,0
5.Do oglądania/ ściągania filmów	46	5,6	129	15,8	237	29,0	273	33,4	132	16,2	817	100,0
6.Do poszerzania swoich zainteresowań, hobby	22	2,7	81	9,9	157	19,2	358	43,8	199	24,4	817	100,0
7.Do korzystania z portali społecznościowych np. FB, Instagram, Twitter, Snapchat	31	3,8	40	4,9	59	7,2	156	19,1	531	65,0	817	100,0
8.Do grania w gry losowe, w karty, na automatach, do udziału w zakładach wzajemnych	495	60,6	186	22,8	91	11,1	32	3,9	13	1,6	817	100,0
9.Do oglądania/ ściągania zdjęć, filmików	60	7,3	144	17,6	231	28,3	254	31,1	128	15,7	817	100,0
10.Do wstawiania własnych zdjęć, filmików	94	11,5	314	38,4	249	30,5	121	14,8	39	4,8	817	100,0
11.Do zawierania nowych znajomości nie związanych z życiem zawodowym	194	23,7	303	37,1	206	25,2	91	11,1	23	2,8	817	100,0
12.Do czytania blogów/vlogów	203	24,8	250	30,6	222	27,2	110	13,5	32	3,9	817	100,0
13.Do korzystania z usług bankowych	49	6,0	64	7,8	247	30,2	340	41,6	117	14,3	817	100,0
14. Do oglądania witryny sklepów internetowych/ robienia zakupów	29	3,5	125	15,3	339	41,5	269	32,9	55	6,7	817	100,0
15.Do oglądania rozgrywek lub turniejów e-sportowych	224	27,4	201	24,6	192	23,5	146	17,9	54	6,6	817	100,0
16.Do korzystania z poczty	25	3,1	101	12,4	235	28,8	273	33,4	183	22,4	817	100,0
17.Do poszukiwania bieżących informacji	17	2,1	39	4,8	178	21,8	325	39,8	258	31,6	817	100,0
18.Do prowadzenia własnego bloga lub strony internetowej	583	71,4	101	12,4	70	8,6	44	5,4	19	2,3	817	100,0
19.Do oglądania telewizji	248	30,4	202	24,7	178	21,8	142	17,4	47	5,8	817	100,0
20. Inna aktywność proszę wpisać jaka?	744	91,1	22	2,7	25	3,1	13	1,6	13	1,6	817	100,0

Źródło: Badania własne

Zebrane dane uporządkowano według częstości realizacji poszczególnych aktywności. Chcąc uchwycić charakter tej aktywności połączono kategorie codziennie lub prawie codziennie z kategorią często (kilka razy w tygodniu).

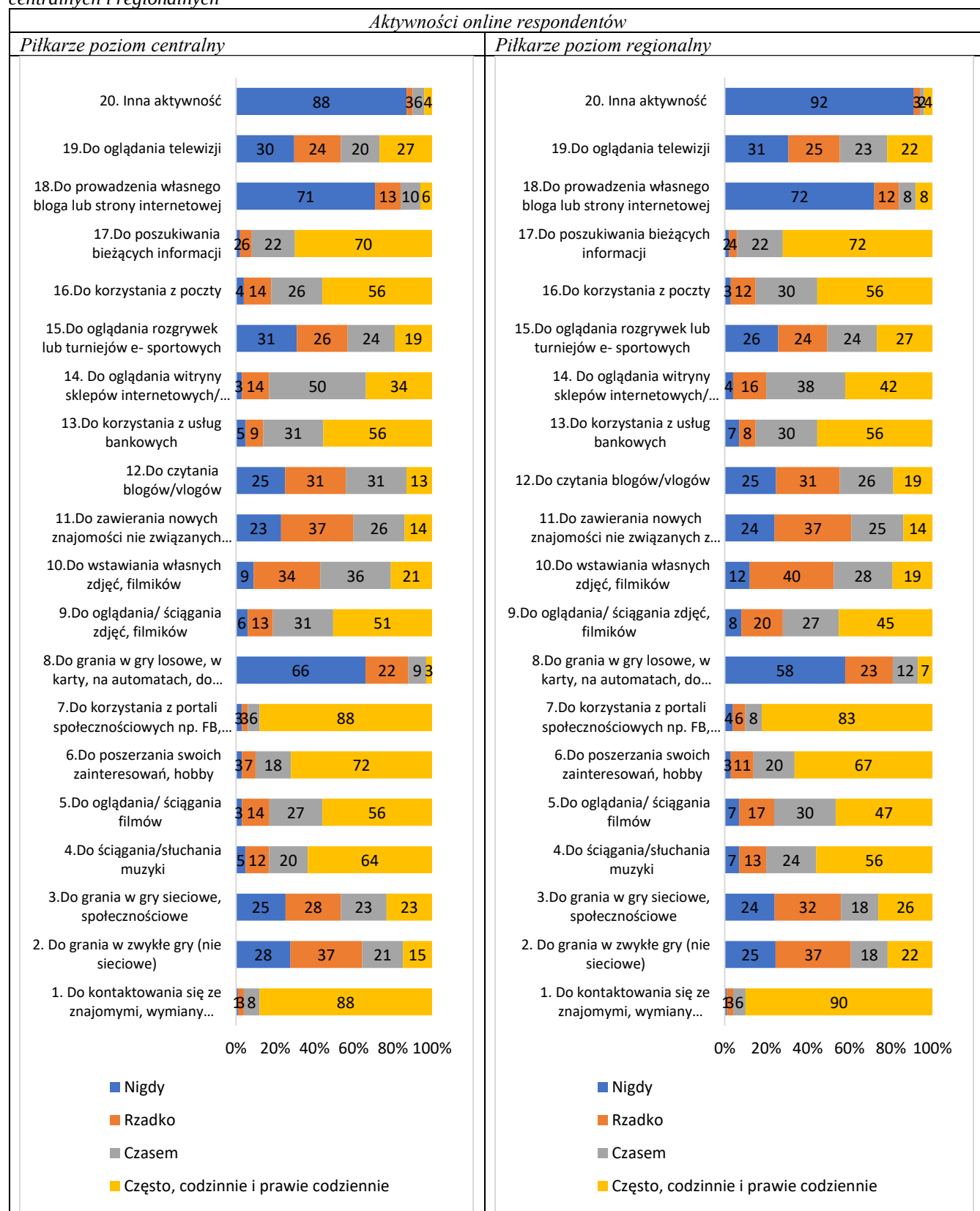
Rysunek 31. Aktywności w sieci badanych ze względu na częstotliwość ich realizacji



Źródło: Badania własne

Jak wynika z danych zaprezentowanych na rys. 31 badani co najmniej kilka razy w tygodniu korzystają z internetu w celu komunikowania się ze znajomymi (89% badanych, w tym: 73% osób deklaruje codzienne korzystanie z tej aktywności), z portali społecznościowych (84% badanych, w tym: 65% osób deklaruje codzienne korzystanie z tej aktywności) i poszukiwania bieżących informacji (72% badanych, w tym: 32% osób robi to codziennie).

Rysunek 32. Aktywności online podejmowane przez badanych w podziale na piłkarzy z poziomu rozgrywek centralnych i regionalnych



Zródło: Badania własne

Połowa deklarowała, że korzysta przynajmniej kilka razy w tygodniu z internetu do poszerzania swoich zainteresowań (68% respondentów, w tym 24 % robi to codziennie),

do słuchania i ściągania muzyki (58% respondentów, w tym 26% robi to codziennie), do korzystania z usług bankowych online (56% respondentów, w tym 14% robi to codziennie) oraz do sprawdzania swojej poczty e-mail (55% respondentów, w tym 22% robi to codziennie). Najmniejsza część respondentów deklarowała wykorzystanie sieci do prowadzenia własnego bloga lub strony internetowej (72% badanych – nigdy nie wykonywała tej aktywności, 12% badanych – podejmowało tę aktywność kilka razy w roku, 9% – kilka razy w miesiącu, a 5% – poświęca na nią czas co najmniej kilka razy w tygodniu). Równie rzadko respondenci deklarowali podejmowanie w sieci grania w gry losowe i zakłady wzajemne (60% respondentów nigdy, 23% deklarowało ich realizację kilka razy w roku, 11% – kilka razy w miesiącu, a 6% badanych co najmniej kilka razy w tygodniu).

Niespełna co dziesiąty badany (tj. 9% respondentów) wskazuje, że korzysta z sieci w innych celach niż wymienione w pytaniu. Wymieniają oni m.in.: udział w szkoleniach, naukę oraz zbieranie informacji związanych w pracą.

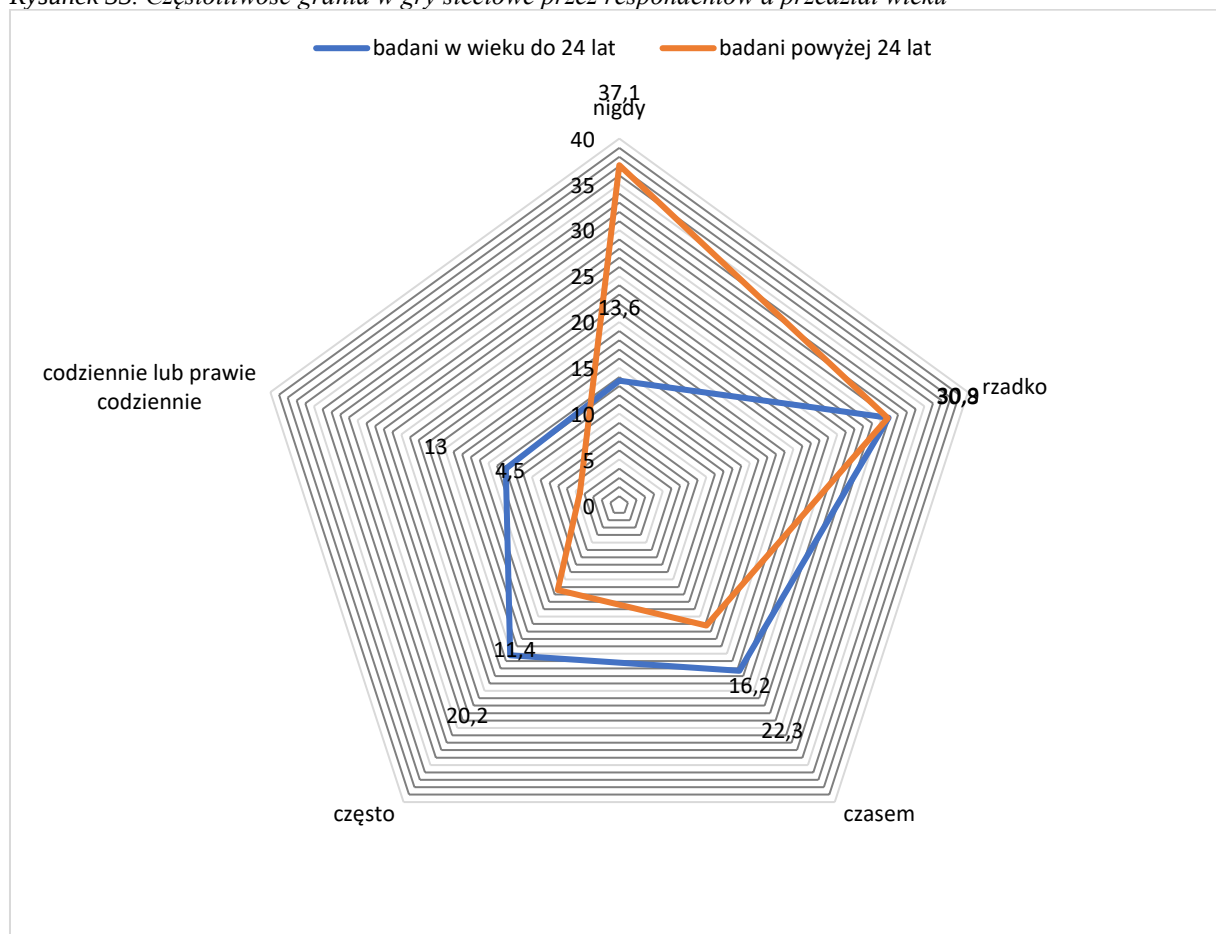
Przeanalizowano otrzymane wyniki ze względu na dwie podgrupy badanych tj. piłkarzy grających na poziomie centralnym i regionalnym. Częstotliwość poszczególnych aktywności online w obu grupach prezentuje rys. 32.

Pomiędzy dwoma analizowanymi grupami nie ujawniono różnic istotnych statystycznie, za wyjątkiem korzystania przez respondentów z portali społecznościowych np. FB, Instagrama, Twittera, Snapchata ($\chi^2=11,896$; $p<0,05$). Piłkarze z ligi centralnej częściej niż ich koledzy z lig regionalnych korzystają z portali społecznościowych. Badając związek omawianej czynności z poziomem rozgrywek piłkarskich, w których uczestniczą sportowcy należy wskazać, że związek ten jest słaby, ale istotny statystycznie ($VCramera= 0,121$; $p<0,05$).

Ponadto sprawdzono czy zmienna wieku różnicuje aktywności badanych w sieci. Biorąc pod uwagę wiek badanych wyróżniono dwa przedziały wiekowe: od 18 do 24 lat i powyżej 24 roku życia.

Określono, że wiek różnicuje aktywności online badanych za wyjątkiem tych dotyczących czytania blogów/vlogów, korzystania z usług bankowości internetowej, szukania bieżących informacji, prowadzenia własnego bloga lub strony internetowej czy oglądania telewizji. Siłę zależności pomiędzy analizowanymi zmiennymi, tj. przedziałem wieku i rodzajem aktywności należy określić jako słabą, za wyjątkiem jednej, tj. korelacji zmiennej przedziału wieku z graniem w gry sieciowe, społecznościowe ($\chi^2=75,440$; $p<0,05$; $VCramera= 0,304$; $p<0,05$). Siła tego związku jest umiarkowana. Osoby w wieku do 24 lat częściej grają w gry sieciowe niż ich starsi koledzy, którzy są w wieku powyżej 24 lat (rys. 33). Pozostałe aktywności online posiadają istotne statystycznie chociaż słabe związki z wiekiem badanych.

Rysunek 33. Częstotliwość grania w gry sieciowe przez respondentów a przedział wieku



Źródło: Badania własne

Dodatkowo biorąc pod uwagę fakt, że niektóre z czynności online były wykonywane rzadko, zwrócono szczególną uwagę tylko na te spośród nich, które były realizowane co najmniej kilka razy w tygodniu. Założono bowiem, że to one mogą być związane z dysfunkcyjnym korzystaniem z sieci. Sprawdzono, czy badani w wieku do 24 lat i badani powyżej 24 roku życia użytkujący sieć różnią się pod względem tego co robią w internecie.

Okazało się, że użytkownicy internetu w wieku do 24 lat częściej z wymienionych aktywności online podejmują istotnie częściej niż badani powyżej 24 roku życia (tabela 72). Wśród czynności, które nie różnicują tych grup użytkowników wymienić należy: granie w gry losowe, karty i robienie zakładów wzajemnych, wstawianie własnych zdjęć lub filmików do sieci, podejmowanie nowych znajomości (poza zawodowymi), czytanie blogów, korzystanie z usług bankowych, robienie zakupów w sieci, oglądanie telewizji czy prowadzenie własnego bloga.

Należy zaznaczyć, że niektóre aktywności podejmowane są przez młodszych użytkowników sieci (tj. w wieku do 24 lat) nawet dwa razy częściej niż przez użytkowników powyżej 24 roku życia, jest to: granie w gry zarówno sieciowe jak i niesieciowe. Odwrotna

tendencja ilościowa tj. starsi częściej niż młodszy badani podejmują wymienione aktywności – występuje w przypadku korzystania z poczty elektronicznej oraz poszukiwania bieżących informacji w sieci.

Tabela 72. Aktywności online podejmowane przez badanych

Odsetek badanych podejmujących daną aktywność przynajmniej kilka razy w tygodniu	Badani do 24 roku życia	Badani powyżej 24 roku życia
1. Do kontaktowania się ze znajomymi, wymiany wiadomości**	93,2	84,4
2. Do grania w zwykłe gry (niesieciowe) **	24,5	13,5
3. Do grania w gry sieciowe, społecznościowe**	33,2	15,9
4. Do ściągania/słuchania muzyki**	68,2	46,2
5. Do oglądania/ ściągania filmów**	54,3	44,0
6. Do poszerzania swoich zainteresowań, hobby**	74,5	60,7
7. Do korzystania z portali społecznościowych np. FB, Instagram, Twitter, Snapchat**	91,8	75,1
8. Do grania w gry losowe, w karty, na automatach, do udziału w zakładach wzajemnych	5,9	5,0
9. Do oglądania/ ściągania zdjęć, filmików*	50,7	42,2
10. Do wstawiania własnych zdjęć, filmików	19,8	19,4
11. Do zawierania nowych znajomości nie związanych z życiem zawodowym	15,2	12,5
12. Do czytania blogów/vlogów	19,5	14,9
13. Do korzystania z usług bankowych	54,3	57,8
14. Do oglądania witryny sklepów internetowych/ robienia zakupów	39,1	40,3
15. Do oglądania rozgrywek lub turniejów e-sportowych*	27,7	20,7
16. Do korzystania z poczty**	49,1	63,7
17. Do poszukiwania bieżących informacji*	67,7	75,6
18. Do prowadzenia własnego bloga lub strony internetowej	6,8	8,8
19. Do oglądania telewizji	25,2	20,7

Źródło: Badania własne * $p < 0,05$ ** $p < 0,01$

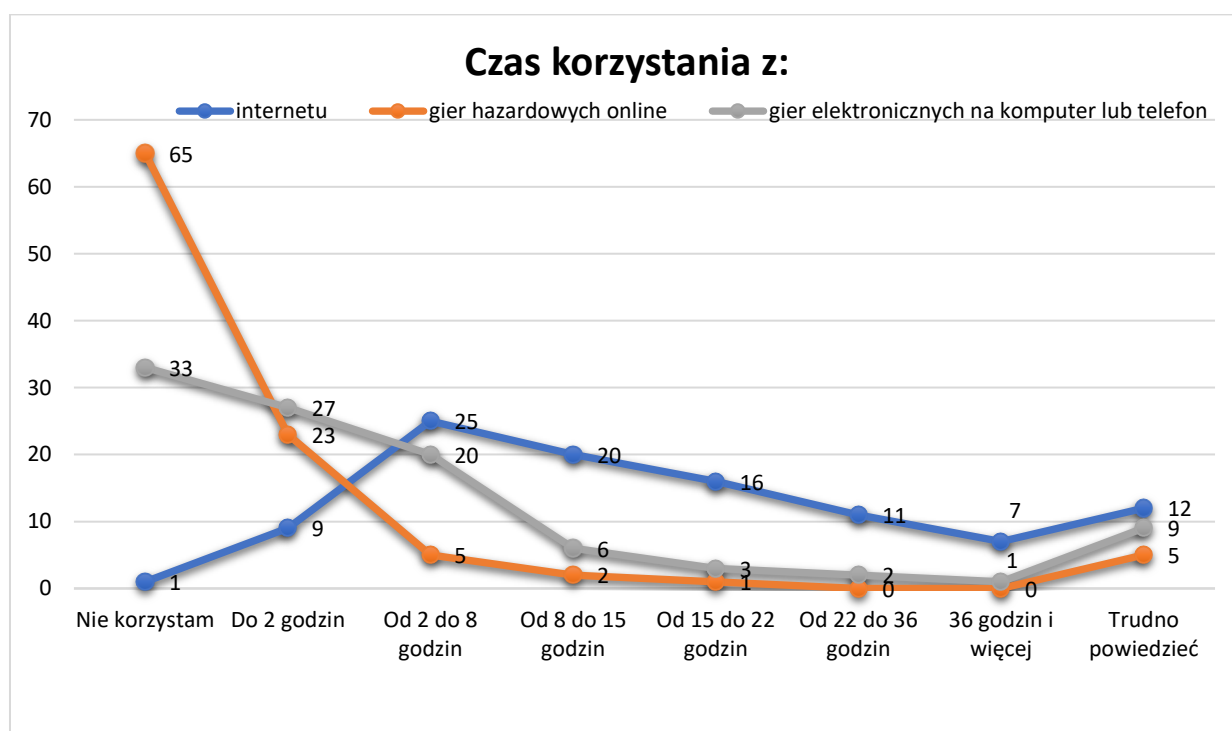
Dodatkowo sprawdzono, czy takie zmienne jak: miejsce zamieszkania, wykształcenie czy stan cywilny różnicują istotnie aktywności badanych w sieci. Ustalono, że miejsce zamieszkania i stan cywilny respondentów nie różnicuje istotnie aktywności w sieci badanych piłkarzy. Natomiast biorąc pod uwagę wykształcenie – istnieje istotny statystycznie związek pomiędzy wykształceniem respondenta a graniem piłkarzy w gry (niesieciowe) w internecie ($\chi^2=67,85$; $p < 0,05$; VCramera= 0,144; $p < 0,05$) oraz graniem w gry sieciowe czy społecznościowe w sieci ($\chi^2=75,72$; $p < 0,05$; VCramera= 0,152; $p < 0,05$). Związki te są jednak słabe.

W ramach prowadzonych badań sprawdzono także czas korzystania przez badanych z sieci, uwzględniając ogólne korzystanie z internetu i czas poświęcany na granie w sieci. Prawie wszyscy badani korzystają z sieci. Ponad połowa z nich tj. 54 % korzysta z internetu średnio do 15 godzin tygodniowo, co pokazuje, że dzienny średni czas korzystania z sieci wynosi do 2 godzin, 16% badanych poświęca na aktywności online do 22 godzin tygodniowo (średnio dziennie do 3 godzin), a 11% respondentów do 36 godzin tygodniowo (średnio

dziennie do 5 godzin). Natomiast 7% badanych dużą część swojego dnia tj. ponad 36 godzin tygodniowo poświęca na korzystanie z sieci (średnio dziennie powyżej 5 godzin). Dodatkowo co ósmy badany (tj. 12% respondentów) nie potrafi określić, ile czasu spędza w sieci.

W przypadku deklarowanego czasu grania w gry komputerowe w internecie za pośrednictwem komputera lub telefonu komórkowego co trzeci badany deklaruje poświęcanie czasu na tego typu gry. Ponad połowa badanych (tj. 53%) nie poświęca więcej niż 15 godzin tygodniowo na tę aktywność, a tylko nieliczni, tj. 6% respondentów poświęca tej rozrywce więcej niż 15 godzin tygodniowo. Spośród badanych 9% nie potrafi określić czasu poświęcanego na granie w gry online. Badani najmniej swojego czasu poświęcają na gry hazardowe online – 65% deklaruje, że nie gra w nie w ogóle, 30% wskazuje na poświęcanie do 15 godzin tygodniowo na gry hazardowe, a tylko 1% respondentów deklaruje swoją aktywność w przedmiotowym zakresie na poziomie do 22 godzin tygodniowo. Wśród badanych 5% nie potrafi określić, ile czasu przeznacza tygodniowo na gry hazardowe. Stosowne dane prezentuje rys. 34.

Rysunek 34. Czas korzystania z internetu przez respondentów (dane w %)



Źródło: Badania własne

Sprawdzono, czy istnieje statystycznie istotny związek pomiędzy czasem przeznaczanym na korzystanie z internetu a takimi zmiennymi jak: poziom ligi, wiek, miejsce zamieszkania, stan cywilny i wykształcenie. Ustalono, że brak jest związków statystycznie istotnych pomiędzy wymienionymi zmiennymi.

4.2. Problemowe korzystanie z sieci przez badanych

W badaniach do określenia skali nadużywania internetu przez badanych oraz problemowego korzystania z niego wykorzystano test Internet Addiction Test autorstwa K. Young. Minimalna liczba punktów uzyskana z testu wynosiła 20 punktów a maksymalna 100 punktów. Na podstawie ogólnego wyniku testu określono skalę problemowego korzystania z internetu przez respondentów.

Tabela 73. Skala problemowego korzystania z internetu przez respondentów

Wyniki testu IAT - K. Young	Liczba wyborów	
	N	%
Przeciętny użytkownik internetu	719	88,0
Sporadyczne lub częste problemy spowodowane przez internet	95	11,6
Korzystanie z internetu powoduje poważne problemy	3	0,4
Ogółem	817	100,0

Źródło: Badania własne

Jak wynika z danych zaprezentowanych w tabeli 73, 88% badanych właściwie korzysta z internetu, 11% wykazuje pojedyncze symptomy problemowego korzystania z internetu, a 0,4% przejawia symptomy problemowego korzystania z sieci. Średni wynik testu wyniósł 33 punkty, minimalny wynik 20 punktów a maksymalny 82 punkty. Statystyki opisowe dla poszczególnych podgrup wyróżnionych za pomocą testu prezentuje tabela 74.

Tabela 74. Statystyki opisowe dla poszczególnych podgrup wyróżnionych za pomocą testu IAT

Statystyki			
wynik ogólny testu IAT			
przeciętny użytkownik internetu	N	Ważne	719
		Braki danych	0
	Średnia		30.10
	Mediana		29.00
	Odchylenie standardowe		7.305
	Minimum		20
	Maksimum		49
sporadyczne lub częste problemy spowodowane przez internet	N	Ważne	95
		Braki danych	0
	Średnia		57.95
	Mediana		56.00
	Odchylenie standardowe		7.495
	Minimum		50
	Maksimum		79
korzystanie z internetu powoduje poważne problemy	N	Ważne	3
		Braki danych	0
	Średnia		80.67
	Mediana		80.00
	Odchylenie standardowe		1.155
	Minimum		80
	Maksimum		82

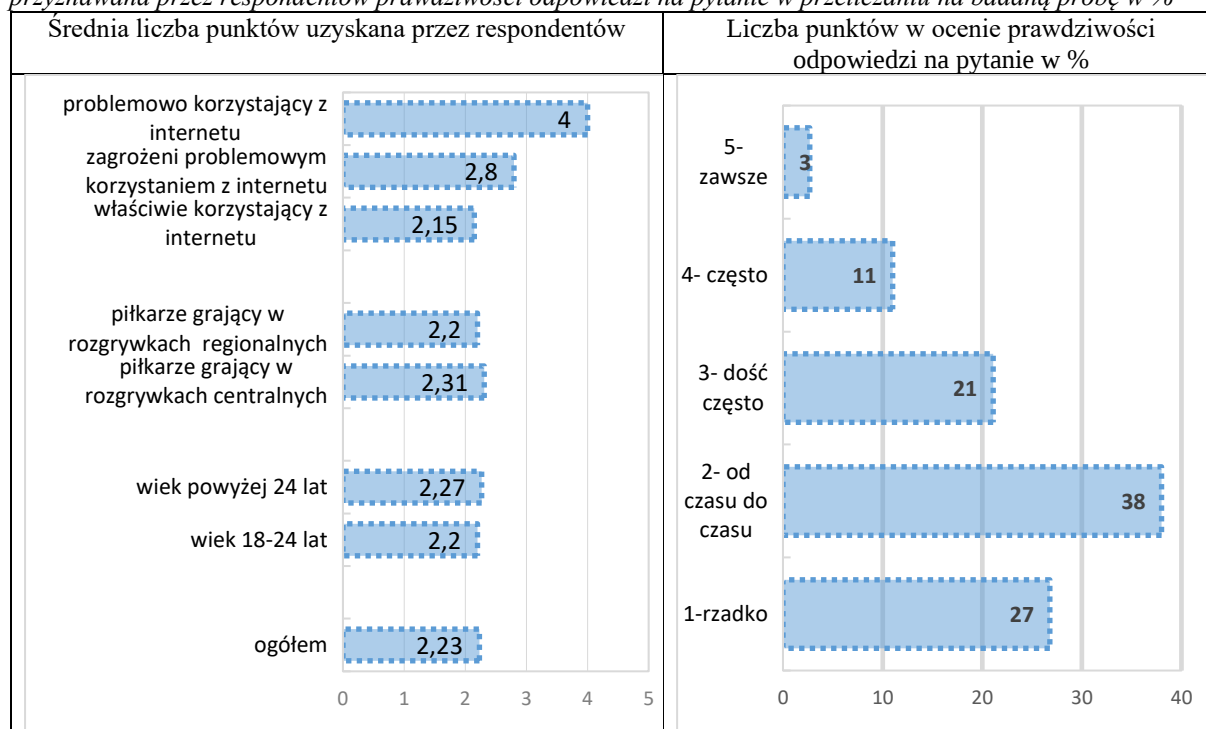
Źródło: Badania własne

Rzetelność dla całego testu przedstawia się następująco:

Statystyki rzetelności	
Alfa Cronbacha	Liczba pozycji
.933	20

Przeanalizowano średnią liczbę punktów jaką respondenci przyznali poszczególnym odpowiedziom w teście. Pytanie nr 1 dotyczyło uświadomienia sobie przez respondenta, że spędza w internecie więcej czasu niż zamierzał (Jak często uświadamia sobie Pan, że spędza w internecie więcej czasu, niż Pan zamierzał?). Pozyskane dane prezentuje rys. 35.

Rysunek 35. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 1: „Jak często uświadamia sobie Pan, że spędza w internecie więcej czasu, niż Pan zamierzał?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

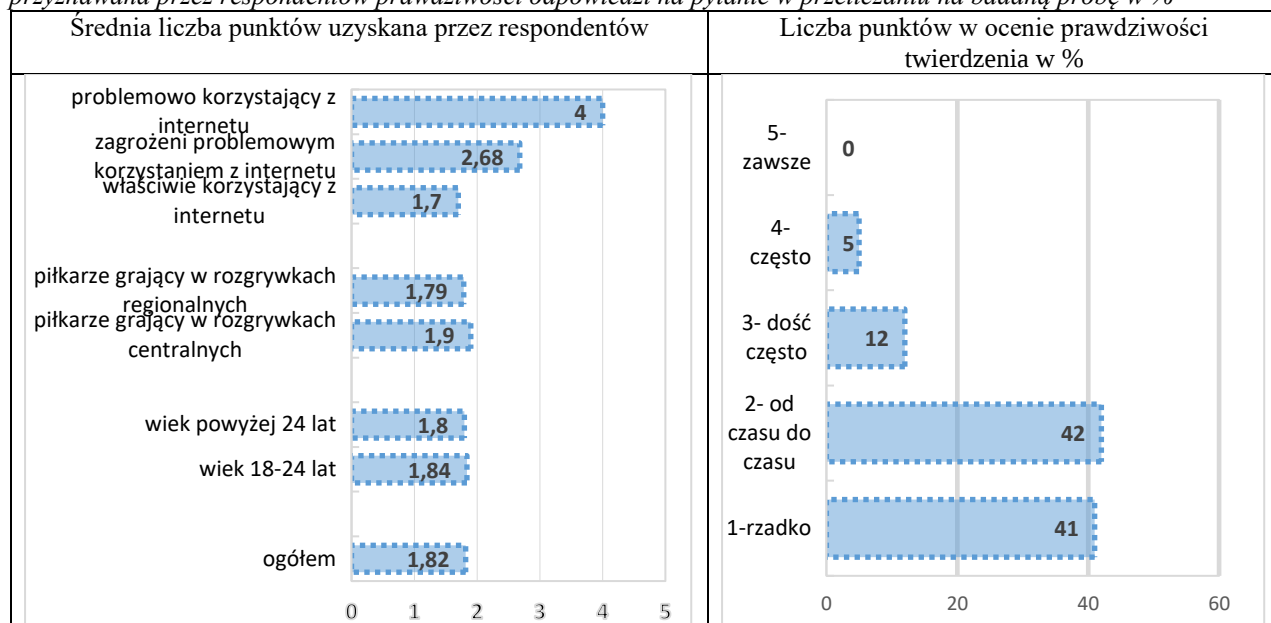
Jak wynika z rys. 35, co siódmy badany często lub zawsze miał poczucie, że spędza w sieci więcej czasu niż zamierzał, co piąty respondent uświadamiał sobie to dość często, co trzeci – od czasu do czasu. Natomiast co czwarty respondent nigdy nie doświadczał takich refleksji.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta i poziomem ligi piłkarskiej, w której on gra.

Pytanie nr 2 dotyczyło zaniedbywania obowiązków domowych przez respondenta wynikającego z nadużywania internetu. Dane z omawianego obszaru zaprezentowano na rysunku 36.

Jak wynika z rys. 36, co dwudziesty badany często miał poczucie zaniedbywania obowiązków ze względu na czas spędzany w sieci, co ósmy taki stan doświadczał dość często, a co drugi – od czasu do czasu. Natomiast co drugi respondent identyfikował opisane zachowanie rzadko.

Rysunek 36. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 2: „Jak często zdarza się Panu zaniedbywać obowiązki domowe, aby spędzić więcej czasu w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %

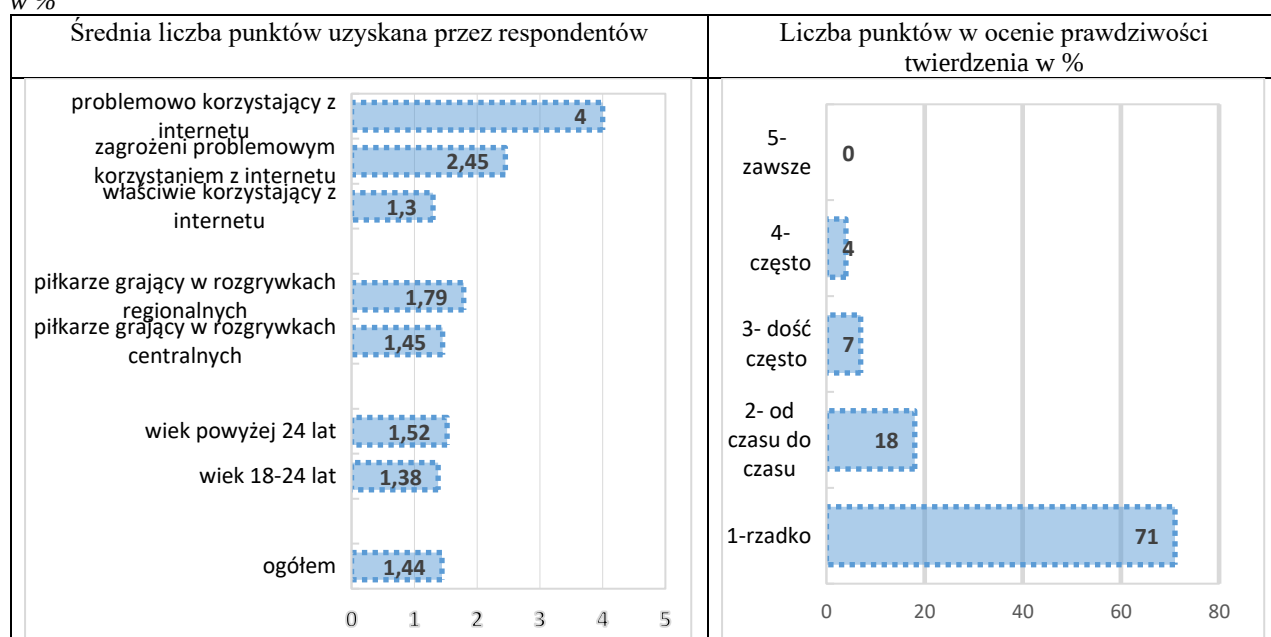


Źródło: Badania własne

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT ani z wiekiem respondenta, ani z poziomem ligi, w której gra respondent.

Kolejne pytanie testowe tj. nr 3 dotyczyło wybierania przez respondenta emocji jakie oferuje mu internet zamiast bliskich relacji z partnerką. Uzyskane wyniki w tym obszarze prezentuje rys. 37.

Rysunek 37. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 3: „Jak często zdarza się, że woli Pan emocje wywołane przez internet niż intymne chwile ze swoją partnerką?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



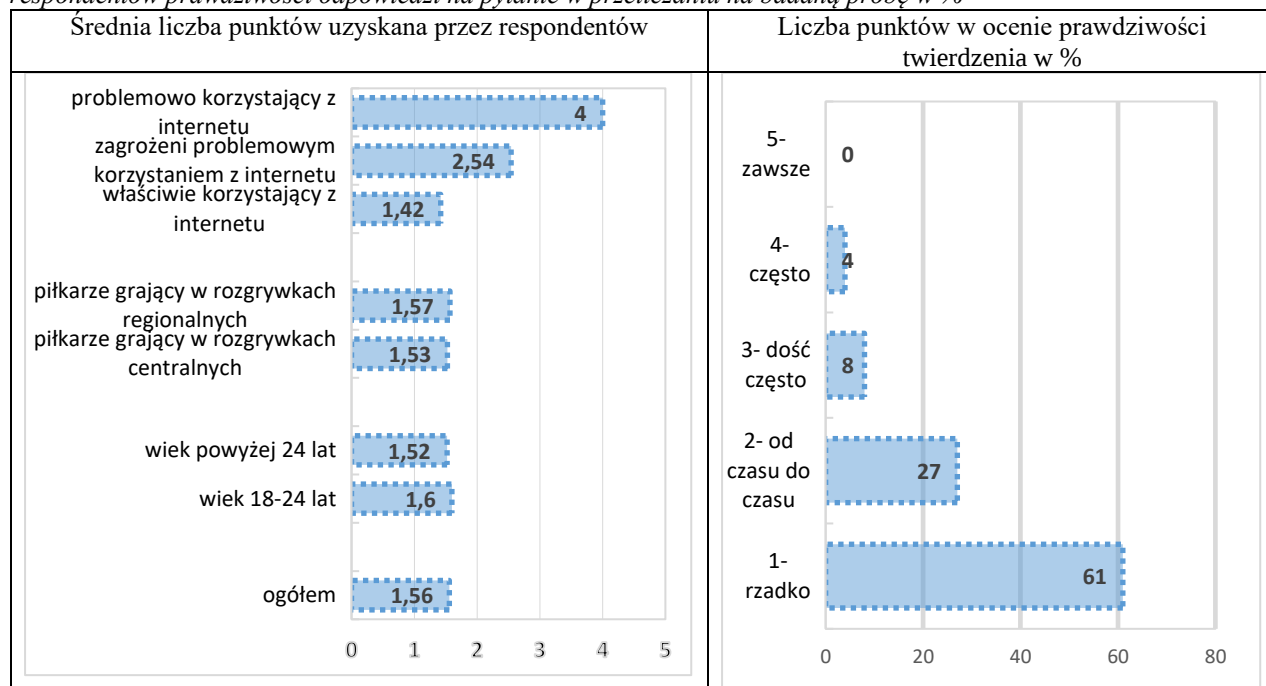
Źródło: Badania własne

Jak wynika z rysunku 37, co dziewiąty badany doświadcza takich emocji często lub dość często, co piąty respondent doświadcza tego stanu od czasu do czasu. Natomiast prawie każdy badany (71%) rzadko miewa takie stany.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta. Natomiast nie występuje analizowana zależność z poziomem ligi, w której gra respondent.

Następne pytanie, tj. 4 obejmujące kwestie nawiązywania bliskich relacji z użytkownikami sieci (Jak często nawiązuje Pan nowe, bliskie związki ze współużytkownikami sieci?). Dane w tym zakresie przedstawia rys. 38.

Rysunek 38. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr4: „Jak często nawiązuje Pan nowe, bliskie relacje ze współużytkownikami sieci?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



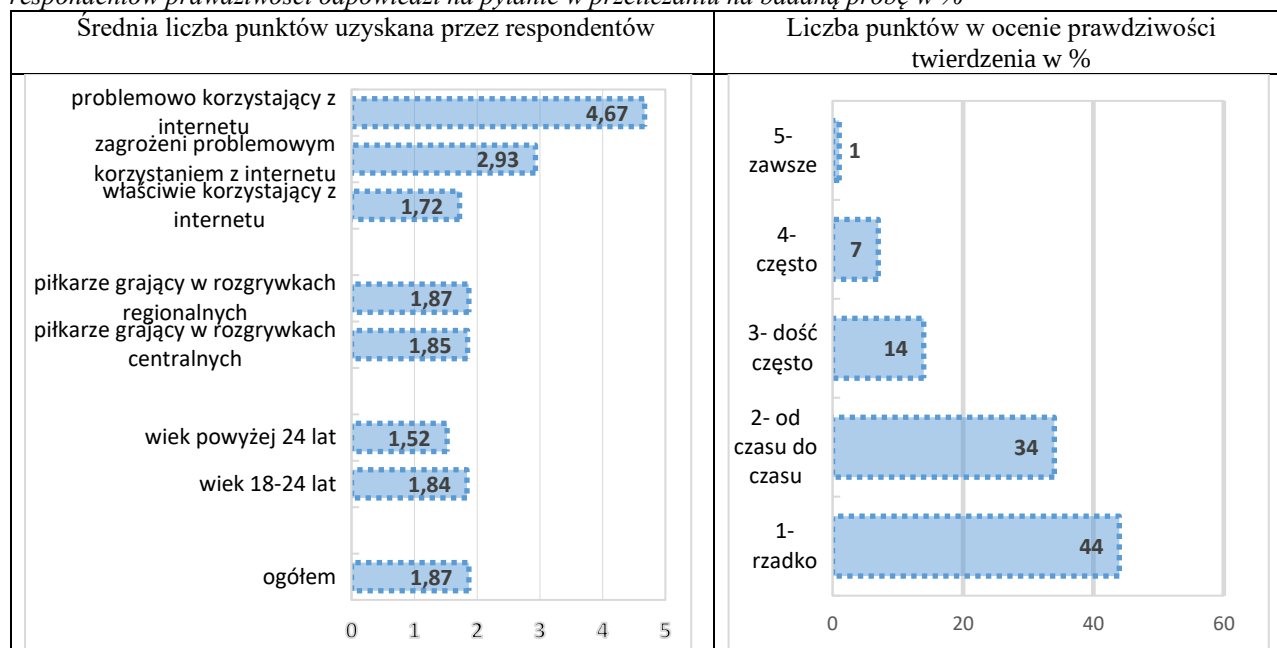
Źródło: Badania własne

Jak wynika z rysunku 38, co ósmy badany często lub dość często nawiązuje takie relacje, prawie co czwarty respondent robi to od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany rzadko wykorzystuje Internet do nawiązywania nowych znajomości.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Z kolei odpowiedzi na pytanie nr 5 dotyczące skarg odbieranych przez respondentów od innych osób na czas spędzany przez niego w sieci dotyczy rys. 39.

Rysunek 39. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 5: „Jak często inne osoby narzekają na ilość czasu, jaką spędza Pan w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %

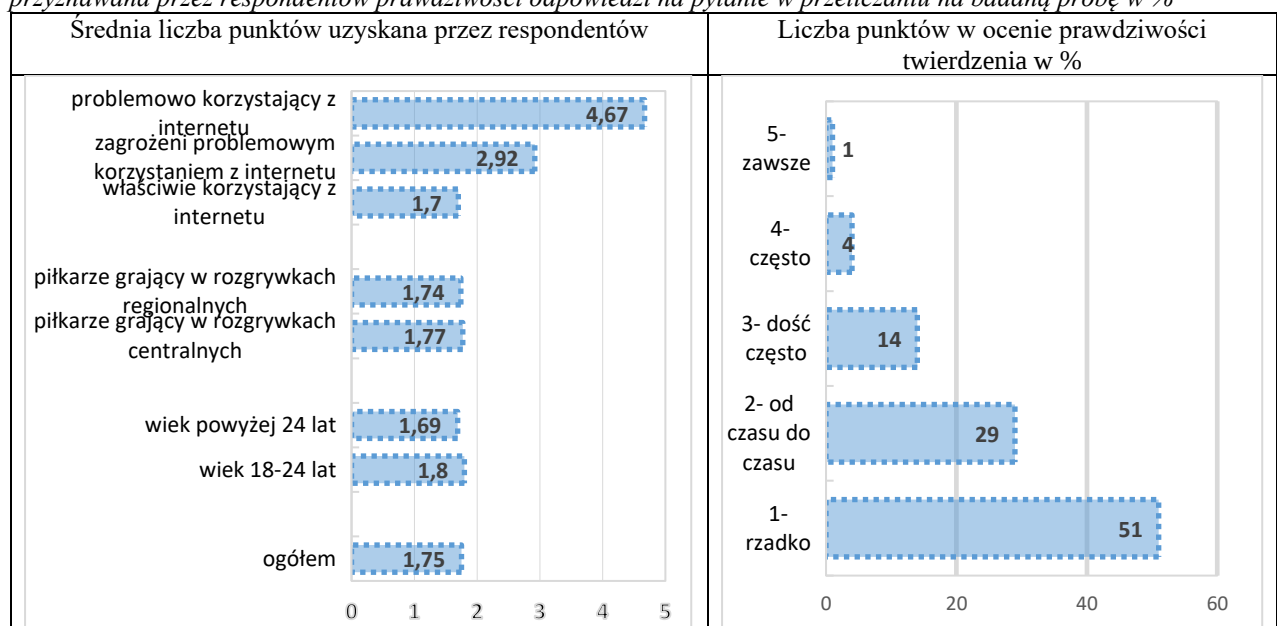


Źródło: Badania własne

Jak wynika z danych na rysunku 39, co dwunasty badany odbiera takie informacje zawsze lub często, co siódmy – dość często, co trzeci – od czasu do czasu, a co drugi – rzadko.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta. Natomiast nie stwierdzono takiej zależności z poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Rysunek 40. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 6: „Jak często Pana stopnie lub nauka ucierpiały dlatego, że tyle czasu spędza Pan w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

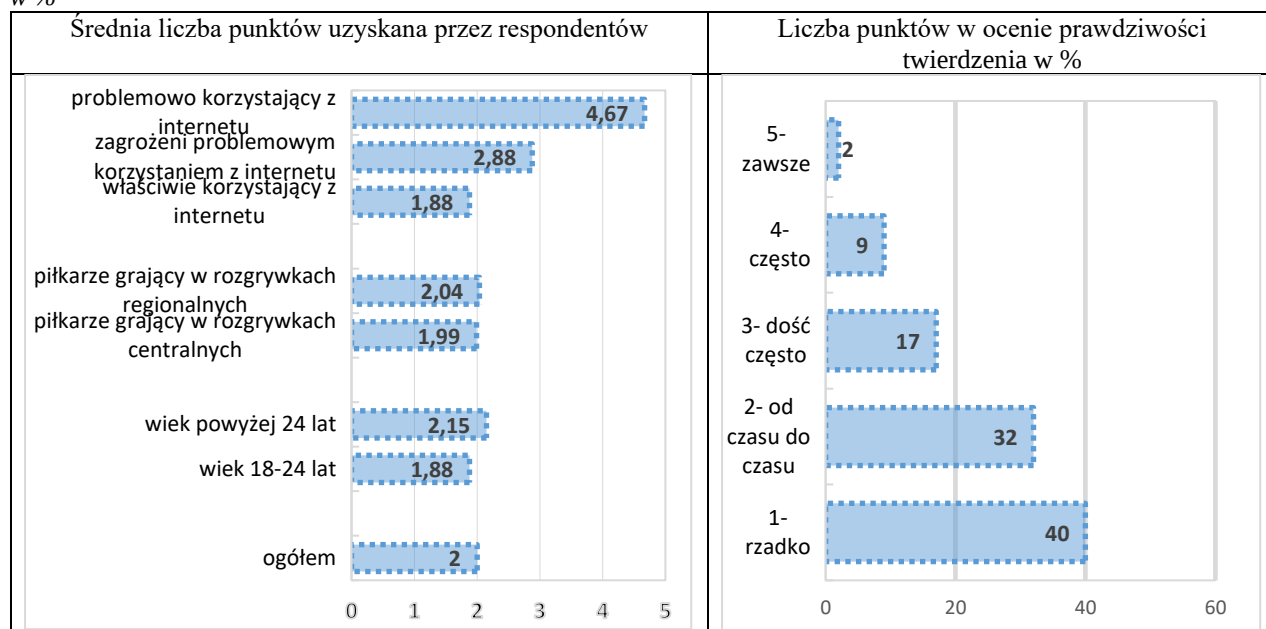
Kolejne pytanie testowe (pyt. 6) obejmowało kwestie wpływu używania internetu na naukę lub oceny badanego (Jak często Pana stopnie lub nauka ucierpiały dlatego, że tyle czasu spędza Pan w internecie?). Zebrane wyniki prezentuje rys. 40.

Jak wynika z pozyskanych danych zamieszczonych na rysunku 40, co dwudziesty badany zawsze lub często przedkładał aktywności w sieci nad naukę, co siódmy robił to dość często, a co trzeci od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany nie łączył swoich wyników w nauce z nadużywaniem internetu i identyfikował takie sytuacje rzadko.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta, natomiast nie występuje analizowana zależność z poziomem ligi, w której gra respondent.

Pytanie nr 7 dotyczyło aktywności internetowej tj. otwierania poczty e-mail. Pytano w nim respondenta jak często sprawdza pocztę zanim zrobi inne zaplanowane rzeczy w sieci (Jak często sprawdza Pan swoją pocztę e-mailową, zanim zabierze się Pan za coś innego, co musi Pan zrobić?) – por. rys. 41.

Rysunek 41. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 7: „Jak często sprawdza Pan swoją pocztę e-mailową, zanim zabierze się Pan za coś innego, co musi Pan zrobić?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



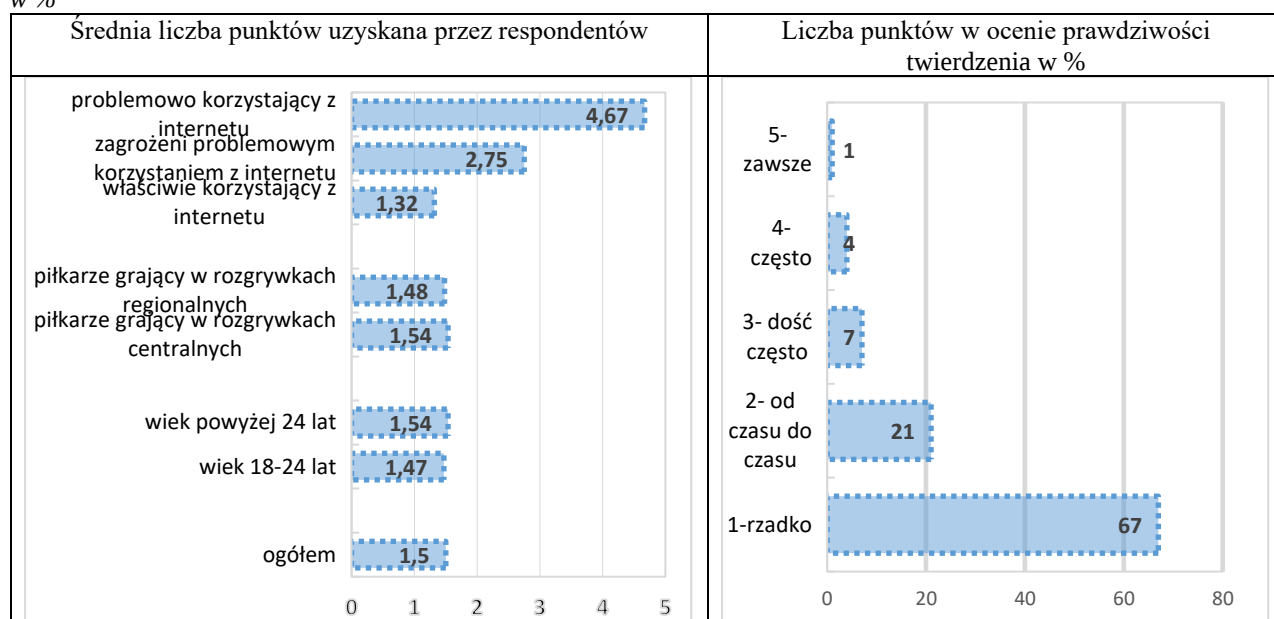
Źródło: Badania własne

Jak wynika z danych przedstawionych na rysunku 41, co dziewiąty zawsze lub często sprawdza swoją pocztę e-mail zanim zabierze się za to co ma zrobić, co szósty respondent robi to dość często, a co trzeci od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany rzadko przejawiał takie zachowanie.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta. Natomiast nie występuje zależność z poziomem ligi, w której gra respondent.

Oceny skutków nadużywania internetu w postaci negatywnego wpływu na pracę lub awans respondentów dotyczyło pytanie 8. Dane przedstawia rys. 42.

Rysunek 42. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 8: „Jak często Pana praca i/lub kariera zawodowa ucierpiały dlatego, że tyle czasu spędza Pan w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



Zródło: Badania własne

Z rysunku 42 można odczytać, że co dwudziesty ankietowany zawsze lub często odczuwa wymienione wyżej skutki, co czternasty dostrzega je dość często, a co piąty odczuwa je od czasu do czasu. Natomiast ponad połowa badanych (67%) rzadko zaniedbywała pracę zawodową lub swoją karierę z powodu nadużywania internetu.

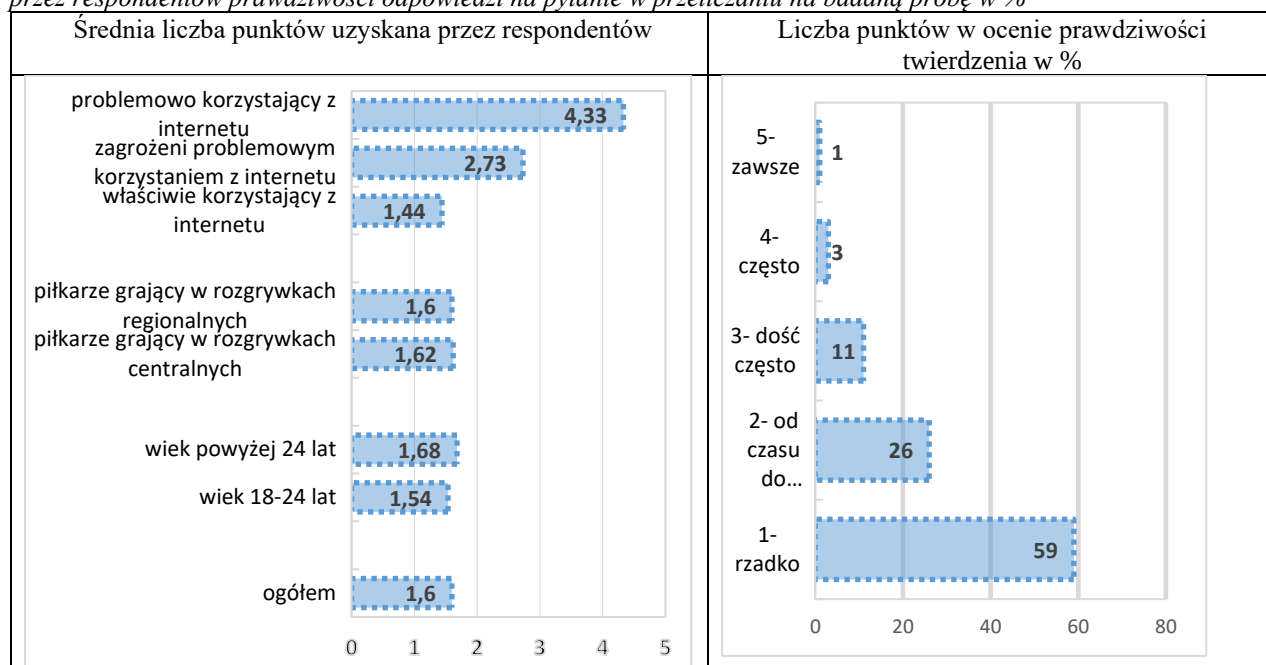
Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Pytanie dziewiąte obejmowało samoocenę badanego w zakresie zachowań obronnych lub niechęci odpowiedzi na pytania dotyczące aktywności w internecie. Odpowiedzi na przedmiotowe pytanie zaprezentowano na rys. 43.

Spośród badanych co dwudziesty piąty miewał takie sytuacje zawsze lub często, co dziewiąty – obserwował je dość często, a co czwarty – od czasu do czasu. Natomiast ponad połowa respondentów (59%) rzadko reagowała w przedmiotowy sposób na stawiane im pytania dotyczące aktywności w sieci.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

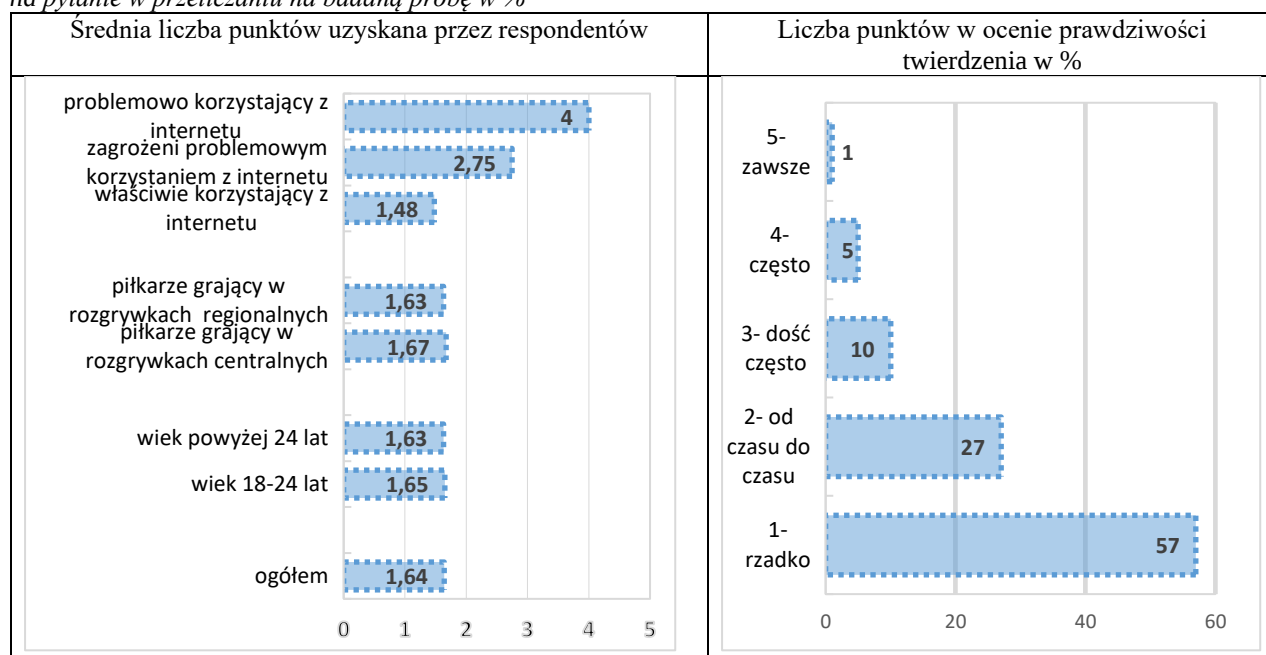
Rysunek 43. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 9: „Jak często reaguje Pan obronnie lub niechętnie na pytania o to, co robi w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

Pytanie nr 10 obejmowało zastępowanie myśli o problemach myśłami o sprawach dotyczących internetu – patrz rys. 44.

Rysunek 44. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 10: „Jak często zdarza się, że aby nie myśleć o swoich rzeczywistych problemach woli Pan pomyśleć sobie o różnych sprawach związanych z internetem?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



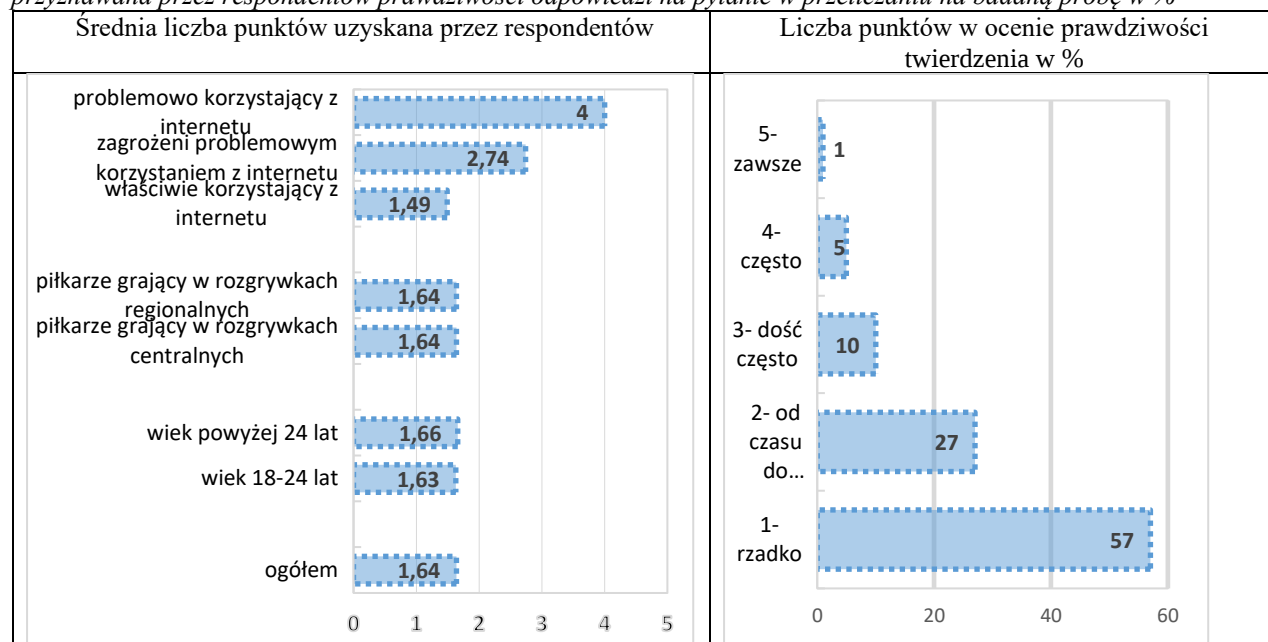
Źródło: Badania własne

Jak wynika z odpowiedzi zamieszczonych na rysunku 44, co siedemnasty badany myśli tak zawsze lub często, co dziesiąty respondent doświadcza tej sytuacji dość często, a co czwarty – od czasu do czasu. Natomiast ponad połowa respondentów (57%) rzadko miewa takie myśli.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Następnie przeanalizowano odpowiedzi na pytanie 11 testu IAT dotyczące uświadamiania sobie, że respondent niecierpliwie czeka na „kolejne wejście w świat wirtualny” – patrz rys. 45.

Rysunek 45. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 11: „Jak często uświadamia Pan sobie, że niecierpliwie oczekuje Pan, kiedy znowu wejdzie do internetu?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



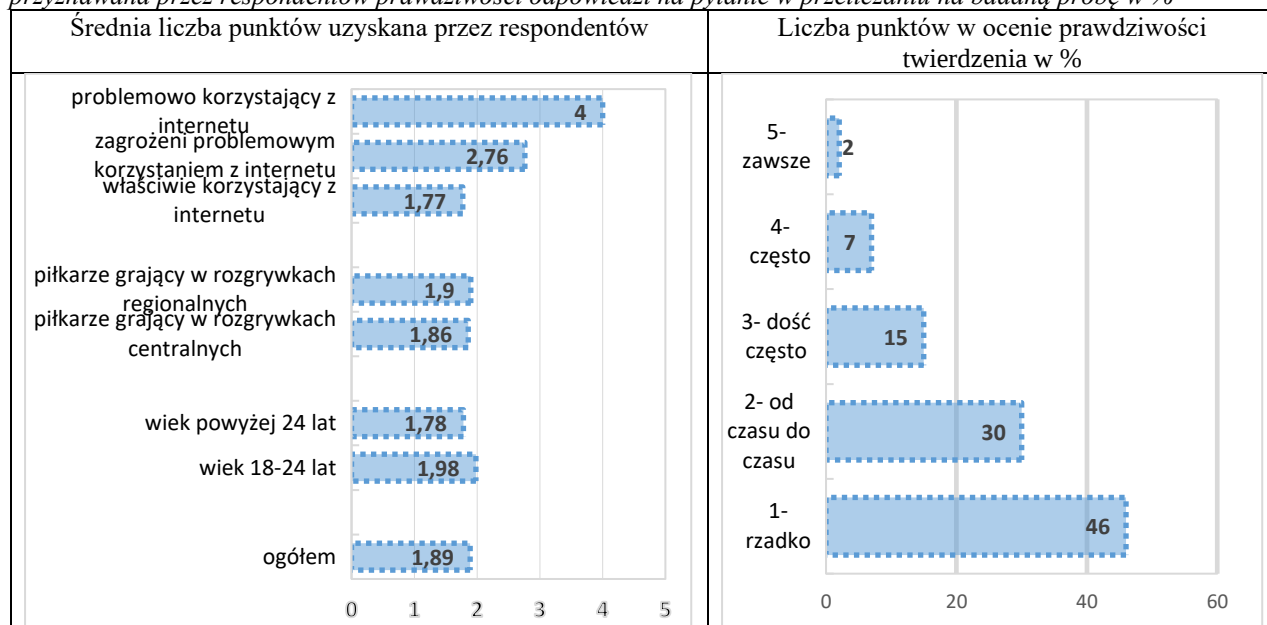
Źródło: Badania własne

Powyższe dane, przedstawione na rysunku 45 obrazują, że co siedemnasty badany zawsze lub często niecierpliwie czeka, kiedy znowu będzie w sieci, co dziesiąty badany robi to dość często, a co czwarty – od czasu do czasu. Natomiast ponad połowa badanych (57%) doświadcza takich stanów rzadko. Równocześnie stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Atrakcyjność używania internetu w życiu respondenta badało pytanie dwunaste. Szczegółowe dane prezentuje rysunek 46, na którym można odczytać, że co jedenasty badany, kiedy pomyśli o życiu bez internetu to zawsze lub często ocenia swoje życie jako nudne. Natomiast co siódmy respondent ma takie poczucie dość często. Z kolei co trzeci badany nudę czuje od czasu do czasu, a co drugi rzadko.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

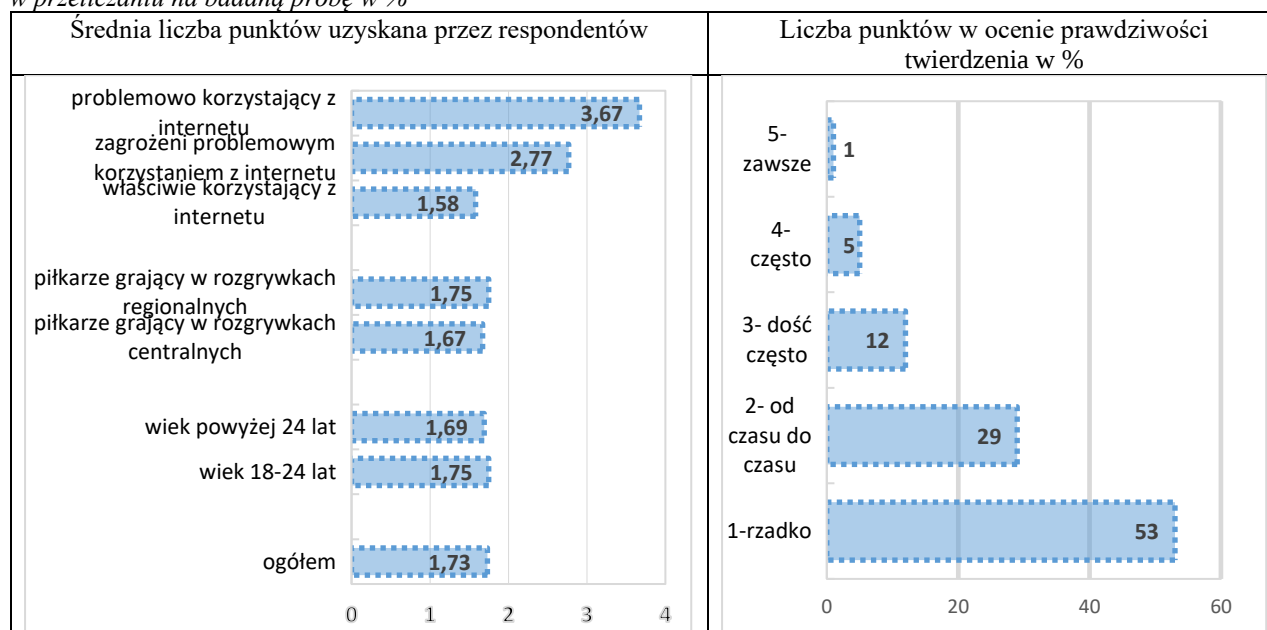
Rysunek 46. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 12: „Jak często miewa Pan poczucie, że życie bez internetu jest nudne, puste lub pozbawione radości?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

Pytanie nr 13 testu dotyczy sytuacji, w której respondent jest poirytowany ze względu na przeszkadzanie mu przez inne osoby w korzystaniu z sieci. Odpowiedzi na to pytanie prezentuje rys. 47.

Rysunek 47. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 13: „Jak często zdarza się Panu coś odburknąć, podnieść głos lub inaczej okazać poirytowanie, kiedy jest Pan w internecie, a ktoś Panu przeszkadza?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



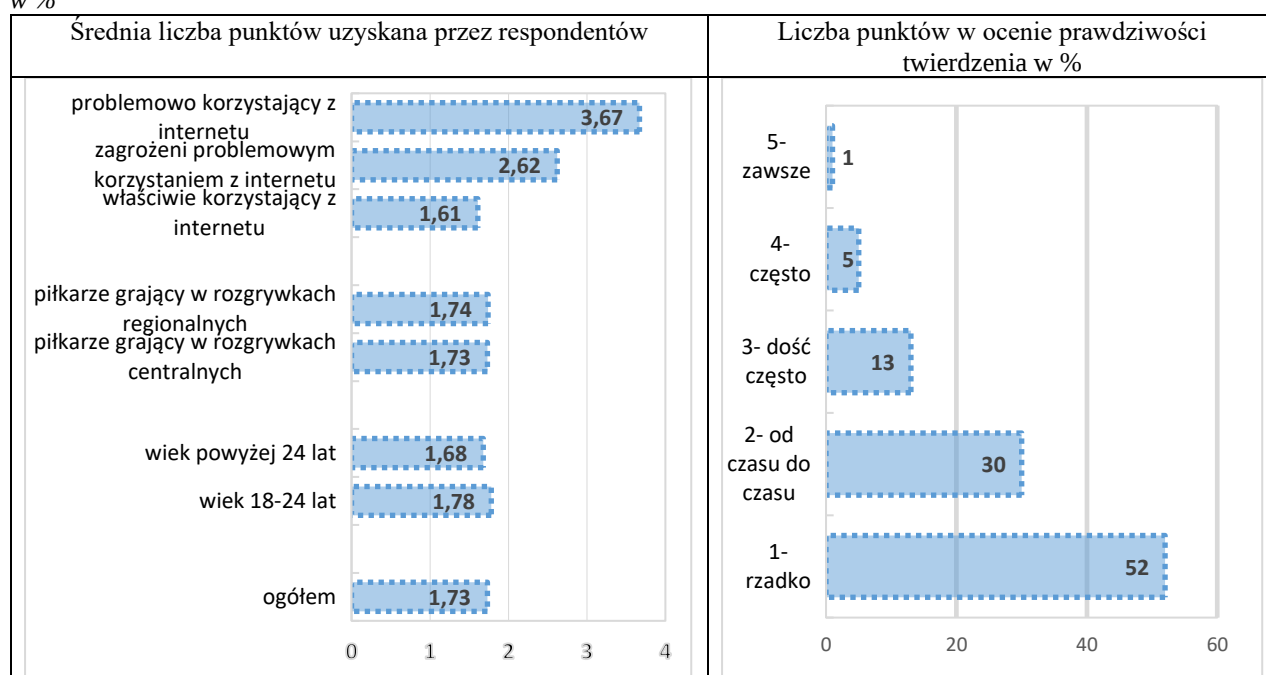
Źródło: Badania własne

Jak wynika z badań przedstawionych na rysunku 47, co siedemnasty zawsze lub często miewa przedmiotowe sytuacje, co ósmy respondent doświadcza poirytowania dość często, a co trzeci – od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany wskazuje, że zdarza mu się to rzadko.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta. Natomiast nie stwierdzono takiej zależności z poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Pytanie czternaste bada skutki nadużywania internetu przez respondenta w postaci braku snu (Jak często zdarza się Panu nie dosypiać lub spać za krótko przez to, że do późnej nocy jest Pan w internecie?). Pozyskane dane przedstawia rys. 48.

Rysunek 48. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 14: „Jak często zdarza się Panu nie dosypiać lub spać za krótko przez to, że do późnej nocy jest Pan w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



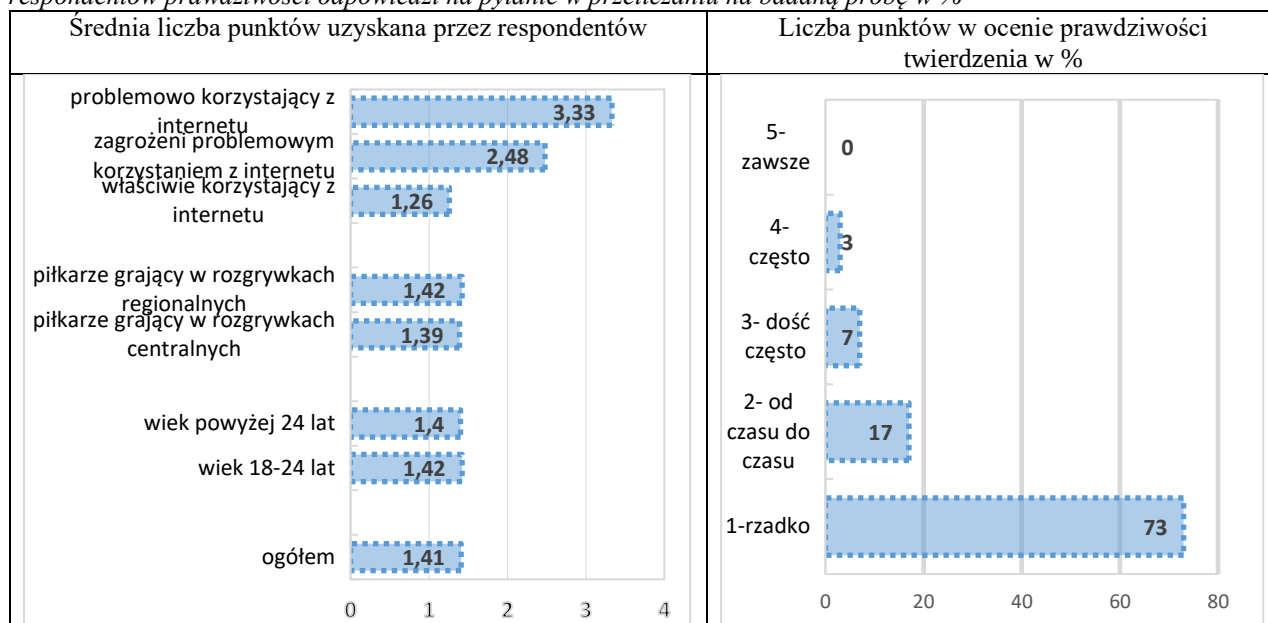
Źródło: Badania własne

Materiał zilustrowany na rysunku 48, pozwala zauważyć, że co siedemnasty badany często lub zawsze nie dosypia lub śpi zbyt krótko ze względu na korzystanie z internetu, co ósmemu zdarza się to dość często, a co trzeciemu od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany rzadko z powodu korzystania z sieci zaniedbuje swoje spanie.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Kolejne pytanie dotyczy uporczywego myślenia respondenta o korzystaniu z sieci (patrz rys. 49).

Rysunek 49. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 15: „Jak często, nie będąc w sieci, myśli Pan, fantazjuje o byciu w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %

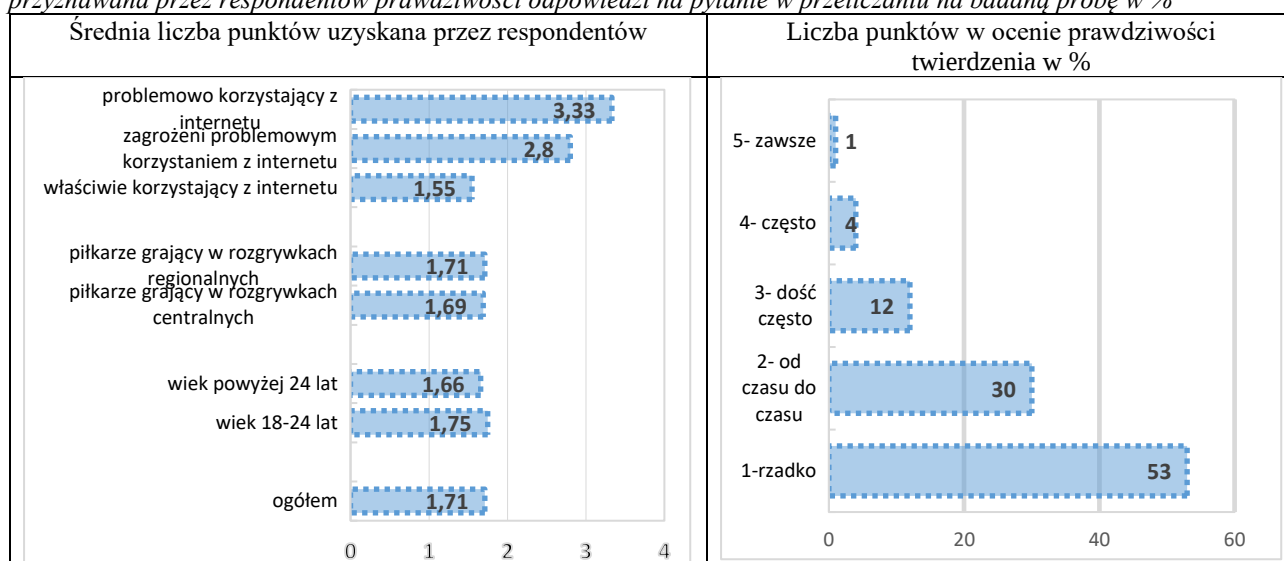


Źródło: Badania własne

Jak wynika z odpowiedzi zamieszczonych na rysunku 49, co dziesiąty badany często lub dość często myśli intensywnie a nawet fantazjuje o tym co dzieje się w sieci, co szósty ankietowany robi to od czasu do czasu. Natomiast 2/3 badanych (73%) rzadko miewa takie sytuacje. Jednocześnie z testu niezależności Chi-kwadrat wynika, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Następne pytanie tj. szesnaste dotyczy problemów kontroli czasu w sieci przez respondenta. Odpowiedzi z tego zakresu prezentuje rys. 50.

Rysunek 50. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 16: „Jak często będąc w internecie, uświadamia Pan sobie, że mówi sobie „jeszcze tylko parę minut”?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



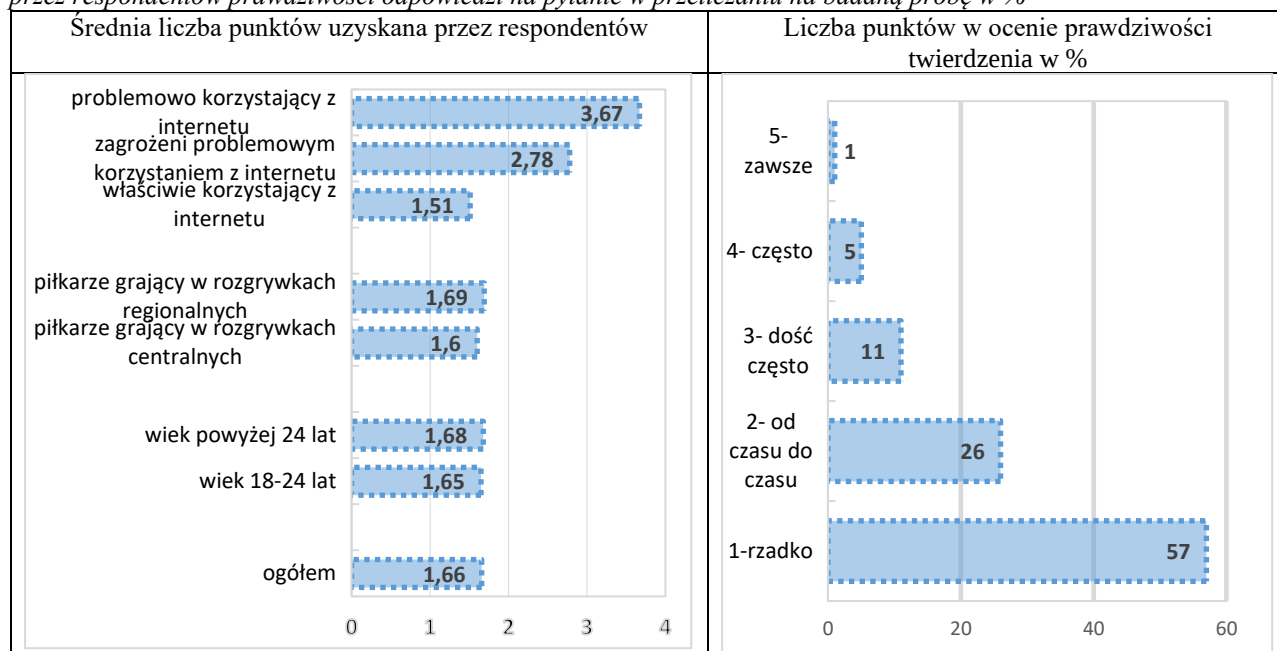
Źródło: Badania własne

Analizując uzyskane wyniki (por. rys. 50), dostrzec można, że co dwudziesty badany miał problemy z kontrolą czasu w sieci zawsze lub często w sytuacji korzystania z niej. Natomiast co ósmy respondent wykazywał taki stan dość często, a co trzeci badany – od czasu do czasu. Z kolei co drugi respondent rzadko wykazywał brak kontroli przebywania w sieci.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Pytanie nr siedemnaście zbierało informacje o nieudanych próbach ograniczania czasu spędzanego w internecie. Odpowiedzi na to pytanie przedstawia rys. 51.

Rysunek 51. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 17: „Jak często próbuje Pan, bez powodzenia, ograniczyć ilość czasu, jaki spędza Pan w sieci?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



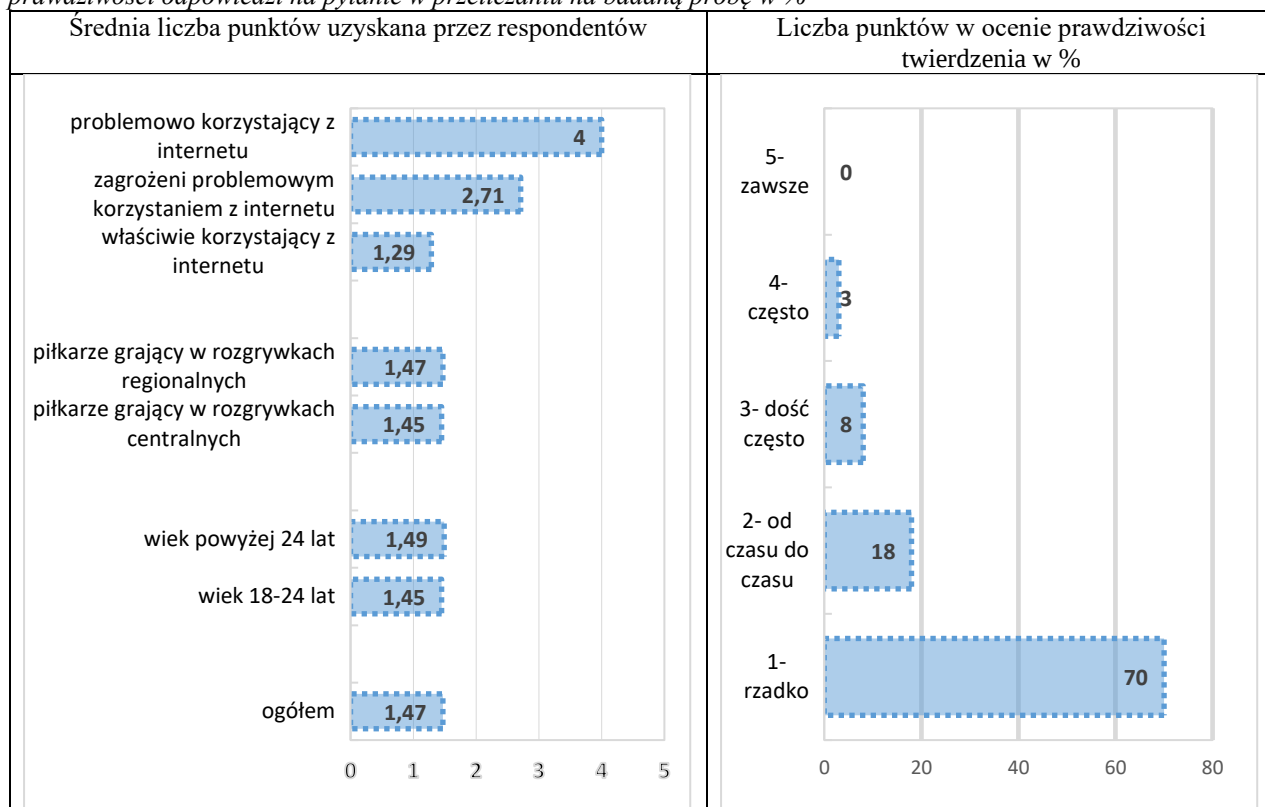
Źródło: Badania własne

Zebrane powyżej informacje pozwalają zauważyć, że co siedemnasty badany zawsze lub często podejmuje nieudolne próby ograniczenia korzystania z internetu, co dziewiąty respondent próbuje tego dość często, a co piąty badany – od czasu do czasu. Natomiast co drugi badany nie ma z tym problemu i takie sytuacje rzadko mu się zdarzają.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Kolejne pytanie osiemnaste dotyczy ukrywania przed innymi osobami czasu korzystania z wirtualnego świata (Jak często próbuje Pan ukryć, jak długo był Pan w internecie?) – patrz. dane na rys. 52.

Rysunek 52. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 18: „Jak często próbuje Pan ukryć, jak długo był Pan w internecie?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczeniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

Z powyższego zestawienia można odczytać, że co dziewiąty ankietowany często lub dość często ukrywa przed innymi osobami czas poświęcany na internet, co piąty robi to od czasu do czasu. Natomiast ponad 2/3 respondentów rzadko ukrywa takie fakty przed innymi osobami.

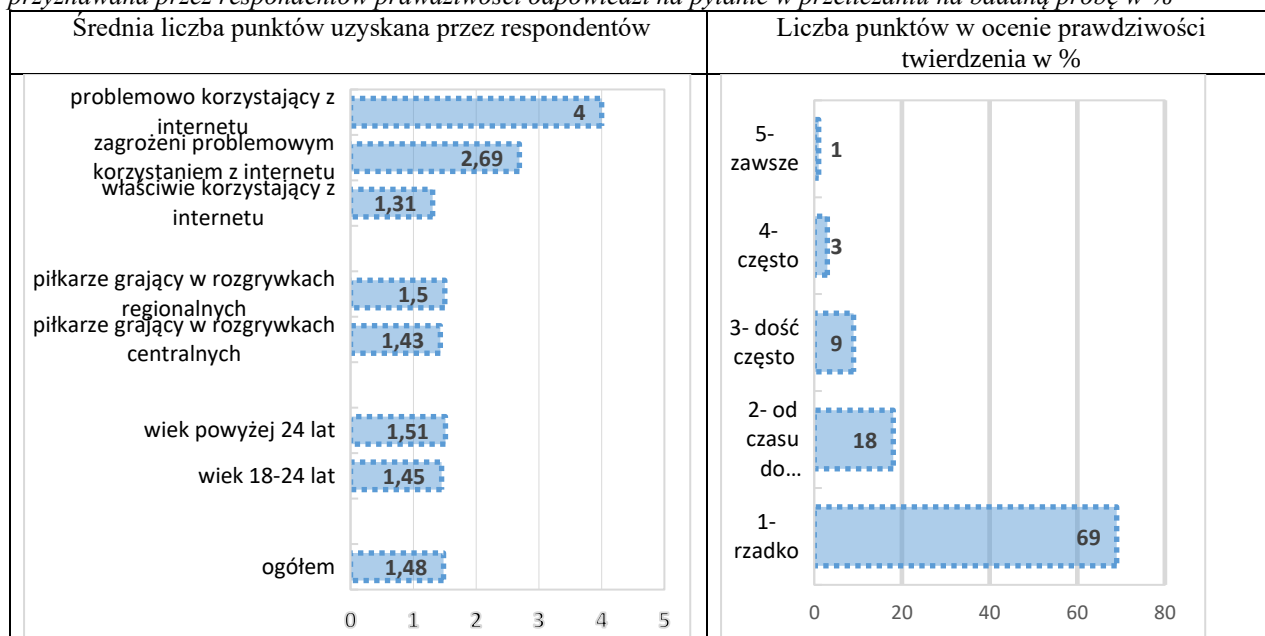
Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

W kwestionariuszu pytano również o wybór respondentów pomiędzy spędzaniem czasu w sieci a wyjściem ze znajomymi (pyt. 19.: Jak często zdarza się, że woli Pan spędzić czas w internecie zamiast wyjść gdzieś z innymi?).

Rysunek 53 ilustruje zebrane informacje, zgodnie z którymi tylko jeden na stu respondentów wybiera zawsze sieć zamiast spotkania ze znajomymi, trzech na stu wyboru takiego dokonuje często, a dziewięciu na stu dość często. Z kolei co piąty badany robi to od czasu do czasu. Natomiast ponad 2/3 badanych w sytuacji dokonywania wyboru wyjścia ze znajomymi czy korzystaniem z internetu wybiera spotkania w realu.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

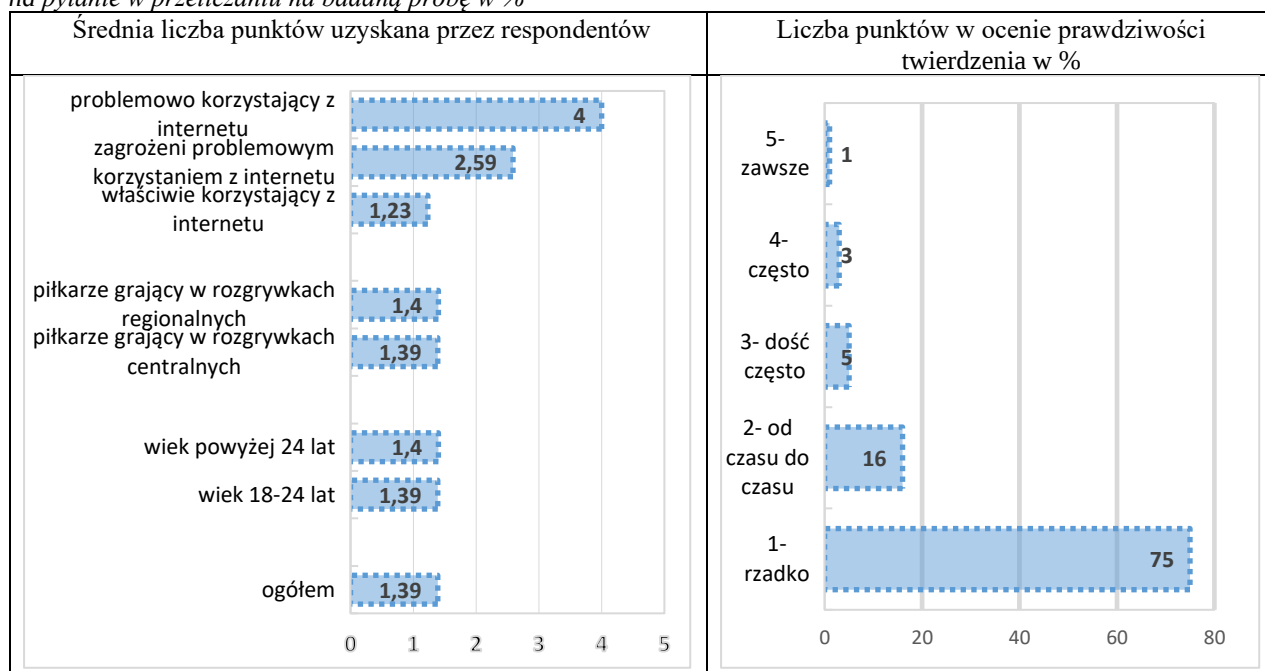
Rysunek 53. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 19: „Jak często zdarza się, że woli Pan spędzić czas w internecie zamiast wyjść gdzieś z innymi?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

Ostatnie dwudzieste pytanie testowe odnosi się do negatywnych emocji wynikających z braku korzystania z internetu (Jak często czuje się Pan przygnębiony, smutny lub zdenerwowany, kiedy nie jest Pan w internecie, co mija, jak tylko znowu znajdzie się Pan w sieci?). Wypowiedzi ankietowanych przedstawia rys. 54.

Rysunek 54. Średnia liczba punktów uzyskana przez respondentów w odpowiedzi na pytanie nr 20: „Jak często czuje się Pan przygnębiony, smutny lub zdenerwowany, kiedy nie jest Pan w internecie, co mija, jak tylko znowu znajdzie się Pan w sieci?” oraz liczba punktów przyznawana przez respondentów prawdziwości odpowiedzi na pytanie w przeliczaniu na badaną próbę w %



Źródło: Badania własne

Graficzna egemplifikacja wskazuje (rys. 54), że jeden na stu badanych zawsze odczuwa negatywne emocje związane z brakiem przebywania w sieci, trzech na stu odczuwa je często, a pięciu na stu – dość często. Z kolei co szósty badany odczuwał omawiane emocje od czasu do czasu. Natomiast ponad 2/3 respondentów rzadko zauważało u siebie smutek, gniew czy zdenerwowanie, gdy nie mieli dostępu do sieci.

Na podstawie zastosowanego testu niezależności Chi-kwadrat stwierdzono, że nie istnieje zależność pomiędzy odpowiedziami respondentów na analizowane pytanie testu IAT a wiekiem respondenta oraz poziomem ligi, którą on reprezentuje.

Ze względu na bardzo małą liczbę osób problemowo korzystających z internetu, w dalszych analizach posłużono się podziałem na funkcjonalnych i dysfunkcjonalnych użytkowników sieci.¹⁰ Wyniki te, w podziale na dwie grupy wiekowe tj. piłkarzy do 24 roku życia i powyżej 24 roku życia prezentuje tabela 75.

Tabela 75. Funkcjonalni i dysfunkcjonalni użytkownicy sieci w podziale na dwie grupy wiekowe

Nasilenie nadużywania internetu przez badanych	Piłkarze w wieku do 24 lat		Piłkarze powyżej 24 roku życia		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%
Funkcjonalne korzystanie z internetu	391	88.9	328	87.0	719	88.0
Dysfunkcjonalne korzystanie z internetu	49	11.1	49	13.0	98	12.0
Ogółem	440	100.0	377	100.0	817	100.0

Źródło: Badania własne

W pracy założono, że piłkarze do 24 roku życia częściej dysfunkcjonalnie korzystają z internetu i uprawiają e-hazard niż piłkarze po 24 roku życia.

Aby sprawdzić postawioną hipotezę w pierwszej kolejności ustalono, czy wynik ogólny testu IAT ma rozkład normalny. Ponieważ wynik testu nie miał rozkładu normalnego, dlatego w analizie zastosowano testy nieparametryczne. Ustalono, że wiek badanych piłkarzy, czyli podgrupa do 24 lat i powyżej 24 lat nie różnicuje istotnie wyników testu IAT.

Dodatkowo sprawdzono, czy badani funkcjonalni i dysfunkcjonalni użytkownicy sieci różnią się pod względem tego co robią w internecie. Respondenci zostali zapytani, o aktywności w sieci, które podejmują przynajmniej kilka razy w tygodniu. Okazało się, że dysfunkcjonalni użytkownicy internetu podejmują większość wymienionych aktywności online istotnie częściej niż funkcjonalni użytkownicy (patrz. tabela 76).

¹⁰ Do grupy funkcjonalnych użytkowników zaliczamy te osoby, które właściwie korzystają z internetu. Mogą one wykazywać pojedyncze symptomy nadużywania sieci. Natomiast grupa dysfunkcjonalnych użytkowników obejmuje osoby zagrożone uzależnieniem od Internetu i problemowo korzystające z niego. Grupa ta wykazuje większość symptomów nałogu i odczuwa skutki nadużywania sieci.

Wśród czynności, które nie różnicują tych grup użytkowników wymienić należy: granie w gry sieciowe, ściąganie i słuchanie muzyki, ściąganie i oglądanie filmów, zdjęć, realizowanie swoich hobby, korzystanie z portali społecznościowych, korzystanie z usług bankowych, poczty elektronicznej i poszukiwanie bieżących informacji. Dodatkowo należy zaznaczyć, że niektóre aktywności podejmowane są przez dysfunkcjonalnych użytkowników nawet trzy razy częściej niż przez użytkowników funkcjonalnych. Są to: nawiązywanie nowych znajomości online (poza zawodowymi) (3 razy częściej), prowadzenie swojego bloga (3 razy częściej), granie w gry niesieciowe (2 razy częściej), granie w gry losowe, w karty, na automatach czy udział w zakładach wzajemnych (2 razy częściej), wstawianie własnych zdjęć do sieci (2 razy częściej), oglądanie rozgrywek lub turniejów e-sportowych (2 razy częściej). Zwłaszcza takie aktywności jak: granie w gry, granie w gry losowe, karty i robienie zakładów wzajemnych oraz oglądanie rozgrywek e-sportowych mogą świadczyć o skłonnościach dysfunkcjonalnych internautów do podejmowania ryzykownych zachowań.

Tabela 76. Aktywności online podejmowane przez badanych

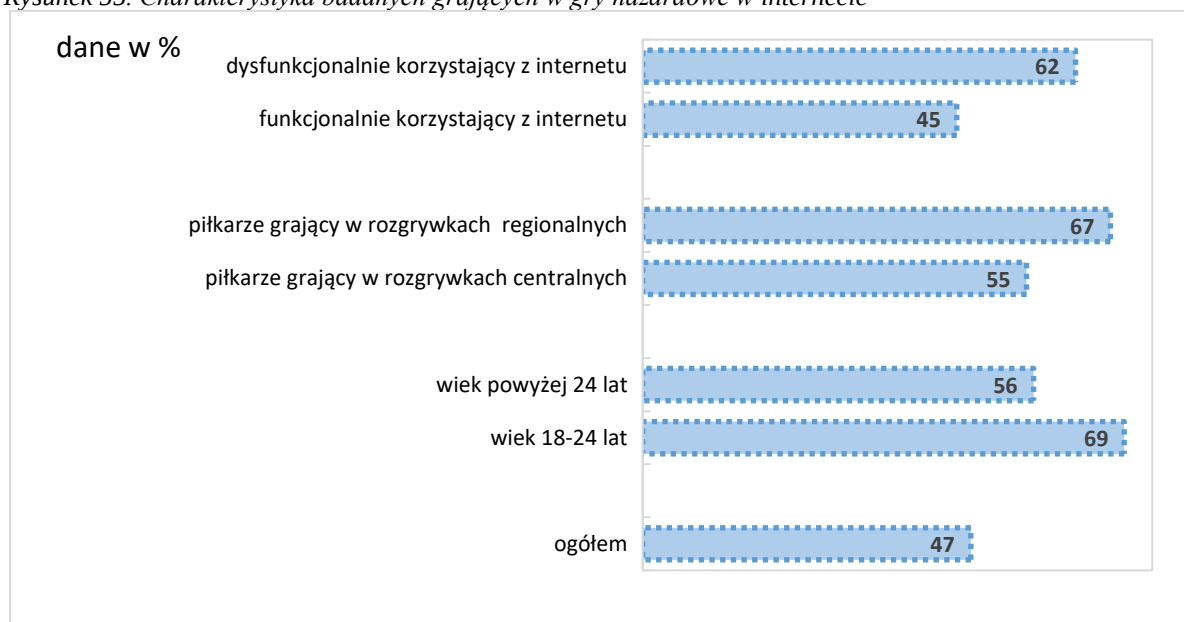
Odsetek badanych podejmujących daną aktywność przynajmniej kilka razy w tygodniu	Funkcjonalne korzystanie z Internetu	Dysfunkcjonalne korzystanie z Internetu
1. Do kontaktowania się ze znajomymi, wymiany wiadomości*	90,1	81,6
2. Do grania w zwykłe gry (niesieciowe)**	17,2	35,7
3. Do grania w gry sieciowe, społecznościowe	24,5	30,6
4. Do ściągania/słuchania muzyki	57,4	62,2
5. Do oglądania/ ściągania filmów	48,7	56,1
6. Do poszerzania swoich zainteresowań, hobby	68,2	68,4
7. Do korzystania z portali społecznościowych np. FB, Instagram, Twitter, Snapchat	84,4	81,6
8. Do grania w gry losowe, w karty, na automatach, do udziału w zakładach wzajemnych**	4,6	12,2
9. Do oglądania/ ściągania zdjęć, filmików*	45,5	56,1
10. Do wstawiania własnych zdjęć, filmików**	16,7	40,8
11. Do zawierania nowych znajomości nie związanych z życiem zawodowym**	11,4	32,7
12. Do czytania blogów/vlogów**	15,7	29,6
13. Do korzystania z usług bankowych	55,6	58,2
14. Do oglądania witryny sklepów internetowych/ robienia zakupów**	37,4	56,1
15. Do oglądania rozgrywek lub turniejów e-sportowych**	22,0	42,9
16. Do korzystania z poczty	55,2	60,2
17. Do poszukiwania bieżących informacji	71,9	67,3
18. Do prowadzenia własnego bloga lub strony internetowej**	6,0	20,4
19. Do oglądania telewizji*	21,7	33,7

Źródło: Badania własne *p<0,05 **p<0,01

W dalszej kolejności sprawdzono czy inne zmienne niezależne wprowadzone w badaniach różnicują istotnie wyniki testu IAT. Ustalono, że takie zmienne jak: poziom ligi, w której grają badani piłkarzy, miejsce zamieszkania, wykształcenie, liczba posiadanych dzieci, liczba lat gry w piłkę nie różnicują istotnie wyników testu IAT. Natomiast zmienna – stan cywilny różnicuje istotnie wyniki testu IAT. Istotne statystycznie różnice w wynikach testu IAT są pomiędzy osobami żonatymi i osobami w związku nieformalnym ($K-W = 78,34$; $p < 0,05$).

Dodatkowo, w badaniach starano się ustalić, czy istnieje statystycznie istotny związek pomiędzy poziomem nasilenia dysfunkcjonalności użytkowania sieci a uprawianiem e-hazardu przez badanych i jego poszczególnych form. Wśród badanych 63% respondentów gra w internecie w gry hazardowe. Szczegółowa analiza graczy zaprezentowana została na rys. 55.

Rysunek 55. Charakterystyka badanych grających w gry hazardowe w internecie



Źródło: Badania własne

Stwierdzono, że istnieją istotne statystycznie różnice w zakresie grania hazardowego pomiędzy funkcjonalnymi a dysfunkcjonalnymi użytkownikami sieci ($\chi^2=10,388$; $p < 0,05$, $VCramera= 0,113$; $p < 0,05$). Dysfunkcjonalni użytkownicy częściej grają w hazard online niż funkcjonalni użytkownicy sieci. Istotne statystycznie różnice w zakresie grania hazardowego w Internecie występują również pomiędzy piłkarzami grającymi w lidze na poziomie centralnym i piłkarzami grającymi na poziomie regionalnym ($\chi^2=6,64$; $p < 0,05$; $VCramera= 0,108$; $p < 0,05$). Piłkarze uczestniczący w rozgrywkach regionalnych istotnie częściej grają w e-hazard niż piłkarze z ligi na poziomie centralnym. Ponadto istotne różnice statystyczne występują także w grupach piłkarzy do 24 roku życia i powyżej 24 roku życia ($\chi^2=9,70$ $p < 0,05$; $VCramera= 0,130$; $p < 0,05$). Piłkarze w wieku do 24 lat istotnie częściej podejmują zachowania hazardowe w internecie niż piłkarze po 24 roku życia.

W analizach potwierdzono również istotny statystycznie związek z graniem hazardowym w internecie a miejscem zamieszkania ($\chi^2=11,88$; $p<0,05$; VCramera= 0,144; $p<0,05$) i stanem cywilnym respondenta ($\chi^2=12,45$ $p<0,05$; VCramera= 0,148; $p<0,05$). Siła tych związków jest jednak słaba.

Ustalono, że istnieje statystycznie istotny związek pomiędzy wynikiem ogólnym z testu IAT uzyskanym przez respondenta a podejmowaniem grania hazardowego w internecie. Związek ten jest umiarkowany ($\chi^2=90,018$ $p<0,05$; VCramera wynosi 0,332, przy $p<0,05$).

4.3. Nasilenie korzystania przez badanych z internetu – fazy zagrożenia uzależnieniem

W prowadzonych badaniach starano się również ustalić zagrożenie uzależnieniem od internetu przy użyciu skali faz rozwoju zagrożenia uzależnienia. Skala na etapie koncepcyjnym i badań pilotażowych została przygotowana na podstawie faz rozwoju uzależnienia B. Woronowicza (2009). Szczegółowo opisano to w części raportu dotyczącej metodologii prezentowanych badań.

Podstawą zastosowania skali i obliczenia zagrożenia uzależnieniem od internetu na podstawie faz było pytanie dotyczące czasu spędzanego w sieci w stosunku do poprzedniego roku przed badaniem (por. tabela 77).

Tabela 77. Odpowiedzi na pytanie”: Jeśli może Pan przeanalizować czas spędzany w sieci to czy w stosunku do poprzedniego roku obecnie spędza Pan w internecie:

Jeśli może Pan przeanalizować czas spędzany w sieci to czy w stosunku do poprzedniego roku obecnie spędza Pan w internecie:	Liczba wyborów	
	N	%
Zdecydowanie mniej czasu	85	10,4
Trochę mniej czasu	161	19,7
Mniej więcej tyle samo czasu	353	43,2
Trochę więcej czasu	177	21,7
Zdecydowanie dużo więcej czasu	41	5,0
Ogółem	817	100,0

Źródło: Badania własne

W sytuacji wskazania przez respondenta odpowiedzi: mniej więcej tyle samo czasu, trochę więcej czasu lub zdecydowanie dużo więcej czasu kwalifikowano respondenta do grupy objętej określeniem poziomu (fazy) zagrożenia uzależnieniem od sieci. Dodatkowo z grupy wyłączono te osoby, które w pytaniu dotyczącym symptomów zachowań wskazujących na określoną fazę uzależnienia nie wskazali żadnego z nich. Stopień zagrożenia uzależnieniem

od sieci poprzez pomiar występowania symptomów charakteryzujących określone fazy nałogu prezentuje tabela 78.

Tabela 78. Stopień zagrożenia uzależnieniem od internetu w pomiarze występujących symptomów faz rozwoju uzależnienia respondentów (N=476- respondenci wskazali co najmniej jeden symptom)

Faza uzależnienia	Słabo zagrożeni		Umiarkowanie zagrożeni		Silnie zagrożeni	
	N	%	N	%	N	%
Faza I	105	22,1	275	57,8	96	20,2
Faza II	136	28,6	219	46,0	121	25,4
Faza III	225	47,3	158	33,2	93	19,5
Faza IV	0	0	366	76,9	110	23,1
Faza V	195	41,0	187	39,3	94	19,7
Faza VI	103	21,6	279	58,6	94	19,7
Wyniki surowe zostały przeliczone na 9-stopniową skalę staninową 1-3 staniny – słabo zagrożeni, 4-6 – umiarkowanie zagrożeni i 7-9 – silnie zagrożeni uzależnieniem od internetu						

Jak wynika z przedstawionych danych wśród osób zakwalifikowanych do grupy słabo zagrożonych uzależnieniem od internetu nie występują w ogóle symptomy z fazy 4, czyli fazy wycofania. W największym stopniu respondenci w tej grupie wskazują symptomy z fazy trzeciej i piątej, a w najmniejszym z fazy szóstej. W grupie osób umiarkowanie zagrożonych problemowym korzystaniem z internetu w największym stopniu wskazuje się na występowanie u nich symptomów z fazy czwartej, w najmniejszym z fazy trzeciej. Natomiast osoby określone jako silnie zagrożone uzależnieniem od internetu za pomocą symptomów pogrupowanych w fazach nałogu prawie w równym stopniu identyfikują u siebie symptomy ze wszystkich faz.

Uzyskane wyniki skorelowano z wynikami otrzymanymi z testu IAT K. Young. Wykorzystując współczynnik korelacji rang Spearmana ustalono, że występują istotne zależności pomiędzy wynikiem testu IAT a każdą z faz rozwoju uzależnienia. Zależności te są dodatnie i mają umiarkowaną siłę. Najsłabszy związek występuje pomiędzy występowaniem symptomów z fazy pierwszej a wynikiem testu IAT (por. tabela 79).

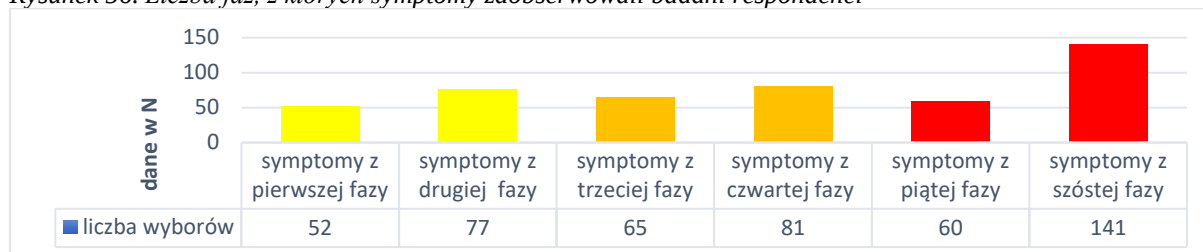
Tabela 79. Korelacje pomiędzy wynikiem testu IAT a występowaniem symptomów w poszczególnych fazach uzależnienia od Internetu

Rho Spearmana		Faza1 – fascynacja	Faza 2 - reedukacji i dyskomfortu	Faza 3 - regulacji stanów emocjonalnych	Faza 4 – wycofania	Faza 5 – dyskomfortu	Faza 6 – zaabsorbowania
	Grupa N=476						
Wynik ogólny testu IAT	Współczynnik korelacji	0,367**	0,403**	0,438**	0,389**	0,382**	0,447**
		** Korelacja istotna na poziomie 0.01					

Źródło: Badania własne

Następnie przeanalizowano liczbę faz, z których symptomy zaobserwowali u siebie badani respondenci. Rysunek 56 prezentuje liczbę osób, które wskazały minimum na jeden symptom z wymienionych faz.

Rysunek 56. Liczba faz, z których symptomy zaobserwowali badani respondenci



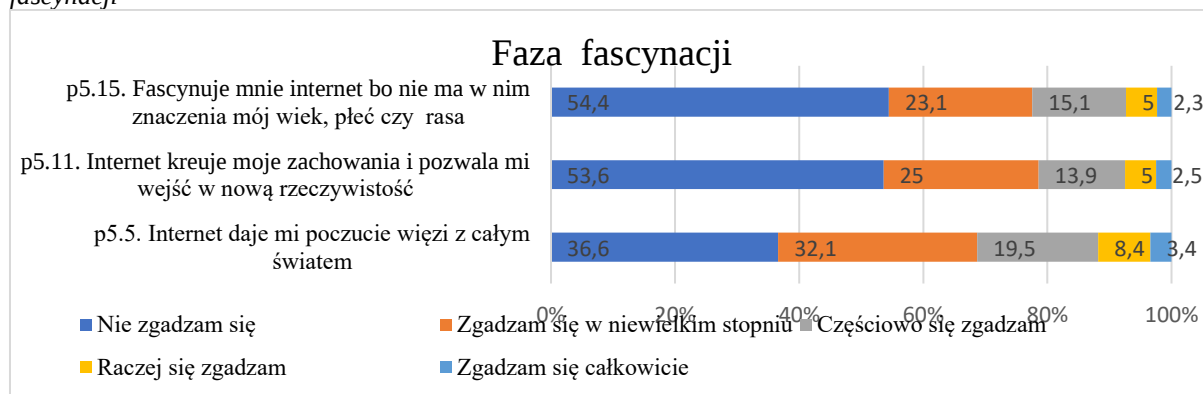
Źródło: Badania własne (N=476)

Łącznie przebadano 476. Wskazały one u siebie na co najmniej jeden symptom w jednej z faz uzależnienia od internetu. Najliczniejszą grupę stanowili respondenci, którzy wykazywali symptomy z pięciu analizowanych faz (31% z badanej grupy). Najczęściej były to symptomy z fazy pierwszej, drugiej, trzeciej, piątej i szóstej. Dodatkowo powtarzający się układ dotyczył również konfiguracji symptomów:

1. Dwóch faz: fazy pierwszej i drugiej (62% analizowanych przypadków), pierwszej i szóstej (65% przypadków) oraz drugiej i szóstej (60% przypadków);
2. Trzech faz: pierwszej, drugiej i trzeciej (45% przypadków), fazy drugiej, piątej i szóstej (45% przypadków) oraz fazy pierwszej, piątej i szóstej (47% przypadków);
3. Czterech faz: pierwszej, drugiej, piątej i szóstej (43% przypadków), pierwszej, drugiej, trzeciej i piątej fazy (38% przypadków) oraz pierwszej, trzeciej, piątej i szóstej fazy (38% przypadków).

Dodatkowo przeanalizowano szczegółowe odpowiedzi w zakresie symptomów uzależnienia od internetu dotyczące określonej fazy uzależnienia. Faza pierwsza uzależnienia od internetu identyfikowana była przez 3 symptomy (patrz rys. 57). Nazwano ją za B. Woronowiczem fazą fascynacji.

Rysunek 57. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy pierwszej, czyli fazy fascynacji



Źródło: Badania własne (N=476)

Jak wynika z rys. 57., 2/3 respondentów jest przekonanych, że internet daje im poczucie więzi z całym światem (co trzeci respondent zgadza się z tym w niewielkim stopniu, co piąty częściowo się z tym zgadza, a co ósmy raczej lub całkowicie się z tym zgadza). Natomiast prawie połowa badanych zdaje sobie sprawę z faktu, że internet w większym lub mniejszym stopniu kreuje ich zachowania i pozwala na nowe doznania oraz fascynuje brakiem granic ze względu na wiek czy rasę.

Tabela 80. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci

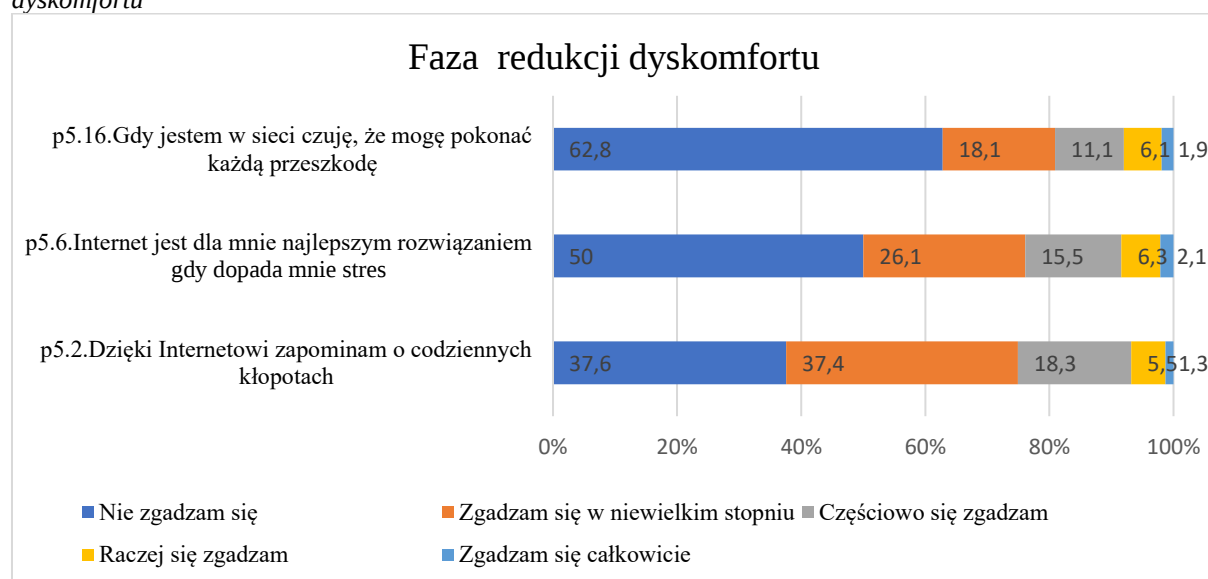
Faza 1. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Słabo zagrożeni	18,2%	23,7%	21,8%	22,4%	25,3%	5,2%	22,0%
Umiarkowanie zagrożeni	60,8%	56,5%	57,9%	57,6%	63,2%	29,9%	57,8%
Silnie zagrożeni	21,0%	19,8%	20,3%	20,0%	11,5%	64,9%	20,2%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Sprawdzono, czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje respondent ma istotny statystycznie związek z występującymi u niego symptomami z zakresu fazy pierwszej. Ustalono, że zarówno wiek jak i poziom rozgrywek piłkarskich w jakich bierze udział respondent nie ma istotnie statystycznego związku z występowaniem określonych symptomów z fazy pierwszej uzależnienia (tabela 80).

Kolejną wyróżnioną fazą jest faza druga, czyli faza redukcji dyskomfortu. W jej ramach wyróżniono trzy symptomy. Wyniki ilustruje rys. 58.

Rysunek 58. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy drugiej, czyli redukcji dyskomfortu



Źródło: Badania własne (N=476)

Spośród ankietowanych prawie 2/3 wskazuje, że dzięki aktywności w sieci zapomina o codziennych problemach (co trzeci respondent widzi to w niewielkim stopniu, prawie co piąty częściowo się zgadza z tym twierdzeniem, a co czternasty badany – raczej lub całkowicie się z nim zgadza (por. rys. 58). Połowa badanych dostrzega u siebie, że korzystanie z internetu jest najlepszym rozwiązaniem, gdy dopada ich stres. Natomiast prawie 1/3 badanych upatruje w internecie siłę, która pozwala pokonywać każdą przeszkodę.

Tabela 81. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci

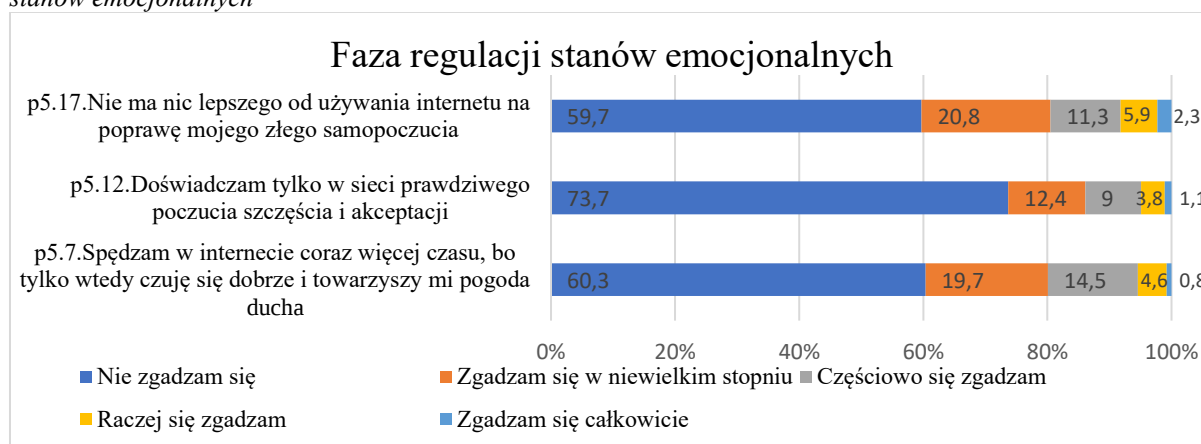
Faza 2. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Słabo zagrożeni	25,2%	30,0%	25,2%	32,9%	32,3%	9,1%	28,6%
Umiarkowanie zagrożeni	51,7%	43,5%	47,4%	44,3%	50,1%	24,7%	46,0%
Silnie zagrożeni	23,1%	26,4%	27,4%	22,9%	17,5%	66,2%	25,4%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Sprawdzono, czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje respondent ma istotny statystycznie związek z występującymi u respondenta symptomami z zakresu fazy drugiej (tabela 81.). Ustalono, że poziom rozgrywek piłkarskich ma istotny statystycznie związek z nasileniem symptomów z fazy drugiej uzależnienia od internetu ($\chi^2=6;158$ $p<0,05$; VCramera= 0,187; $p<0,05$). Podobnie wiek (do 24 lat i powyżej 24 lat) ma istotny statystycznie związek z nasileniem symptomów fazy drugiej uzależnienia od internetu ($\chi^2=10;300$ $p<0,05$; VCramera= 0,112; $p<0,05$).

Następnie sprawdzono rozkład odpowiedzi w zakresie symptomów fazy trzeciej, czyli fazy regulacji stanów emocjonalnych. Stosowne dane przedstawia rys. 59.

Rysunek 59. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy trzeciej, czyli regulacji stanów emocjonalnych



Źródło: Badania własne (N=476)

Jak wynika z rysunku 59., ponad połowa badanych kwalifikowanych ze względu na zagrożenie uzależnieniem od internetu nie identyfikuje się z symptomami przedmiotowej

fazy (dotyczącymi zwiększania czasu przebywania w sieci ze względu na to, że czuje się tam dobrze oraz odczuwania poprawy złego nastroju, gdy sięga po internet). Jeszcze mniej respondentów – 1/3 badanych łączy sieć z prawdziwym miejscem doświadczania szczęścia i akceptacji. Należy dodatkowo zaznaczyć, że wszystkie wymienione w tej fazie symptomy uzyskały potwierdzenie tylko u kilku procent badanych.

Tabela 82. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci (N=476)

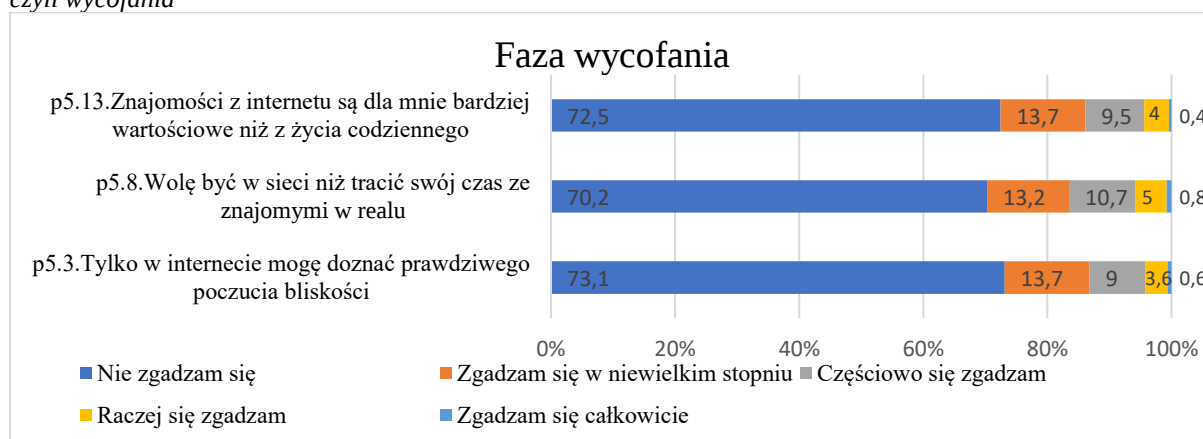
Faza 3. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Słabo zagrożeni	46,2%	47,7%	45,9%	49,0%	53,9%	13,0%	47,3%
Umiarkowanie zagrożeni	36,4%	31,8%	35,0%	31,0%	35,1%	23,4%	33,2%
Silnie zagrożeni	17,5%	20,4%	19,2%	20,0%	11,0%	63,6%	19,5%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Sprawdzono, czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje respondent ma istotny statystycznie związek z występującymi u respondenta symptomami z zakresu fazy trzeciej. Ustalono, że zarówno wiek jak i poziom rozgrywek piłkarskich w jakich bierze udział respondent nie ma istotnie statystycznego związku z występowaniem określonych symptomów z fazy trzeciej uzależnienia (tabela 82).

Kolejną analizowaną fazą była faza czwarta, czyli wycofania. Składały się na nią trzy symptomy (por. rysunek 60).

Rysunek 60. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy czwartej, czyli wycofania



Źródło: Badania własne (N=476)

Jak wynika z przeprowadzonych analiz symptomy fazy wycofania identyfikował z większym lub mniejszym nasileniem tylko co trzeci badany, z tego co dwudziesty respondent raczej identyfikował się z wymienionymi symptomami lub zgadzał się z nimi całkowicie.

Następnie sprawdzono, czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje respondent ma istotny statystycznie związek z występującymi u respondenta symptomami z zakresu fazy

czwartej. Ustalono, że zarówno wiek jak i poziom rozgrywek piłkarskich w jakich bierze udział respondent nie ma istotnie statystycznego związku z występowaniem określonych symptomów z fazy czwartej uzależnienia (patrz tabela 83).

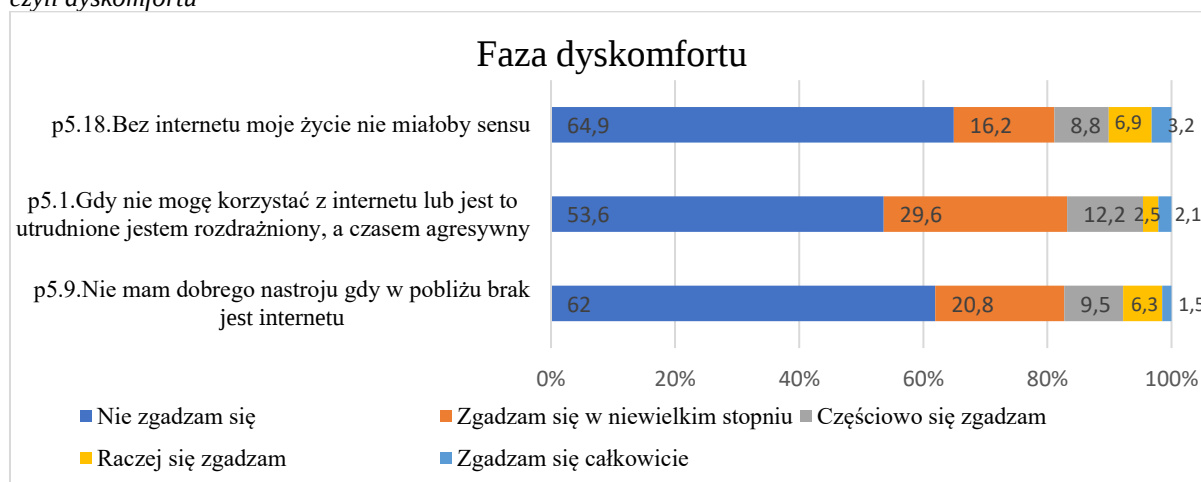
Tabela 83. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci (N=476)

Faza 4. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Umiarkowanie zagrożeni	76,2%	77,2%	79,7%	73,3%	86,5%	27,3%	76,9%
Silnie zagrożeni	23,8%	22,8%	20,3%	26,7%	13,5%	72,7%	23,1%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Dodatkowo, przeanalizowano wskazywane przez respondentów symptomy fazy piątej, czyli dyskomfortu. Wyniki w tym zakresie prezentuje rys. 61.

Rysunek 61. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy piątej, czyli dyskomfortu



Źródło: Badania własne (N=476)

Jak wynika z danych na rys. 61, ponad połowa badanych nie identyfikuje u siebie symptomów ulokowanych w fazie dyskomfortu. Jednak 46% badanych z większym lub mniejszym przekonaniem dostrzega u siebie sytuacje, w których brak dostępu do sieci powoduje u nich rozdrażnienie czy agresję. Wśród badanych 38% dostrzega u siebie występowanie złego nastroju, gdy pozbawieni są sieci, a 35% wskazuje na łączenie bycia w sieci z sensem swojego życia.

Sprawdzono również czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje ankietowany ma istotny statystycznie związek z występującymi u respondenta symptomami z zakresu fazy piątej. Ustalono, że wiek nie ma istotnie statystycznego związku z występowaniem określonych symptomów z fazy piątej uzależnienia. Natomiast poziom ligi, w której bierze udział respondent ma istotny statystycznie związek z nasileniem symptomów uzależnienia od internetu z fazy piątej ($\chi^2=7.751$ $p<0,05$; VCramera= 0,197; $p<0,05$) (por. tabela 84).

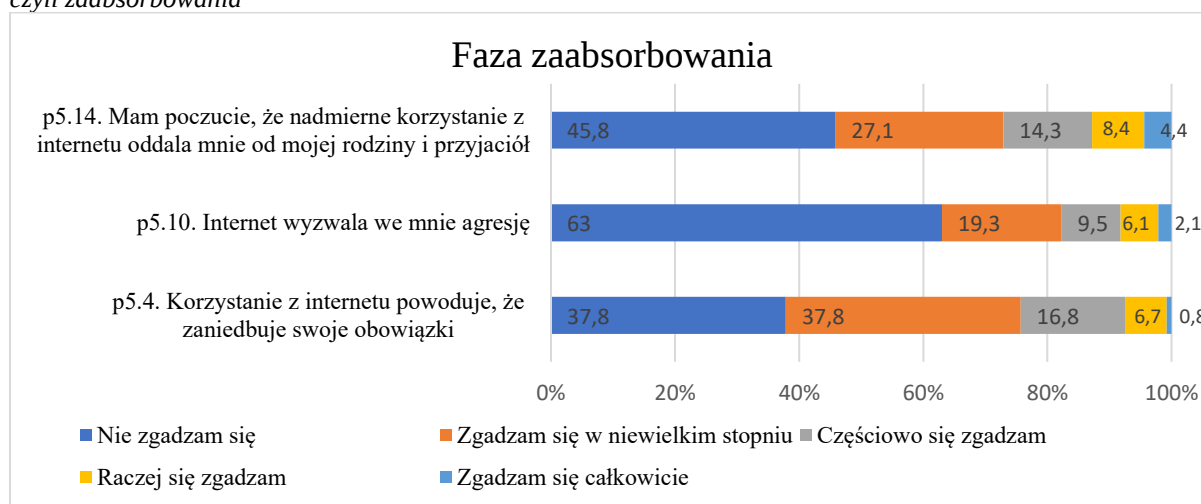
Tabela 84. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci

Faza 5. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Słabo zagrożeni	39,2%	41,7%	38,3%	44,3%	46,9%	10,4%	41,0%
Umiarkowanie zagrożeni	43,4%	37,5%	41,7%	36,2%	41,4%	28,6%	39,3%
Silnie zagrożeni	17,5%	20,7%	19,9%	19,5%	11,8%	61,0%	19,7%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Ostatnią analizowaną fazą była faza szósta, czyli zaabsorbowania. Opis symptomów i liczbę wyborów prezentuje rys. 62.

Rysunek 62. Rozkład wyników wskazanych przez respondentów w zakresie symptomów fazy szóstej, czyli zaabsorbowania



Źródło: Badania własne (N=476)

Dane zaprezentowane na rys. 62, wskazują, że 1/3 badanych identyfikowała u siebie stan występujący rzadziej lub częściej a dotyczący wyzwalania przez internet zachowania agresywnego, 2/3 dostrzega, że zaniedbuje swoje obowiązki poprzez korzystanie z sieci, a ponad 1/2 badanych uznaje, że nadużywanie internetu jest ze szkodą dla relacji rodzinnych i przyjacielskich. Zebrane informacje pokazują, że taka identyfikacja symptomów u kilku procent respondentów jest znacząca.

Dodatkowo sprawdzono, czy poziom ligi oraz przedział wieku jaki reprezentuje respondent ma istotny statystycznie związek z występującymi u ankietowanego piłkarza symptomami z zakresu fazy szóstej. Ustalono, że poziom ligi, w której bierze udział badany ma istotny statystycznie związek z nasileniem symptomów uzależnienia od internetu z fazy szóstej ($\chi^2=10.678$ $p<0,05$; VCramera= 0,114; $p<0,05$). Podobnie wiek (do 24 lat i powyżej 24 lat) ma istotny statystycznie związek z nasileniem symptomów fazy drugiej uzależnienia od internetu ($\chi^2=12.702$ $p<0,05$; VCramera= 0,125; $p<0,05$) (patrz tabela 85).

Tabela 85. Kategorie respondentów według poziomu zagrożenia uzależnieniem od internetu z podziałem na poziom ligi piłkarskiej, grupę wiekową i dysfunkcjonalność korzystania z sieci

Faza 6. Kategorie uzależnienia od internetu	Poziom ligi		Grupy wiekowe		Test IAT		Ogółem
	poziom centralny	poziom regionalny	18-24 lata	Powyżej 24 lat	funkcjonalne używanie internetu	dysfunkcjonalne używanie internetu	
Słabo zagrożeni	14,7%	24,6%	18,8%	25,2%	24,6%	6,5%	21,6%
Umiarkowanie zagrożeni	65,7%	55,6%	63,2%	52,9%	63,7%	32,5%	58,6%
Silnie zagrożeni	19,6%	19,8%	18,0%	21,9%	11,8%	61,0%	19,7%
Ogółem	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=476)

Przedstawione wyniki pokazują, że w przypadku uzależnień behawioralnych symptomy ulokowane w określonych fazach należy traktować jako odrębne kryteria i kategorie symptomów. Mogą one występować w różnych konfiguracjach i opisywane być pod względem liczby ich występowania. Uzyskane dane potwierdzają tezę, że dana osoba może obserwować u siebie objawy związane z wyższą fazą uzależnienia, bez wskazywania istnienia symptomów faz lub fazy wcześniejszej. Jak wskazuje Wallace (Wallace, 2016) uzależnienie od internetu nie musi być procesem podlegającym eskalacji, lecz raczej fluktuacji.

Dodatkowo sprawdzono, które czynności badanych wykonywane online są istotnie częściej realizowane w poszczególnych fazach uzależnienia. I tak ustalono istotny statystycznie związek (słaby) pomiędzy fazami uzależnienia a rodzajem aktywności respondenta podejmowanej online. I tak, z symptomami:

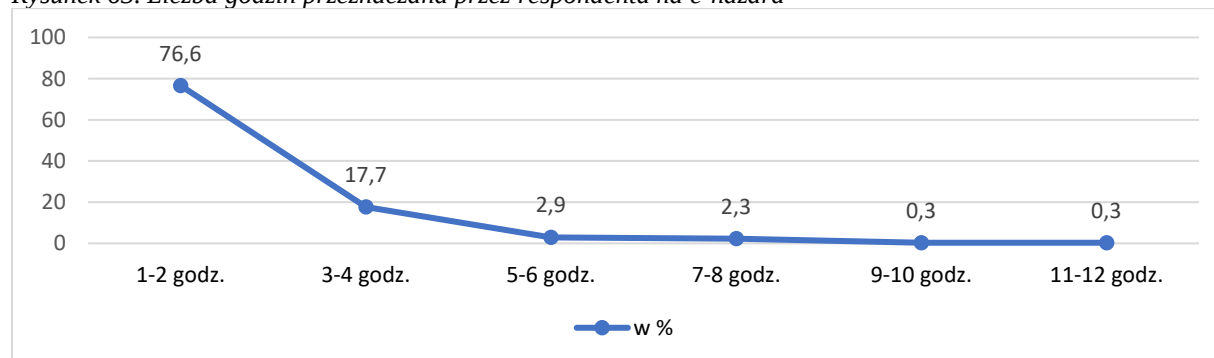
- fazy pierwszej związek wykazują: kontaktowanie się ze znajomymi i wymianą informacji za pomocą internetu, granie w gry losowe, karty, udział w zakładach wzajemnych, poszukiwanie bieżących informacji w sieci;
- fazy drugiej związek wykazują: granie w gry sieciowe i niesieciowe, granie w gry losowe i udział w zakładach wzajemnych, wstawianie do Internetu własnych zdjęć i filmów, zawieranie nowych znajomości online, czytanie blogów/vlogów, robienie zakupów online i oglądanie e-sportu;
- fazy trzeciej związek wykazują: kontaktowanie się ze znajomymi i wymiana informacji za pomocą internetu, granie w gry sieciowe, korzystanie z portali społecznościowych, granie w gry losowe i obstawianie zakładów wzajemnych, wstawianie własnych zdjęć i filmików do sieci, zawieranie nowych znajomości online, czytanie blogów/vlogów, robienie zakupów online, oglądanie e-sportu, przeglądanie poczty elektronicznej i prowadzenie własnego bloga lub strony internetowej;

- fazy czwartej związek wykazują: kontaktowanie się ze znajomymi i wymiana informacji za pomocą internetu, granie w gry niesieciowe, korzystanie z portali społecznościowych, wstawianie własnych zdjęć i filmików do sieci (w tym przypadku odnotowano jedyny umiarkowany istotnie statystycznie związek), zawieranie nowych znajomości online, czytanie blogów/vlogów, robienie zakupów online, oglądanie e-sportu, poszukiwanie bieżących informacji, prowadzenie własnego bloga lub strony internetowej;
- fazy piątej związek wykazują: granie w gry niesieciowe, wstawianie własnych zdjęć i filmików do sieci, zawieranie nowych znajomości online, czytanie blogów/vlogów, przeglądanie poczty elektronicznej;
- fazy szóstej związek wykazują: kontaktowanie się ze znajomymi i wymiana informacji za pomocą internetu, granie w gry niesieciowe, granie w gry losowe i obstawianie zakładów wzajemnych, wstawianie własnych zdjęć i filmików do sieci, zawieranie nowych znajomości online, czytanie blogów/vlogów, oglądanie e-sportu, prowadzenie własnego bloga lub strony internetowej.

4.4. Charakterystyka uprawiania e-hazardu przez piłkarzy

W ramach prowadzonych badań zapytano respondentów, ile jednorazowo czasu poświęcają na grę hazardową w sieci. Dane z tego zakresu prezentuje rys. 63.

Rysunek 63. Liczba godzin przeznaczana przez respondenta na e-hazard



Źródło: Badania własne (N=384)

Sprawdzono czy istnieje statystycznie istotny związek czasu jednorazowo przeznaczanego na e-hazard ze zmiennymi metryczkowymi. Ustalono, że takie związki w analizowanym przypadku nie występują.

W prowadzonych badaniach analizowano również formy hazardu podejmowane przez badanych piłkarzy w internecie. Jako punkt wyjścia do analiz przyjęto deklaracje badanego o graniu hazardowym w internecie (por. tabela 86). Takie rozstrzygnięcie spowodowało, że w analizach nie uwzględniono odpowiedzi tych badanych, którzy w pytaniu filtrującym

wskazali na brak przedmiotowej aktywności, a w pytaniach uszczegółowiających opisywali swoje granie w sieci.

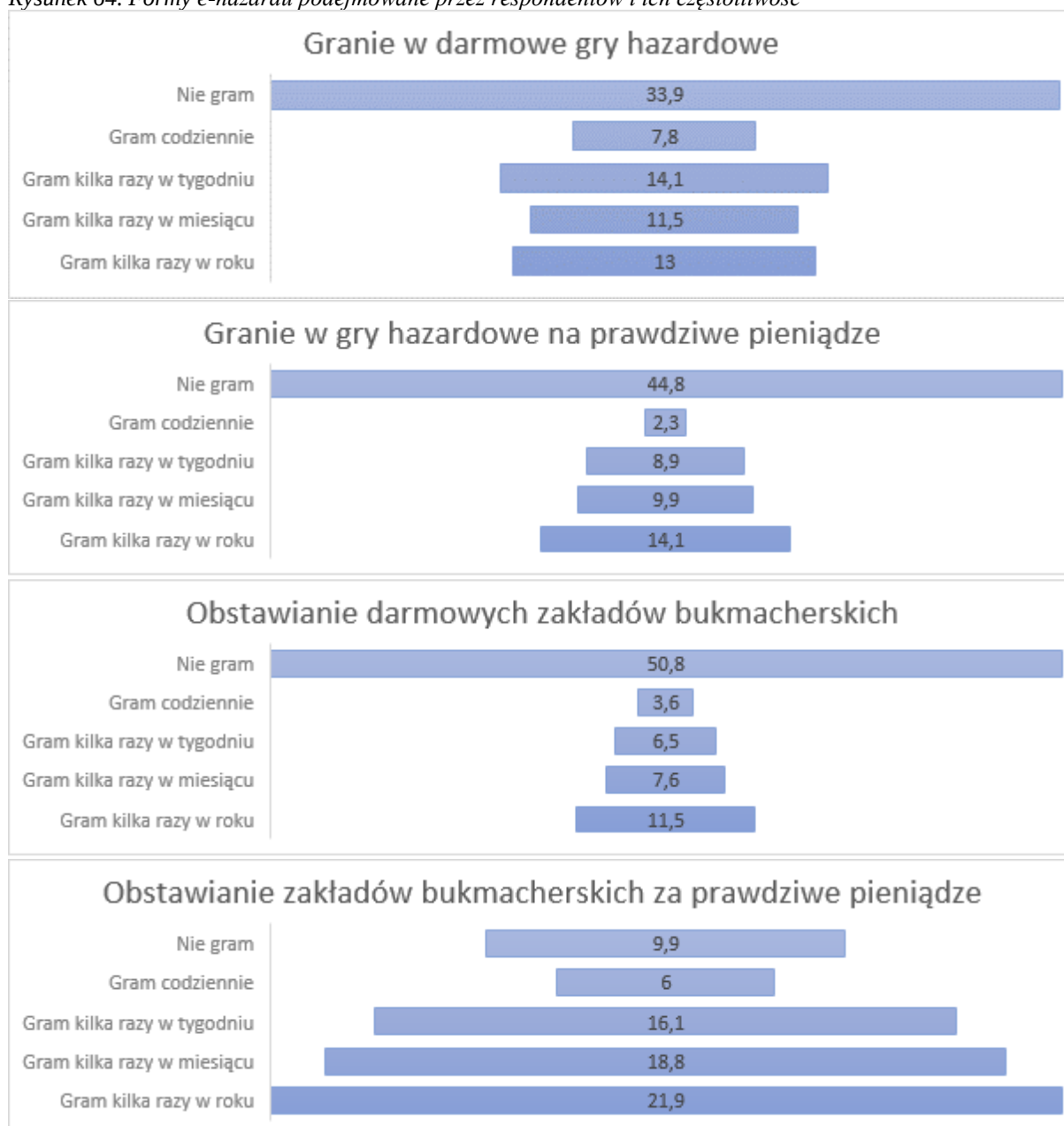
Tabela 86. Liczba respondentów podejmujących zachowania e-hazardowe

Granie w e-hazard	Liczba wyborów	
	N	%
Nie	433	53.0
Tak	384	47.0
Ogółem	817	100.0

Źródło: Badania własne

Zgodnie z tym założeniem przeanalizowano formy e-hazardu wymienione w ankiecie, w które grają badani i jak często to robią. Zebrane dane prezentuje rys. 64.

Rysunek 64. Formy e-hazardu podejmowane przez respondentów i ich częstotliwość



Uwaga: Pytanie skierowane do respondentów obejmowało też zachowania w czasie przeszłym, dla czytelności rysunku nie pokazano ich w opisie.

Źródło: Badania własne (N=384)

Wśród badanych graczy online najbardziej popularną formą e-hazardu są zakłady bukmacherskie za prawdziwe pieniądze. Tylko co dziesiąty z deklarujących e-hazard nie podejmował takiej aktywności. Połowa z badanych grających online, rozpoczynając swój kontakt z zakładami bukmacherskimi w internecie od razu podejmowała grę na prawdziwe pieniądze, nie korzystając z dostępnych darmowych zakładów wzajemnych online.

Natomiast w zakresie różnych gier hazardowych online badani deklarujący tę kategorię aktywności w większości grali w darmowe gry hazardowe (2/3 badanych) oraz płatne gry hazardowe (prawie 1/2 badanych).

Przeanalizowano zebrane informacje ze względu na wiek respondentów (przedział wieku do 24 lat i powyżej 24 lat), poziom rozgrywek ligowych, w których grają oraz poziom dysfunkcjonalności korzystania z internetu. Dane te prezentuje tabela 87.

Sprawdzono czy podejmowane przez respondentów formy wymienionych wyżej zachowań hazardowych w sieci wykazują istotne statystycznie związki z wiekiem badanego, miejscem zamieszkania, stanem cywilnym, wykształceniem, liczbą lat gry w piłkę czy poziomem ligi w jakiej gra ankietowany. Ustalono, że tylko poziom ligi w jakiej gra respondent ($\chi^2=12,12$; $p<0,05$, VCramera= 0,146; $p<0,05$) oraz miejsce zamieszkania ($\chi^2=40,32$; $p<0,05$, VCramera= 0,119; $p<0,05$) mają istotny statystycznie związek z obstawianiem zakładów bukmacherskich za prawdziwe pieniądze. Pozostałe wymienione zmienne nie wykazują takich związków.

Dodatkowo sprawdzono czy istnieją statystycznie istotne różnice w podejmowaniu wymienionych gier hazardowych wśród funkcjonalnych i dysfunkcjonalnych użytkowników sieci. Stwierdzono, że istnieją istotne zależności statystyczne pomiędzy:

- graniem w darmowe gry hazardowe w internecie a sposobem użytkowania internetu (funkcjonalnym czy dysfunkcjonalnym) - ($\chi^2=32,370$; $p<0,001$, VCramera= 0,199; $p<0,001$);
- graniem w gry hazardowe na prawdziwe pieniądze w sieci a sposobem użytkowania internetu (funkcjonalnym czy dysfunkcjonalnym) - ($\chi^2=39,457$; $p<0,001$, VCramera= 0,220; $p<0,001$);
- obstawianiem darmowych zakładów bukmacherskich w internecie a sposobem użytkowania sieci (funkcjonalnym czy dysfunkcjonalnym) - ($\chi^2=19,457$; $p<0,001$, VCramera= 0,154; $p<0,001$);
- obstawianiem zakładów bukmacherskich na prawdziwe pieniądze w internecie a sposobem użytkowania internetu (funkcjonalnym czy dysfunkcjonalnym) - ($\chi^2=36,623$; $p<0,001$, VCramera= 0,212; $p<0,001$).

Tabela 87. Formy e-hazardu podejmowane przez respondentów z podziałem na wiek respondenta, poziom ligi oraz nasilenia dysfunkcjonalnego korzystania z internetu (N=384)

Granie w darmowe gry hazardowe	Kategoria analizy		Nie grałem	Codziennie	Kilka razy w tygodniu	Kilka razy w miesiącu	Kilka razy w roku	Różnie	Ogółem
	poziom ligi	Poziom centralny	30,0%	5,6%	14,4%	11,1%	12,2%	26,7%	100,0%
		Poziom regionalny	35,0%	8,5%	13,9%	11,6%	13,3%	17,7%	100,0%
	Ogółem		33,9%	7,8%	14,1%	11,5%	13,0%	19,8%	100,0%
	grupy wiekowe	18-24 lata	27,6%	10,3%	16,4%	14,2%	12,1%	19,4%	100,0%
		Powyżej 24 lat	43,4%	3,9%	10,5%	7,2%	14,5%	20,4%	100,0%
	Ogółem		33,9%	7,8%	14,1%	11,5%	13,0%	19,8%	100,0%
	wynik testu IAT	Funkcjonalne używanie internetu	37,2%	7,7%	11,8%	11,8%	13,0%	18,6%	100,0%
		Dysfunkcjonalne używanie internetu	16,4%	8,2%	26,2%	9,8%	13,1%	26,2%	100,0%
	Ogółem		33,9%	7,8%	14,1%	11,5%	13,0%	19,8%	100,0%
Granie w gry hazardowe na prawdziwe pieniądze	Kategoria analizy		Nie grałem	Codziennie	Kilka razy w tygodniu	Kilka razy w miesiącu	Kilka razy w roku	Różnie	Ogółem
	poziom ligi	Poziom centralny	38,9%	3,3%	8,9%	8,9%	11,1%	28,9%	100,0%
		Poziom regionalny	46,6%	2,0%	8,8%	10,2%	15,0%	17,3%	100,0%
	Ogółem		44,8%	2,3%	8,9%	9,9%	14,1%	20,1%	100,0%
	grupy wiekowe	18-24 lata	49,6%	3,0%	6,9%	10,3%	12,9%	17,2%	100,0%
		Powyżej 24 lat	37,5%	1,3%	11,8%	9,2%	15,8%	24,3%	100,0%
	Ogółem		44,8%	2,3%	8,9%	9,9%	14,1%	20,1%	100,0%
	wynik testu IAT	Funkcjonalne używanie internetu	49,2%	2,2%	6,8%	9,0%	13,6%	19,2%	100,0%
		Dysfunkcjonalne używanie internetu	21,3%	3,3%	19,7%	14,8%	16,4%	24,6%	100,0%
	Ogółem		44,8%	2,3%	8,9%	9,9%	14,1%	20,1%	100,0%
Obstawianie zakładów bukmacherskich za prawdziwe pieniądze	Kategoria analizy		Nie grałem	Codziennie	Kilka razy w tygodniu	Kilka razy w miesiącu	Kilka razy w roku	Różnie	Ogółem
	poziom ligi	Poziom centralny	12,2%	3,3%	12,2%	18,9%	20,0%	33,3%	100,0%
		Poziom regionalny	9,2%	6,8%	17,3%	18,7%	22,4%	25,5%	100,0%
	Ogółem		9,9%	6,0%	16,1%	18,8%	21,9%	27,3%	100,0%
	grupy wiekowe	18-24 lata	12,1%	5,6%	15,5%	20,7%	20,7%	25,4%	100,0%
		Powyżej 24 lat	6,6%	6,6%	17,1%	15,8%	23,7%	30,3%	100,0%
	Ogółem		9,9%	6,0%	16,1%	18,8%	21,9%	27,3%	100,0%
	wynik testu IAT	Funkcjonalne używanie internetu	10,8%	5,9%	16,4%	19,5%	22,0%	25,4%	100,0%
		Dysfunkcjonalne używanie internetu	4,9%	6,6%	14,8%	14,8%	21,3%	37,7%	100,0%
	Ogółem		9,9%	6,0%	16,1%	18,8%	21,9%	27,3%	100,0%
Obstawianie darmowych zakładów bukmacherskich	Kategoria analizy		Nie grałem	Codziennie	Kilka razy w tygodniu	Kilka razy w miesiącu	Kilka razy w roku	Różnie	Ogółem
	poziom ligi	Poziom centralny	51,1%	2,2%	3,3%	5,6%	11,1%	26,7%	100,0%
		Poziom regionalny	50,7%	4,1%	7,5%	8,2%	11,6%	18,0%	100,0%
	Ogółem		50,8%	3,6%	6,5%	7,6%	11,5%	20,1%	100,0%
	grupy wiekowe	18-24 lata	51,3%	2,6%	6,5%	8,6%	11,2%	19,8%	100,0%
		Powyżej 24 lat	50,0%	5,3%	6,6%	5,9%	11,8%	20,4%	100,0%
	Ogółem		50,8%	3,6%	6,5%	7,6%	11,5%	20,1%	100,0%
	wynik testu IAT	Funkcjonalne używanie internetu	54,8%	3,7%	5,0%	7,4%	11,1%	18,0%	100,0%
		Dysfunkcjonalne używanie internetu	29,5%	3,3%	14,8%	8,2%	13,1%	31,1%	100,0%
	Ogółem		50,8%	3,6%	6,5%	7,6%	11,5%	20,1%	100,0%

Źródło: Badania własne (N=384)

Dodatkowo zapytano respondentów w jakie gry grają w wirtualnym kasynie internetowym. Rozkład odpowiedzi prezentuje tabela 88.

Tabela 88. Rodzaje gier w kasynie internetowym, w których biorą udział respondenci

Rodzaje aktywności respondentów w kasynie internetowym	Gram w darmowe gry	Gram na prawdziwe pieniądze
Poker i jego odmiany (np. Razz)	19%	18,50%
Inne gry karciane (np. Blackjack)	8,30%	10,20%
Ruletka	7,80%	10,40%
Automaty do gier (sloty)	8,90%	11,20%
Loterie (np. Bingo)	7,80%	10,90%
Inne gry	3,10%	3,10%

Źródło: Badania własne (N=384)

Ponadto sprawdzono, czy badani funkcjonalni i dysfunkcjonalni użytkownicy sieci różnią się pod względem tego co robią w kasynie internetowym. Okazało się, że dysfunkcjonalni użytkownicy internetu podejmują większość wymienionych aktywności w kasynie internetowym istotnie częściej niż funkcjonalni użytkownicy (por. tabela 89). Wśród czynności, które nie różnicują tych grup użytkowników wymienić należy: granie w pokera na pieniądze, granie w loterie na pieniądze oraz granie w inne darmowe gry karciane.

Tabela 89. Aktywności online podejmowane przez badanych

Odsetek badanych podejmujących daną aktywność w kasynie internetowym	Funkcjonalne korzystanie z internetu	Dysfunkcjonalne korzystanie z internetu
Poker i jego odmiany (np. Razz) – darmowa gra**	16%	33%
Poker i jego odmiany (np. Razz) – gra na prawdziwe pieniądze	16%	33%
Inne gry karciane (np. Blackjack) – darmowa gra	7%	13%
Inne gry karciane (np. Blackjack) – gra na prawdziwe pieniądze**	6%	29%
Ruletka – darmowa gra**	6%	16%
Ruletka – gra na prawdziwe pieniądze**	7%	26%
Automaty do gier (sloty) – darmowa gra**	7%	18%
Automaty do gier (sloty) – gra na prawdziwe pieniądze**	8%	26%
Loterie (np. Bingo) – darmowa gra**	6%	16%
Loterie (np. Bingo) – gra na prawdziwe pieniądze	9%	21%
Inne gry – darmowa gra	2%	8%
Inne gry – gra na prawdziwe pieniądze	1%	13%

Źródło: Badania własne (N=384) *p<0,05 **p<0,01

Należy zaznaczyć, że niektóre formy gry w kasynie internetowym podejmowane są przez dysfunkcjonalnych użytkowników nawet trzy razy częściej niż przez użytkowników funkcjonalnych, jest to: ruletka na pieniądze (3 razy częściej) czy granie na automatach do gier (3 razy częściej). Wydaje się, że zachowania prezentowane przez badanych korzystających z e-hazardu w kasynie internetowym mogą świadczyć o skłonnościach dysfunkcjonalnych internautów do podejmowania ryzykownych zachowań.

Ustalono, że istnieją statystycznie istotne związki pomiędzy następującymi zmiennymi:

1. Wykształceniem a graniem w ruletkę na pieniądze ($\chi^2=14,564$; $p<0,05$, VCramera= 0,134; $p<0,05$) – badani piłkarze z wykształceniem wyższym częściej niż ich koledzy z wykształceniem średnim czy zawodowym podejmują grę w ruletkę na pieniądze.

2. Wykształceniem a graniem w inne gry na pieniądze ($\chi^2=48,511$; $p<0,05$, VCramera= 0,244; $p<0,05$) – badani piłkarze z wykształceniem wyższym częściej niż ich koledzy z wykształceniem średnim czy zawodowym podejmują inne gry na pieniądze.

3. Liczbą lat gry w piłkę a graniem w pokera na pieniądze ($\chi^2=12,556$; $p<0,05$, VCramera= 0,124; $p<0,05$). Im więcej lat respondent gra w piłkę nożną tym częściej gra w pokera na pieniądze.

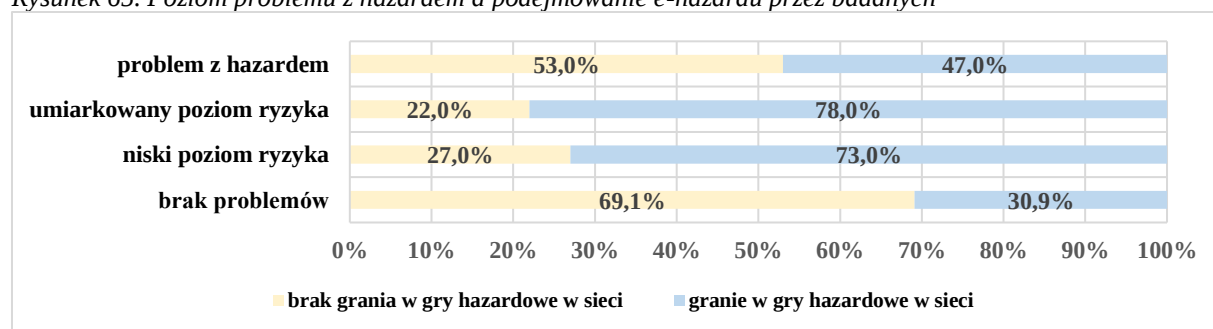
4. Wiekiem a graniem w darmowego pokera ($\chi^2=6,911$; $p<0,05$, VCramera= 0,092; $p<0,05$). Badani piłkarze w wieku do 24 lat częściej niż ich starsi koledzy (powyżej 24 roku życia) podejmują grę w darmowego pokera.

5. Wiekiem a graniem w loterie na pieniądze ($\chi^2=8,888$; $p<0,05$, VCramera= 0,104; $p<0,05$). Badani piłkarze w wieku od 24 lat częściej niż ich starsi koledzy (powyżej 24 roku życia) podejmują grę w loterie na pieniądze.

4.5. Zaburzenia uprawiania hazardu a dysfunkcjonalne korzystanie z sieci

Analizując zachowania respondentów polegające na graniu w gry hazardowe w internecie sprawdzono w jakim stopniu mają one związek z zaburzeniami hazardu u tych osób. Wykorzystując wyniki testu przesiewowego CPGI (Kanadyjskiego Indeksu Gier) ustalono, że istnieje statystyczna zależność o umiarkowanej sile związku pomiędzy nasileniem problemów z hazardem a podejmowaniem przez respondenta e-hazardu ($\chi^2=159,871$; $p<0,05$, VCramera= 0,442; $p<0,05$). Ustalono, że badani piłkarze wykazujący umiarkowany i niski poziom ryzyka częściej podejmują granie w sieci niż osoby, które mają problem z hazardem lub nie wykazują jego cech (rys. 65).

Rysunek 65. Poziom problemu z hazardem a podejmowanie e-hazardu przez badanych



Źródło: Badania własne

W badaniach założono, że badani piłkarze mający problemy z graniem hazardowym wykazujący co najmniej umiarkowany poziom zaburzenia uprawiania hazardu wykazują także symptomy problemowego korzystania z internetu. Zgodnie z wynikami testu IAT tylko trzech badanych wykazywało problemowe korzystanie z internetu, w tym dwie osoby nie wykazywały problemów z graniem hazardowym, a jedna osoba – umiarkowany poziom ryzyka. W tej sytuacji odstąpiono od weryfikacji postawionej hipotezy.

Biorąc pod uwagę powyższe dane starano się sprawdzić czy piłkarze, u których występuje co najmniej umiarkowany poziom zaburzenia uprawiania hazardu wykazują również symptomy dysfunkcyjnego korzystania z internetu. Ustalono, że istnieje statystycznie istotny związek (choć siła jego jest słaba), pomiędzy zaburzeniami uprawiania hazardu (według wyników CPGI są to gracze wykazujący umiarkowany poziom ryzyka i problem z hazardem) a dysfunkcyjnym korzystaniem z internetu ($\chi^2 = 65,42$; $p < 0,01$, VCramera = 0,283; $p < 0,01$).

Dodatkowo sprawdzono, czy istnieją statystycznie istotne związki pomiędzy nasileniem problemowego hazardu (na podstawie wyników CPGI) a konkretnymi rodzajami e-hazardu.

Ustalono, że związki takie występują pomiędzy wynikiem ogólnym testu CPGI a:

- graniem w darmowe gry hazardowe online ($\chi^2 = 58,59$; $p < 0,001$, VCramera = 0,185; $p < 0,001$). Im wyższe nasilenie problemów hazardowych występowało u respondenta, wyższy wynik testu CPGI, tym częściej grał on w darmowe gry hazardowe w sieci;
- graniem w internecie w gry hazardowe na prawdziwe pieniądze ($\chi^2 = 117,2$; $p < 0,001$, VCramera = 0,261; $p < 0,001$). Im wyższe nasilenie problemów hazardowych występowało u respondenta, wyższy wynik testu CPGI, tym częściej grał on w gry hazardowe w sieci na prawdziwe pieniądze;
- obstawianiem w internecie zakładów bukmacherskich na prawdziwe pieniądze ($\chi^2 = 12,12$; $p < 0,05$, VCramera = 0,146; $p < 0,05$). Im wyższe nasilenie problemów hazardowych występowało u respondenta, wyższy wynik testu CPGI, tym częściej badany obstawiał zakłady bukmacherskie w internecie na prawdziwe pieniądze.

Wnioski

1. Hazard jest popularną formą rozrywki w środowisku piłkarzy. W grupie badanych sportowców 70% ankietowanych deklaruje uprawianie hazardu, w tym 9% piłkarzy gra w gry hazardowe systematycznie.
2. Wśród badanych dominuje zabawowy i rozrywkowy aspekt grania. Ważnym motywem gry hazardowej jest potrzeba przeżycia silnych emocji oraz chęć odniesienia wygranej, a także przymus flirtu z ryzykiem.
3. Piłkarze preferują formy hazardu, które ograniczają do maksimum losowość w podejmowanej przez nich grze. Dlatego gry hazardowe oparte wyłącznie na szansie i szczęściu, nie są tak chętnie wybierane przez respondentów jak ma to miejsce w przypadku zakładów bukmacherskich stacjonarnych lub online.
4. Piłkarze należą do grupy podwyższonego ryzyka grania hazardowego. Spośród przebadanych osób 15% wykazuje niski poziom ryzyka uzależnienia się od gry hazardowej, 11% ankietowanych sportowców cechuje umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia, a 8% piłkarzy wypełnia symptomy nałogowego uprawiania hazardu.
5. Nie istnieje typowa socjodemograficzna sylwetka piłkarza wykazującego predyspozycje do zaburzonego uprawiania hazardu. Przeprowadzone badania nie wykazały występowania istotnie statystycznych zależności ze względu na analizowane zmienne takie jak: wiek, stan cywilny, miejsce zamieszkania, wykształcenie.
6. Badani piłkarze zwykle grają na niskie stawki. Wśród grających 4% piłkarzy, deklaruje roczne nakłady na grę hazardową na kwotę od 5 000 do 10 000 zł. Z kolei 1% badanych w ostatnim roku przed badaniami wydawał na gry hazardowe powyżej 10 000 zł. Równocześnie sytuacja rodzinna piłkarzy (ich stan cywilny) w żaden sposób nie wpływała na wymiar przeznaczanych przez nich środków na uprawianie hazardu.
7. W rozwoju zaburzenia uprawiania hazardu wśród piłkarzy ważne znaczenie odgrywały czynniki społeczno-sytuacyjne związane z wczesnym kontaktem piłkarzy z hazardem oraz międzypokoleniowa transmisja aktywności hazardowej w rodzinie. Ponad połowa badanych piłkarzy (58%) dorastała w domach, w których najbliższe im osoby uprawiały hazard, a 39% brała aktywny udział w tej grze.
8. W badanej próbie 88% piłkarzy właściwie (funkcjonalnie) korzysta z internetu, 11% wykazuje pojedyncze symptomy problemowego korzystania z sieci, a 0,4% przejawia symptomy problemowego korzystania z internetu.
9. Istnieje umiarkowany, istotny statystycznie związek pomiędzy wynikiem ogólnym z testu IAT uzyskanym przez respondenta a podejmowaniem grania hazardowego

w internecie. Dysfunkcjonalni użytkownicy internetu (ryzykownie i problemowo korzystający z sieci) częściej grają w hazard online niż funkcjonalni użytkownicy sieci. Ponadto podejmowanie e-hazardu przez badanych piłkarzy ma istotny statystycznie związek z ich wiekiem, w taki sposób, że piłkarze w wieku do 24 lat częściej podejmują zachowania hazardowe w internecie niż piłkarze po 24 roku życia.

10. Istnieje statystycznie istotny(słaby) związek pomiędzy występowaniem zaburzeń uprawiania hazardu (według wyników CPGI są to gracze wykazujący umiarkowany poziom ryzyka i problem z hazardem) a dysfunkcjonalnym korzystaniem z internetu.

Rekomendacje:

Biorąc pod uwagę przeprowadzone badania, które wskazują na zawodników piłki nożnej jako grupę podwyższonego ryzyka w zakresie zaburzonego uprawiania hazardu, rekomenduje się:

- 1. W celu zwiększenia świadomości i wiedzy wśród piłkarzy dotyczącej zagrożeń związanych z hazardem oraz promowania odpowiedzialnego i kontrolowanego uprawiania hazardu:*

Podjęcie na terenie województwa śląskiego działań profilaktycznych w środowisku pełnoletnich sportowców grających w piłkę nożną do piątego szczebla rozgrywek jak również wobec nieletnich zawodników reprezentujących młodsze roczniki piłkarzy w zakresie zapobiegania zaburzeniom uprawiania hazardu.

- Działania profilaktyczne skierowane do pełnoletnich piłkarzy powinny być ukierunkowane na promowanie odpowiedzialnego i kontrolowanego uprawiania hazardu oraz uczenie i wzmacnianie konstruktywnych strategii radzenia sobie w sytuacjach trudnych.
- Działania profilaktyczne skierowane do niepełnoletnich piłkarzy powinny dotyczyć poszerzenia ich wiedzy na temat uzależnień behawioralnych i możliwych zagrożeń z tym związanych a także powinny służyć zwiększeniu świadomości występujących niebezpieczeństw związanych z hazardem.

2. W celu zwiększenia wiedzy kadry trenerskiej na temat zagrożeń wynikających z uzależnień behawioralnych wśród piłkarzy różnych roczników oraz nabycia umiejętności rozpoznawania symptomów nadmiernego zaangażowania zawodników w gry hazardowe a także upowszechnienia wiedzy na temat czynników chroniących przed hazardem problemowym i patologicznym oraz innymi uzależnieniami behawioralnymi:

W porozumieniu ze Śląskim Związkiem Piłki Nożnej należy włączyć problematykę uzależnień behawioralnych w certyfikowane warsztaty szkoleniowe prowadzone przez ŚZPN, dla trenerów pracujących z piłkarzami w różnych kategoriach wiekowych (np. orlików, juniorów, seniorów amatorów, itp.).

Działanie takie z jednej strony zwróci uwagę trenerom na realnie istniejące zagrożenie zaburzonego uprawiania hazardu wśród zawodników, z drugiej strony dostarczy sztabowi szkoleniowemu stosownych informacji jak w odpowiedni sposób przeciwdziałać

i reagować na pojawiające się niebezpieczeństwa związane z uprawianiem hazardu a w newralgicznych sytuacjach na motywowanie zawodników do korzystania z pomocy specjalistycznej.

3. W celu zwiększenia wiedzy studentów w zakresie profilaktyki i terapii uzależnień behawioralnych, w tym problemowego i patologicznego hazardu:

Poszerzenie odbiorców szkolenia w zakresie problematyki uzależnień behawioralnych adresowanych do studentów kierunków mających zastosowanie w obszarze zdrowia publicznego o kategorię studentów kierunku wychowanie fizyczne (zadanie 5.2.1. pkt 2 NPZ).

Osoby te w ramach swojej późniejszej aktywności zawodowej będą realizować proces nauczania, wychowania i opieki m.in. pracując z grupami podwyższonego ryzyka (młodzieżą, sportowcami).

4. W celu pogłębienia stanu wiedzy w zakresie problematyki uzależnień behawioralnych w tym hazardu problemowego i patologicznego:

Przeprowadzenie badań dotyczących zjawiska zaburzonego uprawiania hazardu i problemowego korzystania z internetu wśród zawodników reprezentujących inne dyscypliny sportowe niż piłka nożna

- Uwzględniając występujące zagrożenia związane z uprawianiem hazardu w środowisku pełnoletnich piłkarzy, zasadnym wydaje się objęcie procesem badawczym zawodników reprezentujących inne dyscypliny gier zespołowych i sportów indywidualnych, w tym również roczników juniorskich.

Streszczenie

Projekt „Zaburzenia uprawiania hazardu i problemowego korzystania z internetu wśród piłkarzy” zrealizowano ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych w ramach zadania 5.5. Narodowego Programu Zdrowia „Badania naukowe, epidemiologiczne, monitoring, ewaluacja – wspieranie badań naukowych dotyczących uzależnień behawioralnych a także rozwiązywania problemów z tym związanych”, do zadania konkursowego nr 22 „Przeprowadzenie badań naukowych służących pogłębieniu wiedzy w zakresie uzależnień behawioralnych, w tym hazardu problemowego i patologicznego”.

Podstawowym celem badań było pogłębienie wiedzy dotyczącej zaburzenia uprawiania hazardu oraz problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy poprzez:

- opis zjawiska udziału piłkarzy w grach hazardowych,
- rozpoznanie zjawiska problemowego korzystania z internetu przez piłkarzy, ze szczególnym zwróceniem uwagi na e-hazard,
- określenie skali zjawiska zagrożenia badanych zawodników zaburzeniami uprawiania hazardu oraz problemowego korzystania z internetu,
- opis profili społeczno-demograficznych badanej próby sportowców.

Terenem badań było województwo śląskie, w którym piłka nożna jest szczególnie silnie zakorzeniona w lokalnej społeczności.

Badanie zostało zrealizowane metodą sondażu diagnostycznego z wykorzystaniem autorskiej ankiety. Integralną część opracowanego narzędzia stanowił Internet Addiction Test (IAT) K. Young oraz Kanadyjski Indeks Gier Hazardowych (CPGI). Zakres ankiety obejmował blok danych osobowych oraz blok pytań z zakresu charakterystyki grania w gry hazardowe i użytkowania sieci przez piłkarzy. Wśród pytań kwestionariusza zamieszczono skalę zaburzenia nasilenia uprawiania hazardu zbudowaną według DSM-5 oraz skalę do pomiaru faz rozwoju zagrożenia e-uzależnieniem według koncepcji B. Woronowicza.

W badaniach uwzględniono wszystkie kluby piłkarskie z województwa śląskiego, które w sezonie 2017/2018 i 2018/2019 brały udział w rozgrywkach do piątego poziomu rozgrywek. W realizowanym projekcie wzięło udział 50 klubów piłkarskich, w tym 5 klubów w badaniu pilotażowym i 45 klubów w badaniach właściwych. Próba badawcza miała charakter całościowy. Badaniami objęto 817 sportowców.

Na podstawie badań stwierdzono, że:

1. Hazard jest popularną formą rozrywki w środowisku piłkarzy. W grupie badanych sportowców 70% ankietowanych deklaruje uprawianie hazardu, w tym 9% piłkarzy gra w gry hazardowe systematycznie.
2. Wśród badanych dominuje zabawowy i rozrywkowy aspekt grania. Ważnym motywem gry hazardowej jest potrzeba przeżycia silnych emocji oraz chęć odniesienia wygranej, a także przymus flirtu z ryzykiem.
3. Piłkarze preferują formy hazardu, które ograniczają do maksimum losowość w podejmowanej przez nich grze. Dlatego gry hazardowe oparte wyłącznie na szansie i szczęściu, nie są tak chętnie wybierane przez respondentów jak ma to miejsce w przypadku zakładów bukmacherskich stacjonarnych lub online.
4. Piłkarze należą do grupy podwyższonego ryzyka grania hazardowego. Spośród przebadanych osób 15% wykazuje niski poziom ryzyka uzależnienia się od gry hazardowej, 11% ankietowanych sportowców cechuje umiarkowany poziom ryzyka uzależnienia, a 8% piłkarzy wypełnia symptomy nałogowego uprawiania hazardu.
5. Nie istnieje typowa socjodemograficzna sylwetka piłkarza wykazującego predyspozycje do zaburzonego uprawiania hazardu. Przeprowadzone badania nie wykazały występowania istotnie statystycznych zależności ze względu na analizowane zmienne takie jak: wiek, stan cywilny, miejsce zamieszkania, wykształcenie.
6. Badani piłkarze zwykle grają na niskie stawki. Wśród grających 4% piłkarzy, deklaruje roczne nakłady na grę hazardową na kwotę od 5 000 do 10 000 zł. Z kolei 1% badanych w ostatnim roku przed badaniami wydawał na gry hazardowe powyżej 10 000 zł. Równocześnie sytuacja rodzinna piłkarzy (ich stan cywilny) w żaden sposób nie wpływała na wymiar przeznaczanych przez nich środków na uprawianie hazardu.
7. W rozwoju zaburzenia uprawiania hazardu wśród piłkarzy ważne znaczenie odgrywały czynniki społeczno-sytuacyjne związane z wczesnym kontaktem piłkarzy z hazardem oraz międzypokoleniowa transmisja aktywności hazardowej w rodzinie. Ponad połowa badanych piłkarzy (58%) dorastała w domach, w których najbliższe im osoby uprawiały hazard, a 39% brała aktywny udział w tej grze.

8. W badanej próbie 88% piłkarzy właściwie (funkcjonalnie) korzysta z internetu, 11% wykazuje pojedyncze symptomy problemowego korzystania z sieci, a 0,4% przejawia symptomy problemowego korzystania z internetu.
9. Istnieje umiarkowany, istotny statystycznie związek pomiędzy wynikiem ogólnym z testu IAT uzyskanym przez respondenta a podejmowaniem grania hazardowego w internecie. Dysfunkcjonalni użytkownicy internetu (ryzykownie i problemowo korzystający z sieci) częściej grają w hazard online niż funkcjonalni użytkownicy sieci. Ponadto podejmowanie e-hazardu przez badanych piłkarzy ma istotny statystycznie związek z ich wiekiem, w taki sposób, że piłkarze w wieku do 24 lat częściej podejmują zachowania hazardowe w internecie niż piłkarze po 24 roku życia.
10. Istnieje statystycznie istotny (słaby) związek pomiędzy występowaniem zaburzeń uprawiania hazardu (według wyników CPGI są to gracze wykazujący umiarkowany poziom ryzyka i problem z hazardem) a dysfunkcjonalnym korzystaniem z internetu.

Biorąc pod uwagę przeprowadzone badania, rekomenduje się:

Podjęcie na terenie województwa śląskiego działań profilaktycznych w środowisku pełnoletnich sportowców grających w piłkę nożną do piątego szczebla rozgrywek jak również wobec nieletnich zawodników reprezentujących młodsze roczniki piłkarzy w zakresie zapobiegania zaburzeniom uprawiania hazardu.

- Działania profilaktyczne skierowane do pełnoletnich piłkarzy powinny być ukierunkowane na promowanie odpowiedzialnego i kontrolowanego uprawiania hazardu oraz uczenie i wzmacnianie konstruktywnych strategii radzenia sobie w sytuacjach trudnych.
- Działania profilaktyczne skierowane do niepełnoletnich piłkarzy powinny dotyczyć poszerzenia ich wiedzy na temat uzależnień behawioralnych i możliwych zagrożeń z tym związanych a także powinny służyć zwiększeniu świadomości występujących niebezpieczeństw związanych z hazardem.

W porozumieniu ze Śląskim Związkiem Piłki Nożnej należy włączyć problematykę uzależnień behawioralnych w certyfikowane warsztaty szkoleniowe prowadzone przez ŚZPN, dla trenerów pracujących z piłkarzami w różnych kategoriach wiekowych (np. orlików, juniorów, seniorów amatorów, itp.).

Działanie takie z jednej strony zwróci uwagę trenerom na realnie istniejące zagrożenie zaburzonego uprawiania hazardu wśród zawodników. Z drugiej strony dostarczy sztabowi szkoleniowemu stosownych informacji jak w odpowiedni sposób przeciwdziałać i reagować na pojawiające się niebezpieczeństwa związane z uprawianiem hazardu a w newralgicznych sytuacjach na motywowanie zawodników do korzystania z pomocy specjalistycznej.

Poszerzenie odbiorców szkolenia w zakresie problematyki uzależnień behawioralnych adresowanych do studentów kierunków mających zastosowanie w obszarze zdrowia publicznego o kategorię studentów kierunku wychowanie fizyczne (zadanie 5.2.1. pkt 2 NPZ).

Osoby te w ramach swojej późniejszej aktywności zawodowej będą realizować proces nauczania, wychowania i opieki m.in. pracując z grupami podwyższonego ryzyka (młodzieżą, sportowcami).

Przeprowadzenie badań dotyczących zjawiska zaburzonego uprawiania hazardu i problemowego korzystania z internetu wśród zawodników reprezentujących inne dyscypliny sportowe niż piłka nożna

- Uwzględniając występujące zagrożenia związane z uprawianiem hazardu w środowisku pełnoletnich piłkarzy, zasadnym wydaje się objęcie procesem badawczym zawodników reprezentujących inne dyscypliny gier zespołowych i sportów indywidualnych, w tym również roczników juniorskich.

Abstract

The project „*Gambling disorders and problematic internet use among footballers*” has been carried out from the Fund for Solving Gambling Problems as a part of the task 5.5. within National Health Programme “*Scientific research, epidemiologic, monitoring and evaluation - supporting research into behavioral addictions, as well as solving related problems*” for the competition task no. 22 “*Conducting scientific research to improve knowledge on behavioral addictions, including problem gambling and pathological gambling*”.

The basic purpose of this research was to improve knowledge about gambling disorders and problematic internet use among footballers by:

- a description of the phenomenon of football players' participation in gambling,
- identifying the phenomenon of problematic use of the Internet by football players with particular attention to e-gambling,
- determination of the scale of the phenomenon of threat to gambling and problematic use of the Internet by the surveyed players,
- description of socio-demographic profiles of the examined group of sportsmen.

Śląskie Voivodeship was the research area, where football is particularly rooted in the local community.

The study was carried out with the diagnostic survey method using the author's survey. The integral part of the developed tool was Internet Addiction Test (IAT) K. Young and the Canadian Problem Gambling Index (CPGI). The scope of the survey included a block of personal cognitive data and a block of questions on the characteristics of gambling and the use of the Internet network by the footballers. Among the questions in the questionnaire there was a scale of severity of gambling disorder worked out according to DSM-V and a scale for measuring the phases of the threat development of e-addiction according to B. Woronowicz's concept.

All football clubs in Silesian Voivodship that took part up to the fifth level competitions in the seasons 2017/2018 and 2018/2019 were included in the research. 50 football clubs took part in the implemented project, including 5 clubs in the pilot study and 45 clubs in the actual research. The research sample was holistic. It covered 817 sportsmen.

On the basis of the tests, it was found that:

1. Gambling is a popular form of entertainment in a footballer environment. In the surveyed group of sportsmen, 70% respondents declare gambling, including 8,6% of footballers play gambling systematically.

2. The playful and entertaining aspect of playing dominates among the respondents. An important motive for gambling is the need to experience strong emotions and willingness to win, as well as compulsion to flirt with risk.
3. The footballers prefer those forms of gambling which limit to maximum the randomness of the game to be played. Therefore, gambling games based solely on chance and luck are not as willingly chosen by respondents as in the case of land-based or online bookmaking.
4. The footballers belong to a high-risk gambling group. 15,4% of the surveyed persons show low risk of gambling addiction, 11,1% of the interviewed players prove the moderate feature of gambling addiction, and 8,4% of footballers show symptoms of addicted gambling.
5. There is no typical socio-demographical footballer type who shows predisposition to disordered gambling. The conducted research did not show any significant statistical dependencies due to the analysed variables, such as: age, marital status, place of residence, education.
6. The interviewed footballers usually play low stakes. 4,2% among the gambling footballers declare annual spending on gambling for the amount of 5 000 to 10 000 zloties. On the other hand 1,1% of the respondents used to spend above 10 000 zloties in the year preceding this research. At the same time family status of these footballers (their marital status) in no way did it affect the level of resources allocated to gambling.
7. Social and situational factors, related to early contact of players with gambling and intergenerational transmission of gambling activity in the family, played important roles in the development of gambling disorder among footballers. More than half of the surveyed footballers (i.e. 57,7%) were grown up in the families in which the closest relatives were gambling and 38,9% of them actively participated in such games.
8. In the surveyed sample 88% of footballers actively (practically) use the Internet, 11% of them show single symptoms of problematic Internet use and 0,4% manifest symptoms of problematic Internet use.
9. There is a moderate, statistically significant, relationship between the overall IAT test score obtained by the respondent and online gambling. Dysfunctional Internet users (using the network in risky and problematic way) more often gamble online than functional network users. Moreover e-gambling by the tested footballers is significantly connected with their age, so that the footballers below 24 of age more often take gambling behavior on the Internet than the footballers above 24.

10. There is statistically significant relationship (low) between occurrence of gambling disorders (according to CPGI results these are the gamblers showing moderate level of risk and gambling problem) and dysfunctional Internet use.

Having considered the carried out research, it is recommended:

Undertaking preventive actions in the Silesian Voivodeship in the environment of adult sportsmen playing football up to the fifth level of competitions, as well as in relation to underage players representing younger footballers in the scope of preventing gambling disorders.

- Preventive actions aimed at adult footballers should be directed at promoting responsible and controlled gambling and at strengthening constructive strategies for dealing with difficult situations.
- Preventive actions aimed at underage footballers should be related to expanding their knowledge about behavioral addiction and possible risks related to this, as well as these actions should serve to raise awareness of the dangers involved in gambling.

In agreement with the Silesian Football Association, the inclusion of behavioral addiction issues in certified training workshops run by the Polish Football Association, for trainers working with players in various age categories (e.g. younger juniors, juniors, amateur seniors, etc.).

On the one hand, this will draw the trainers' attention to the real risk of disordered gambling among players. On the other hand it will provide the training staff with relevant information on how to properly counteract and respond to the emerging dangers of gambling and in sensitive situations to motivate players to use specialist assistance.

Expanding the recipients of training in the field of behavioral addictions addressed to students of faculties applicable in the area of public health by the category of students of physical education (task 5.2.1. item 2 NPZ).

As part of their later professional activity, these people carry out the process of teaching, education and care, including working with groups of higher risk (e.g. teenagers, sportsmen and sportswomen).

Conducting research on the phenomenon of disordered gambling and problematic use of the Internet among players representing sports other than football.

- Considering the existing risks associated with gambling in the environment of adult football players, it seems appropriate to include players representing other disciplines of team games and individual sports, including juniors, in the research process.

Bibliografia:

- Abbott, M. (2017). *The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm* (s. 4). Genewa: WHO.
- Ak, Ş., Koruklu, N., & Yılmaz, Y. (2013). A study on Turkish adolescent's Internet use: Possible predictors of Internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 205–209.
- Albrecht, U., Kirschner, N. E., & Grüsser, S. M. (2007). Diagnostic instruments for behavioural addiction: An overview. *GMS Psycho-Social Medicine*, 4, DOC11.
- Andrzejewska, A. (2015). Dylematy funkcjonowania człowieka w wirtualnym świecie. W J. Bednarek & A. Andrzejewska (Red.), *Cyberprzestrzeń, człowiek, edukacja. Dylematy społeczności cyfrowej* (s. 43–57). Kraków: Impuls.
- Ang, R. P., Chong, W. H., Chye, S., & Huan, V. S. (2012). Loneliness and generalized problematic Internet use: Parents' perceived knowledge of adolescents' online activities as a moderator. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1342–1347.
- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Augustynek, A. (2010). *Uzależnienia komputerowe: Diagnoza, rozpowszechnienie, terapia*. Warszawa: Difin.
- Bauernhofer, K., Papousek, I., Fink, A., Unterrainer, H. F., & Weiss, E. M. (2016). Problematic internet use (PIN)—A review of assessment questionnaires and risk factors. *Neuropsychiatrie*, 30(1), 2–9. <https://doi.org/10.1007/s40211-015-0169-3>
- Bednarek, J. (2013). Nowe wyzwania mediów cyfrowych w społeczeństwie wiedzy. W A. Andrzejewska, J. Bednarek, & S. Ćmiel (Red.), *Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym. Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym* (s. 11–20). Józefów: Wydawnictwo WSG Józefów.
- Bednarek, J. (2014). Społeczne kompetencje medialno-informacyjne w kontekście bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni i świata wirtualnego. W *Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego* (s. 13–37). Warszawa: Difin SA.
- Bednarek, J., & Andrzejewska, A. (2014). Wprowadzenie. W J. Bednarek & A. Andrzejewska (Red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego* (s. 9–15). Warszawa: Difin SA.
- Brand, M., Young, K. S., Laier, Ch., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252–266.
- Brevers, D., Cleeremans, A., Goudriaan, A. E., Bechara, A., Kornreich, Ch., Verbanck, P., & Noël, X. (2012). Decision making under ambiguity but not under risk is related to problem gambling severity. *Psychiatry Research*, 200(2–3), 568–574.
- CBOS. (2012). *Pracoholicy, siecioholicy, hazardziści ... Uzależnienia od zachowań*. Warszawa: CBOS.
- CBOS. (2015). *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacji czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*. Warszawa: CBOS, KBPN.
- CBOS, KBPN. (2019). *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych- edycja 2018/2019*. Warszawa: CBOS, KBPN.

- Cheng, C., & Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 755–760.
- Cudo, A., & Zabielska-Mendyk, E. (2019). Cognitive functions in Internet addiction – a review. *Psychiatria Polska*, 53(1), 61–79. <https://doi.org/10.12740/PP/82194>
- Çuhadar, C. (2012). Exploration of problematic Internet use and social interaction anxiety among Turkish pre-service teachers. *Computers & Education*, 59(2), 173–181.
- Derwich-Nowak, A. (2010). *Patologiczny hazard: Poradnik dla osób grających niebezpiecznie, zagrożonych schorzeniem, ich rodzin oraz terapeutów*. Warszawa: Difin.
- Dzik, B. (2004). Hazard. W T. Tyszka (Red.), *Psychologia ekonomiczna* (s. 567–598). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Ferguson, G. A., & Takane, Y. (2007). *Analiza statystyczna w psychologii i pedagogice*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Fisoun, V., Floros, G., Geroukalis, D., Ioannidi, N., Farkonas, N., Sergeantani, E., ... Siomos, K. (2012). Internet addiction in the island of Hippocrates: The associations between internet abuse and adolescent off-line behaviours. *Child and Adolescent Mental Health*, 17(1), 37–44.
- Genauck, A., & Romanczuk-Seiferth, N. (2019). The Neurobiology of Gambling Disorder: Neuroscientific Studies and Computational Perspectives. W A. Heinz, N. Romanczuk-Seiferth, & M. N. Potenza (Red.), *Gambling disorder* (s. 127–170). Switzerland: Springer.
- Ginowicz, H. (2004). Hazardzista u psychoterapeuty—Problem czy wyzwanie. *Świat Problemów*, (3).
- Goodie, A. S., Fortune, E. E., & Shotwell, J. J. (2019). Cognitive distortions in disordered gambling. W A. Heinz, N. Romanczuk-Seiferth, & M. Potenza (Red.), *Gambling disorder* (s. 49–71). Switzerland: Springer.
- Gowing, L. R., Ali, R. L., Allsop, S., Marsden, J., Turf, E. E., West, R., & Witton, J. (2015). Global statistics on addictive behaviours: 2014 status report. *Addiction*, 110(6), 904–919.
- Grall-Bronnec, M., Caillon, J., Humeau, E., Perrot, B., Remaud, M., Guilleux, A., ... Bouju, G. (2016). Gambling among European professional athletes. Prevalence and associated factors. *Journal of Addictive Diseases*, 35(4), 278–290. <https://doi.org/10.1080/10550887.2016.1177807>
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London, New York: Routledge.
- Griffiths, M. (2003). Internet abuse in the workplace: Issues and concerns for employers and employment counselors. *Journal of Employment Counseling*, 40(2), 87–96.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19–25.
- Griffiths, M. D. (2004). *Gry i hazard: Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*. Warszawa: Gdansk Wydawnictwo Psychologiczne.
- Grzegorzewska, I., & Cierpiałkowska, L. (2018). *Uzależnienia behawioralne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.
- Gwiazda, M. (2015). *Pracoholicy, sicioholicy, hazardziści... Uzależnienia od zachowań*. Warszawa: CBOS, KBPN.
- Hodgins, D. C., Schopflocher, D. P., el-Guebaly, N., Casey, D. M., Smith, G. J., Williams, R. J., & Wood, R. T. (2010). The association between childhood maltreatment and gambling problems in a community sample of adult men and women. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(3), 548–554.

- Holska, A. (2016). Teoria podejmowania decyzji. W K. Klincewicz (Red.), *Zarządzanie, organizacje i organizowanie – przegląd perspektyw teoretycznych*. Warszawa: Wyd. Naukowe Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego.
- Izdebski, P., & Kotyśko, M. (2016). Problemowe korzystanie z nowych mediów. W B. Habrat (Red.), *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne* (s. 219–304). Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.
- J. J. Block. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *The American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306–307. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>
- Jarczyńska, J. (2016). *Zaangażowanie w hazard młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej. Diagnoza zjawiska i jego wybranych uwarunkowań*. Bydgoszcz: Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., Wu, K., & Yen, C.-F. (2006). Tridimensional personality of adolescents with internet addiction and substance use experience. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 51(14), 887–894.
- Komisja Europejska. (2011). *ZIELONA KSIĘGA w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego. SEK(2011) 321 wersja ostateczna*. Bruksela.
- Krok, E. (2016). Metody pomiaru szczęścia i jego zależności od dochodów. *Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach*, (286), 43–55.
- Krzyżak-Szymańska, E. (2018). *Uzależnienia technologiczne wśród dzieci i młodzieży. Teoria, profilaktyka, terapia- wybrane zagadnienia*. Kraków: Impuls.
- Kurylak, I. (2017). Wybrane zagadnienia problematyki patologicznego hazardu w Polsce. *Forum Pedagogiczne*, (1), 149–162.
- Kuss, D. J., Griffiths, M., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current pharmaceutical design*, 20(25), 4026–4052.
- Lau, J. T., Wu, A., Cheng, K., Tse, V. W., Lau, M., & Yang, X. (2017). Prevalence and factors of self-corrective intention among Hong Kong secondary school students who are self-assessed Internet addiction cases. *Child and Adolescent Mental Health*. Pobrano z <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/camh.12219/full>
- Lelonek - Kuleta, B. (2014). Uzależnienia behawioralne—Podstawy teoretyczne. W *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży* (s. 15–29). Bydgoszcz.
- Lelonek-Kuleta, B. (2010). Uzależnienie od hazardu—zmienne psychospołeczne współwystępujące z nałogowym graniem. *Przegląd Psychologiczny*, (2), 176–191.
- Lelonek-Kuleta, B. (2012). *Psychospołeczne korelaty uzależnienia od gier hazardowych* (T. 220). Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.
- Lemańska-Lewandowska, E. (2013). *Nauczyciele a dyscyplina w klasie szkolnej. Przekonania—Strategie—Kierunki zmian*. Bydgoszcz: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego.
- Niewiadomska, I., Augustynowicz, W., Palacz-Chrisidis, A., Wiechetek, M., Chwaszcz, J., & Bartczuk, R. P. (2014). *Bateria metod służących do oceny ryzyka zaburzeń związanych z hazardem*. Instytut Psychoprofilaktyki i Psychoterapii, Stowarzyszenie Natanaelum.
- Niewiadomska, I., Brzezińska, M., & Lelonek, B. (2005). *Hazard*. Wydawnictwo KUL.
- Niewiadomska, I., & Palacz-Chrisidis, A. (2016). Changes of Diagnosis Criteria for Gambling-Related Disorders and Psychoactive and Behavioral Addictions. *Resocjalizacja Polska*, (12), 85–97.
- Ochnik, D. (2018). *Rola płci i poziomu edukacji w kształtowaniu Problematicznego sposobu użytkowania Internetu*. Katowice. GWSH

- Oei, T. P. S., Raylu, N., & Loo, J. M. Y. (2019). Roles of culture in gambling and gambling disorder. W *Gambling disorder* (s. 271–295). Pobrano z https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5_13
- Panasiuk, K., & Panasiuk, B. (2016). Patologiczny hazard—Możliwości rozpoznania i leczenia. *Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych AMW*, 85–110. Akademia Marynarki Wojennej (Polish Naval Academy), Gdynia, Poland.
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007a). The role of structural characteristics in gambling. W D. Smith, D. Hodgins, & R. Williams (Red.), *Research and measurement issues in gambling studies* (s. 211–243). Pobrano z <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/22917/>
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007b). The role of structural characteristics in gambling. W C. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Red.), *Research and measurement issues in gambling studies* (s. 217–249). New York, NY: Academic Press.
- Petry, N. M. (2001). Pathological gamblers, with and without substance abuse disorders, discount delayed rewards at high rates. *Journal of Abnormal Psychology*, 110(3), 482–487.
- Pomianowski, R. (1998). Uzależnienia—współczesną wersją „ucieczki od wolności”. W J. Miluska (Red.), *Psychologia rozwiązywania problemów społecznych*. Poznań: BONAMI.
- Potenza, M. N. (2018). Searching for Replicable Dopamine-Related Findings in Gambling Disorder. *Biological Psychiatry*, 83(12), 984–986. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2018.04.011>
- Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A., & Yip, S. W. (2019). Gambling disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.1038/s41572-019-0099-7>
- Pużyński, S., & Wciórka, J. (Red.). (2008). *Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10: Opisy kliniczne i wskazówki diagnostyczne*. Kraków - Warszawa: Uniwersyteckie Wydawnictwo Medyczne Vesalius. Fundacja Zdrowia Publicznego.
- Rathus, S. A. (2004). *Psychologia Współczesna*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Regard, M., Knoch, D., Gütling, E., & Landis, Th. (2003). Brain damage and addictive behavior: A neuropsychological and electroencephalogram investigation with pathologic gamblers. *Cognitive and Behavioral Neurology*, 16(1), 47–53.
- Roca, M., Torralva, T., López, P., Cetkovich, M., L. Clark, & Manes, F. (2008). Executive functions in pathologic gamblers selected in an ecologic setting. *Cognitive and Behavioral Neurology*, 21(1), 1–4.
- Rosenthal, R. J., & Lesieur, H. R. (1992). Self-Reported Withdrawal Symptoms and Pathological Gambling. *American Journal on Addictions*, 1(2), 150–154.
- Rowicka, M. (2015). *Uzależnienia behawioralne. Profilaktyka i terapia*. Warszawa: Krajowe Biuro do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii, Fundacja Praesterno.
- Rowicka, M. (2018). *E-uzależnienia. Teoria, profilaktyka, terapia*. Warszawa: Fundacja Praesterno.
- Rutkowska, E., & Lelonek-Kuleta, B. (2018). Robert Ladouceur’s cognitive-behavioural conception of therapy for pathological gamblers. *Psychoterapia*, (2), 47–62.
- Schreiber, L., Odlaug, B. L., Kim, S. W., & Grant, J. E. (2009). Characteristics of pathological gamblers with a problem gambling parent. *American Journal on Addictions*, 18(6), 462–469.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, F. M., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: Misleading payout rates during the “demo” period. *Computers in Human Behavior*, 21(1), 153–158. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.017>

- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17(4), 207–216.
- Sieczkowska, M. (2004). Wybrane problemy i etapy zdrowienia w terapii hazardzistów. *Świat Problemów*, 3. Pobrano z <http://www.psychologia.edu.pl/czytelnia/62-wiat-problemow/902-wybrane-problemy-i-etapy-zdrowienia-w-terapii-hazardzistow.html>
- Silczuk, A., & Habrat, B. (2016). Zaburzenia uprawiania hazardu. W B. Habrat (Red.), *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne* (s. 83–218). Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.
- Skowronek, G. (2012). *Prawne aspekty hazardu*. Wrocław: Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Slutske, W. S. (2019). Genetic and environmental contributions to risk for disordered gambling. W A. Heinz, N. Romanczuk-Seiferth, & M. N. Potenza (Red.), *Gambling Disorder*, 73–100.
- Spitzer, R. L., Endicott, J., & Robins, E. (1975). Clinical criteria for psychiatric diagnosis and DSM-III. *The American Journal of Psychiatry*, 132(11), 1187–1192. <https://doi.org/10.1176/ajp.132.11.1187>
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., & Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*, 105(3), 556–564.
- TNS Polska S.A. (2015). *Żeby wygrać, trzeba grać?* (Nr K.073/15). Warszawa: TNS Polska S.A.
- Ustok, L., & Hughes, J. (2012). *Pierwsze kroki do... Wyjścia z uzależnienia od hazardu*. Kielce: Jedność.
- Van der Aa, N., Overbeek, G., Engels, R. C. M. E., Scholte, R. H. J., Meerkerk, G. J., & Van den Eijnden, R. J. J. M. (2009). Daily and compulsive internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on big five personality traits. *Journal of youth and adolescence*, 38(6), 765.
- Wallace, P. (2016). *The psychology of the internet*. New York: Cambridge University Press.
- Wang, H., Zhou, X., Lu, C., Wu, J., Deng, X., & Hong, L. (2011). Problematic Internet use in high school students in Guangdong Province, China. *PloS one*, 6(5), e19660.
- Wang, L., Luo, J., Bai, Y., Kong, J., Luo, J., Gao, W., & Sun, X. (2013). Internet addiction of adolescents in China: Prevalence, predictors, and association with well-being. *Addiction Research & Theory*, 21(1), 62–69.
- Wartberg, L., Brunner, R., Kriston, L., Durkee, T., Parzer, P., Fischer-Waldschmidt, G., ... Kaess, M. (2016). Psychopathological factors associated with problematic alcohol and problematic Internet use in a sample of adolescents in Germany. *Psychiatry Research*, 240, 272–277. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2016.04.057>
- Wąsowicz, G., & Styśko-Kunkowska, M. (2014). *Młodzież w internecie. Zagrożenie uzależnieniem. Podręcznik do kwestionariusza MAWI*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Wieczorek, Ł., & Dąbrowska, K. (2015). Zaburzenia hazardowe—rozpowszechnienie, oferta terapeutyczna, dostępność leczenia i predyktory podjęcia leczenia. Przegląd literatury. *Alcoholism and Drug Addiction*, 28(1), 37–54.
- Wojewódzka, B. (2012). Problemy w terapii patologicznego hazardzisty. *Świat Problemów*, (7), 35–39.
- Woronowicz, B. T. (2009). *Uzależnienia: Geneza, terapia, powrót do zdrowia*. Poznań 2009: Media Rodzina.
- Woronowicz, B. T. (2013). Uzależnienia behawioralne ze szczególnym uwzględnieniem patologicznego hazardu oraz uzależnienia od komputera i sieci. W P. Morciniec (Red.),

- Zniewoleni działaniem. Uzależnienia behawioralne a rodzina* (s. ssss). Opole: Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża.
- Wysokiński, M. (2018). *Zarobki piłkarzy ekstraklasy 2018. Zaslugują na tyle?* Pobrano z <https://pikio.pl/zarobki-pilkarzy-ekstraklasy-2018/>
- Xu, J., Shen, L., Yan, C., Hu, H., Yang, F., Wang, L., ... others. (2012). Personal characteristics related to the risk of adolescent internet addiction: A survey in Shanghai, China. *BMC public health*, 12(1), 1106.
- Yen, C. F., Tang, T. C., Yen, J. Y., Lin, H. C., Huang, C. F., Liu, S. C., & Ko, C. H. (2009). Symptoms of problematic cellular phone use, functional impairment and its association with depression among adolescents in Southern Taiwan. *Journal of adolescence*, 32(4), 863–873.
- Young, K. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3), 237–244.
- Young, K. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: A source book*, 17, 19–31.
- Zack, M., & Poulos, C. X. (2009). Parallel roles for dopamine in pathological gambling and psychostimulant addiction. *Current Drug Abuse Reviews*, 2(1), 11–25.
- Zarabiają nawet pół miliona złotych dziennie. Nie licząc bonusów i reklam.* (2018). Forbes.
- Zarobki w I, II, III lidze.* (2008). Pobrano z https://www.sfd.pl/Zarobki_w_I%2C_II%2C_III_lidze-t400336.html#post-18464111