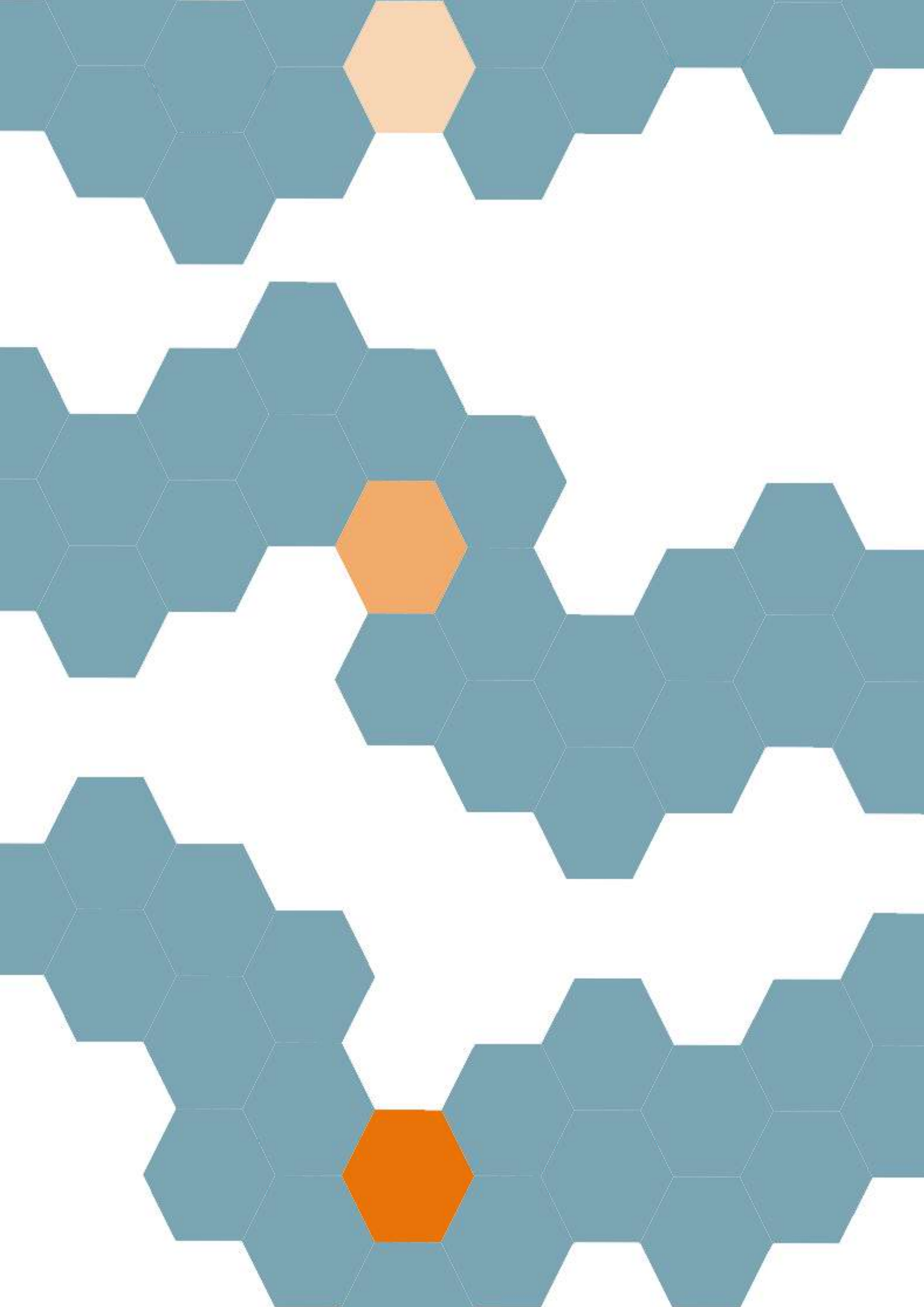


DIAGNOZA UZALEŻNIENIA OD HAZARDU W
SPOŁECZEŃSTWIE POLSKIM
RAPORT CZĄSTKOWY Z BADAŃ ILOŚCIOWYCH
PRZEPROWADZONYCH NA ZLECENIE
FUNDACJI LOTTO IM. HALINY KONOPACKIEJ

CZĘŚĆ I:
POPULACJA GENERALNA I GRACZE

Raport opracowany przez Instytut Badań Rynkowych i Społecznych IBRiS na
zlecenie Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej

STYCZEŃ 2020



Raport cząstkowy z badania na temat uzależnienia od hazardu w Polsce.

Część I populacja generalna i gracze w gry Totalizatora Sportowego

Opracowanie

Zespół badawczy Instytutu Badań Rynkowych i Społecznych

Magdalena Czerwińska

Anna Dyjas-Pokorska

Agnieszka Garbolińska

Michał Kowalczyk

Aleje Jerozolimskie 96

00-807 Warszawa

Na zlecenie

Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej



Spis treści

WPROWADZENIE	5
CELE BADANIA	5
METODOLOGIA	6
I. BADANIE POPULACJI GENERALNEJ	10
CHARAKTERYSTYKA PRÓBY	10
WYNIKI TESTU SOGS	10
WYNIKI TESTU GRCS	24
WYNIKI TESTU RGS.....	25
POZOSTAŁE WYNIKI.....	28
II. BADANIE GRACZY W GRY TOTALIZATORA SPORTOWEGO.....	33
CHARAKTERYSTYKA PRÓBY	33
WYNIKI TESTU SOGS	33
WYNIKI TESTU GRCS	45
WYNIKI TESTU RGS.....	46
POZOSTAŁE WYNIKI.....	48
III. CHARAKTERYSTYKA DEMOGRAFICZNA A WYNIKI BADAŃ.....	56
PODSUMOWANIE	66
Spis wykresów i tabel.....	69



WPROWADZENIE

Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej zaplanowała realizację badań mających na celu oszacowanie występowania w społeczeństwie polskim ryzyka uzależnienia od hazardu, w tym od gier oferowanych przez Totalizator Sportowy. Jest to obecnie szczególnie ważne ze względu na ekspansję Totalizatora Sportowego na nowe rynki gier hazardowych. Totalizator obecnie realizuje monopol państwa w zakresie organizacji i prowadzenia kasyna internetowego oraz salonów gier z automatami. Dodatkowo pod koniec 2018 roku Totalizator Sportowy rozpoczął sprzedaż przez Internet.

Jednym z celów statutowych Fundacji LOTTO jest „podejmowanie i wspieranie działań w zakresie upowszechniania i rozwijania świadomości społeczeństwa na temat profilaktyki ryzyka uzależnienia od gier na pieniądze, loterii oraz wspieranie działań profilaktycznych i terapeutycznych związanych z uzależnieniem”. Ze względu na wciąż rosnący poziom korzystania z Internetu i urządzeń komunikacji mobilnej, a także z uwagi na stosunkowo niedawno wprowadzone zmiany legislacyjne zawarte w znowelizowanej Ustawie Hazardowej, które pozwoliły na oferowanie przez Totalizator Sportowy nowych usług takich jak: salony gier na automatach na szybkie wygrane, e-kasyno i internetowa sprzedaż produktów LOTTO, konieczne stało się sprawdzenie zasięgu ryzyka uzależnienia od gier hazardowych ze szczególnym uwzględnieniem nowych produktów TS.

Wyniki badań posłużą Fundacji LOTTO do opracowania nowych projektów profilaktycznych i edukacyjnych realizujących cele statutowe.

CELE BADANIA

Główne cele badania:

1. Ocena zagrożenia uzależnieniem od hazardu w populacji Polaków 18+ oraz wśród graczy w gry Totalizatora Sportowego.
2. Ocena wpływu nowych gier i nowych kanałów dystrybucji na ryzyko uzależnienia od hazardu wśród graczy w gry Totalizatora Sportowego.
3. Ocena świadomości ryzyka uzależnienia od hazardu wśród graczy w gry Totalizatora Sportowego.



METODOLOGIA

Dobór próby

Badanie ilościowe przeprowadzono w technice CAPI (ang. Computer Assisted Personal Interviewing) tj. bezpośredniego wywiadu wspomaganego komputerowo w domu respondenta, na następujących próbach:

- a) reprezentatywnej próbie $n=1000$ Polaków w wieku 15+. Próba była reprezentatywna pod względem wieku, płci, wykształcenia oraz miejsca zamieszkania dla dorosłych mieszkańców Polski wg. danych aktualnych danych GUS.
- b) ogólnopolskiej próbie dorosłych Polaków w wieku 18+ biorących udział w grach Totalizatora Sportowego w ciągu ostatnich 12 miesięcy poprzedzających badanie. Dobór miał charakter celowy.

Czas trwania jednostkowego wywiadu wynosił średnio 30 min.

Metody badawcze

Kwestionariusz do badania populacji generalnej oraz próby graczy był jednakowy i składał się z kilku modułów, wśród których znalazły się 3 testy diagnozujące ryzyko uzależnienia od hazardu.

1. Kwestionariusz South Oaks Gambling Screen (Lesieur, Blume, 1993)

Kwestionariusz SOGS powstał w latach osiemdziesiątych XX wieku w obrębie psychologii klinicznej. Został opracowany na bazie wytycznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego ujętych w podręczniku klasyfikacji zaburzeń psychicznych DSM-III. Test bazuje na kryteriach pozwalających zdiagnozować patologiczny hazard i obejmuje m.in. pytania dotyczące chęci odgrywania się po przegranej, problemów z kontrolą grania i pieniędzy, poczucia winy związanego z graniem (Toneatto T, Millar G 2004; Evans L, Delfabbro PH 2005). SOGS jest najbardziej znanym testem przesiewowym w zakresie diagnostyki problemów hazardowych. Kwestionariusz został zaprojektowany zarówno do badań klinicznych jak i do badań na dużych populacjach, które pozwalają na ocenę rozpowszechnienia zaburzeń hazardowych. Popularność testu ma także związek z jego dostępnością – autorzy udostępnili test nieodpłatnie każdej osobie i instytucji zainteresowanej, pod warunkiem zachowania jego kompletności i nazwy (Lesieur, Blume, 1993, s. 215).

W 2016 kwestionariusz SOGS został poddany walidacji i adaptacji kulturowej – w tym został dostosowany do realiów polskich dotyczących m.in. gier hazardowych. Badania w tym zakresie zostały przeprowadzone na zlecenie Fundacji LOTTO przez firmę GFK Polonia i specjalistów

w zakresie uzależnień behawioralnych – dr. Bernadetę Lelonek-Kuleszę, dr Joannę Chwaszcz, dr Rafała Bartzuka oraz prof. Iwonę Niewiadomską.

Zastosowany w niniejszym badaniu kwestionariusz SOGS zawiera 16 pytań diagnostycznych, przy czym respondent może uzyskać maksymalnie 20 punktów. Interpretacja uzyskanej punktacji jest następująca: 0 punktów – brak problemu hazardu, 1-4 – niewielkie problemy, 5 lub więcej punktów – prawdopodobnie patologiczny hazard.

Kwestionariusz SOGS jest narzędziem, które umożliwia przeprowadzenie rzetelnego pomiaru, ma dużą moc predykcyjną i zadowalającą spójność wewnętrzną¹, a ponadto jest stosunkowo krótki, co ułatwia jego zastosowanie w terenie. Test pozwala uzyskać szereg danych dotyczących m.in. typu uprawianych gier hazardowych, kwot wydawanych na grę, częstotliwości grania, problemów z hazardem wśród osób bliskich, wpływu grania na inne obszary życia. SOGS był stosowany w licznych badaniach w różnych krajach i kontynentach, m.in.: Abbott, McKenna, Giles, 2005; Gotestam, Johansson, 2003; Lahn, Grabosky, 2003; Bondolfi, Osiek, Ferrero, 2002; Shaffer, Hall, 2001; Volberg, Abbott, Roennberg, Munck, 2001; Abbott, 2001; Sproston, Erens, Orford, 2000; Ricketts et.al. 2000; Collins, Barr, 2001; Wong, So, 2003; Productivity Commission, 1999; Becona, 1996. Dzięki zastosowaniu testu w różnych krajach można dokonywać porównań międzykulturowych. Dokonując porównań należy uwzględnić potencjalnie odmienne rozumienie pytań w różnych wersjach językowych testu (Ciarrocchi, 2001).

2. Skala Myśli Związanych z Hazardem (Gambling Related Cognitions Scale) (GRCS) (Raylu, Oei, 2004)

Kwestionariusz GRCS jest narzędziem do pomiaru występowania zniekształceń poznawczych dotyczących hazardu. Dotychczasowe badania wykazały, że problemowi gracze częściej wykazują błędne myśli na temat hazardu, niż osoby niegrające (Raylu i Oei, 2002; Toneatto i in., 1997). Do najczęściej występujących błędów poznawczych należą: przesady dotyczące szczęścia, iluzja kontroli wyników gier i brak akceptacji co do niezależności zdarzeń losowych (Hardoon i Derevensky, 2002). Gracze z zaburzeniami błędnie rozumieją statystyczne szanse na wygraną, a także usprawiedliwiają swoje przegrane. Błędne przekonania często występują w formie automatycznych myśli, świadomych w mniejszym bądź większym stopniu (Raylu i Oei, 2004).

Kwestionariusz GRCS obejmuje zagadnienia należące do 5 obszarów:

¹ Por. Raport z realizacji badania: *Adaptacja i walidacja czterech testów przesiewowych zaburzeń hazardowych – badania pilotażowe*, Instytutu Psychiatrii i Neurologii, 2016, s. 31

- niemożność przerwania gry – określenie na ile osoba jest w stanie przestać grać,
- kontrola predykcyjna – przekonanie, że można przewidzieć, kiedy wynik gry będzie pozytywny,
- oczekiwania hazardowe – oczekiwanie konkretnych korzyści wynikających z grania,
- błędy interpretacyjne – przeformułowanie wyników gry, tak by zachęcały do dalszego grania,
- iluzja kontroli – przekonanie o posiadaniu wpływu na wynik gry².

Kwestionariusz GRCS jest szeroko stosowany w różnych częściach świata, co umożliwia dokonywanie porównań międzykulturowych. Test posiada wysokie parametry psychometryczne i może być stosowany zarówno w badaniach klinicznych jak i naukowych. Jest to jeden z częściej stosowanych testów, ze względu na wysoką rzetelność i trafność. Dodatkową zaletą jest prostota testu i szybkość wypełniania – badanie trwa tylko 10 minut.

Adaptacja narzędzia do polskich realiów została wykonana w roku 2014 dla grupy badanych w wieku 16 – 21 lat (Niewiadomska i in., 2014). W polskiej wersji kwestionariusza uzyskano wysoką rzetelność na poziomie 0,94, w porównaniu do rzetelności 0,93 w oryginalnym teście (Raylu, Oei, 2004).

3. Skala Motywów Hazardowych (Reasons for Gambling Scale) (RGS) (Luceri B., Vergura D.T., 2015)

Kwestionariusz RGS służy do diagnozowania głównych rodzajów motywacji graczy do uprawiania hazardu. Zestaw pozycji (stwierdzeń) został opracowany w oparciu o wyniki badań jakościowych, w szczególności zogniskowanych wywiadów grupowych przeprowadzonych z uczestnikami gier hazardowych. W kwestionariuszu znajduje się 15 pozycji, które respondenci oceniają na 5 stopniowej skali, od 1: nigdy lub prawie nigdy, do 5: prawie zawsze lub zawsze. Analiza czynnikowa pozwoliła wyłonić 4 główne typy motywacji od uprawiania gier hazardowych:

- poszukiwanie wrażeń,
- odprężenie i rekreacja,
- uznanie społeczne,
- wygrana.

² *Bateria metod służących do oceny ryzyka zaburzeń związanych z hazardem*, Instytut Psychoprofilaktyki i Psychoterapii, Stowarzyszenie NATANAELUM, Lublin, 2014, s. 41

Kwestionariusz RGS, zgodnie z deklaracją jego autorów pozwala na identyfikację i pomiar różnych typów motywacji do uprawiania hazardu niezależnie od rodzaju gier i miejsc grania, dzięki czemu jest to narzędzie uniwersalne i wszechstronne. Test może być używany do badań na potrzeby diagnozy problemów społecznych prowadzonej przez samorządy, a także na potrzeby podmiotów biznesowych. W niniejszym badaniu wykorzystany został kwestionariusz przetłumaczony na język polski w 2016 roku. Analizując i interpretując zebrane dane badacze bazowali podobnie jak w poprzednio na wynikach średnich.

4. Preferowany model i wartość gry

W kwestionariuszu badania znalazły się także pytania dotyczące preferencji w zakresie modelu grania i wartości finansowej gier, w tym pytania o kwoty pieniężne przeznaczane na granie, stosowanie specjalnych systemów grania i dodatkowe okoliczności towarzyszące graniu w gry hazardowe. Zakres pytań został opracowany przez ekspertów badaczy przy udziale przedstawicieli Totalizatora Sportowego.

5. Gry komputerowe i kasyna online

Dodatkowy moduł badawczy dotyczył korzystania z gier komputerowych oraz gier w kasynach internetowych. Respondentów zapytano czy grali w kasynach online, z których serwisów korzystali oraz czy w ich przekonaniu kasyna online są w Polsce legalne. Ustawa Hazardowa znacząco wpłynęła na dostępność i kształt polskiego rynku hazardu online jak i automatów na małe wygrane. Obecnie jedynym legalnym kasynem online w Polsce jest to prowadzone przez Totalizator Sportowy w domenie totalcasino.pl. Nie oznacza to jednak, że jest to jedyne działające kasyno internetowe, pozostałe funkcjonują nielegalnie.

6. Pytania metryczkowe

Pula pytań metryczkowych objęła podstawowe dane demograficzne na temat przebadanej grupy. Respondentów zapytano o: wiek, płeć, wykształcenie, wielkość miejsca zamieszkania, status zawodowy, miesięczne dochody, oraz liczbę osób w gospodarstwie domowym.

Sposób prezentacji zebranych danych

Zebrane dane przedstawiono w raporcie w podziale na rozdziały dotyczące każdej z przebadanych prób. W odrębnym rozdziale przedstawiono zestawienie istotnych statystycznie zależności między wynikami badania a zmiennymi demograficznymi respondentów. Podsumowanie zawiera porównanie najważniejszych wyników między obiema grupami.

I. BADANIE POPULACJI GENERALNEJ

CHARAKTERYSTYKA PRÓBY

W badaniu wzięło udział 1000 losowo dobranych osób. Kobiety stanowiły 52,3% próby, mężczyźni zaś 47,7%. 18,6% znajdowało się w przedziale wiekowym 15 – 29 lat, 36,6% 30 – 49 lat, 31,1% w wieku 50-69 lat, najstarsi respondenci stanowili 12,8% próby.

Mieszkańcy wsi stanowili 40,4%, miast nie większych niż 50 tys. mieszkańców 24,1%, średnich miast (50 - 250 tys.) 17,7%, dużych miast (250 – 500 tys.) 4,4%, metropolii 13,4%. 35% deklaroowało wykształcenie na poziomie podstawowym lub zawodowym, 34,6% na poziomie średnim, zaś 30,4% wyższe.

Deklarowany status zawodowy to: zatrudnieni – 51,3%, działalność gospodarcza – 10%, emeryci, renciści – 28,6%, uczący się - 6%, bezrobotni – 4,1%.

WYNIKI TESTU SOGS

Deklarowany udział i częstotliwość gry

Wśród Polaków, spośród dwudziestu uwzględnionych w badaniu gier o charakterze hazardowym największą popularnością cieszą się gry Totalizatora Sportowego, w tym przede wszystkim Lotto. Z tego rodzaju rozrywką, styczność w całym dotychczasowym życiu miało 64% badanych. Liczniejsze grupy uczestników posiadają także niektóre gry Totalizatora Sportowego, w tym Zdrapki oraz w nieco mniejszym stopniu Mini Lotto oraz Euro Jackpot. Poziom deklarowanego udziału w przypadku pozostałych objętych badaniem gier zarówno oferowanych przez Totalizator Sportowy, jak i gier o odmiennej specyfice niż wspomniane gry liczbowe jest znacząco mniejszy i w każdym jednostkowym przypadku nie przekracza 10%.

Analiza preferencji w populacji generalnej wskazuje, że najpopularniejszą grą w ostatnim roku przed badaniem była gra Lotto. W podanym okresie, chociaż raz szóstkę w Lotto obstawiało 46,1% badanych Polaków, a 17,9% grało w nią więcej niż rok temu. Posiadaniem stosunkowo liczne grono zwolenników wyróżniają się również Zdrapki. W ostatnim roku, ten rodzaj gry wybrał blisko co czwarty respondent, a 17,3% deklaroowało udział w Zdrapkach ponad rok temu. Na dalszej pozycji uplasowała się gra Mini Lotto, którą w minionym roku uprawiało 15% ankietowanych, a 7,4% ponad 12 miesięcy temu. Nieco mniejsze grono zdeklarowanych graczy obserwujemy w odniesieniu do gry Euro Jackpot, którą w ostatnim roku uprawiało 15% respondentów. Jeszcze mniejsze odsetki deklarowanego udziału w grach hazardowych notujemy w odniesieniu do Multi Multi oraz Ekstra Pensji. Gry te w ostatnim roku wybrało odpowiednio 9,2% oraz 8,4% respondentów. W minionym roku (jak i w ogóle), najmniejszym

zainteresowaniem ogółu populacji, wśród gier oferowanych przez Totalizator Sportowy cieszyły się: Kaskada (4,7%), Super Szansa (3,5%) oraz Keno (2,8%).

Struktura udziału w pozostałych, jedenastu aktywnościach hazardowych objętych badaniem jest znacznie mniejsza niż uczestnictwo w omówionych wyższych formach hazardu. Z dniem 1 kwietnia 2017 weszła w życie znówelizowana ustawa o grach hazardowych, przez co ciężko określić czy uzyskane wyniki odzwierciedlają stan faktyczny czy może są symptomem oznak przyznania się do uczestnictwa w tego rodzaju aktywnościach, które w świetle nowej ustawy mogą okazać się nielegalne. Czynnikiem, który również może mieć wpływ na deklaracje Polaków w innych niż gry Totalizatora Sportowego formach hazardu jest ich potencjalnie wyższy charakter uzależniający, co przekłada się na niskie odsetki odpowiedzi.

Niemniej jednak, analiza deklaracji wskazuje na nieco większą popularność zakładów sportowych na pieniądze, gdzie uczestnictwo w tej formie gry na pieniądze deklarowało łącznie 8,9% badanych, w tym 5,3% respondentów obstawiało zakłady sportowe w ostatnich 12 miesiącach przed badaniem. Na tle pozostałych form hazardu wyższe odsetki wskazań, obserwujemy jeszcze w odniesieniu do gry na automatach poza kasynem, gdzie łącznie z tzw. hot-spotami miało styczność 9,3% badanych, jednak tylko 2,6% respondentów przyznało się do grania na automatach w ostatnim roku. W karty na pieniądze, kiedykolwiek w życiu grało 7,2% Polaków, z czego 3% stanowią wskazania na okres minionego roku. Ogólna aktywność respondentów w odniesieniu do każdego z pozostałych rodzajów gry (niezależnie od badanego przedziału czasowego) jest mniejsza niż 5%.

Można, zatem wnioskować, że gry oferowane przez Totalizator Sportowy są społecznie najbardziej akceptowane, bo najłatwiej się do nich przyznać.

Szczegółowe wyniki dla poszczególnych odpowiedzi prezentuje Tabela 1.

Tabela 1. Populacja generalna

Lista gier hazardowych	Kiedy ostatnio grał/a Pan/i w:		
	Nigdy	Więcej niż rok temu	W ciągu ostatnich 12 miesięcy
W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	92,8%	4,2%	3,0%
Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	97,4%	1,5%	1,1%
W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	91,1%	3,6%	5,3%
W kości na pieniądze	98,8%	1,1%	0,2%
W kasynie stacjonarnym	94,9%	2,9%	2,2%
W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)	98,0%	0,9%	1,1%

W bingo dla pieniędzy	98,8%	0,3%	0,9%
Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut	95,6%	2,8%	1,6%
Na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	90,7%	6,7%	2,6%
W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	96,8%	1,5%	1,6%
W loterii dla wygranej	93,0%	5,2%	1,8%
W Lotto	36,0%	17,9%	46,1%
W Euro Jackpot	80,8%	4,2%	15,0%
W Ekstra Pensja	86,0%	5,6%	8,4%
W Multi Multi	83,8%	6,9%	9,2%
W Mini Lotto	73,9%	7,4%	18,7%
W Kaskada	92,7%	2,6%	4,7%
W Super Szansa	93,7%	2,7%	3,5%
W Zdrapki	58,2%	17,3%	24,5%
W KENO	94,4%	2,8%	2,8%

W populacji generalnej, wśród osób uprawiających jakiegokolwiek gry hazardowe, określono również częstotliwość uprawiania hazardu w ostatnich 12 miesiącach poprzedzających diagnozę. Z uwagi na to, że w populacji generalnej gracze niektórych gier hazardowych stanowią tylko niewielki odsetek całej próby, to wyniki w zakresie częstości gry prezentują jedynie ogólne tendencje.

Wyniki uzyskane w trakcie badania wskazują, że podejmowanie aktywności hazardowych w badanej populacji Polaków występuje najczęściej z częstością rzadziej niż raz w tygodniu. Wśród gier liczbowych Totalizatora Sportowego częściej z większą intensywnością (min. raz w tygodniu) grają osoby obstawiające liczby w Lotto (30,6%) oraz grające w Super Szansę (28,3%), choć w przypadku Super Szansy należy przypomnieć, że odsetek deklarowanego udziału w tej grze w ogóle jest relatywnie niski. Do stawiania zakładu w Ekstra Pensji nie rzadziej niż raz na tydzień przyznało się więcej niż 21% pytanych. Z częstością, przynajmniej raz w tygodniu częściej grali też uczestnicy Mini Lotto oraz Euro Jackpot. W obu grach, udział minimum raz na tydzień deklarował średnio co piąty respondent.

Jak zostało wspomniane, dla każdej z powyższych gier Totalizatora Sportowego odsetek udziału minimum raz tygodniowo deklarował co najmniej jeden na pięciu badanych, co potwierdzają również wyniki innych badań prowadzonych przez Fundację Instytut Badań Rynkowych i Społecznych na temat postrzegania hazardu w społeczeństwie polskim. Z uwagi na to, że granie minimum raz tygodniowo nie jest aktywnością okazjonalną, powyższe odsetki należy uznać za stosunkowo wysokie jak na skalę częstości gry. Co więcej, taka częstotliwość

może prowadzić do nałogowego grania. Rzadziej „namiętnych” graczy należy upatrywać w przypadku Kaskady (17,4%), Zdrapek (14,6%) oraz KENO (10,1%).

W odniesieniu do pozostałych aktywności hazardowych deklarowany udział w poszczególnych grach, w ostatnim roku w większości przypadków miał miejsce rzadziej niż raz tygodniowo. Należy mieć jednak na uwadze, że częstość grania, w przypadku tych gier, w pewnym stopniu determinowana jest przez rodzaj danej aktywności. Szczegółowe deklaracje respondentów prezentuje Tabela 2.

Tabela 2. Populacja generalna

Lista gier hazardowych	Proszę wskazać z jaką częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał/a Pan/i w następujące gry:		
	Rzadziej niż raz w tygodniu	Raz lub dwa razy w tygodniu	Trzy lub więcej razy w tygodniu
W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	48,2%	28,6%	23,1%
Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	100,0%	0,0%	0,0%
W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	63,2%	31,5%	5,3%
W kości na pieniądze	100,0%	0,0%	0,0%
W kasynie stacjonarnym	88,8%	5,1%	6,1%
W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)	63,7%	7,3%	29,0%
W bingo dla pieniędzy	100,0%	0,0%	0,0%
Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut	43,9%	6,0%	50,1%
Na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	84,3%	1,9%	13,8%
W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	64,2%	24,1%	11,7%
W loterii dla wygranej	90,8%	9,2%	0,0%
W Lotto	69,4%	20,4%	10,3%
W Euro Jackpot	80,3%	14,3%	5,4%
W Ekstra Pensja	78,8%	15,5%	5,6%
W Multi Multi	83,0%	9,2%	7,8%
W Mini Lotto	80,5%	10,4%	9,0%

W Kaskada	82,6%	13,7%	3,7%
W Super Szansa	71,7%	18,5%	9,7%
W Zdrapki	85,4%	8,9%	5,7%
W KENO	89,9%	6,8%	3,3%

Odpowiedzi osób, które grały w gry hazardowe w ciągu roku poprzedzającego badanie.

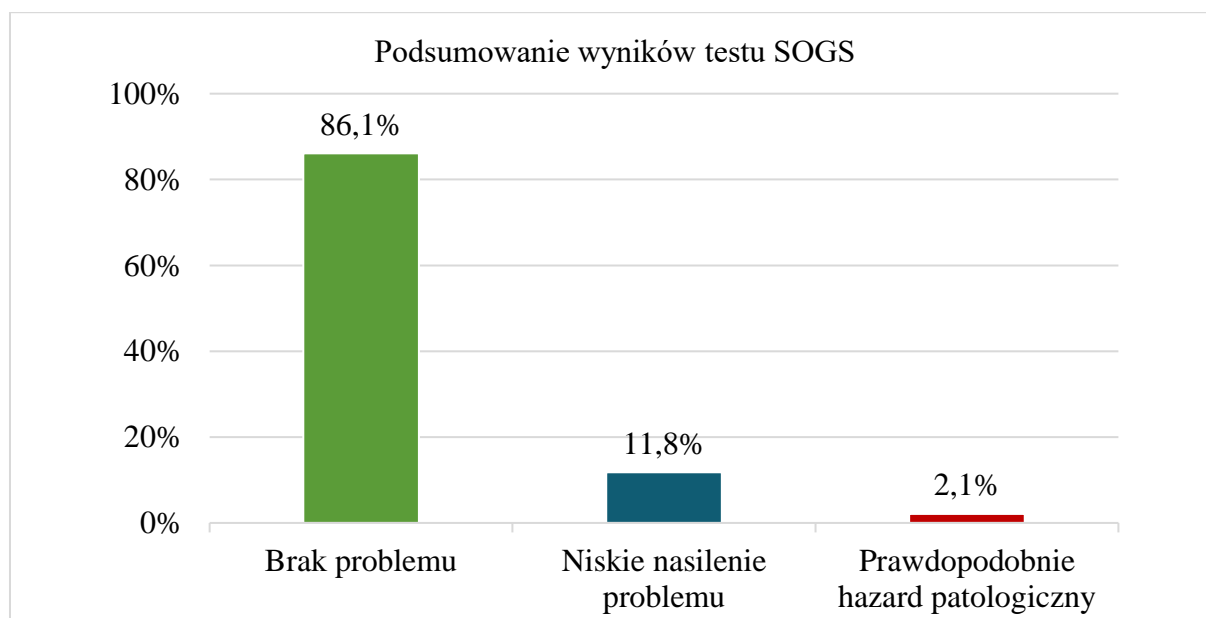
Epidemiologia grania patologicznego wśród ogółu badanych

W badaniu z wykorzystaniem kwestionariusza SOGS, który umożliwia ocenę problemów związanych z graniem, w populacji generalnej wyróżniono trzy grupy graczy, w następujących kategoriach:

- Brak występowania problemów związanych z hazardem
- Występowanie w niewielkim nasileniu problemów związanych z uprawianiem hazardu
- Prawdopodobne jest uzależnienie od grania hazardowego

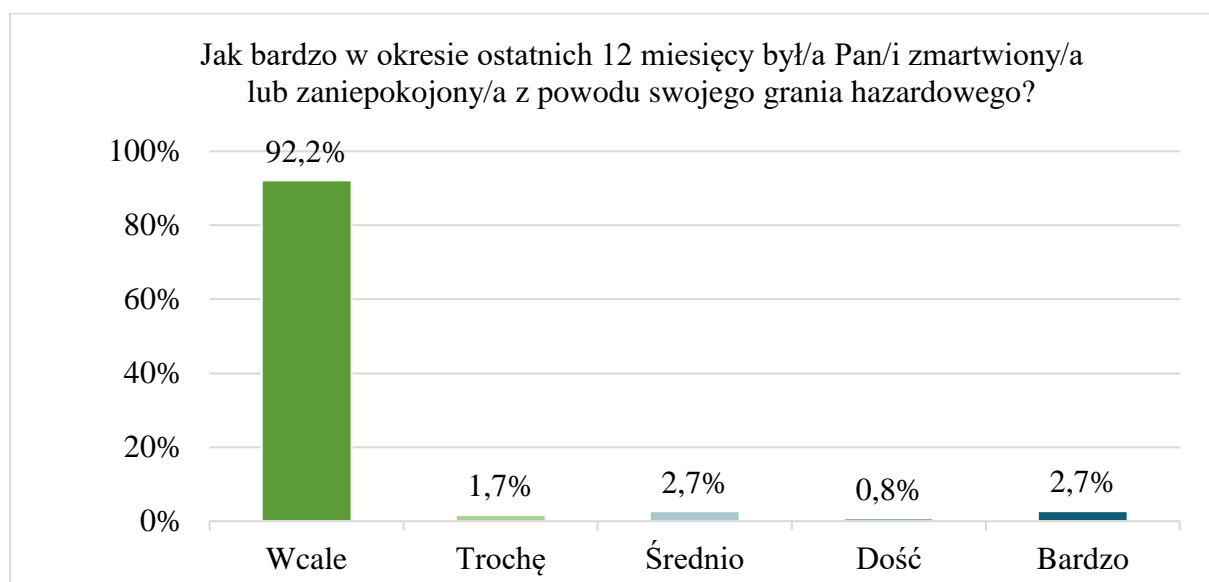
W skali całej próby 2,1% badanych spełniało kryteria grania patologicznego. Kolejne 11,8% osób doświadcza pewnych problemów związanych z uprawianiem grania hazardowego, jednak o niskim nasileniu. Natomiast 86,1% Polaków, nie doświadcza żadnych problemów w związku z uprawianiem przez siebie hazardu. Poniższy wykres prezentuje szczegółowe zestawienie uzyskanych wyników.

Wykres 1. Populacja generalna



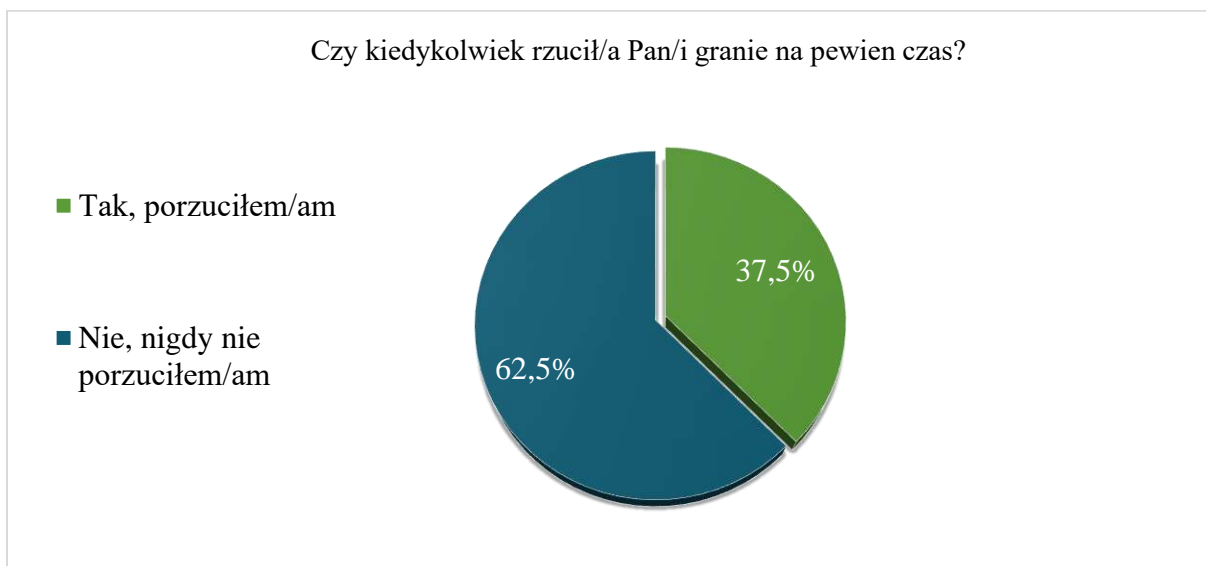
Analiza wyników stopnia odczuwania negatywnych emocji takich jak niepokój czy zmartwienie z powodu grania w gry hazardowe wykazuje, że w okresie ostatnich 12 miesięcy poprzedzających diagnozę, takie uczucia towarzyszyły jedynie nielicznym respondentom. W omawianej grupie Polaków, niepokoju związanego z graniem doświadczyło łącznie blisko 8% badanych, przy czym rozkład odpowiedzi dla nasilenia tego uczucia przedstawia się w proporcji: 1,7% – trochę; 2,7% – średnio; 0,8% – dość; 2,7% – bardzo. Zmartwienia spowodowanego graniem w gry hazardowe nigdy nie doświadczyło ponad 92% Polaków. Warto wskazać, że w przypadku deklaratywnej samooceny własnych odczuć odnośnie problemowej gry i w przypadku testu przesiewowego odsetki osób, dla których hazard może być problemem pokrywają się.

Wykres 2. Populacja generalna



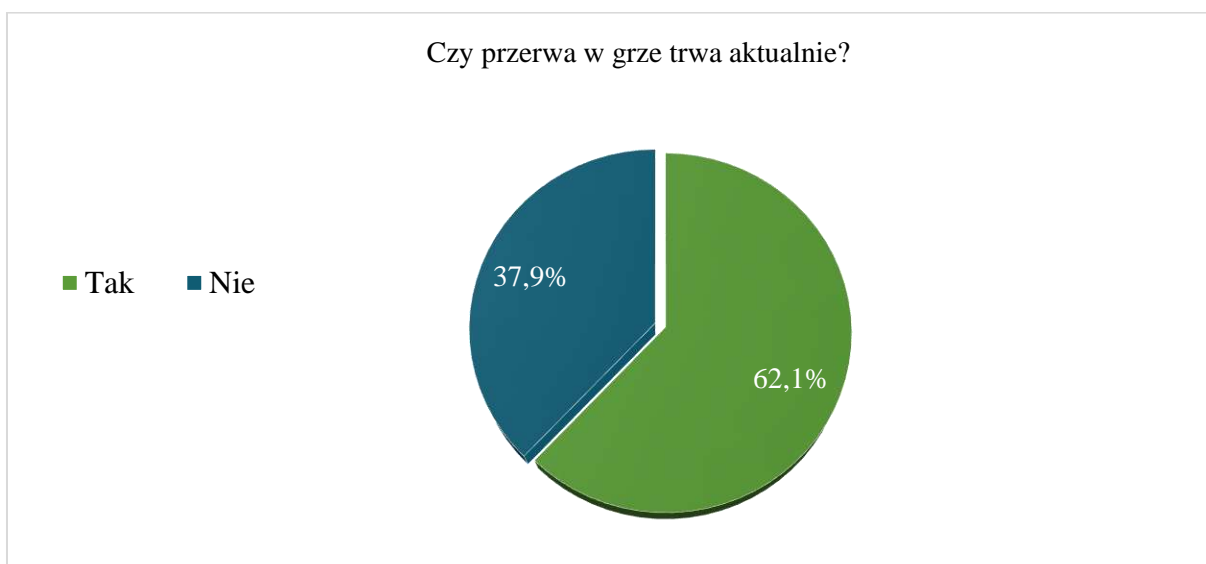
Z deklaracji Polaków wynika, że większość z nich nigdy nie porzuciło grania na pewien czas. Na taką decyzję nie zdecydowało się dotychczas niemal 63% badanych, podczas gdy przeciwnie deklaracje – o „odstawieniu” grania składało blisko czterech na dziesięciu respondentów.

Wykres 3. Populacja generalna



Wśród badanych, którzy zdecydowali się na rezygnację z grania, przeważają osoby, dla których przerwa w grze trwa nadal. Odsetek badanych, którzy nie zdecydowali się na powrót do gry kształtuje się na poziomie 62%. Natomiast osoby, dla których zaprzestenie grania stanowiło jedynie stadium przejściowe stanowią blisko 38%.

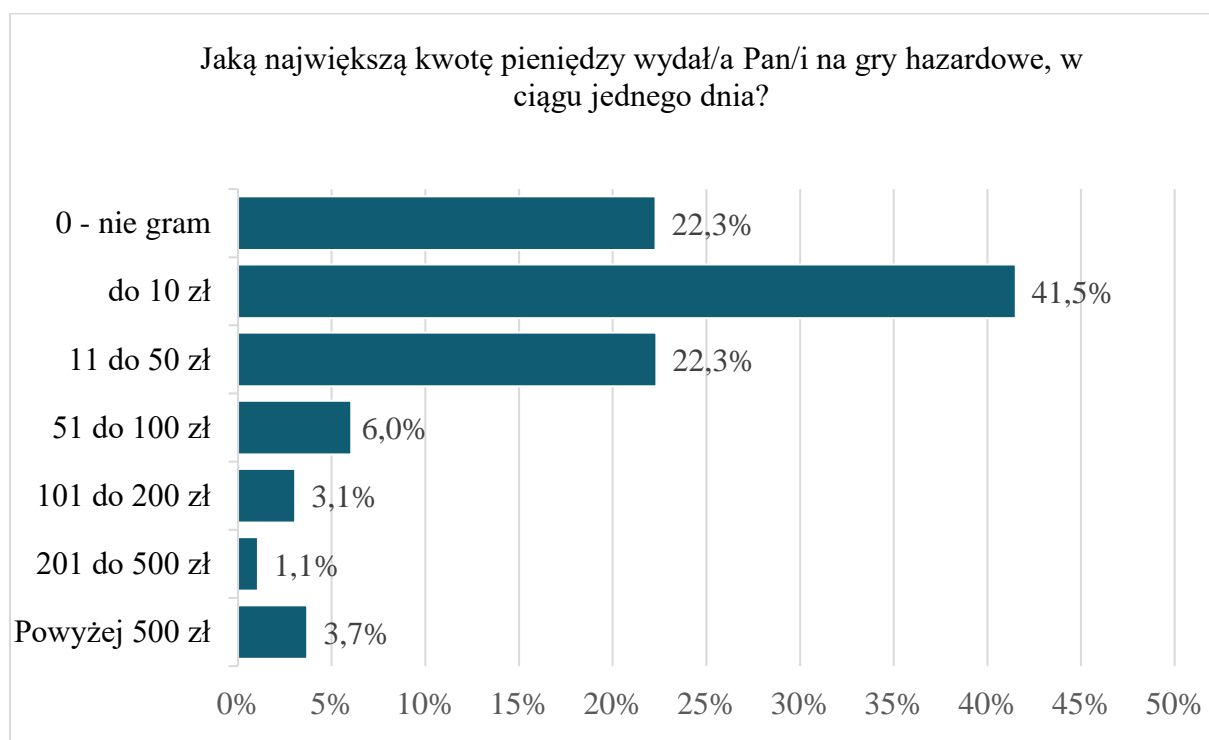
Wykres 4. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które kiedykolwiek porzuciły gry hazardowe na pewien czas.

Wśród Polaków, maksymalne dzienne kwoty wydatkowane na grę hazardową wydają się być niewielkie. Dla większości, najwyższy dzienny wydatek na grę był nie większy niż 10 zł (41,5%). Również w pozostałych przedziałach kwotowych, częstsze deklaracje obserwujemy w odniesieniu do stawek niższych niż wyższych. Ponad 22% badanych w ciągu dnia nie wydało na grę więcej niż 11 - 50 zł. Natomiast 6% przyznało, że maksymalna kwota jaką przeznaczyło na grę w ciągu jednego dnia wynosiła średnio 51 - 100 zł. Jeszcze mniejsze odsetki deklaracji, notujemy w kolejnych przedziałach kwotowych, gdzie sumę między 101 a 200 zł wydało ponad 3% Polaków. Dla zbliżonego odsetka badanych wydatek na ten cel był wyższy niż 500 zł (3,7%). Najmniejszy procent Polaków przyznał się do przeznaczenia sumy z przedziału 201 - 500 zł (1,1%).

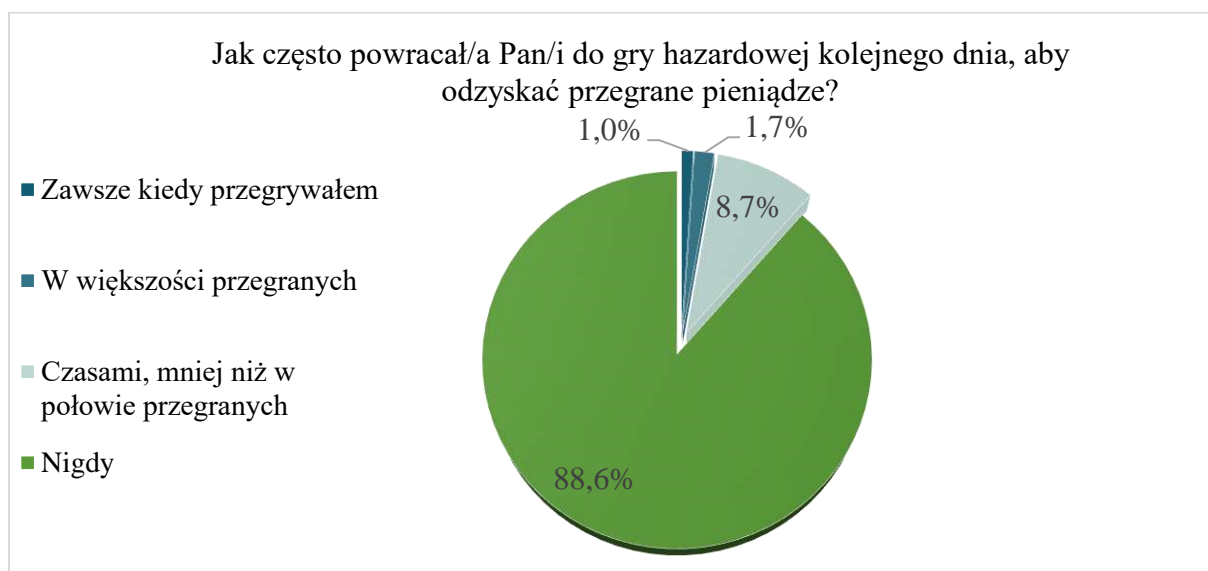
Wykres 5. Populacja generalna



W populacji generalnej, osoby powracające do gry hazardowej w celu „odrobienia” strat poniesionych podczas ostatniej gry stanowią ogółem 11,4%, w tym największą liczebnie grupę stanowią osoby, które rekompensowały w ten sposób mniej niż połowę przegranych (8,7%). Do mniej licznych grup należą badani, którzy stosunkowo często mieli nadzieję na odzyskanie pieniędzy i podejmowali grę w większości przypadków (1,7%) oraz respondenci, którzy rewanżowali się przy każdej przegranej (1%).

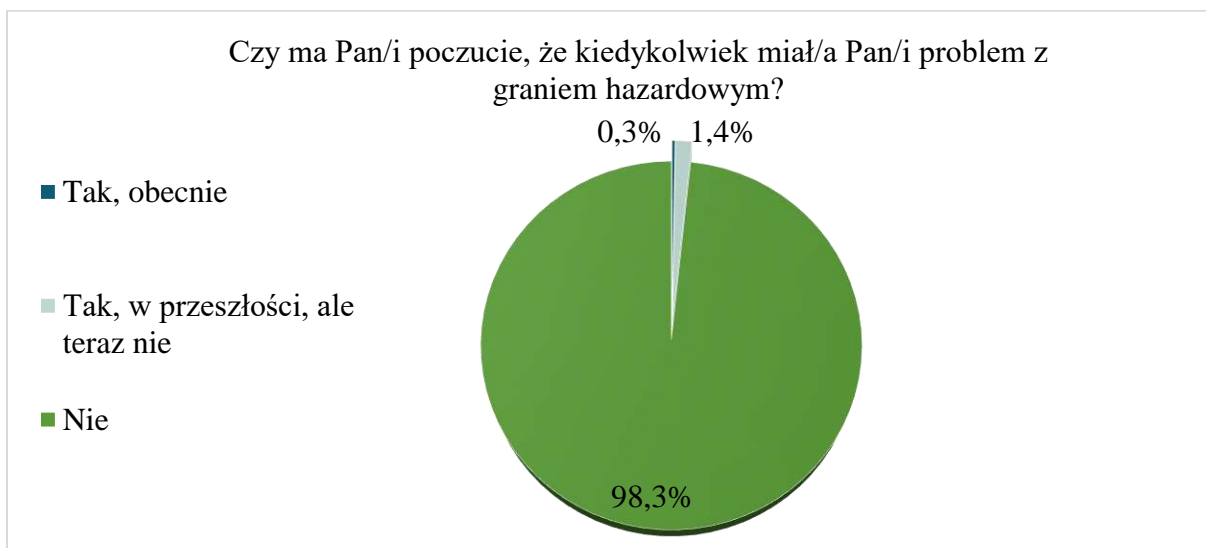


Wykres 6. Populacja generalna



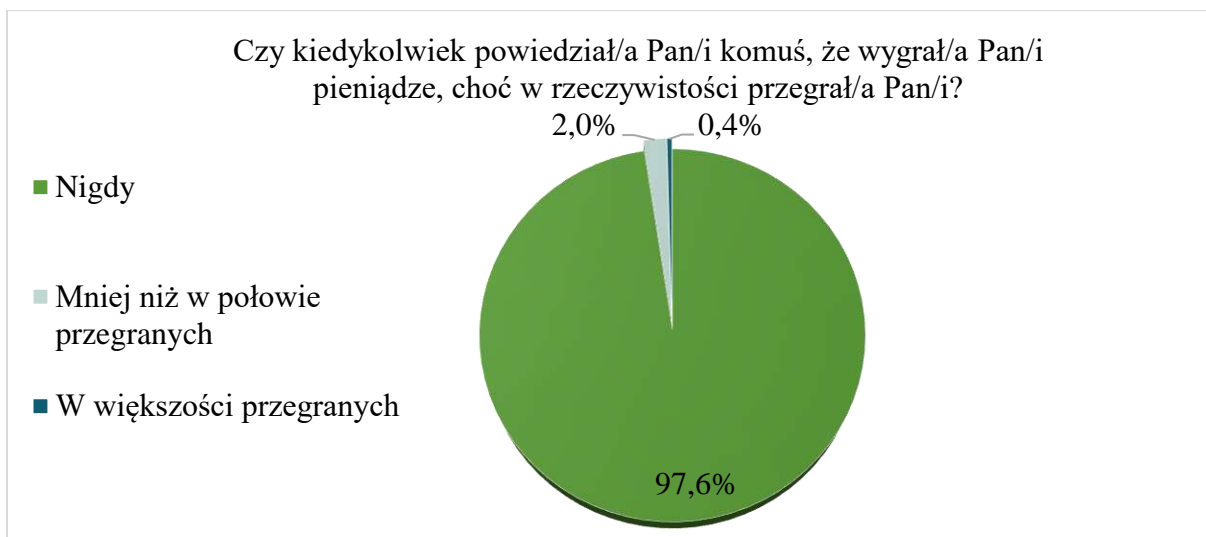
Zdecydowana większość respondentów deklaruje, że w swoim odczuciu nigdy nie miało problemu z graniem hazardowym (98,3%). Jedynie minimalny odsetek badanych przyznaje, że kiedykolwiek miał poczucie, że gra stanowi dla nich jakkolwiek problem. Jednak, taka sytuacja miała miejsce częściej w przeszłości niż obecnie.

Wykres 7. Populacja generalna



Również nieliczni respondenci przyznali, że kiedykolwiek powiedzieli innej osobie o wygranej, kiedy faktycznie ponieśli straty finansowe (2,4%). Przy czym takie kłamstwo występowało częściej czasami niż w większości przegranych.

Wykres 8. Populacja generalna

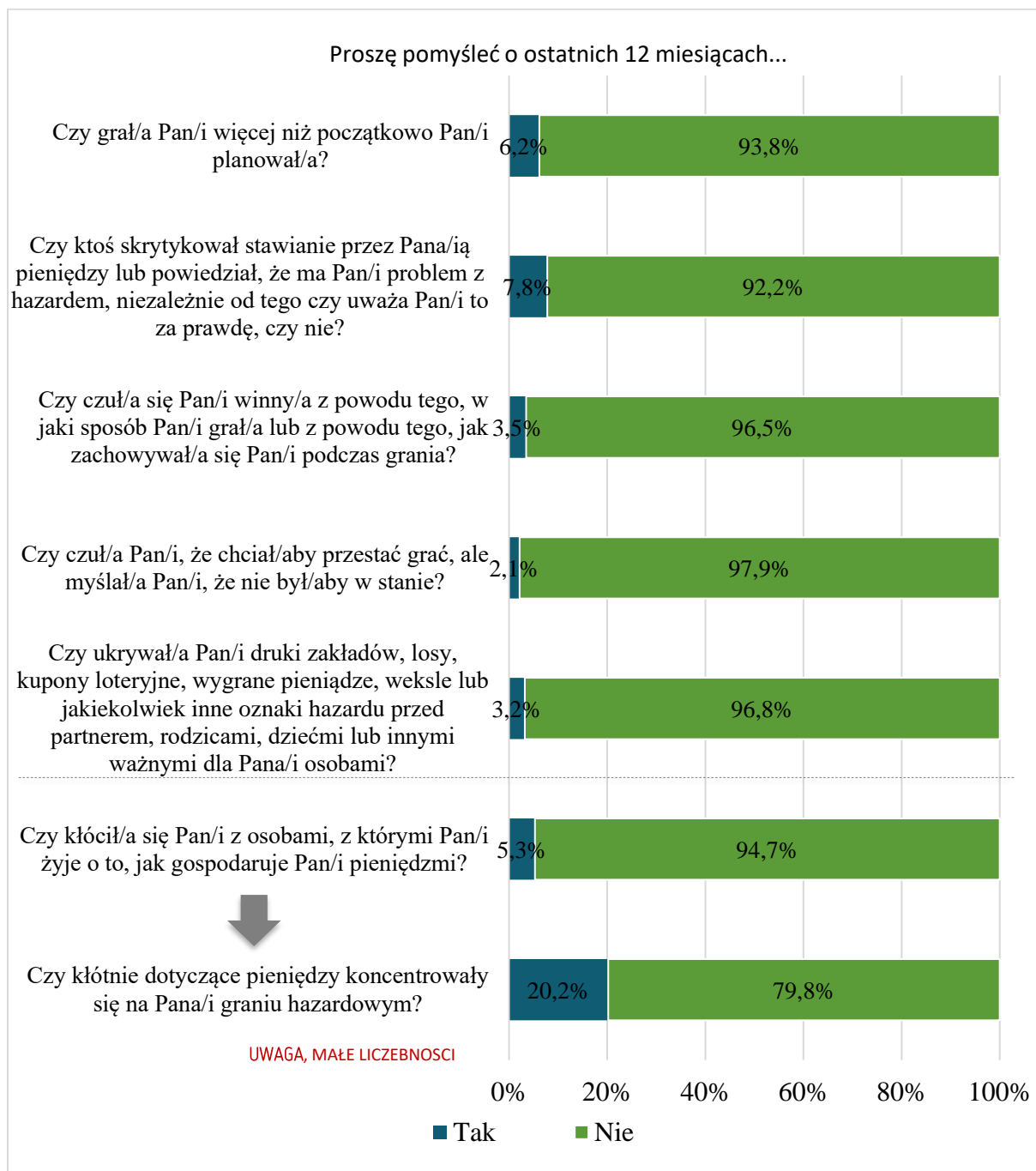


Kolejna sekcja kwestionariusza SOGS odnosi się do oceny potencjalnego ryzyka uzależnienia od hazardu na podstawie deklarowanych przez badanego zachowań w okresie ostatniego roku przed badaniem. Pytanie obejmuje siedem kwestii, z których każda nawiązuje do różnych pozycji diagnozujących powyższe ryzyko.

Należy wskazać, że w sześciu pierwszych pytaniach, odsetek negacji przekracza 90%, co oznacza, że taki procent pytaných Polaków nie zauważa u siebie występowania objawów problemowego grania.

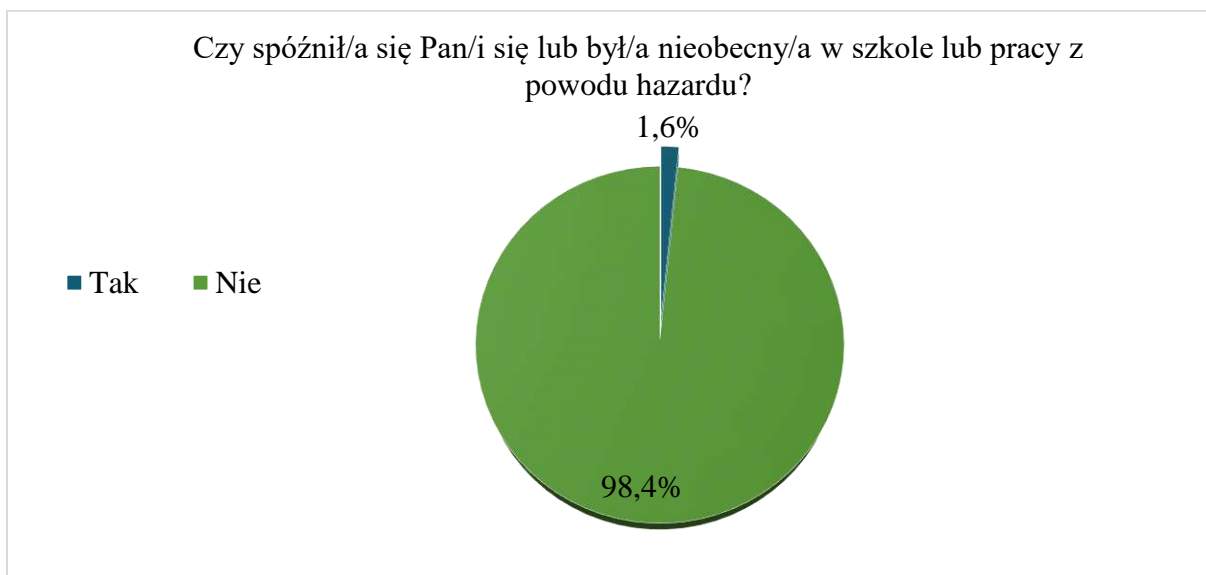
W omawianej grupie odsetek osób, które grały więcej niż początkowo planowały oscylował wokół 6%. Rzadziej niż co dziesiąty badany (7,8%) deklaruje, że chociaż raz w życiu usłyszał od innej osoby, że ma problemy z hazardem, niezależnie od tego czy sam identyfikuje swój sposób gry z nałogowym graniem. Niespełna 4% Polaków doświadczyło poczucia winy z powodu swojego sposobu gry czy zachowania w trakcie tej aktywności. Innym symptomem uzależnienia od hazardu jest niemożność rezygnacji z gry, której w subiektywnej ocenie, doświadczył minimalny procent Polaków (2,1%). Również nieliczni przyznają się do zatajania przed najbliższymi „dowodów” grania poprzez ukrywanie druków zakładów, losów, kuponów loteryjnych, wygranych pieniędzy, weksli czy innych oznak hazardu (3,2%). Do kłótni o sposób gospodarowania pieniędzmi dochodziło w domach ponad 5% Polaków, przy czym co piąty deklarował, że takie epizody miały związek z graniem hazardowym.

Wykres 9. Populacja generalna



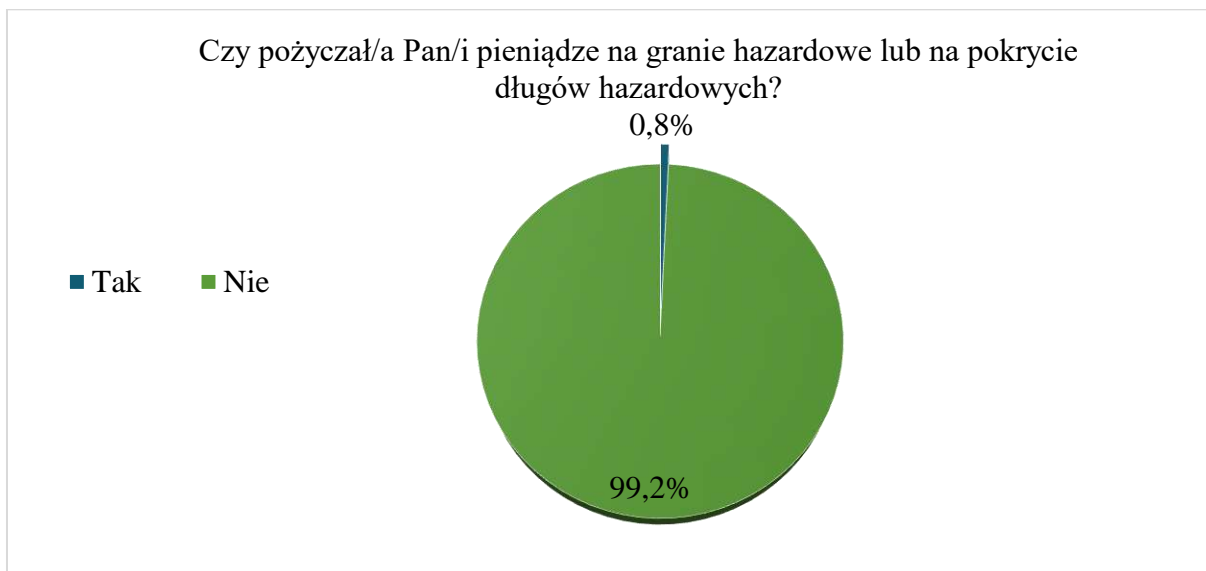
W badanej grupie, absencja spowodowana graniem występowała jedynie w nielicznych przypadkach. Spóźnienie lub nieobecność w szkole czy pracy z powodu hazardu zadeklarowało 1,6% respondentów.

Wykres 10. Populacja generalna



Niemal wszyscy pytani deklarują, że nigdy nie mieli potrzeby pożyczania pieniędzy na granie lub pokrycie długów spowodowanych graniem hazardowym (99,2%). W badanej populacji, taka sytuacja praktycznie nie występuje.

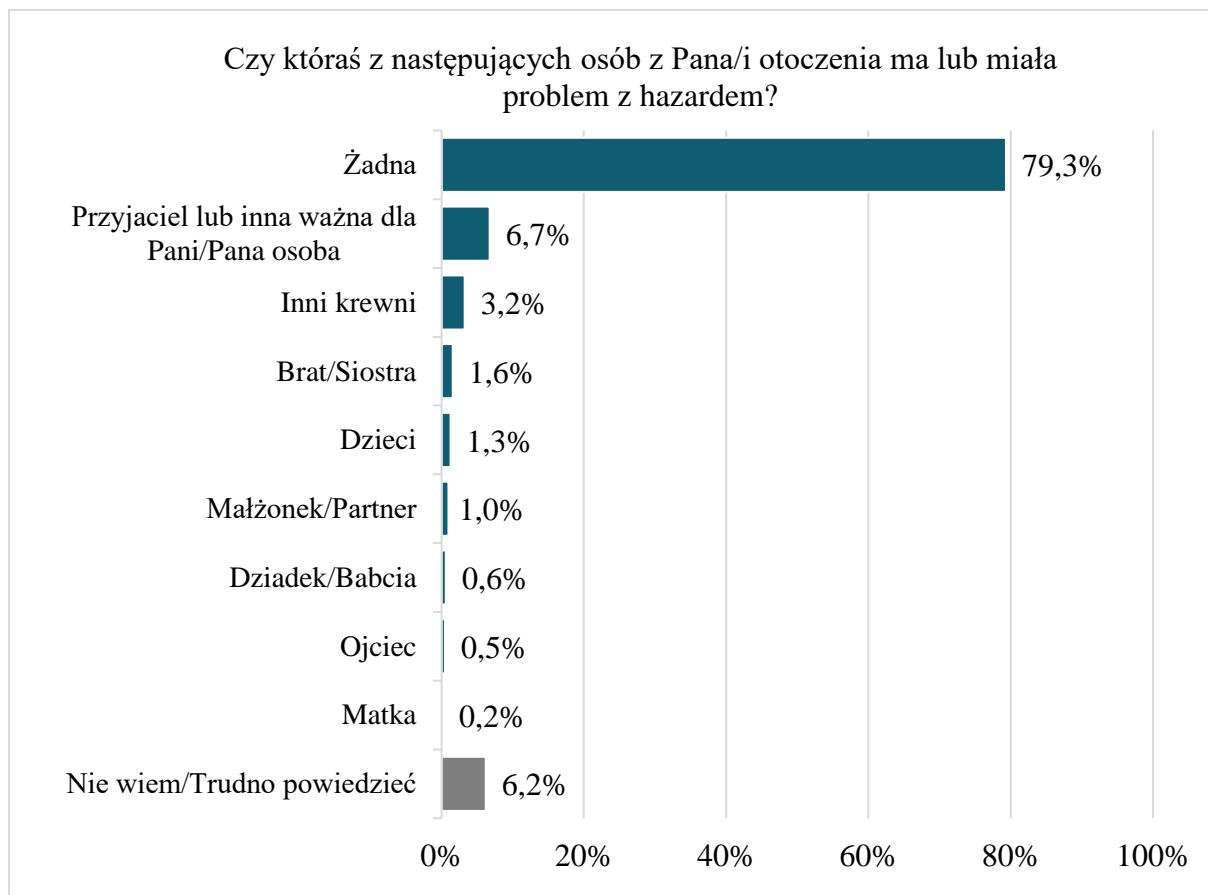
Wykres 11. Populacja generalna



Wśród najbliższych osób z otoczenia badanych, problem z hazardem nie jest zjawiskiem częstym. Niemal ośmiu na dziesięciu respondentów twierdzi, że nikt z ich najbliższego otoczenia nie miał problemu z nałogowym graniem. Osoby z bliskiego otoczenia

ankietowanych, oddające się problemowemu graniu to częściej przyjaciele niż członkowie rodziny.

Wykres 12. Populacja generalna



Znaczna większość badanych deklaruje, że członkowie jego rodziny nigdy nie byli krytykowani z powodu uprawiania hazardu (93%). Posiadanie członka rodziny, który został poddany negatywnej ocenie za oddawanie się grze na pieniądze zadeklarowało 7% ankietowanych.

Wykres 13. Populacja generalna

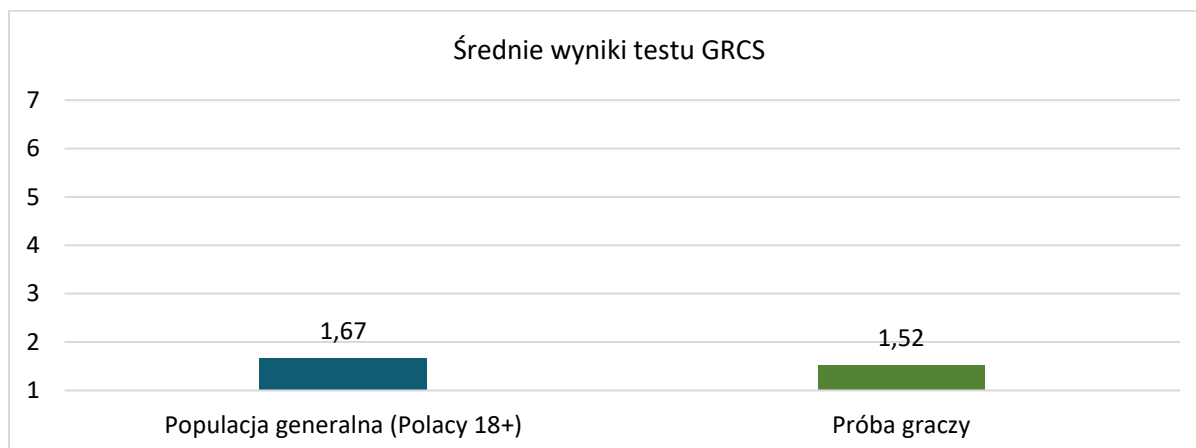


WYNIKI TESTU GRCS

Wyniki testu GRCS zostały zliczone dla wszystkich 23 stwierdzeń, a następnie wyliczona została średnia i odchylenie standardowe. Każde stwierdzenie było przez respondentów oceniane na 7 stopniowej skali ocen, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie się nie zgadzam, a 7 - zdecydowanie się zgadzam. W przebadanej populacji generalnej średnia odpowiedzi wynosiła 1,67, natomiast odchylenie standardowe 1,05. Oznacza to niskie nasilenie błędów poznawczych wśród ankietowanych Polaków.

Warto podkreślić, że wystąpiła istotna statystycznie różnica między badaną populacją generalną a grupą graczy. W próbie graczy średnia wyniosła 1,52, a odchylenie standardowe 0,80. Wyższa średnia w populacji ogólnej może wynikać z faktu, że w próbie graczy znalazła się znacząca grupa osób grających w Lotto, przy czym Ci gracze (w Lotto) charakteryzują się stosunkowo niskim odsetkiem osób grających problemowo.

Wykres 14. Populacja generalna



WYNIKI TESTU RGS

Celem wykorzystania skali RGS w badaniu populacji generalnej było zidentyfikowanie motywów uprawiania hazardu wśród Polaków. Pięciostopniowa skala RGS, gdzie 1 oznacza - nigdy lub prawie nigdy, 2 – czasem, 3 – często, 4 - bardzo często, a 5 - prawie zawsze lub zawsze, umożliwia pomiar czterech głównych czynników podejmowania hazardu takich jak: poszukiwanie wrażeń, relaks i socjalizacja, uznanie społeczne oraz wygrywanie.

Najczęściej wymienianym powodem grania była satysfakcja z wygranej. Na kolejnych pozycjach uplasowały się nadzieję na wzbogacenie się, zaciekawienie tym co może się zdarzyć przy każdym zakładzie oraz poczucie kontroli nad graniem. Natomiast ostatnie miejsca pod względem czynników motywujących do gry zajmują: hazard jako najlepszy sposób spędzania wolnego czasu, a także chęć uznania, rozumiana jako dążenie do poczucia się kimś ważnym oraz bycie podziwianym przez innych poprzez nabyte umiejętności gry.

Szczegółowe odpowiedzi prezentuje wykres 15. Wyniki średnie ujęto w tabeli nr 3.

Wykres 15. Populacja generalna

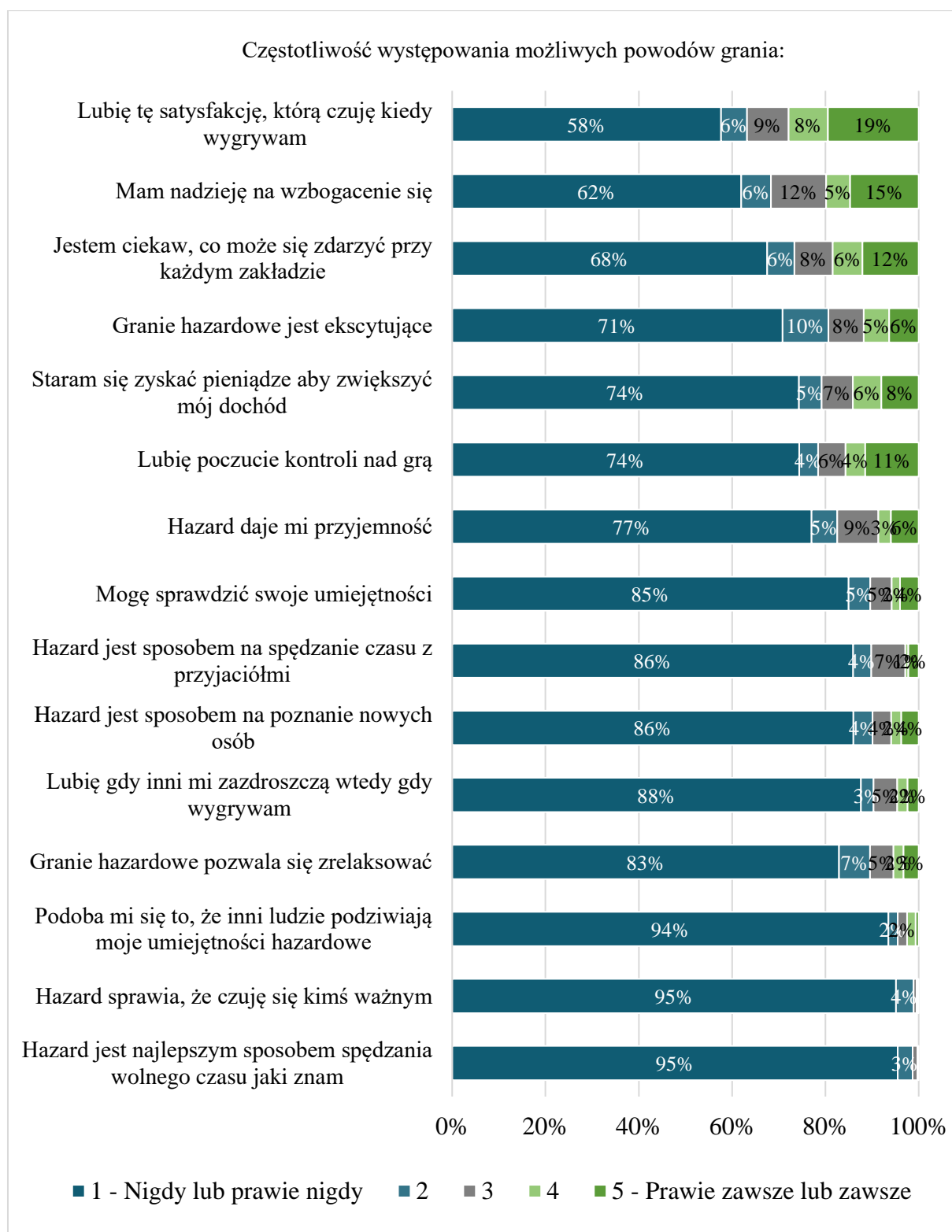




Tabela 3. Populacja generalna

Jak często powodem grania jest? (skala 1 – 5, gdzie 1 oznacza: nigdy lub prawie nigdy, a 5 oznacza: prawie zawsze lub zawsze)	Średnia
Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam	2,27
Mam nadzieję na wzbogacenie się	2,04
Jestem ciekaw, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie	1,89
Lubię poczucie kontroli nad grą	1,74
Staram się zyskać pieniądze aby zwiększyć mój dochód	1,68
Granie hazardowe jest ekscytujące	1,66
Hazard daje mi przyjemność	1,55
Granie hazardowe pozwala się zrelaksować	1,36
Mogę sprawdzić swoje umiejętności	1,35
Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób	1,34
Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy gdy wygrywam	1,29
Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi	1,29
Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe	1,14
Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym	1,07
Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam	1,06

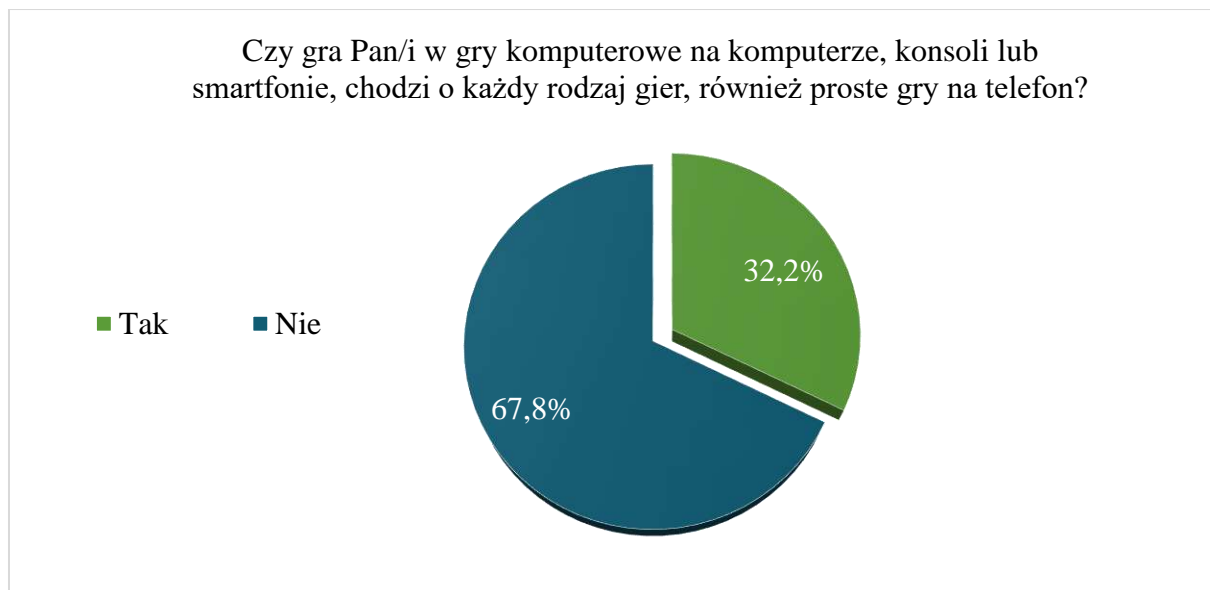


POZOSTAŁE WYNIKI

Gry online

Większość respondentów nie gra w gry dostępne na komputerze, konsoli czy smartfonie (67,8%). Udział w tego typu rozrywce deklaruje ponad 32% badanych Polaków.

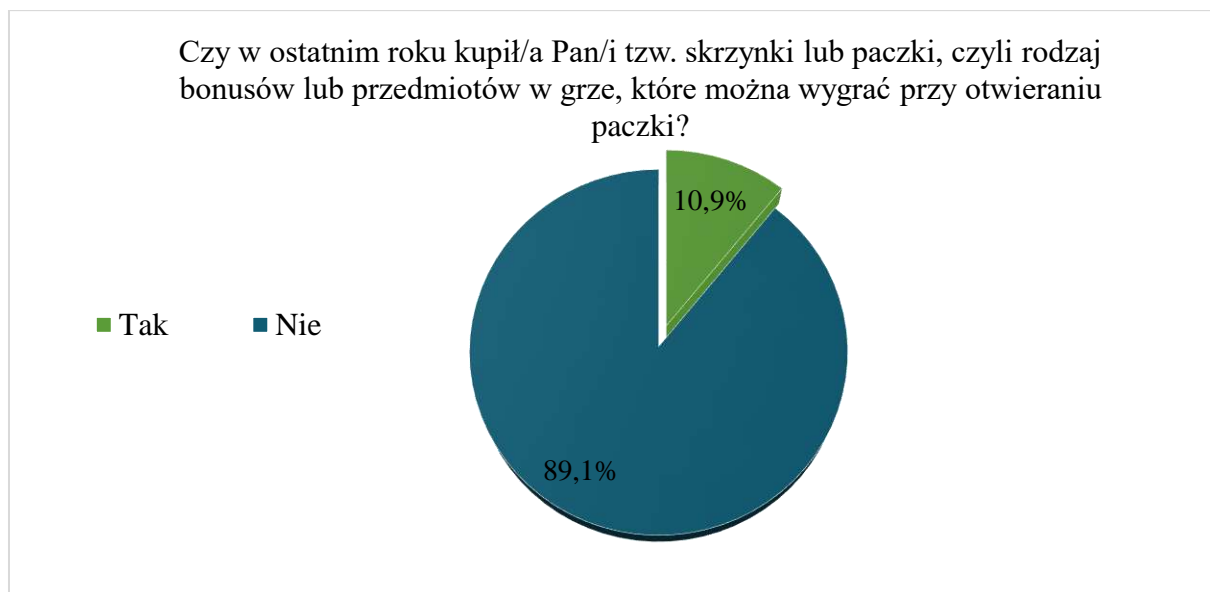
Wykres 16. Populacja generalna



W skali całej próby, zakup tzw. skrzynek lub paczek, czyli rodzaju bonusów lub przedmiotów, które można wygrać przy otwieraniu paczki nie jest aktywnością powszechną. W ciągu ostatniego roku na zakup tzw. skrzynek lub paczek zdecydował się jedynie częściej niż co dziesiąty pytany.



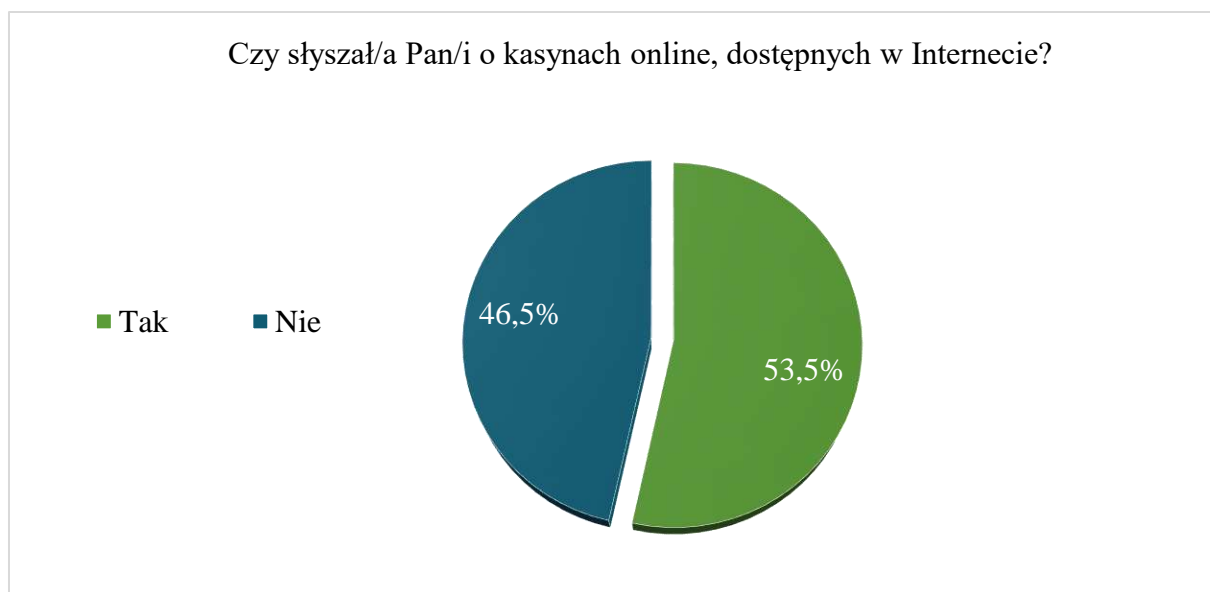
Wykres 17. Populacja generalna (tylko gracze)



Kasyna online

O kasynie internetowym słyszało blisko 54% badanych Polaków. Natomiast niespełna 47% nie spotkało się z takim pojęciem czy też „miejscem”. Co oznacza, że znajomość e-kasyna wśród ogółu Polaków jest dość przeciętna.

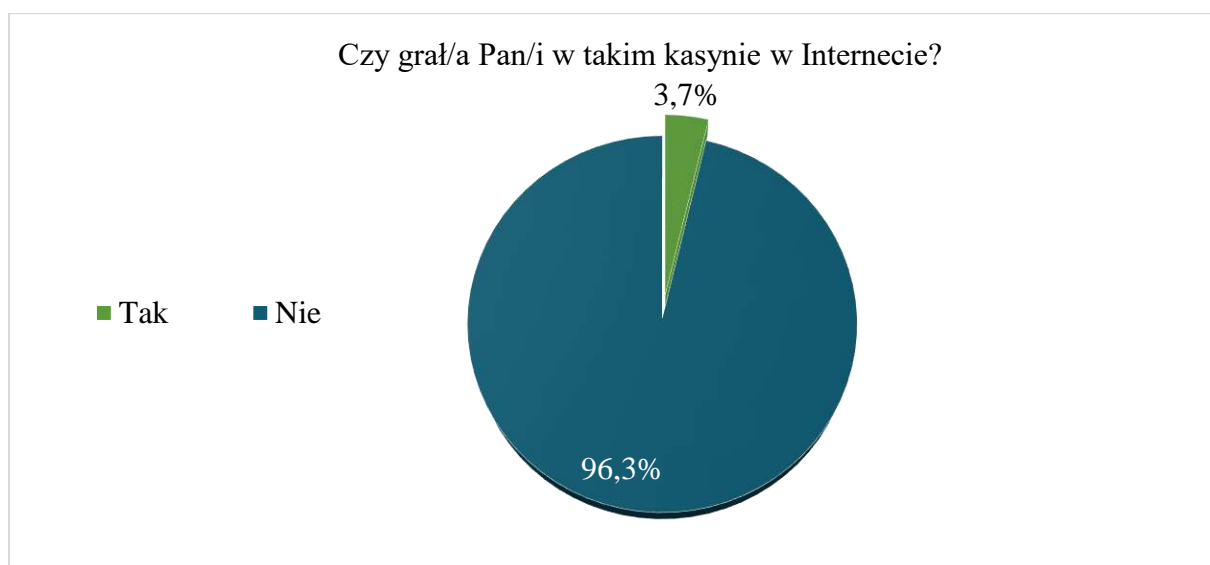
Wykres 18. Populacja generalna





Spośród osób, które słyszały o istnieniu kasyn online zdecydowana większość nigdy nie zdecydowała się na udział w grze hazardowej przez Internet (96,3%). Bezpośrednią styczność z kasynem internetowym mieli jedynie nieliczni respondenci. Potwierdzają to wyniki na temat zjawiska hazardu w społeczeństwie polskim, uzyskane w badaniu prowadzonym na próbie reprezentatywnej w podobnym okresie czasu.

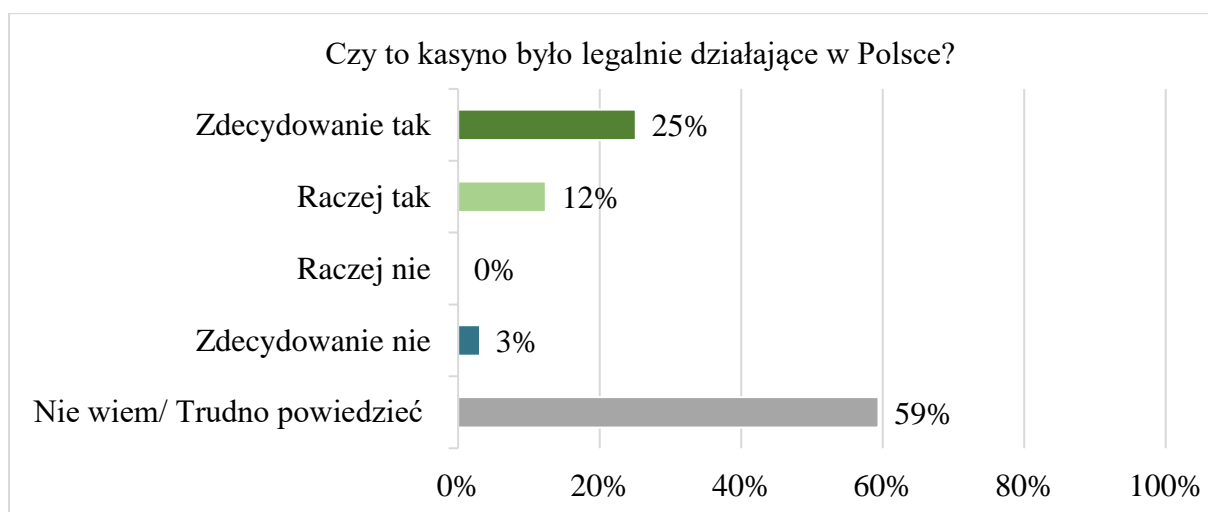
Wykres 19. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.

Mimo niewielkiej liczebności badanych, którzy kiedykolwiek grali w kasynie internetowym, uwagę zwraca fakt, że niemal sześciu na dziesięciu z nich nie potrafiło jednoznacznie stwierdzić czy kasyno, z którego korzystali było objęte prawem. Wysoki odsetek tych odpowiedzi, wynika prawdopodobnie z nieznamomości ustawy o grach hazardowych, w tym istnieniu jedynego legalnego kasyna online. Co więcej, niespełna 38% z tej grupy badanych uważa, że korzystało z legalnego źródła, przy czym jedynie co czwarty miał pewność, że kasyno to było objęte prawem. Warto także nadmienić, że trochę ponad 3% użytkowników kasyn online przyznało się do gry na nielegalnych stronach.

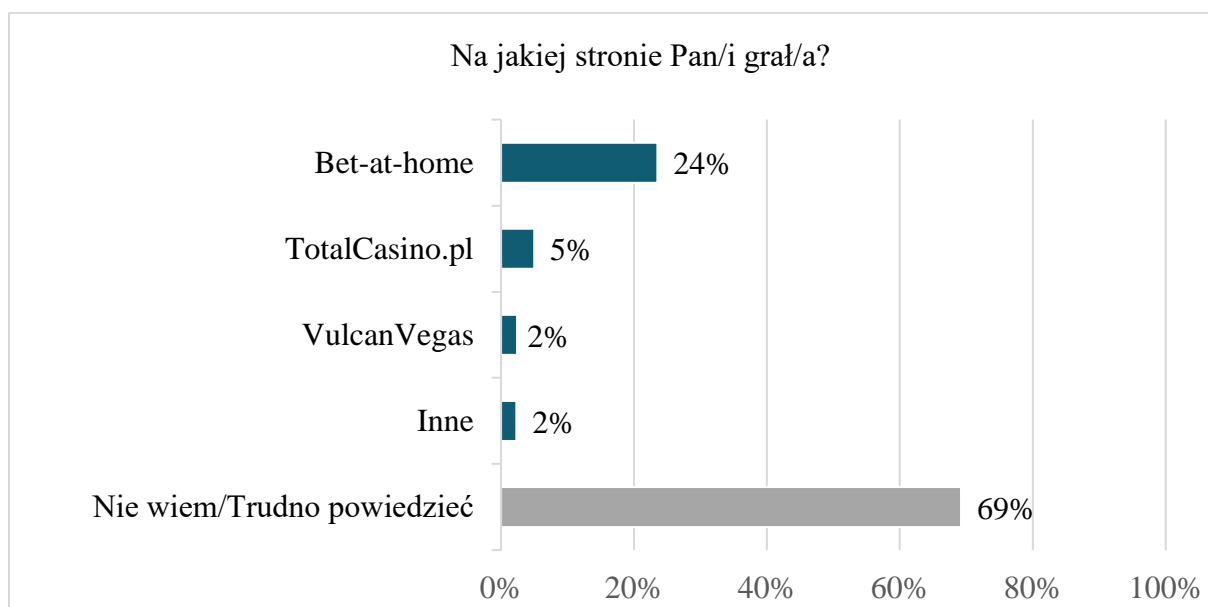
Wykres 20. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

Mimo, że blisko czterech na dziesięciu użytkowników kasyn online twierdzi, że grało na legalnej stronie to zaledwie 5% z nich wymieniło Total Casino, co dodatkowo wskazuje, że również w tej grupie (osób deklarujących udział w objętym prawem e-kasynie) występuje niska wiedza (lub jej brak) z zakresu znajomości prawa o grach hazardowych. Ponadto, niemal co czwarty wskazał na domenę Bet-at-home. Wśród odpowiedzi znalazło się również VulcanVegas (2%) oraz inne niż wyżej wymienione nazwy kasyn dostępnych w Internecie.

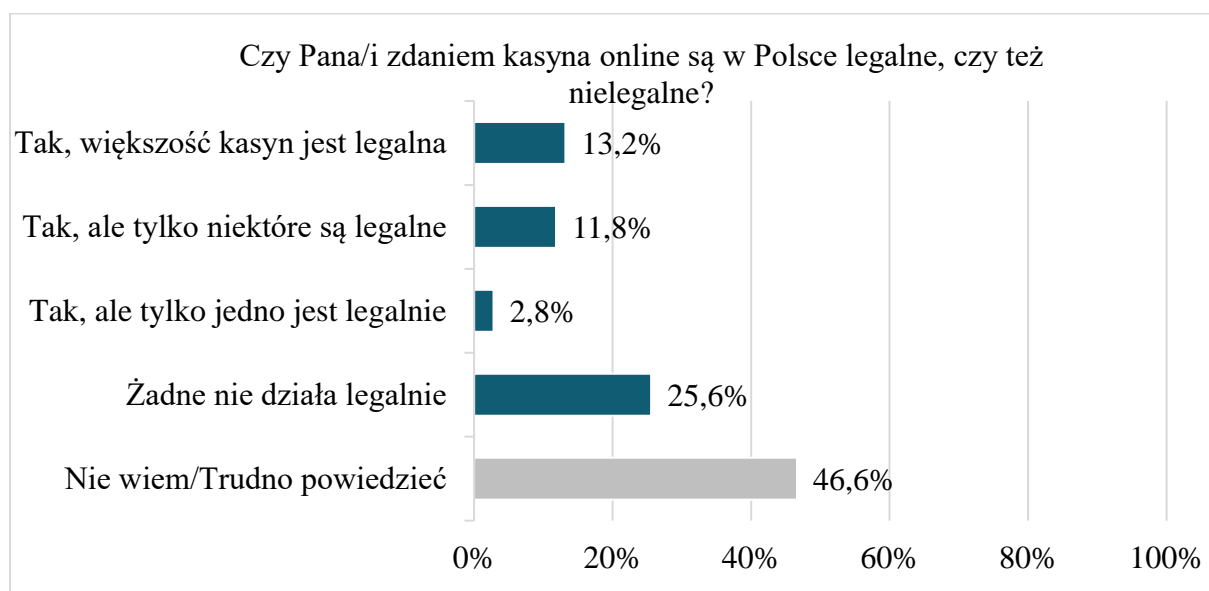
Wykres 21. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

Poniższe wyniki stanowią potwierdzenie tego, że w badanej populacji wiedza na temat legalności kasyn internetowych jest znikoma. Jedynie 2,8% osób, które słyszały o istnieniu e-kasyn (1,5% Polaków) wie, że w Polsce istnieje tylko jedno objęte prawem kasyno w Internecie. Co więcej, w świadomości więcej niż jednego na czterech pytanych panuje przekonanie, że w Polsce wszystkie miejsca do gry na pieniądze w Internecie działają poza prawem. Ponadto, czterech na dziesięciu uważa, że w Polsce występuje większa liczba legalnych kasyn online. Warto nadmienić, że niemal co drugi respondent z tej grupy podaje informacje niezgodne z obowiązującymi w Polsce przepisami z zakresu możliwości organizowania gier hazardowych w Internecie.

Wykres 22. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.

II. BADANIE GRACZY W GRY TOTALIZATORA SPORTOWEGO

CHARAKTERYSTYKA PRÓBY

W badaniu wzięło udział 1000 osób dobranych w sposób celowy. Kobiety stanowiły 42,3% próby, mężczyźni zaś 56,8%. 8,2% znajdowało się w przedziale wiekowym 18 – 29 lat, 42,6% 30 – 49 lat, 42,6% w wieku 50-69 lat, osoby w wieku 70 i więcej lat 6,7% próby.

Mieszkańcy wsi stanowili 20,7%, miast nie większych niż 50 tys. mieszkańców 30,1%, średnich miast (50 - 250 tys.) 17,3%, dużych miast (250 – 500 tys.) 8,2%, metropolii 23,7%. Deklarowany status zawodowy to: zatrudnieni – 52,9%, działalność gospodarcza – 11,2%, emeryci, renciści – 29,2, uczący się - 3%, bezrobotni – 3,6%.

WYNIKI TESTU SOGS

Deklarowany udział i częstotliwość gry

Pierwszą część kwestionariusza zastosowanego w niniejszym badaniu stanowiły pytania dotyczące rodzaju uprawianych gier hazardowych oraz częstotliwości grania w poszczególne typy gier. Zestawienie wyników uzyskanych w badaniu prezentuje tabela nr 4.

Tabela 4. Gracze

Lista gier hazardowych	Kiedy ostatnio grał/a Pan/i w:		
	Nigdy	Więcej niż rok temu	W ciągu ostatnich 12 miesięcy
W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	89,6%	5,8%	4,6%
Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	95,1%	3,0%	1,8%
W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	88,1%	4,0%	8,0%
W kości na pieniądze	98,8%	0,6%	0,6%
W kasynie stacjonarnym	93,0%	4,0%	3,0%
W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)	97,6%	0,6%	1,8%
W bingo dla pieniędzy	98,5%	0,9%	0,6%
Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut	92,7%	4,9%	2,4%
Na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	87,5%	8,2%	4,3%
W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	95,4%	1,5%	3,0%
W loterii dla wygranej	92,4%	4,0%	3,7%

W Lotto	8,5%	7,3%	84,2%
W Euro Jackpot	68,6%	4,3%	27,1%
W Ekstra Pensja	74,0%	7,3%	18,7%
W Multi Multi	69,5%	11,9%	18,6%
W Mini Lotto	63,9%	7,6%	28,4%
W Kaskada	88,7%	3,7%	7,6%
W Super Szansa	86,9%	4,0%	9,2%
W Zdrapki	43,1%	15,3%	41,6%
W KENO	89,9%	4,6%	5,5%

Spośród 20 gier hazardowych, o które zapytano respondentów najczęściej wybieraną grą okazało się Lotto – aż 84% badanych graczy grało w Lotto w ciągu 12 miesięcy poprzedzających badanie. Na drugim miejscu uplasowała się gra w Zdrapki, w którą 42% badanych grało w ostatnim roku przed badaniem, a kolejne 15% grało dawniej niż rok przed badaniem. W dalszej kolejności pod względem popularności znalazły się gry Mini Lotto i Euro Jackpot – grało w nie około 28% ankietowanych w ciągu 12 miesięcy przed badaniem. Około jedna piąta badanych graczy zdecydowała się zagrać w Ekstra Pensję i Multi Multi.

Mniejszą popularnością cieszyły się takie gry jak: Super Szansa, zakłady sportowe na pieniądze, Kaskada czy KENO – tylko 6-9% graczy grało w nie w ostatnim roku przed badaniem.

Spośród wszystkich wymienionych w kwestionariuszu rodzajów hazardu i gier losowych na pieniądze najmniej respondentów kiedykolwiek grało w bingo, w kości oraz w kasynach internetowych – około 98% badanych nigdy nie grało w te gry.

Warto zauważyć, że w przypadku dwóch gier: Multi Multi i automatów losowych, stosunkowo wyższa liczba graczy zadeklarowała, że grała w te gry, ale dawniej niż rok temu – co może oznaczać, że dla pewnej grupy graczy gry te tracą na popularności w ostatnim czasie. Jednak prawdopodobnie z innych powodów. Spadek zainteresowania automatami możemy powiązać z ich trudniejszą dostępnością.

Respondentów, którzy wskazali, że grali w gry hazardowe w przeciągu ostatnich 12 miesięcy przed badaniem poproszono o odpowiedź na pytanie jak często grają w poszczególne gry hazardowe. Warto podkreślić, że w przypadku niektórych gier aktywni gracze stanowią tylko niewielki procent całej próby, więc wyniki w zakresie częstotliwości gry prezentują jedynie ogólne tendencje. Wyniki zawiera tabela nr 5.

Tabela 5. Gracze

Lista gier hazardowych	Proszę wskazać z jaką częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał/a Pan/i w następujące gry:		
	Rzadziej niż raz w tygodniu	Raz lub dwa razy w tygodniu	Trzy lub więcej razy w tygodniu
W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	50,0%	21,4%	28,6%
Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	100,0%	0,0%	0,0%
W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	60,0%	28,0%	12,0%
W kości na pieniądze	100,0%	0,0%	0,0%
W kasynie stacjonarnym	77,8%	11,1%	11,1%
W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)	16,7%	33,3%	50,0%
W bingo dla pieniędzy	100,0%	0,0%	0,0%
Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut	75,0%	0,0%	25,0%
Na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	71,4%	7,1%	21,4%
W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	66,7%	11,1%	22,2%
W loterii dla wygranej	83,3%	16,7%	0,0%
W Lotto	70,5%	18,8%	10,7%
W Euro Jackpot	75,0%	17,0%	8,0%
W Ekstra Pensja	77,6%	15,5%	6,9%
W Multi Multi	73,3%	15,0%	11,7%
W Mini Lotto	68,5%	16,9%	14,6%
W Kaskada	87,5%	4,2%	8,3%
W Super Szansa	65,5%	20,7%	13,8%
W Zdrapki	80,9%	13,7%	5,3%
W KENO	77,8%	11,1%	11,1%

Odowiedzi osób, które grały w gry hazardowe w ciągu roku poprzedzającego badanie.

Największą częstotliwość grania w gry hazardowe deklarują osoby korzystające z kasyn internetowych – połowa tych respondentów gra w kasynie online co najmniej trzy razy w tygodniu, a dalsze 33% - co najmniej raz w tygodniu. Drugim rodzajem hazardu uprawianym z największą częstotliwością są gry w karty na pieniądze (poker, brydż) – połowa tych graczy gra w karty minimum raz w tygodniu, w tym około 30% - co najmniej 3 razy w tygodniu.

Wysoka częstotliwość dotyczy także graczy na giełdach – 25% gra co najmniej 3 razy w tygodniu

Co najmniej raz lub dwa razy w tygodniu gra czterech na dziesięciu zbadanych uczestników zakładów sportowych, 35% graczy w Super Szansę i jedna trzecia graczy w gry zręcznościowe (kręgle, bilard itp.). Na kolejnych pozycjach pod względem częstotliwości grania znalazły się takie gry jak: Mini Lotto, Lotto, Multi Multi czy automaty losowe – niespełna jeden na trzech aktywnych graczy gra w te gry co najmniej raz w tygodniu.

Gracze w gry takie jak Euro Jackpot, Ekstra Pensja, Keno, Zdrapki czy gry w kasynach stacjonarnych grają zazwyczaj rzadziej niż raz w tygodniu – takie dane podało ponad 75% pytanych graczy. Najmniejszą częstotliwość grania deklarują gracze w bingo, w kości i na wyścigach konnych – 100% grało w te gry rzadziej niż raz w tygodniu, co wiąże się także ze specyfiką tych gier, np. częstotliwością organizacji wyścigów konnych itp.

Epidemiologia grania patologicznego wśród ogółu badanych graczy

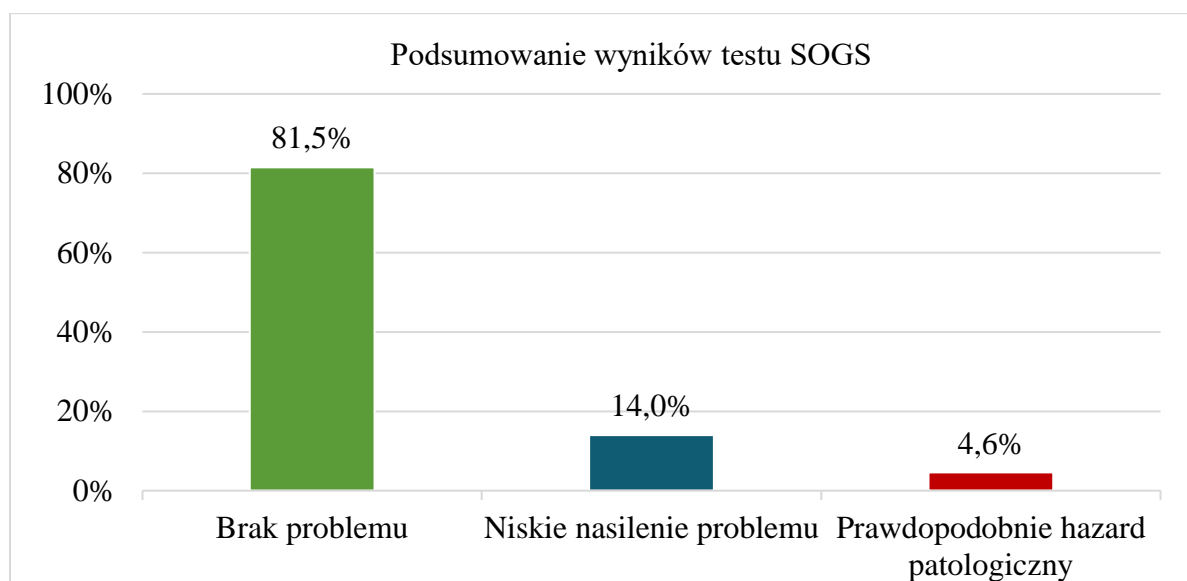
Badanie z wykorzystaniem kwestionariusza SOGS umożliwia ocenę skali problemów związanych z graniem poprzez wyznaczenie trzech grup respondentów:

- Brak występowania problemów związanych z hazardem
- Niewielkie nasilenie występowania problemów związanych z uprawianiem hazardu
- Prawdopodobne jest uzależnienie od grania hazardowego

Analiza wyników testu SOGS dla próby graczy wykazała stosunkowo niskie nasilenie problemowego grania w przebadanej grupie. Zgodnie z danymi 8 na 10 ankietowanych (81,5%) nie wykazuje objawów patologicznego hazardu. U 14% badanych stwierdzono niskie nasilenie problemu, a jedynie 4,6% respondentów wykazuje objawy patologicznego hazardu.

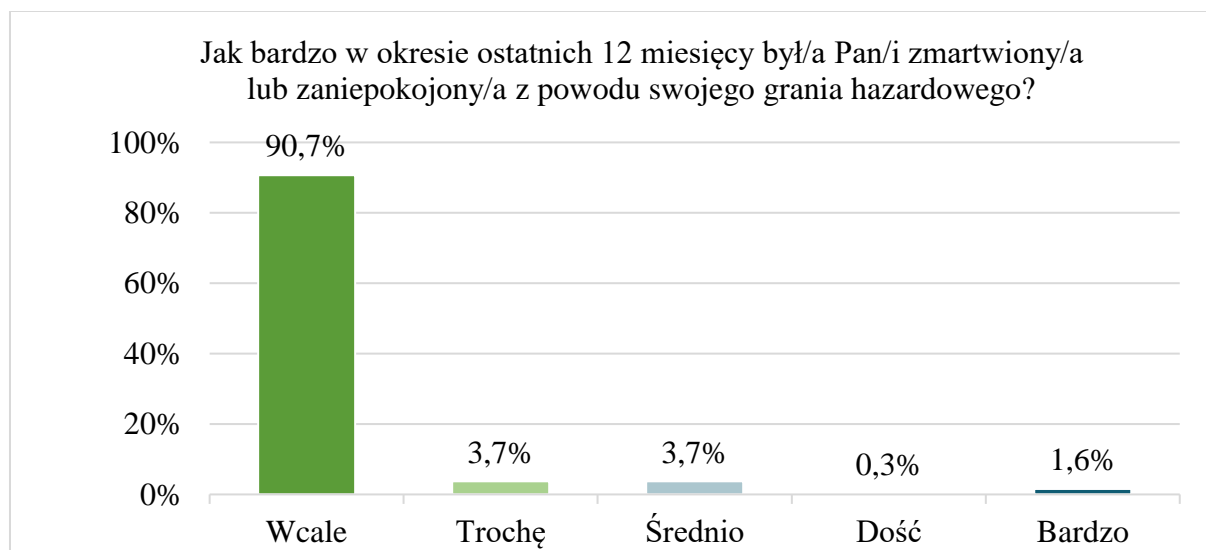


Wykres 23. Gracze



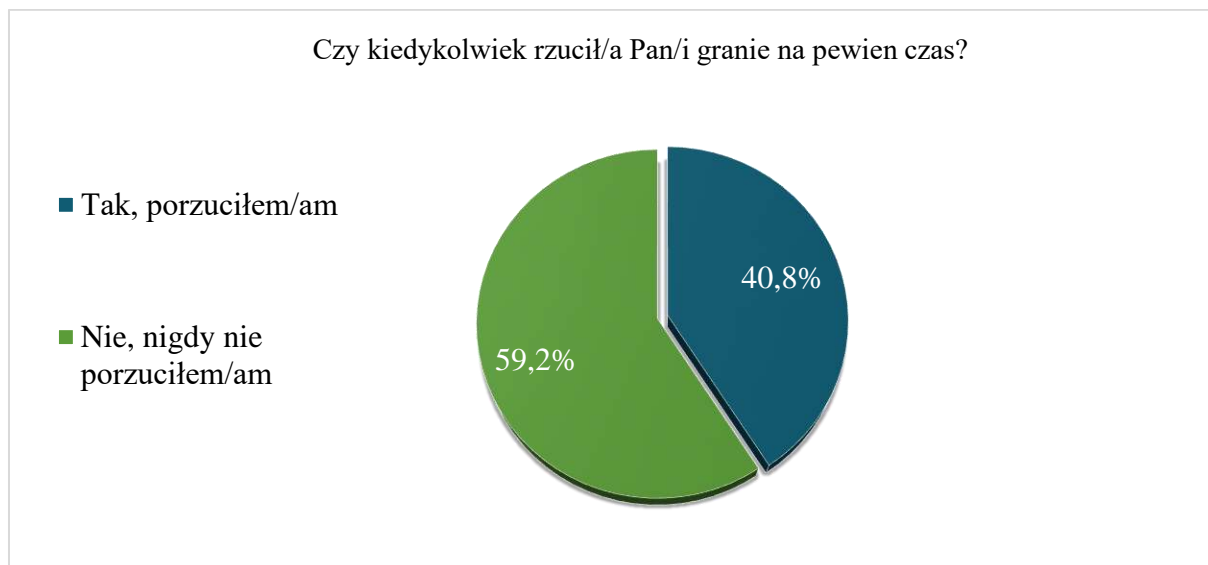
Wśród ankietowanych graczy ponad 90% osób deklaruje brak zaniepokojenia faktem swojego grania w gry hazardowe. Tylko 1,9% badanych przyznaje, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy byli bardzo lub dość zaniepokojeni ze względu na granie. Około 7,5% osób wskazało, że ich zaangażowanie w gry hazardowe martwi ich lub niepokoi w niewielkim lub średnim stopniu.

Wykres 24. Gracze



Około 40% badanych graczy deklaruje, że zdarzyło im się porzucić granie na pewien czas, jednak prawie 60% nigdy nie przerwało grania w gry hazardowe.

Wykres 25. Gracze



Spośród ankietowanych, którym zdarzyło się porzucić granie w gry hazardowe, aż połowa (niemal 52%) wskazała, że przerwa w graniu trwa aktualnie.

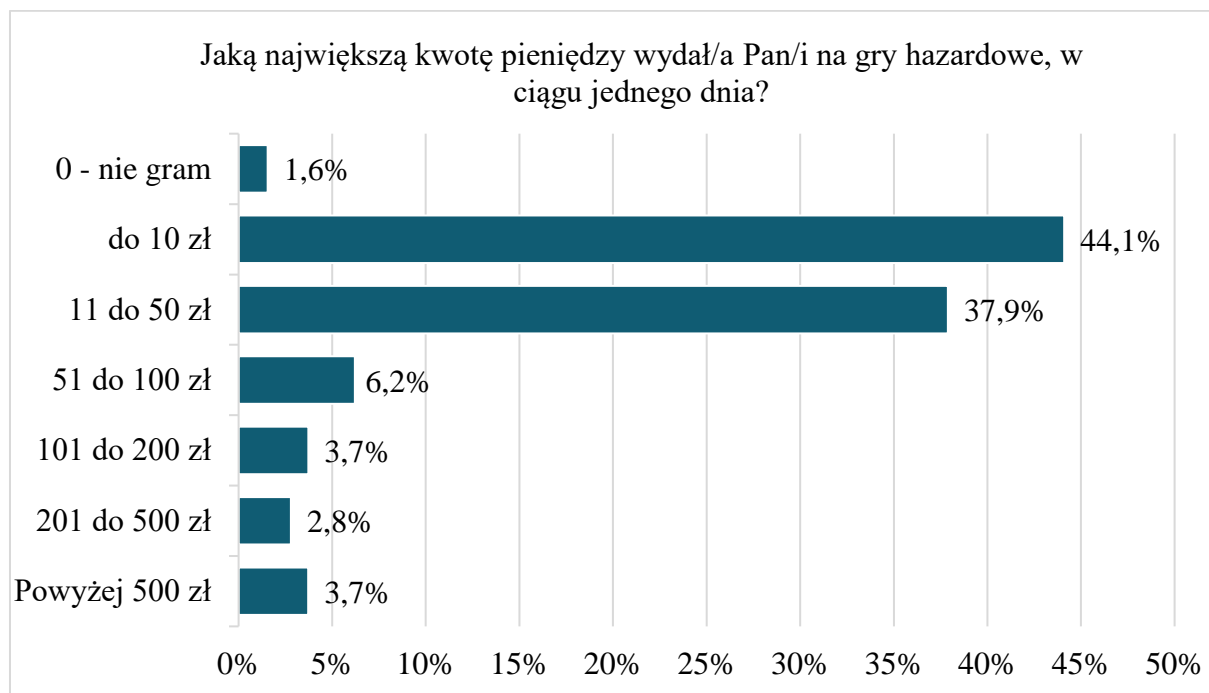
Wykres 26. Gracze



Odpowiedzi osób, które kiedykolwiek porzuciły gry hazardowe na pewien czas.

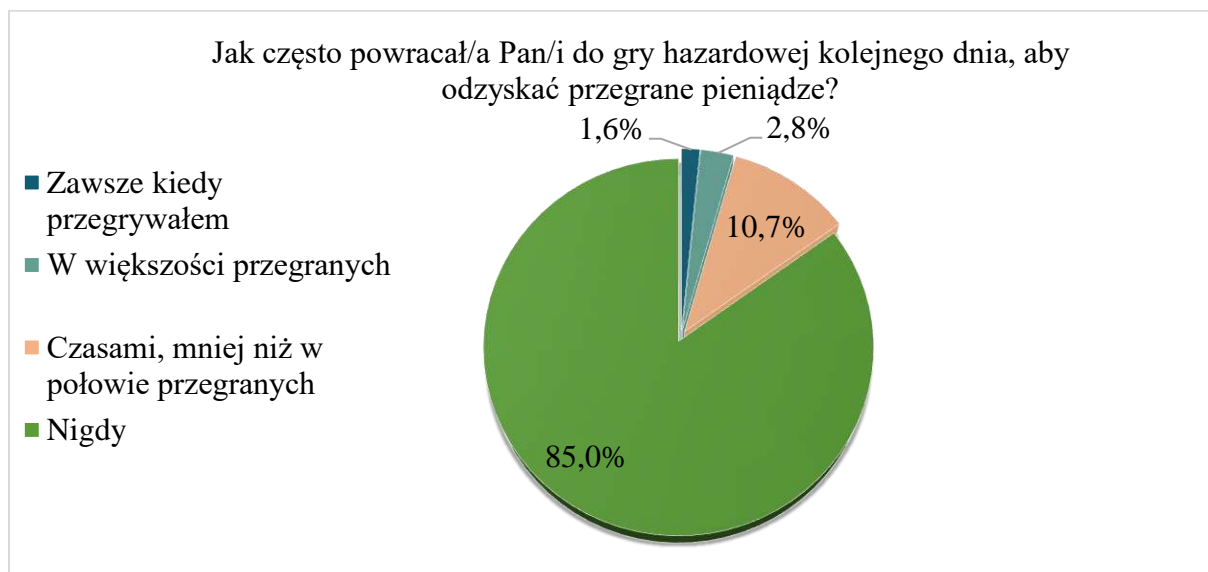
Ankietowani gracze najczęściej wydają drobne kwoty na gry hazardowe. Aż 44% zadeklarowało, że kwota do 10 zł była największą sumą wydaną na gry w ciągu jednego dnia. Kolejna duża grupa badanych wskazała przedział 11 – 50 zł jako swoją największą dzienną sumę wydatków na gry. Około 10% osób przyznało, że maksymalny wydatek na gry wyniósł od 50 do 200 zł dziennie, a kolejne 6,5% wydało kwotę ponad 200 zł.

Wykres 27. Gracze



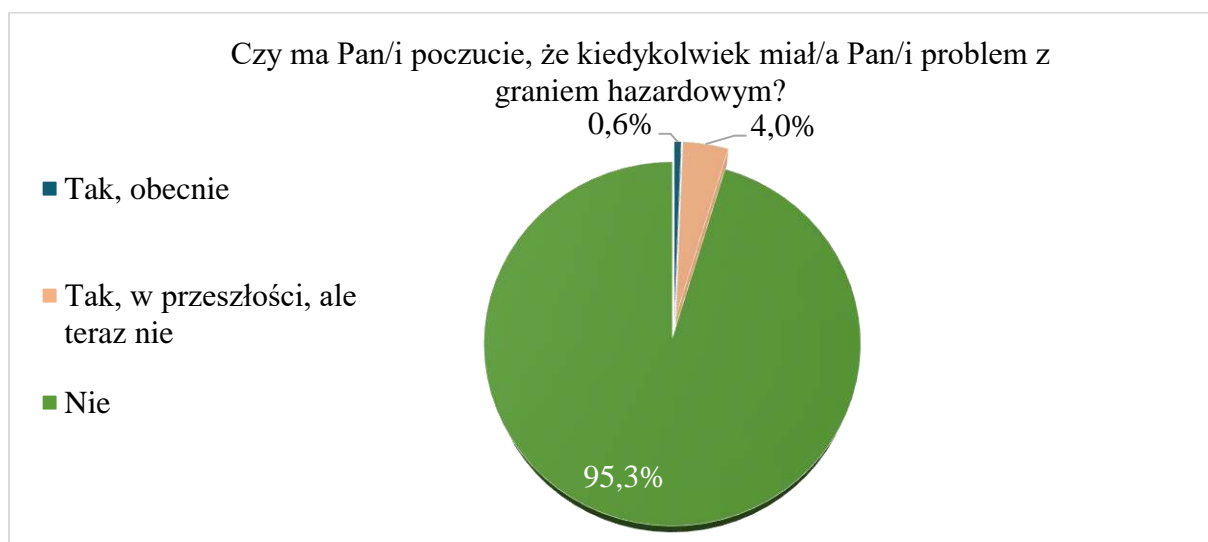
Badani gracze w większości nie powracali do gry hazardowej, aby się odegrać po przegranej – aż 85% badanych wskazało, że nigdy im się to nie zdarzyło. Z kolei 10% ankietowanych przyznaje, że czasami powracali do gier, aby się odegrać – jednak działo się to rzadziej niż w połowie przypadków przegranej. Niemal 3% badanych odgrywało się po przegranej w większości takich sytuacji, a 1,6% zadeklarowało, że robi to zawsze, gdy przegrywa.

Wykres 28. Gracze



Aż 95% przebadanych graczy nie ma poczucia, że kiedykolwiek miało problem z graniem hazardowym, a tylko 0,6% przyznało, że prawdopodobnie ma obecnie taki problem. 4% ankietowanych zadeklarowało, że w przeszłości postrzegało swoje granie jako problem, ale obecnie ta sytuacja już nie występuje.

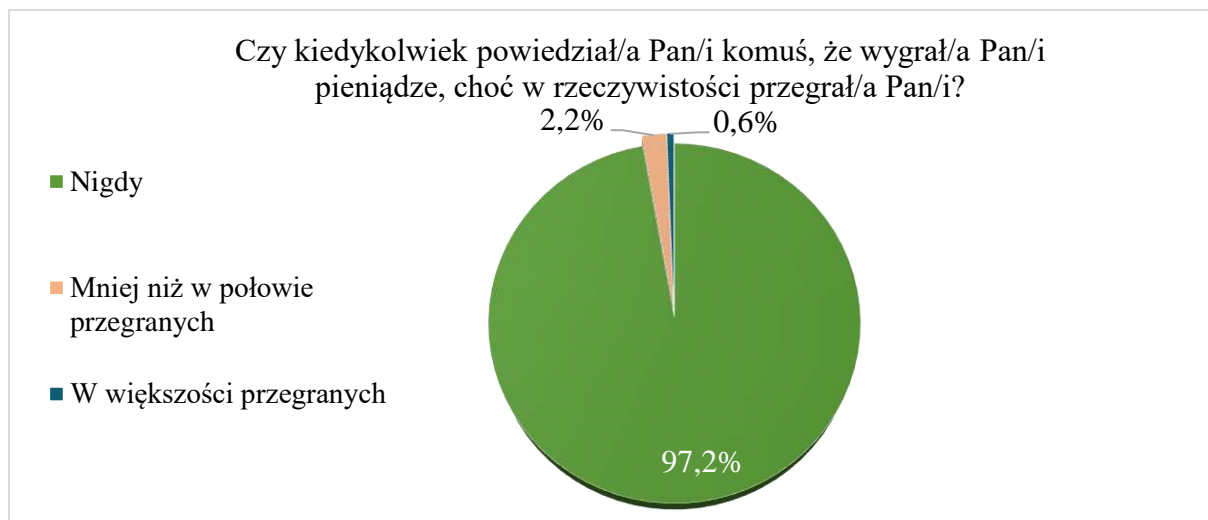
Wykres 29. Gracze



Zdecydowana większość badanych graczy deklaruje, że nigdy nie skłamała na temat swojej przegranej – 97% osób nie powiedziało nikomu, że wygrało, choć w rzeczywistości przegrało

pieniądze. Tylko około 2% ankietowanych zdarza się zachować w ten sposób, a 0,6% badanych w większości przypadków nie przyznaje się do przegranej i mówi nieprawdę innym osobom.

Wykres 30. Gracze

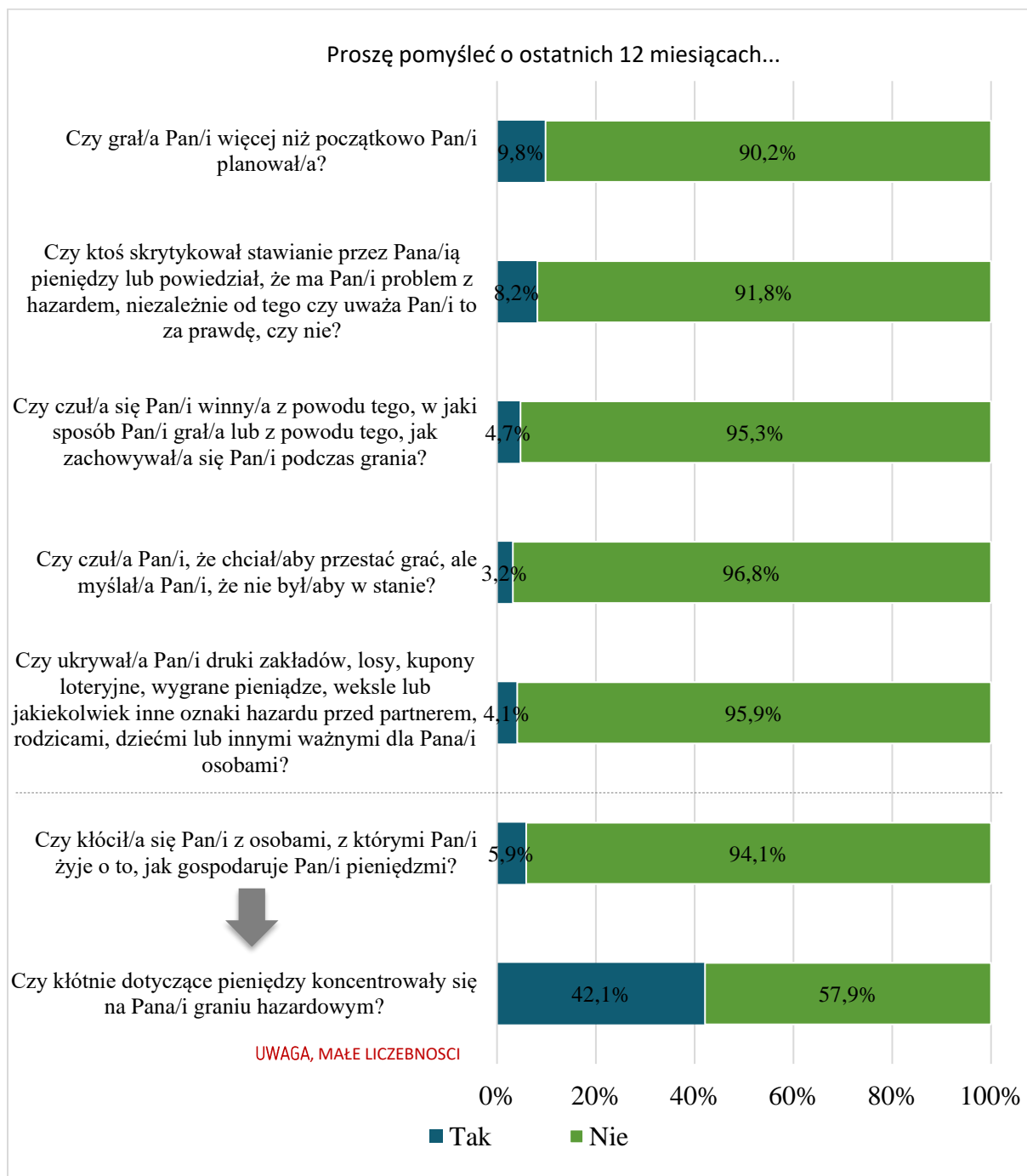


Kolejna z sekcji kwestionariusza SOGS obejmuje 7 zagadnień diagnozujących ryzyko uzależnienia od hazardu na podstawie zachowań badanej osoby z ostatnich 12 miesięcy. Zestawienie odpowiedzi respondentów prezentuje wykres nr 36.

Dla pierwszych 6 zagadnień co najmniej 90% ankietowanych graczy nie stwierdziło występowania objawów problemowego grania. Najwięcej badanych – niemal co dziesiąta osoba - potwierdziło, że zdarzyło im się grać więcej niż początkowo planowali. Około 8% respondentów było krytykowanych za stawianie pieniędzy i usłyszało od innych, że mają problem z hazardem. 4,7% badanych zadeklarowało, że czuli się winni z powodu swojego sposobu grania i zachowania podczas grania. Około 4% osób ukrywało przedmioty związane z hazardem (losy, kupony, wygrane kwoty) przed osobami bliskimi / rodziną. Z kolei 3,2% ankietowanych graczy przyznało, że chcieli przestać grać, ale sądzili, że nie byłiby w stanie tego dokonać.

Około 6% badanych osób kłóciło się z osobami bliskimi o sposób gospodarowania pieniędzmi, przy czym w dużej części (42% przypadków) kłótnie te dotyczyły grania hazardowego respondenta (reszta przypadków kłótni dotyczyła tematów innych niż hazard).

Wykres 31. Gracze



Tylko 2,8% badanych graczy wskazało, że kiedykolwiek zaniedbali obowiązki służbowe ze względu na hazard (spóźnienia i nieobecności w szkole lub pracy). Wyniki te sugerują, że znaczący odsetek przebadanych osób nie wykazuje objawów grania problemowego.

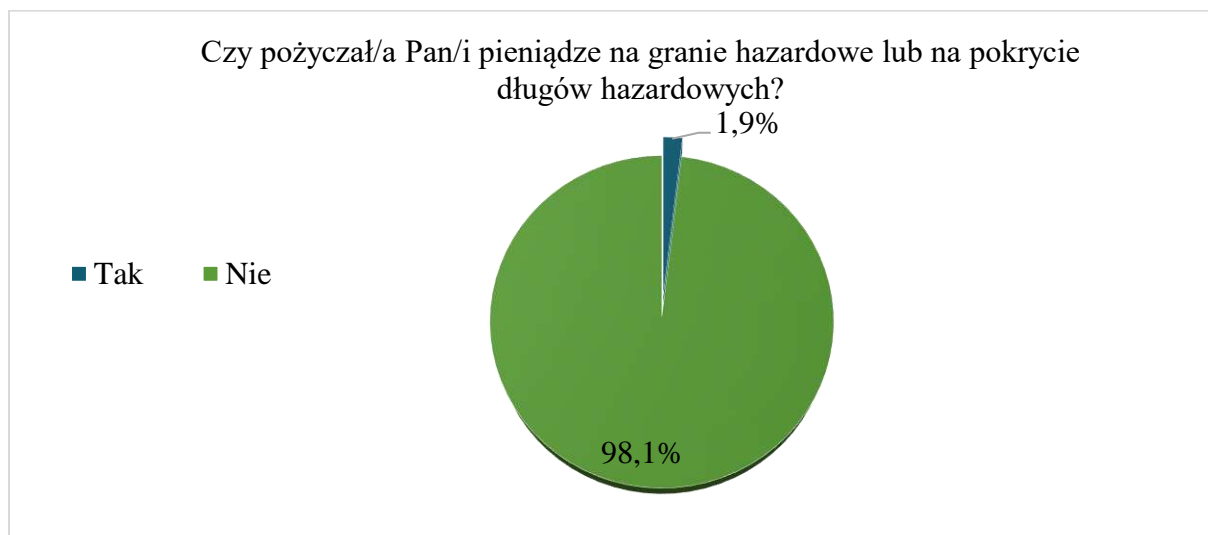


Wykres 32. Gracze



Jeszcze mniej osób wśród badanych (tylko 1,9%) zadeklarowało, że zdarzało im się pożyczać pieniądze na gry hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych, a aż 98% ankietowanych nigdy nie pożyczało pieniędzy na hazard.

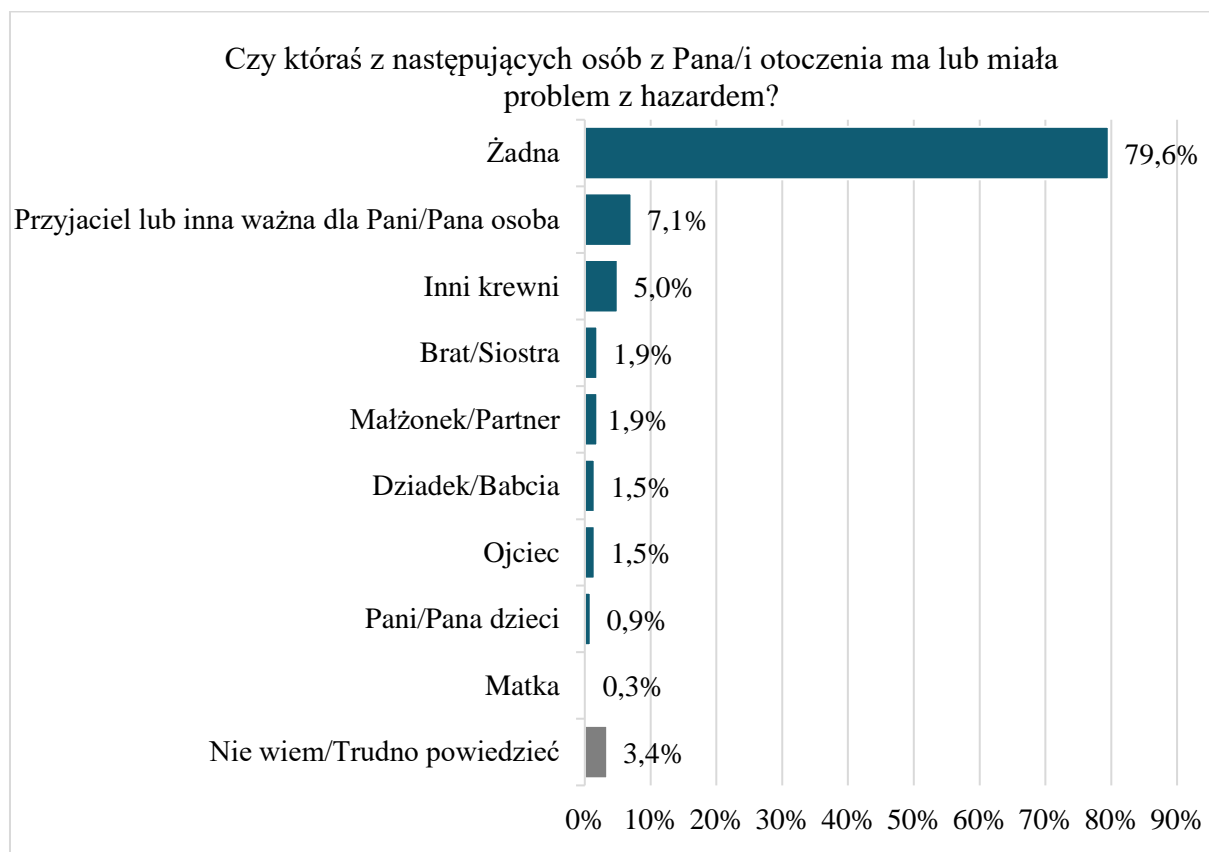
Wykres 33. Gracze



Większość respondentów badania nie posiada w swoim otoczeniu ważnych osób, które mają lub miały problem z hazardem – taką informację przekazało niemal 80% badanych osób. Około 7% ankietowanych posiada przyjaciela lub inną ważną osobę, która zmaga się z problemem hazardowym, natomiast u 5% problemy mają dalsi krewni. Niespełna 2% badanych wskazało,

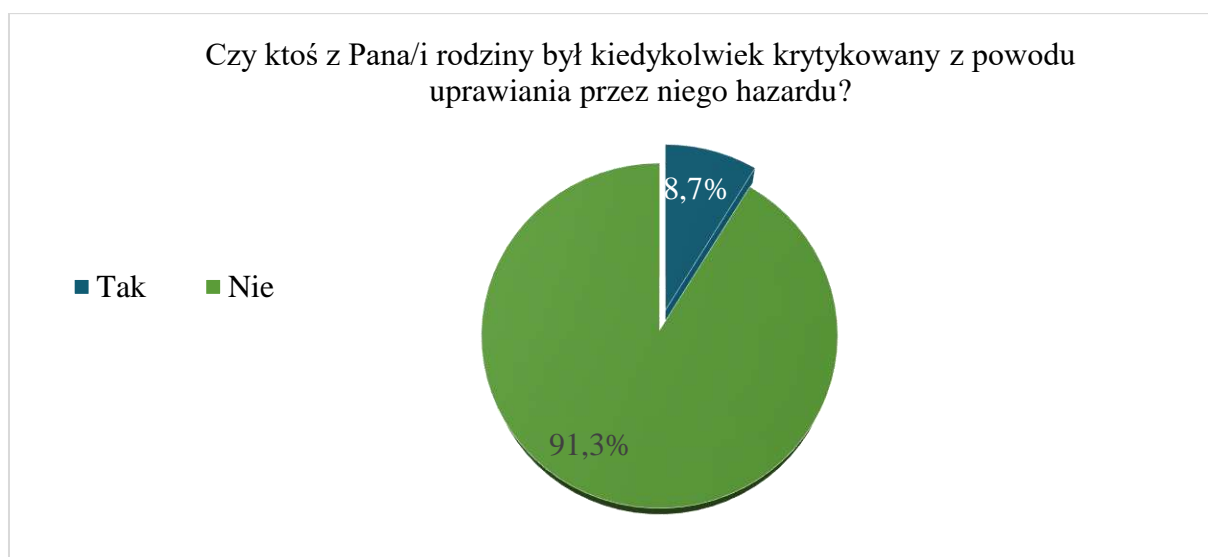
że problem z hazardem dotyczy ich małżonka i tyle samo osób posiada rodzeństwo z takim problemem. Najmniej osób wskazało, że problemowe granie dotyczy ich matki (0,3%), a niespełna 1% respondentów zauważa problem u swoich dzieci. Tyle samo badanych – po 1,5% wymieniło ojca i dziadków jako osoby dotknięte problemowym graniem.

Wykres 34. Gracze



Większość przebadanych graczy wskazała, że członkowie ich rodzin nie byli krytykowani z powodu uprawiania hazardu. Niespełna 9% respondentów posiada członka rodziny, który był krytykowany ze względu na hazard.

Wykres 35. Gracze



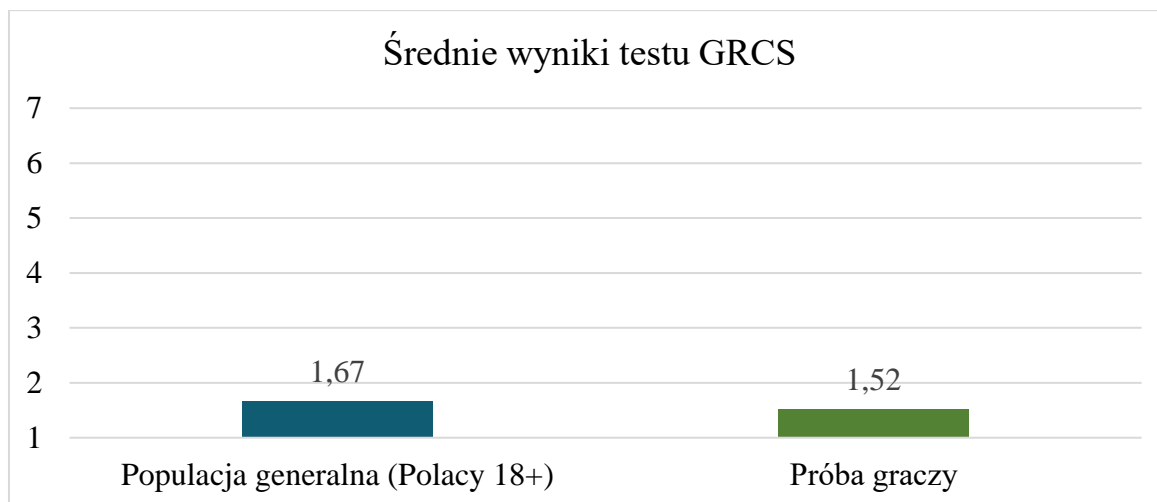
WYNIKI TESTU GRCS

Wyniki testu GRCS zostały zliczone dla wszystkich 23 stwierdzeń, a następnie wyliczona została średnia i odchylenie standardowe. Każde stwierdzenie było przez respondentów oceniane na skali 7 stopniowej, od 1: zdecydowanie się nie zgadzam, do 7: zdecydowanie się zgadzam. W przebadanej próbie graczy średnia odpowiedzi wyniosła 1,52, a odchylenie standardowe – 0,80. Oznacza to niskie nasilenie błędów poznawczych wśród ankietowanych graczy.

Warto podkreślić, że wystąpiła istotna statystycznie różnica między badaną grupą graczy oraz próbą z populacji generalnej. W populacji generalnej Polaków 18+ średnia wyniosła 1,67, a odchylenie standardowe 1,05. Wyższa średnia w populacji ogólnej może wynikać z faktu, że w próbie graczy znalazła się znacząca grupa osób grających w Lotto, przy czym gracze w Lotto charakteryzują się stosunkowo niskim odsetkiem osób grających problemowo.



Wykres 36. Gracze



WYNIKI TESTU RGS

Kolejnym modułem badania było przeprowadzenie testu RGS (Skala Motywów Hazardowych), czyli testu badającego motywacje uprawiania hazardu. Test diagnozuje cztery rodzaje motywacji: poszukiwanie wrażeń, odprężenie i rekreację, uznanie społeczne oraz wygraną.

Wśród motywacji, które występują zawsze lub prawie zawsze badani gracze najczęściej podają satysfakcję, która jest odczuwana podczas wygranej – taką odpowiedź wskazała jedna czwarta respondentów. Kolejną często występującą motywacją jest nadzieja na wzbogacenie się oraz ciekawość co się zdarzy przy każdym zakładzie. Dość często badani wskazywali motywacje związane z korzyściami finansowymi, oraz ekscytację i przyjemność towarzyszącą hazardowi.

Najmniej badanych osób deklaruje, że ich częstym motywem jest poczucie się kimś ważnym, bycie podziwianym przez innych, chęć spędzenia wolnego czasu z przyjaciółmi lub poznanie nowych osób.

Szczegółowe wyniki testu prezentuje wykres nr 37, natomiast średnie odpowiedzi ujęto w tabeli nr 6.

Wykres 37. Gracze

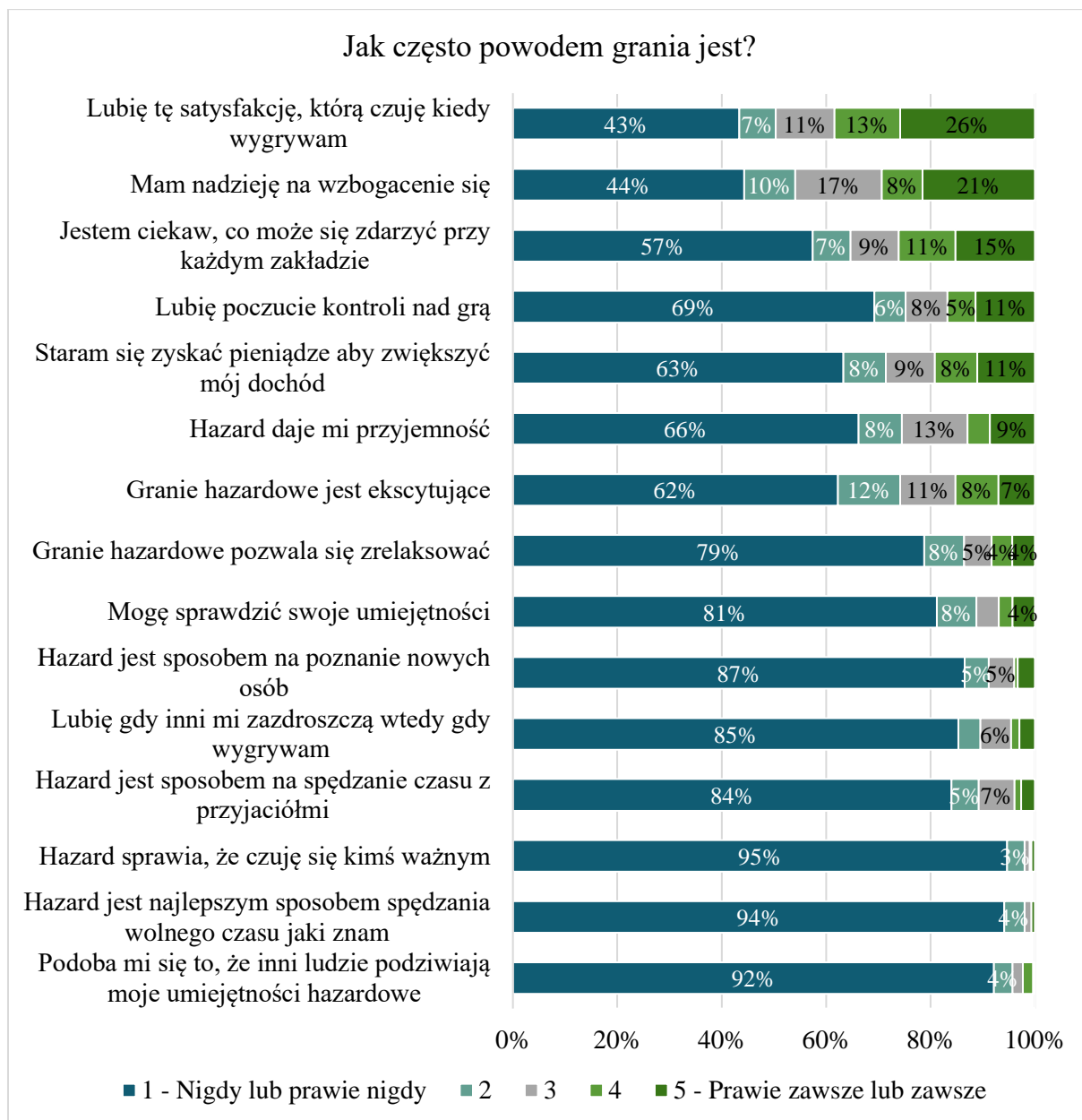


Tabela 6. Gracze

Jak często powodem grania jest? (skala 1 – 5, gdzie 1 oznacza: nigdy lub prawie nigdy, a 5 oznacza: prawie zawsze lub zawsze)	Średnia
Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam	2,71



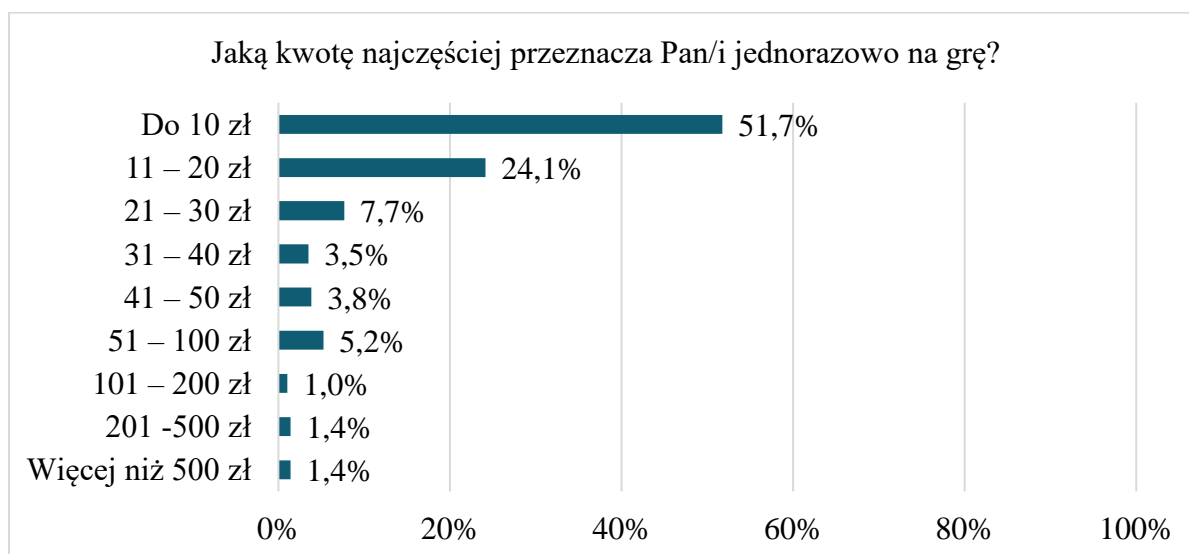
Mam nadzieję na wzbogacenie się	2,52
Jestem ciekaw, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie	2,19
Staram się zyskać pieniądze aby zwiększyć mój dochód	1,95
Granie hazardowe jest ekscytujące	1,86
Lubię poczucie kontroli nad grą	1,84
Hazard daje mi przyjemność	1,81
Granie hazardowe pozwala się zrelaksować	1,47
Mogę sprawdzić swoje umiejętności	1,41
Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi	1,33
Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy gdy wygrywam	1,33
Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób	1,30
Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe	1,15
Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam	1,09
Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym	1,09

POZOSTAŁE WYNIKI

Wydatki na grę

Kwoty przeznaczane jednorazowo na grę są najczęściej niewielkie - połowa badanych graczy przeznacza jednorazowo do 10 zł. Kolejna jedna czwarta graczy wydaje najczęściej kwotę z przedziału 11 – 20 zł. Więcej niż 20 zł, ale mniej niż 50 zł wydaje około 15% badanych. Około 5% respondentów wskazało kwotę od 50 do 100 zł, a tylko 1,4% osób wydaje jednorazowo na grę ponad 500 zł.

Wykres 38. Gracze

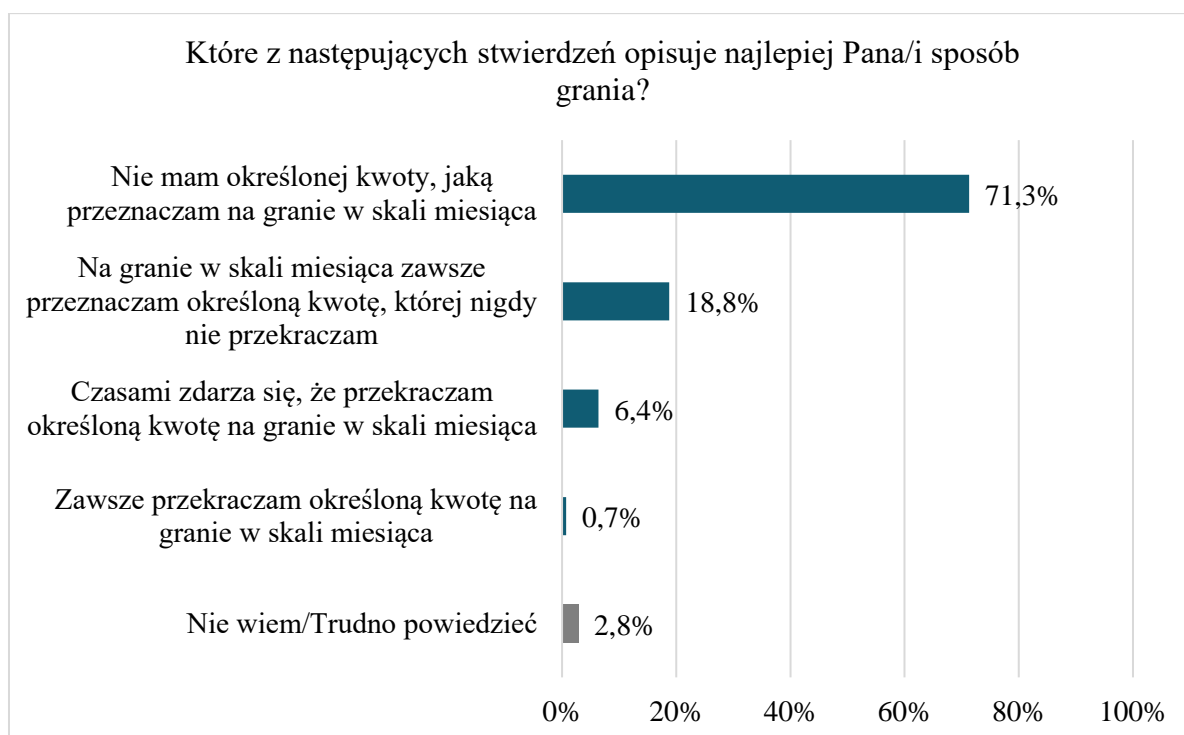




Model gry

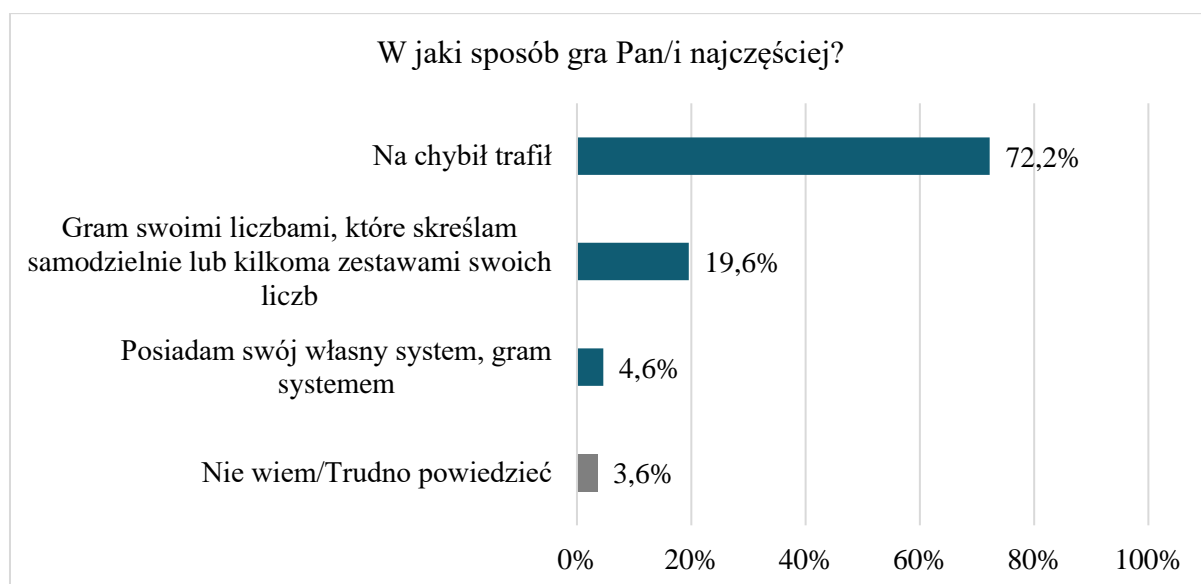
Badani gracze zostali także zapytani o preferowany model gry, który zazwyczaj stosują. Ponad 70% badanych nie posiada określonej kwoty, którą przeznaczają na granie w skali miesiąca. Około 19% ankietowanych posiada taką wyznaczoną z góry kwotę na dany miesiąc i nigdy jej nie przekracza. Około 6% osób posiada określoną kwotę, ale czasami ją przekracza, natomiast tylko niespełna 1% badanych zawsze przekracza wyznaczoną kwotę na gry.

Wykres 39. Gracze



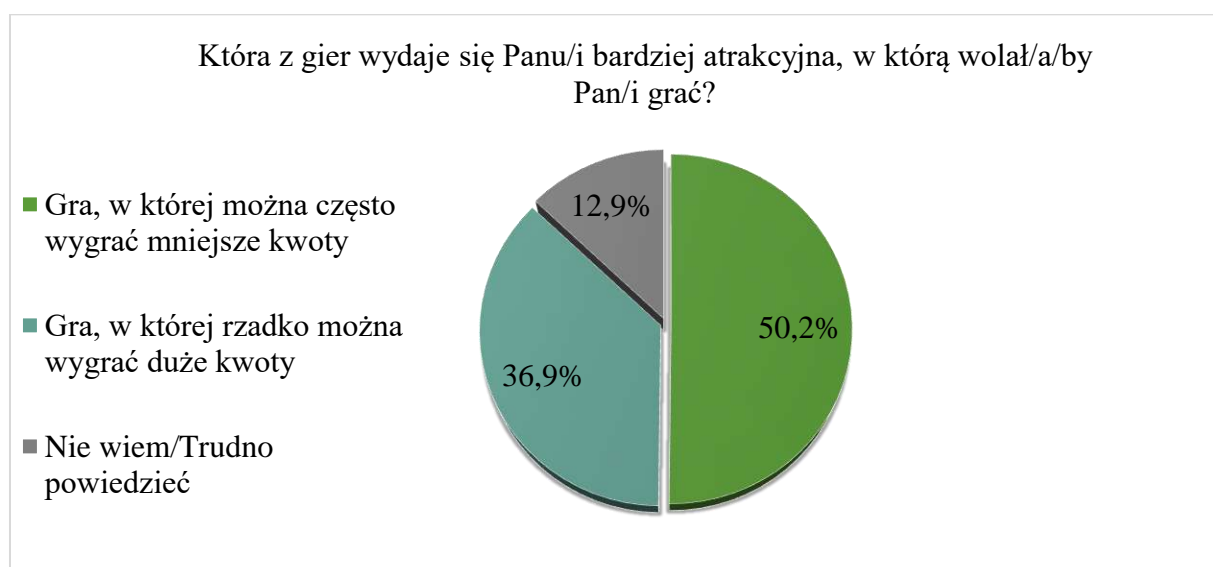
Badani gracze zazwyczaj nie stosują specjalnych systemów grania – ponad 70% osób deklaruje, że gra na chybił trafił. Jednak prawie 20% graczy gra swoimi liczbami, lub kilkoma zestawami swoich liczb. Niespełna 5% osób gra według specjalnego własnego systemu.

Wykres 40. Gracze



Połowa ankietowanych graczy preferuje granie w gry, w których można wygrać mniejsze kwoty, ale dzieje się to częściej. Z kolei 37% badanych woli grać w gry, w których szansa na wygraną pojawia się rzadziej, ale można wygrać dużą kwotę. 13% nie potrafiło zająć stanowiska w tej kwestii.

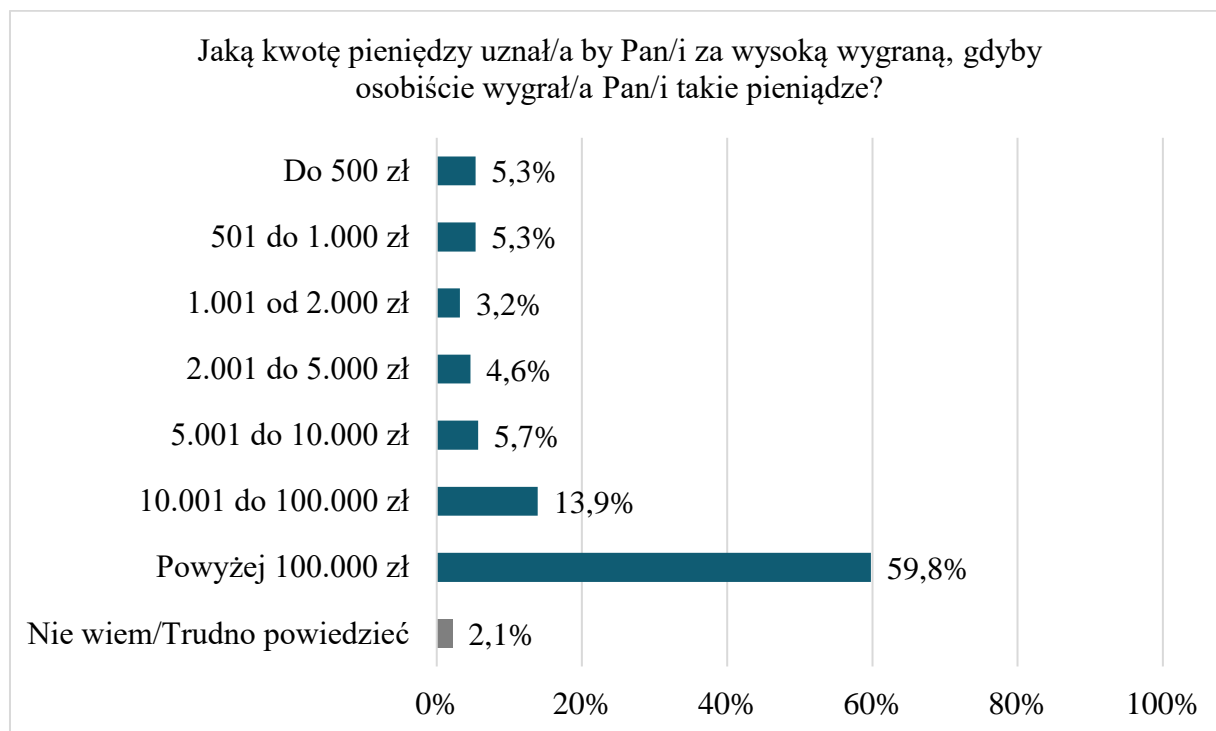
Wykres 41. Gracze



Wygrane pieniądze

Gracze zazwyczaj uznają, że wysoka wygrana oznacza kwotę powyżej 100 tysięcy złotych – takie zdanie ma 60% ankietowanych. Dla kolejnych 14% już suma powyżej 10 tysięcy złotych stanowiłaby wysoką wygraną. Około 10% uważa, że wysoka wygrana obejmuje kwoty poniżej 1 tysiąca złotych.

Wykres 42. Gracze

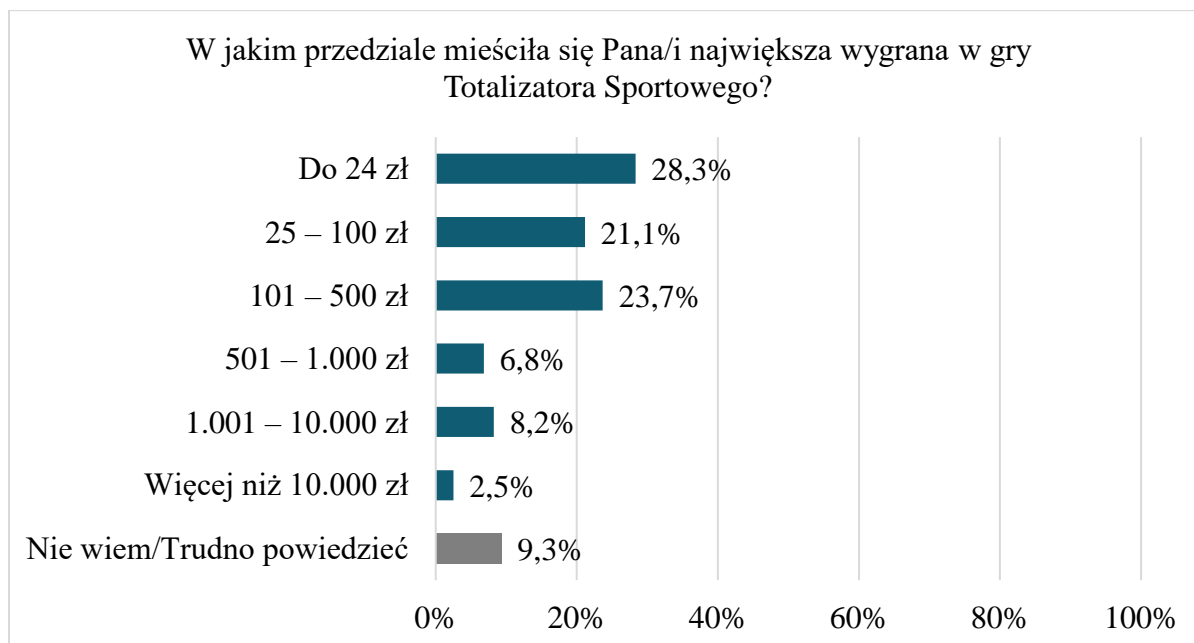


Najwyższe sumy pieniędzy, które wygrali badani gracze mieszczą się zazwyczaj w przedziale poniżej 500 zł – łącznie około 73% osób zadeklarowało kwoty z tego przedziału. Najczęściej wygrywane są najmniejsze kwoty – poniżej 24 zł (28% respondentów), następnie kwoty z przedziału 101 – 500 zł (24% respondentów), a dla 21% osób najwyższa wygrana mieściła się w przedziale 25 – 100 zł.

Tylko 2,5% badanych wygrało kwotę powyżej 10 tysięcy złotych, a 8% wygrało kwotę wyższą niż 1 tysiąc złotych, ale niższą niż 10 tysięcy zł.



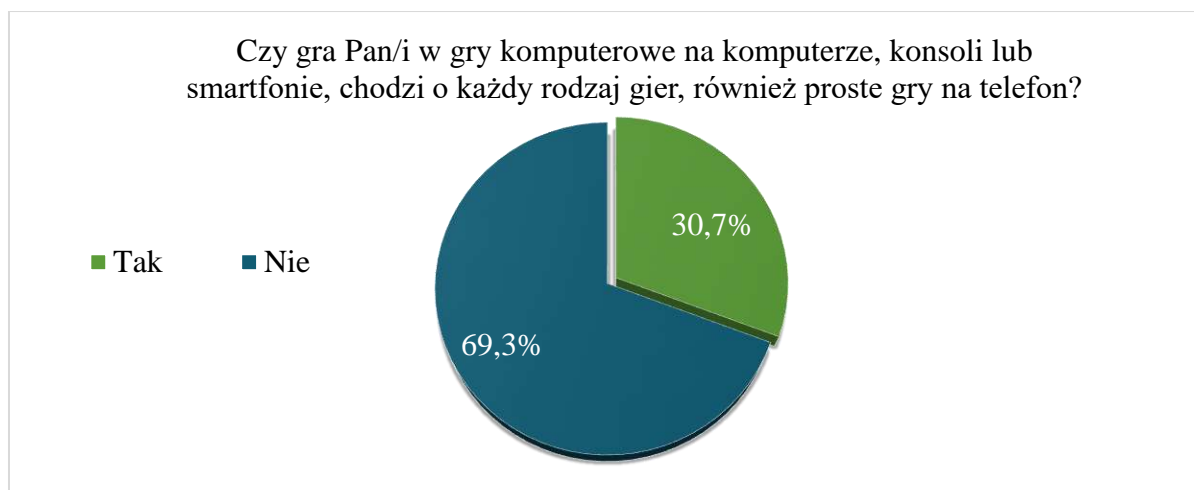
Wykres 43. Gracze



Gry online

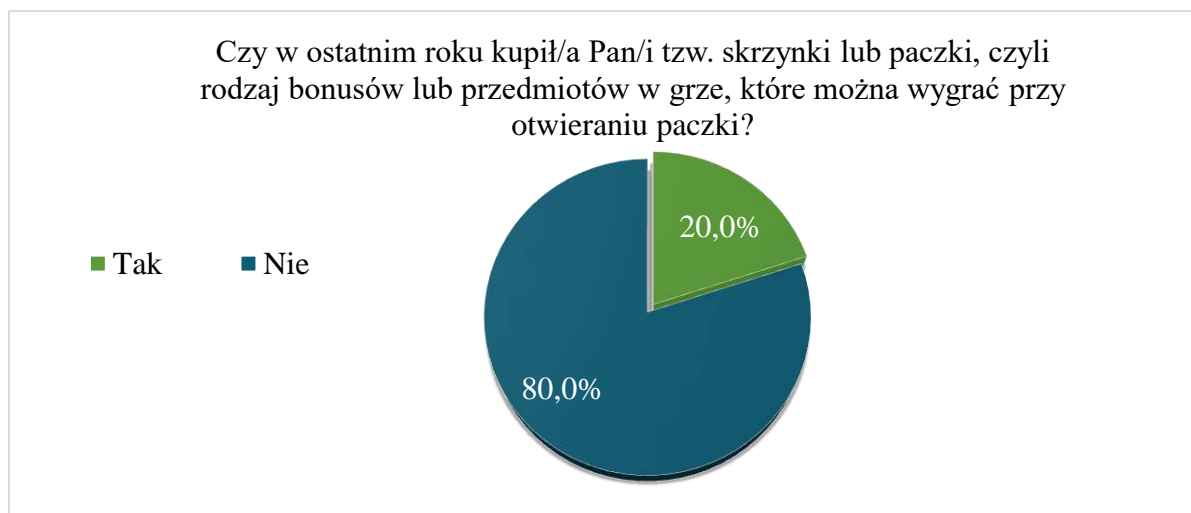
W kolejnej puli pytań gracze ustosunkowali się do tematu gier dostępnych online. Niemal 70% badanych gra w gry komputerowe lub gry dostępne na konsoli lub telefonie / smartfonie.

Wykres 44. Gracze



Spośród osób, które grają w gry dostępne online, 20% zakupiło w ciągu minionego roku specjalne pakiety (tzw. skrzynki lub paczki) z bonusami związanymi z grą, które można wygrać przy otwieraniu paczki. Aż 80% graczy nie kupowało tego typu pakietów.

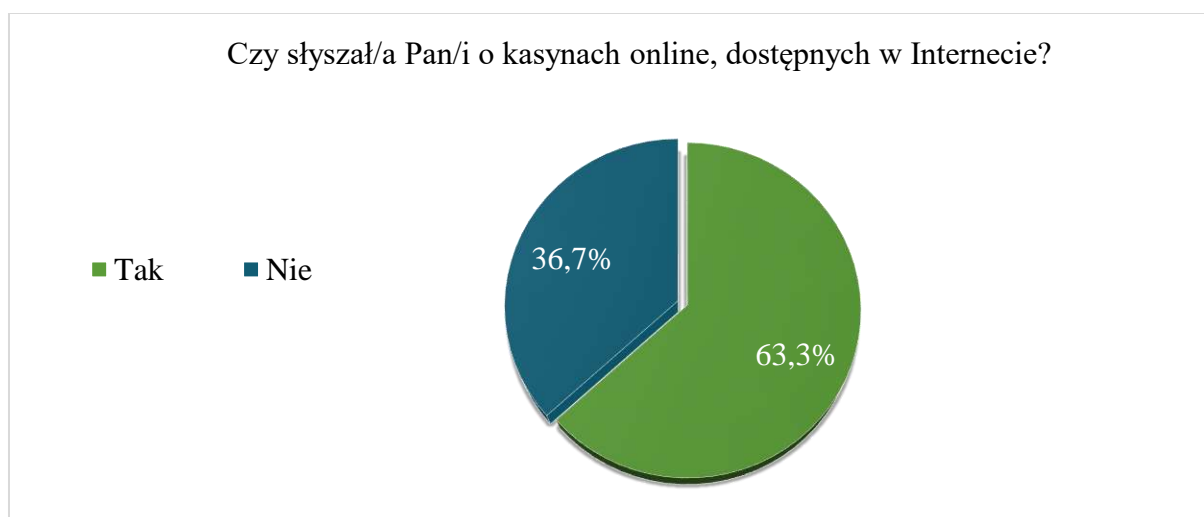
Wykres 45. Gracze



Kasyna online

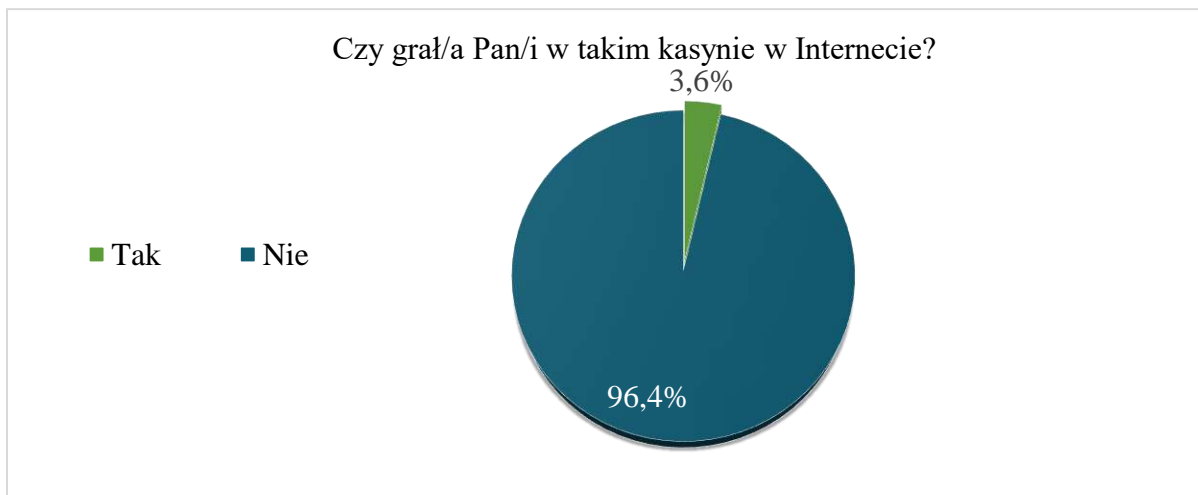
Niemal dwie trzecie badanych graczy słyszało o istnieniu kasyn online, które oferują możliwość grania w gry hazardowe w Internecie.

Wykres 46. Gracze



Osoby, które słyszały o kasynach online, zapytano czy grały w tego typu kasynach. Zdecydowana większość nie korzystała z takich kasyn, a tylko 3,6% pytanych zadeklarowało, że zdarzyło im się grać w kasynie online.

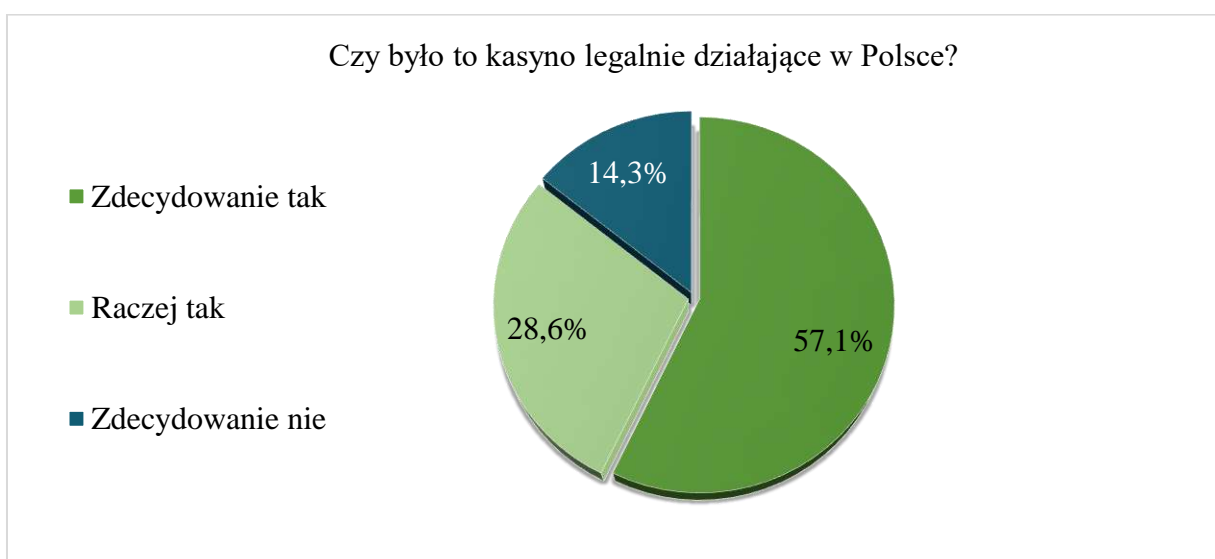
Wykres 47. Gracze



Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.

Osoby grające w kasynie online zazwyczaj uważają, że z pewnością było to kasyno legalnie działające w Polsce – takiego zdania jest 57% badanych. Kolejne 28% osób uważa, że kasyno, w którym grali raczej było legalne w Polsce. Tylko 14% pytanych twierdzi, że kasyno było zdecydowanie nielegalne.

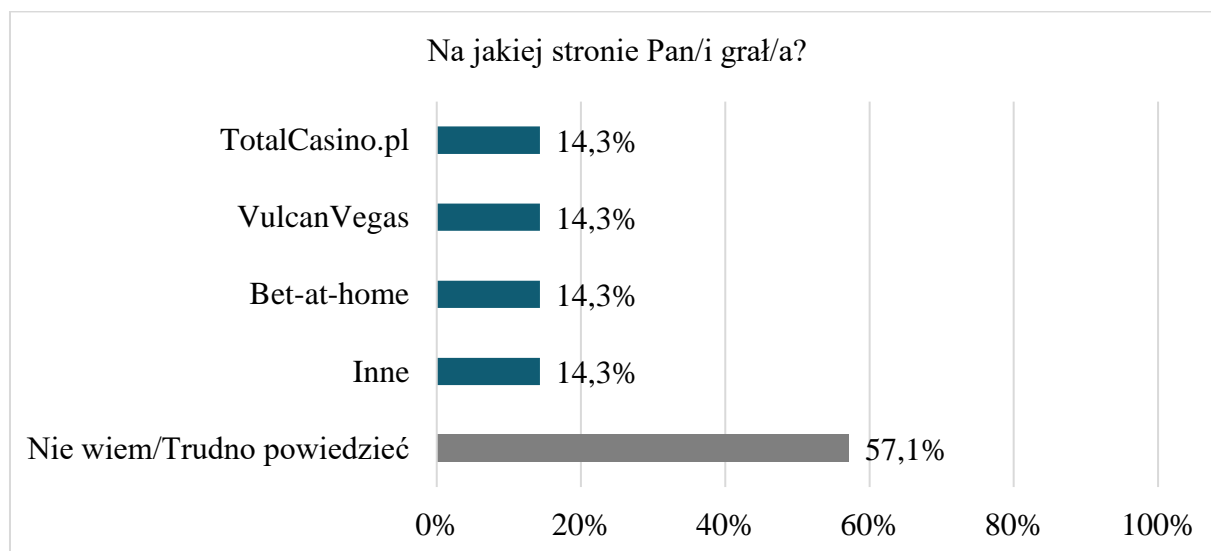
Wykres 48. Gracze



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

Spośród użytkowników gier w kasynach online, tylko 14% faktycznie grało w jedynym legalnym w Polsce kasynie – czyli na stronie TotalCasino.pl. Podobny odsetek grał w dwóch innych kasynach: Vulcan Vegas lub Bet-at-home. Około 70% pytanych nie wie, lub nie podało nazwy kasyna online, w którym grał.

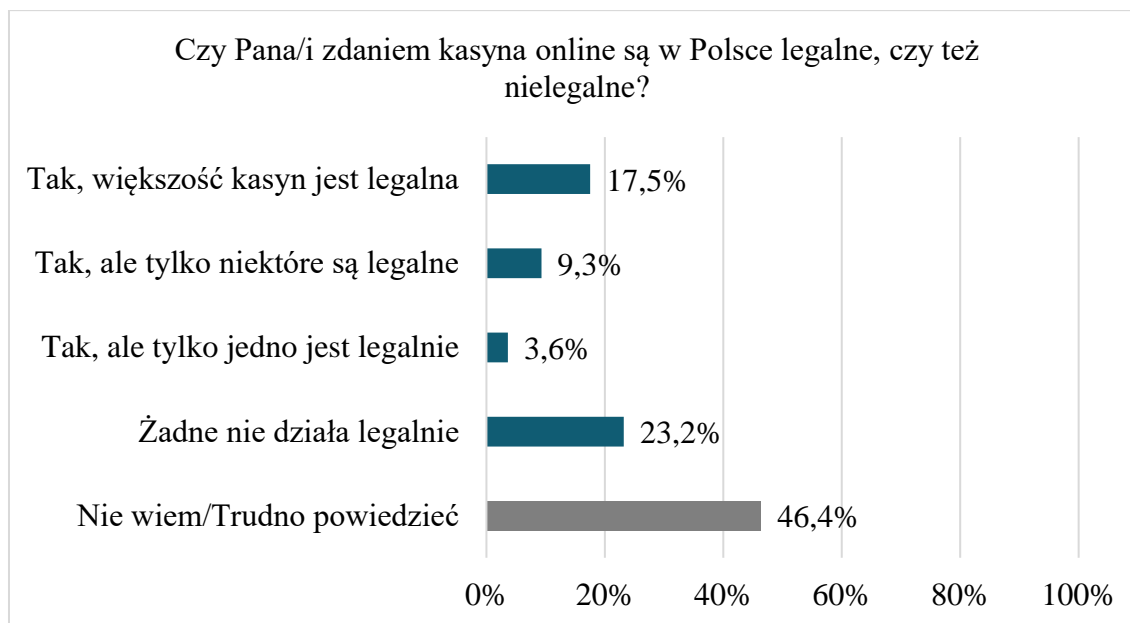
Wykres 49. Gracze



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

W ostatnim pytaniu respondentów, którzy słyszeli o kasynach online zapytano, czy ich zdaniem kasyna online są w Polsce legalne. Aż 46% osób nie potrafiło udzielić odpowiedzi na to pytanie, a pozostałe odpowiedzi są dość zróżnicowane: 23% pytanych uważa, że żadne kasyno online nie jest w Polsce legalne, 17% twierdzi, że większość takich kasyn jest legalna, a 9% wskazało, że tylko niektóre są legalne. Tylko 3,6% uważa, że tylko jedno kasyno online jest w Polsce legalne, co jest zgodne z faktycznym stanem prawnym. Warto zauważyć, że aż połowa pytanych podała błędną odpowiedź, a kolejne 46% nie posiada wiedzy o aktualnych uwarunkowaniach prawnych dotyczących działalności kasyn online w Polsce.

Wykres 50. Gracze



Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.

III. CHARAKTERYSTYKA DEMOGRAFICZNA A WYNIKI BADAŃ

W niniejszym rozdziale przedstawiono zależności między cechami demograficznymi respondentów, a wynikami testu SOGS oraz poszczególnymi typami graczy.

Poniżej zaprezentowano dane porównawcze dla badania populacji generalnej i próby graczy.

Dane demograficzne a wyniki testu SOGS

Zgodnie z wynikami badania, płeć jest cechą, która istotnie wpływa na ryzyko uzależnienia od gier hazardowych. Zarówno w wynikach dla populacji generalnej, jak i dla próby graczy odnotowano znaczącą statystycznie nadreprezentację mężczyzn wśród osób dotkniętych problemowym graniem. W populacji generalnej uzależnieni od hazardu mężczyźni stanowią 3,4%, natomiast w próbie graczy, aż 5,3%. W obu próbach odsetek uzależnionych kobiet był niższy od odsetka mężczyzn o około 2 pp.

W grupie osób doświadczających problemów z hazardem o niskim nasileniu znalazło się 16% mężczyzn z próby graczy i 12,3% mężczyzn z populacji generalnej, przy czym większa różnica w stosunku do kobiet występuje w próbie graczy – 4,7 pp.

Tabela 7. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna		Gracze	
	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna
Brak problemu	87,7%	84,2%	85,2%	78,6%
Niskie nasilenie problemu	11,3%	12,3%	11,3%	16,0%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	1,0%	3,4%	3,5%	5,3%

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,025$, dla próby graczy: $p=0,032$.

W populacji generalnej respondenci z różnych grup wiekowych wykazują taki sam poziom ryzyka uzależnienia – nie wystąpiły tu istotne statystycznie zależności. Natomiast w próbie graczy odnotowano, że najbardziej narażoną na uzależnienie grupą są osoby młode w wieku 18 – 29 lat. Co czwarta osoba z grupy młodych graczy wykazuje objawy problemów z hazardem o niskim nasileniu – 25,9%, co stanowi odsetek wyższy o ponad 12 pp. od graczy powyżej 30 roku życia. Z kolei starsi gracze nieco częściej należą do grupy patologicznych hazardzistów.

Tabela 8. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna			Gracze		
	18-29	30-49	50-69	18-29	30-49	50-69
Brak problemu	85,9%	84,9%	90,3%	70,4%	81,4%	85,0%
Niskie nasilenie problemu	11,6%	13,2%	7,8%	25,9%	13,6%	10,7%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	2,5%	1,9%	1,9%	3,7%	5,0%	4,3%

Istotność: dla populacji generalnej: brak, dla próby graczy: $p=0,009$.

Zależność wyników badania od wielkości miejscowości zamieszkania respondenta wystąpiła zarówno w populacji generalnej jak i w próbie graczy. W populacji generalnej mieszkańcy dużych miast (250 – 500 tys. mieszkańców) są statystycznie częściej narażeni na objawy problemów z hazardem w niskim nasileniu – dotyczy to niemal 20% z nich. Jednocześnie stosunkowo najwyższy udział osób z problemem patologicznego hazardu odnotowano wśród mieszkańców małych miast (do 50 tys. mieszkańców) – 4,9%, a najniższy w grupie mieszkańców terenów wiejskich – 0%.



Z kolei w próbie graczy co czwarty respondent spośród mieszkańców małych miast oraz spośród mieszkańców metropolii (powyżej 500 tys. mieszkańców) wykazuje objawy problemów z hazardem (zarówno w niskim jak i w poważnym nasileniu). Nieco rzadziej niewielkie problemy z hazardem wykazują badani mieszkańcy średnich miast (50 – 250 tys. mieszkańców), a najmniejszy odsetek patologicznego hazardu odnotowano w grupie mieszkańców wsi – 0% oraz w grupie mieszkańców dużych miast – 3,7%.

Tabela 9. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna					Gracze				
	Wieś	Małe miasto do 50 tys. mieszkańców	Średnie miasto 50 - 250 tys. mieszkańców	Duże miasto 250 - 500 tys. mieszkańców	Metropolia powyżej 500 tys. mieszkańców	Wieś	Małe miasto do 50 tys. mieszkańców	Średnie miasto 50 - 250 tys. mieszkańców	Duże miasto 250 - 500 tys. mieszkańców	Metropolia powyżej 500 tys. mieszkańców
Brak problemu	85,0%	85,5%	90,0%	78,3%	87,5%	85,3%	78,8%	84,2%	81,5%	79,5%
Niskie nasilenie problemu	15,0%	9,6%	7,0%	19,8%	9,9%	14,7%	16,2%	8,8%	14,8%	14,1%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	0,0%	4,9%	3,0%	1,9%	2,6%	0,0%	5,1%	7,0%	3,7%	6,4%

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,000$, dla próby graczy: $p=0,013$.

Wykształcenie respondentów nie okazało się czynnikiem wpływającym na ryzyko uzależnienia od hazardu w populacji generalnej. Jednocześnie w próbie graczy wystąpiły istotne różnice w tym zakresie. Gracze w wykształceniu podstawowym, zawodowym oraz średnim i policealnym są około 2 razy częściej dotknięci lekkimi lub poważnymi problemami z hazardem niż osoby z wykształceniem wyższym.

Tabela 10. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna			Gracze		
	Podstawowe i zawodowe	Średnie i policealne	Wyższe	Podstawowe i zawodowe	Średnie i policealne	Wyższe
Brak problemu	83,7%	86,5%	88,3%	75,5%	77,2%	88,1%
Niskie nasilenie problemu	13,3%	11,6%	10,3%	18,4%	17,2%	8,9%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	3,0%	1,9%	1,4%	6,1%	5,5%	3,0%

Istotność: dla populacji generalnej: brak, dla próby graczy: $p=0,000$.

Status respondenta na rynku pracy także nie miał znaczenia dla wyników badania populacji generalnej. Tymczasem dla próby graczy odnotowano znaczące różnice. Największy odsetek osób grających problemowo wystąpił wśród bezrobotnych: około 16% bezrobotnych respondentów wykazuje lekkie objawy uzależnienia od hazardu, a kolejne 16% wykazuje objawy hazardu patologicznego. Stosunkowo częściej problemy o niskim nasileniu wykazują także osoby uczące się oraz emeryci i renciści. Z kolei wyższy niż w pozostałych grupach (poza bezrobotnymi) odsetek patologicznych graczy odnotowano wśród osób prowadzących własny biznes – 8,1%.

Występowanie problemowego grania o niskim nasileniu może być powiązane z nieregularnym trybem dnia (studia, biznes, brak pracy), co pokazuje nieco niższy odsetek takich osób wśród zatrudnionych (umowa o pracę/dzieło/zlecenie).

Tabela 11. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna					Gracze				
	Zatrudnieni	Własna działalność gospodarcza	Emeryci i renciści	Uczący się	Bezrobotni	Zatrudnieni	Własna działalność gospodarcza	Emeryci i renciści	Uczący się	Bezrobotni
Brak problemu	88,5%	80,8%	85,1%	82,4%	81,0%	83,3%	78,4%	81,3%	80,0%	66,7%
Niskie nasilenie problemu	9,7%	15,3%	12,4%	17,6%	16,1%	12,6%	13,5%	15,6%	20,0%	16,7%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	1,8%	3,9%	2,5%	0,0%	2,9%	4,0%	8,1%	3,1%	0,0%	16,7%

Istotność: dla populacji generalnej: brak, dla próby graczy: $p=0,006$.

Status materialny respondentów okazał się istotny zarówno w badaniu populacji generalnej jak i w próbie graczy. W populacji generalnej osoby osiągające dochody poniżej 2 tys. zł miesięcznie są bardziej narażone na uzależnienie od hazardu niż osoby uzyskujące ponad 4 tys. miesięcznie – różnica 6,5 pp. dotyczy kategorii problemów z hazardem o niskim nasileniu. Z kolei osoby zarabiające poniżej 4 tys. miesięcznie 5 razy częściej mają problem z patologicznym hazardem w porównaniu do osób zarabiających powyżej 4 tys. zł.

W próbie graczy także odnotowano zależność między niskim statusem materialnym a większym odsetkiem osób grających problemowo. Podczas gdy lekkie problemy z hazardem wykazuje ponad 19% osób zarabiających poniżej 2 tys. zł, osoby z kategorii powyżej 4 tys. zł mają te problemy półtora razy rzadziej (12,2%). Wśród graczy patologicznych różnica jest jeszcze większa – osoby o średnim i niskim statusie materialnym mają objawy uzależnienia około 4 razy częściej od osób zarabiających ponad 4 tys. miesięcznie.

Można postawić hipotezę, że w przypadku niższego statusu materialnego znaczenie w powstawaniu uzależnienia od hazardu może mieć zarówno motywacja finansowa jak i czynniki psychologiczne związane z próbą kompensacji deficytów samooceny związanych z ubóstwem czy generalnym niższym statusem społecznym.

Tabela 12. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna			Gracze		
	Niski (do 2 tys.)	Średni (2-4 tys.)	Wyższy (ponad 4 tys.)	Niski (do 2 tys.)	Średni (2-4 tys.)	Wyższy (ponad 4 tys.)
Brak problemu	81,6%	85,8%	90,2%	73,9%	80,2%	86,5%
Niskie nasilenie problemu	15,7%	11,2%	9,2%	19,3%	14,2%	12,2%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	2,8%	3,0%	0,5%	6,8%	5,7%	1,4%

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,049$, dla próby graczy: $p=0,004$.

W populacji generalnej nie wystąpiły istotne zależności w zakresie ryzyka uzależnienia od hazardu ze względu na liczbę osób w gospodarstwie domowym respondentów. Natomiast w próbie graczy odnotowano znacząco wyższy odsetek patologicznego grania wśród osób, które prowadzą jednoosobowe gospodarstwo domowe – 7,9% w stosunku do 2,2% uzależnionych z gospodarstw domowych z dziećmi (różnica ponad 5 pp.). Zarówno w jedno- jak i wieloosobowych gospodarstwach odsetek osób z lekkimi objawami problemowego grania jest wyższy o 4 pp. od odsetka respondentów z gospodarstw z dziećmi, co oznacza, że czynnikiem redukującym ryzyko uzależnienia od hazardu może być opieka nad dziećmi.

Tabela 13. Demografia

Ogólny wynik SOGS	Populacja generalna			Gracze		
	Jednoosobowe GD	Wieloosobowe GD bez dzieci	GD z dziećmi	Jednoosobowe GD	Wieloosobowe GD bez dzieci	GD z dziećmi
Brak problemu	89,6%	83,7%	87,8%	76,2%	80,3%	86,7%
Niskie nasilenie problemu	8,3%	13,5%	11,4%	15,9%	15,0%	11,1%
Prawdopodobnie hazard patologiczny	2,1%	2,9%	0,7%	7,9%	4,6%	2,2%

Istotność: dla populacji generalnej: brak, dla próby graczy: $p=0,017$.

Dane demograficzne a typy graczy

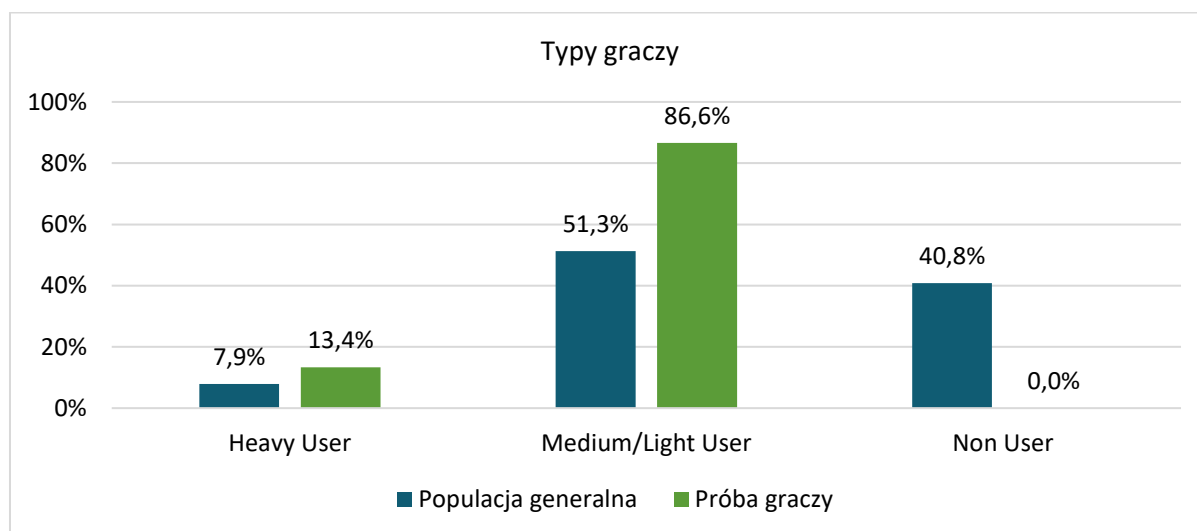
Na podstawie częstotliwości grania w różne gry hazardowe opracowano podział na następujące kategorie graczy:

- Heavy user – gracz, który gra w gry hazardowe kilka razy w tygodniu,

- Light user / medium user – gracz, który gra w gry hazardowe z niską częstotliwością, rzadziej niż raz w tygodniu, bądź nieregularnie,
- Non user – osoba, która w ogóle nie gra w gry hazardowe.

Udział poszczególnych typów graczy w populacji generalnej i w próbie graczy ilustruje poniższy wykres. Około połowa Polaków należy do kategorii medium lub light user, co oznacza, że kontakt tych osób z hazardem nie jest intensywny. Gracze, którzy grają intensywnie, minimum kilka razy w tygodniu stanowią niespełna 8% populacji generalnej i 13,4% z próby graczy. Dla tych grup ryzyko rozwinięcia uzależnienia od hazardu może być znacząco wyższe. 40,8% Polaków nie miało styczności z jakąkolwiek formą hazardu.

Wykres 51. Typy



Intensywność grania w populacji generalnej nie zależy w istotnym stopniu od płci badanych, natomiast w próbie graczy zależność od płci występuje na znaczącym poziomie. Mężczyźni znacznie częściej uprawiają hazard w sposób intensywny: ponad 18% należy do kategorii heavy user, przy odsetku tylko 7% kobiet (różnica ponad 11 pp.). Podobnie odsetek grających średnio intensywnie lub okazjonalnie jest o 11 pp. wyższy wśród mężczyzn niż wśród kobiet.

Tabela 14. Typy

Typy graczy	Populacja generalna		Gracze	
	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna
Heavy User	6,2%	9,7%	7,0%	18,2%
Medium/Light User	50,5%	52,2%	93,0%	81,8%



Non User	43,2%	38,2%	x	x
----------	-------	-------	---	---

Istotność: dla populacji generalnej: brak, dla próby graczy: $p=0,000$.

Zmienna wieku respondentów nie okazała się istotna dla próby graczy w kontekście intensywności i częstotliwości gry w gry hazardowe. Jednocześnie w populacji generalnej znacząco częściej osoby w wieku powyżej 30 lat zaliczają się do kategorii medium lub light user (ponad 52% uprawia hazard z niską częstotliwością, co stanowi różnicę o ponad 18 pp. w stosunku do młodszych graczy). 60% osób najmłodszych – poniżej 30 roku życia, nie ma żadnej styczności z grami hazardowymi.

Tabela 15. Typy

Typy graczy	Populacja generalna			Gracze		
	18-29	30-49	50-69	18-29	30-49	50-69
Heavy User	5,0%	7,4%	6,8%	14,8%	12,1%	13,6%
Medium/Light User	34,6%	52,9%	58,0%	85,2%	87,9%	86,4%
Non User	60,4%	39,7%	35,2%	x	x	x

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,000$, dla próby graczy: brak.

Wyniki badania dla populacji generalnej wykazały, że miejsce zamieszkania respondentów ma istotny wpływ na intensywność uprawiania hazardu. Takiego wpływu nie zaobserwowano w badaniu próby graczy.

W populacji generalnej osoby z kategorii medium / light user najczęściej pochodzą z dużych miast, a następnie w dalszej kolejności – ze średnich miast oraz z terenów wiejskich. Mieszkańcy średnich miast także stosunkowo częściej należą do grupy heavy user. W metropoliach i w małych miastach jest stosunkowo najwięcej osób ogóle nie uprawiających hazardu.

Tabela 16. Typy

Typy graczy	Populacja generalna					Gracze				
	Wieś	Małe miasto do 50 tys. mieszkańców	Średnie miasto 50 - 250 tys. mieszkańców	Duże miasto 250 - 500 tys. mieszkańców	Metropolia powyżej 500 tys. mieszkańców	Wieś	Małe miasto do 50 tys. mieszkańców	Średnie miasto 50 - 250 tys. mieszkańców	Duże miasto 250 - 500 tys. mieszkańców	Metropolia powyżej 500 tys. mieszkańców
Heavy User	8,0%	7,2%	9,8%	4,1%	7,4%	8,8%	13,1%	19,3%	11,1%	14,1%
Medium/Light User	54,4%	43,1%	54,3%	67,1%	47,7%	91,2%	86,9%	80,7%	88,9%	85,9%
Non User	37,6%	49,7%	35,8%	28,8%	45,0%	x	x	x	x	x

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,033$, dla próby graczy: brak.

W próbie graczy status respondenta na rynku pracy nie wpływa znacząco na intensywność grania w gry hazardowe, natomiast czynnik ten okazał się istotną zmienną w populacji generalnej.

Wśród osób bezrobotnych dość rzadko zdarza się gracz z kategorii heavy user, jednocześnie stosunkowo najwyższy odsetek osób uprawiających hazard z dużą częstotliwością stanowią emeryci i renciści. Około 56% emerytów i rencistów znalazło się także w kategorii medium / light user – podobnie jak około połowy osób zatrudnionych.



Tabela 17. Typy

Typy graczy	Populacja generalna					Gracze				
	Zatrudnieni	Własna działalność gospodarcza	Emeryci i renciści	Uczący się	Bezrobotni	Zatrudnieni	Własna działalność gospodarcza	Emeryci i renciści	Uczący się	Bezrobotni
Heavy User	7,1%	7,5%	11,1%	4,3%	1,0%	11,5%	13,5%	16,7%	20,0%	8,3%
Medium/Light User	51,4%	42,6%	56,4%	45,9%	43,9%	88,5%	86,5%	83,3%	80,0%	91,7%
Non User	41,4%	50,0%	32,5%	49,9%	55,1%	x	x	x	x	x

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,004$, dla próby graczy: brak.

Status materialny respondenta nie odegrał istotnej roli w kontekście intensywności grania w próbie graczy. Jednak taka zależność wystąpiła w populacji generalnej.

W populacji generalnej osoby o wyższym statusie materialnym znacząco częściej w ogóle nie grają w gry hazardowe niż osoby o niskim statusie materialnym (różnica o 17 pp.). Także osoby z kategorii heavy user stosunkowo najczęściej zaliczają się do grupy osób o dochodach poniżej 2 tys. miesięcznie. Z kolei osoby o zarobkach powyżej 4 tys.:

- rzadziej zaliczają się do kategorii medium /light user niż osoby o średnich i niskich dochodach,
- stosunkowo częściej uprawiają hazard intensywnie niż osoby o dochodach średnich.

Tabela 18. Typy

Typy graczy	Populacja generalna			Gracze		
	Niski (do 2 tys.)	Średni (2-4 tys.)	Wyższy (ponad 4 tys.)	Niski (do 2 tys.)	Średni (2-4 tys.)	Wyższy (ponad 4 tys.)
Heavy User	9,2%	4,7%	7,7%	12,5%	11,3%	10,8%
Medium/Light User	58,3%	52,3%	42,1%	87,5%	88,7%	89,2%
Non User	32,5%	43,1%	50,1%	x	x	x

Istotność: dla populacji generalnej: $p=0,000$, dla próby graczy: brak.

PODSUMOWANIE

Warto zauważyć, że przy badaniach dotyczących kwestii wrażliwych, a taką jest problematyka uzależnienia od hazardu, część badanych może zataić niektóre fakty o swojej sytuacji lub odczuciach. Niniejsze badanie jest próbą oszacowania skali zjawiska uzależnienia od hazardu w populacji, natomiast ostateczna diagnoza dotycząca patologicznej gry musi być dokonana indywidualnie dla każdej osoby przez lekarza lub terapeutę specjalistę.

Na podstawie zebranych danych przeprowadzono analizy porównawcze w zakresie wyników populacji generalnej oraz próby graczy. Najważniejsze punkty podsumowano poniżej.

- ❖ Z badania populacji generalnej wynika, że 40,8% Polaków nie miało styczności z jakąkolwiek formą hazardu. Gracze, który grają intensywnie, minimum kilka razy w tygodniu stanowią niespełna 8% populacji generalnej i 13,4% z próby graczy. Dla tych grup ryzyko rozwinięcia uzależnienia od hazardu może być wyższe.
- ❖ Ocena ryzyka uzależnienia od hazardu dokonana na bazie kwestionariusza SOGS wykazała, że 86,1% Polaków nie doświadcza objawów problemowego grania. W próbie graczy odsetek ten wyniósł o 4,6 pp. mniej, bo 81,5%. Objawy grania patologicznego wykazuje 2,1% procent populacji generalnej, oraz ponad dwukrotnie więcej, bo 4,6% badanych z próby graczy. Niewielkich problemów związanych z graniem doświadcza 11,8% populacji generalnej i nieco więcej, bo 14% osób z próby graczy. Różnice dla dwóch w/w kwestii wyniosły około 2 – 2,5 pp. Oznacza to, że badanie wskazuje na zbliżony do innych państw odsetek osób, które mogą wykazywać patologiczne zachowania.
- ❖ Czynniki, które zwiększają ryzyko uzależnienia od hazardu w populacji generalnej to:
 - ✓ Płeć męska
 - ✓ Niskie dochody
 - ✓ Zamieszkanie w mniejszych miastachNatomiast do powyższych w próbie graczy dochodzą:
 - ✓ Bezdzielnosc / bycie singlem
 - ✓ Wiek poniżej 30 lat
 - ✓ Wykształcenie średnie lub zawodowe
 - ✓ Nieregularny tryb pracy (bezrobotny, student, emeryt)
- ❖ Gracze grający intensywnie w gry hazardowe (kilka razy w tygodniu – heavy user) częściej pochodzą z miast średnich i częściej osiągają niskie zarobki. Co może być tłumaczone chęcią poprawy swojej sytuacji materialnej za pomocą gry, przy braku możliwej alternatywy.

- ❖ Różnice między obiema próbami w poszczególnych obszarach testu SOGS nie są duże, np. 92,2% populacji generalnej nie odczuwało niepokoju w związku z własnym uprawianiem hazardu, przy odsetku 90,7% w próbie graczy, co wskazuje na różnicę jedynie 2 pp. W próbie graczy niemal jedna na dziesięć osób deklaruje, że gra więcej niż początkowo zaplanowała (9,8%), przy czym w populacji generalnej ten odsetek wynosi tylko 6,2% (różnica 3,6 pp.). Jeden z symptomów problemowego grania, czyli „odgrywanie się” po przegranej dotyczy 11,4% populacji generalnej i 15,1% próby graczy (różnica 3,7 pp.).
- ❖ Badani z obu prób deklarują bardzo niewielką skalę strat osobistych związanych z graniem w gry hazardowe: ponad 98% nie pożyczowało pieniędzy na gry, i ponad 97% nigdy nie dopuściło się spóźnień lub nieobecności w szkole czy pracy ze względu na hazard. Różnice między populacją generalną a próbą graczy wyniosły około 1 pp. (większy odsetek z próby graczy zadeklarował w/w problemy).
- ❖ Najpopularniejszą grą hazardową jest Lotto, w ciągu 12 miesięcy przed badaniem grało w Lotto 46,1% populacji generalnej, oraz 84,2% badanych z próby graczy. Na drugim miejscu znalazła się gra Zdrapki, w którą grało 24,5% osób z populacji generalnej i 41,6% ankietowanych graczy. Najmniejszą popularnością wśród gier Totalizatora Sportowego cieszyły się gry: Kaskada, Super Szansa oraz Keno.
- ❖ W zakresie wydatków na grę, nieco powyżej 40% badanych z populacji generalnej oraz taki sam odsetek z próby graczy wydaje dziennie maksymalnie do 10 zł, przy czym 22,3% z populacji generalnej wydaje kwoty z przedziału 11 – 50 zł, przy znacznie wyższym odsetku (37,9%) graczy, którzy także zadeklarowali wyższe maksymalne dzienne wydatki. W obrębie wyższych kwot różnice między obiema próbami zanikają - odsetek osób wydających maksymalnie ponad 500 zł wynosi 3,7% w obu próbach.
- ❖ Wyniki testu GRCS wskazują, że nasilenie błędów poznawczych jest wyższe w populacji generalnej (średnia 1,67) niż w próbie graczy (średnia 1,52), co może wynikać z faktu, że próba graczy obejmuje dużą grupę osób grających w Lotto, którzy charakteryzują się stosunkowo niskim odsetkiem osób grających problemowo.
- ❖ Analiza wyników testu RGS wykazała, że zarówno w populacji generalnej jak i w próbie graczy dominującą motywacją do uprawiania hazardu jest satysfakcja odczuwana podczas wygranej, chęć wzbogacenia się oraz ciekawość.
- ❖ W próbie obejmującej graczy w gry Totalizatora Sportowego około połowy badanych woli grać w gry z częstszymi, ale mniejszymi kwotami wygranych.
- ❖ Około 30% badanych w obu próbach gra w gry na komputerze lub telefonie. Jednak badani z próby graczy dwa razy częściej kupują skrzynki lub paczki z bonusami do gier.

- ❖ Świadomość istnienia kasyn online jest o niemal 10 pp. wyższa w próbie graczy niż w populacji generalnej.
- ❖ Podobny odsetek badanych z obu prób uczestniczy w grach w kasynie online – 2% populacji generalnej oraz 2,3% próby graczy. W populacji generalnej ponad jedna trzecia użytkowników kasyn online uważa, że gra w legalnym kasynie, natomiast w próbie graczy odsetek ten wynosi 85%. Jednocześnie tylko 5% z użytkowników kasyn online w populacji generalnej grało w jedynym legalnym TotalCasino, przy odpowiednio 14,3% takich osób z próby graczy.
- ❖ Świadomość regulacji prawnych dotyczących kasyn online w Polsce jest niska w obu próbach, odpowiednio 1,5% z populacji generalnej i 2,3% z próby graczy deklaruje wiedzę zgodną ze stanem faktycznym w tym zakresie.



Spis wykresów i tabel

Spis wykresów

Wykres 1. Populacja generalna	14
Wykres 2. Populacja generalna	15
Wykres 3. Populacja generalna	15
Wykres 4. Populacja generalna	16
Wykres 5. Populacja generalna	17
Wykres 6. Populacja generalna	18
Wykres 7. Populacja generalna	18
Wykres 8. Populacja generalna	19
Wykres 9. Populacja generalna	20
Wykres 10. Populacja generalna	21
Wykres 11. Populacja generalna	22
Wykres 12. Populacja generalna	23
Wykres 13. Populacja generalna	23
Wykres 14. Populacja generalna	24
Wykres 15. Populacja generalna	26
Wykres 16. Populacja generalna	28
Wykres 17. Populacja generalna	29
Wykres 18. Populacja generalna	29
Wykres 19. Populacja generalna	30
Wykres 20. Populacja generalna	31
Wykres 21. Populacja generalna	31
Wykres 22. Populacja generalna	32
Wykres 23. Gracze	37
Wykres 24. Gracze	37
Wykres 25. Gracze	38
Wykres 26. Gracze	38



Wykres 27. Gracze	39
Wykres 28. Gracze	39
Wykres 29. Gracze	40
Wykres 30. Gracze	41
Wykres 31. Gracze	41
Wykres 32. Gracze	43
Wykres 33. Gracze	43
Wykres 34. Gracze	44
Wykres 35. Gracze	45
Wykres 36. Gracze	46
Wykres 37. Gracze	47
Wykres 38. Gracze	48
Wykres 39. Gracze	49
Wykres 40. Gracze	50
Wykres 41. Gracze	50
Wykres 42. Gracze	51
Wykres 43. Gracze	52
Wykres 44. Gracze	52
Wykres 45. Gracze	53
Wykres 46. Gracze	53
Wykres 47. Gracze	54
Wykres 48. Gracze	54
Wykres 49. Gracze	55
Wykres 50. Gracze	56
Wykres 51. Typy	62

Spis tabel

Tabela 1. Populacja generalna	11
-------------------------------------	----



Tabela 2. Populacja generalna.....	13
Tabela 3. Populacja generalna.....	27
Tabela 4. Gracze.....	33
Tabela 5. Gracze.....	35
Tabela 6. Gracze.....	47
Tabela 7. Demografia.....	57
Tabela 8. Demografia.....	57
Tabela 9. Demografia.....	59
Tabela 10. Demografia.....	59
Tabela 11. Demografia.....	60
Tabela 12. Demografia.....	61
Tabela 13. Demografia.....	61
Tabela 14. Typy.....	62
Tabela 15. Typy.....	64
Tabela 16. Typy.....	64
Tabela 17. Typy.....	65
Tabela 18. Typy.....	65