



## UDZIAŁ W GRACH TOTALIZATORA SPORTOWEGO A ZAGROŻENIE UZALEŻNIENIEM OD HAZARDU

Raport opracował zespół w składzie:

Bernadeta Lelonek-Kuleta, Joanna Chwaszcz, Rafał Bartczuk, Iwona Niewiadomska, Sylwia Nowak  
Warszawa, 2016

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Raport z organizacji badań .....</b>	<b>4</b>
1.1	Metodologia badania	4
1.1.1	Badanie omnibusowe	4
1.1.2	Badanie Graczy	5
1.1.3	Badanie Kolektorów	6
1.2	Metody kontroli projektu	6
1.2.1	Podstawowe zasady prowadzenia kontroli	7
1.2.2	Terenowe metody kontroli	7
1.2.3	Nieterenowe metody kontroli	8
<b>2</b>	<b>Opis narzędzi badawczych.....</b>	<b>9</b>
2.1	Kwestionariusz <i>South Oaks Gambling Screen</i> (Lesieur, Blume, 1993)	9
2.1.1	Adaptacja kulturowa kwestionariusza SOGS dla potrzeb projektu	10
2.2	Skala Myśli Związanych z Hazardem (Gambling Related Cognitions Scale) (GRCS) (Raylu, Oei, 2004)	12
2.3	Kwestionariusz Przekonań i Postaw wobec Hazardu (Gambling Attitudes and Beliefs Survey) – wersja krótka i wielowymiarowa (GABS-23) (Boujui in. 2013)	13
2.4	Skala Motywów Hazardowych (Reasons for Gambling Scale) (RGS) (Luceri B., Vergura D.T., 2015)	14
2.5	Opinie o hazardzie i hazardzistach	14
2.6	Preferowany model i wartość gry	15
2.7	Wysokie nagrody	15
2.8	Wiedza o hazardzie i zagrożeniach z nim związanych	16
2.9	Doświadczenie kontaktu z graczami problemowymi / patologicznymi	16
2.10	Pytania metryczkowe	16
<b>3</b>	<b>Wyniki badań .....</b>	<b>17</b>
3.1	Badania omnibusowe	18
3.1.1	Charakterystyka demograficzna przebadanych osób	18
3.1.2	Testowanie SOGS	18
3.1.3	Epidemiologia grania hazardowego na podstawie badania omnibusowego	22
3.1.4	Podsumowanie	24
3.2	Badanie Graczy	26
3.2.1	Charakterystyka demograficzna przebadanych osób	26
3.2.2	Częstość grania w gry hazardowe	30
3.2.3	Ryzyko uzależnienia	32
3.2.4	Preferowany model i wartość gry dla graczy TS	35
3.2.5	Motywy grania w gry TS (Reasons for Gambling Scale (RGS))	39
3.2.6	Błędy poznawcze (The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS))	40
3.2.7	Postawy i przekonania graczy TS na temat hazardu (GABS-23)	42
3.2.8	Obraz osób, które uprawiają hazard, w oczach graczy TS	43
3.2.9	Oczekiwania związane z wygraną	44
3.3	Badanie Kolektorów	47
3.3.1	Charakterystyka demograficzna przebadanych osób	47

3.3.2	Charakterystyka przebadanych osób pod względem pracy w kolekturach	47
3.3.3	Granie w gry hazardowe	49
3.3.4	Ryzyko uzależnienia	49
3.3.5	Obraz graczy hazardowych w oczach Kolektorów	49
3.3.6	Postawy i przekonania Kolektorów na temat hazardu (GABS-23)	50
3.3.7	Błędy poznawcze Kolektorów (GRCS)	51
3.3.8	Motywy podejmowania gry przez Kolektorów (RGS)	51
3.3.9	Preferowany model i wartość gry	52
3.3.10	Oczekiwania związane z wygraną	55
3.3.11	Wiedza na temat hazardu	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
3.3.12	Rozpoznawanie osób uzależnionych od gier hazardowych	58
<b>4</b>	<b>Podsumowanie i wnioski końcowe .....</b>	<b>63</b>
4.1	Kontekst badań – przegląd badań światowych	63
4.2	Wyniki badań własnych - Gracze	65
4.3	Wyniki badań własnych - Kolektorzy	73
<b>5</b>	<b>Wnioski i rekomendacje metodologiczne.....</b>	<b>78</b>
<b>6</b>	<b>Aneksy.....</b>	<b>79</b>
6.1	Dodatkowe analizy demograficzne	79
6.1.1	Badanie graczy	79
6.1.2	Badanie kolektorów	95
6.2	Tablice	97
6.2.1	Badanie omnibusowe	97
6.2.2	Badanie graczy	107
6.2.3	Badanie kolektorów	146
6.3	Kwestionariusze badawcze	148
6.3.1	Badanie graczy	148
6.3.2	Badanie kolektorów	160

# 1 Raport z organizacji badań<sup>1</sup>

## 1.1 Metodologia badania

Badanie zostało zrealizowane w trzech etapach. W pierwszej kolejności przeprowadzono badanie omnibusowe, następnie badanie graczy, po którym przeprowadzono pomiar wśród kolektorów.

### 1.1.1 Badanie omnibusowe

Badanie typu Omnibus realizowane jest na 1020 osobowej losowej próbie reprezentatywnej dla ludności Polski w wieku 15 i więcej lat. Próba ma charakter adresowy i jest dobierana z operatu PESEL prowadzonego przez Departament Ewidencji Państwowych MSW. Warstwowanie uwzględnia makroregion i wielkość miejscowości.

#### 1.1.1.1 Dobór próby

Próba dobierana jest w dwóch etapach. W pierwszym etapie ludność Polski jest warstwowana ze względu na 9 makroregionów:

- Centralny (woj. mazowieckie),
- Północno-wschodni (woj. podlaskie, woj. warmińsko-mazurskie),
- Północny (woj. pomorskie, woj. zachodniopomorskie),
- Południowo-wschodni (woj. małopolskie, woj. podkarpackie, woj. świętokrzyskie),
- Południowy (woj. opolskie, woj. śląskie),
- Środkowo-wschodni (woj. lubelskie),
- Środkowy (woj. łódzkie)
- Zachodni (woj. kujawsko-pomorskie, woj. wielkopolskie),
- Południowo-zachodni (woj. dolnośląskie, woj. lubuskie).

oraz 7 klas wielkości miejscowości:

- wieś,
- miasto do 20 tysięcy mieszkańców,
- miasto 20-50 tysięcy mieszkańców,
- miasto 50-100 tysięcy mieszkańców,
- miasto 100-200 tysięcy mieszkańców,
- miasto 200-500 tysięcy mieszkańców,
- miasto powyżej 500 tysięcy mieszkańców.

W wyniku skrzyżowania makroregionów i klas wielkości miejscowości powstaje 55 warstw, w ramach których losowanych jest 170 gmin, które stanowią podstawę do losowania adresów. Gminy są losowane z prawdopodobieństwem proporcjonalnym do liczby ich mieszkańców w wieku powyżej 15 lat, pojedyncza gmina może zostać wylosowana więcej niż jeden raz.

---

<sup>1</sup> opracowanie: Sylwia Nowak

Wewnątrz wylosowanych gmin, dokonywane jest niezależne losowanie adresów. W każdej ze 170 wylosowanych gmin losowanych jest 6 adresów znajdujących się w tej samej lokalizacji. Ta część losowania realizowana jest przez Departament Ewidencji Państwowych MSW. W ramach losowanych 1020 adresów (170 gmin x 6 adresów) kontrolowana jest struktura wieku dla populacji 15+.

W każdej z wylosowanych 170 gmin, realizowanych jest 6 wywiadów, respondentem jest osoba wymieniona z imienia i nazwiska na liście adresowej. W przypadku braku możliwości zrealizowania wywiadu z osobą z listy, ankieter szuka w tej samej miejscowości osobę o takich samych parametrach płci i wieku.

Badanie zostało zrealizowane w założonym terminie (w dniach od 3 do 9 marca 2016 r.).

## **1.1.2 Badanie Graczy**

W ramach badania zrealizowano  $n = 1400$  wywiadów osobistych wspomaganym komputerowo (CAPI – computer assisted personal interview), w tym booster obejmował  $n = 400$  graczy w Multi Multi, Keno, Zdrapki i Esktrapensję. Przyjęto takie rozwiązanie, gdyż wśród respondentów badania spodziewano się niskiego zaangażowania graczy mniej popularnych gier w badanie.

### **1.1.2.1 Dobór próby**

#### **1.1.2.1.1 Próba główna**

Podczas realizacji próby głównej ( $n = 1000$ ) zastosowano losową metodę doboru elementów próby zwaną metodą ustalonej ścieżki (z ang. random route). Ankieter otrzymał wylosowany adres, który był zarazem punktem startowym do realizacji badania. Kolejne wywiady realizowano w ustalony sposób, zgodnie z zasadami polegającymi na odliczaniu mieszkań lub domostw i kierunkami poruszania się po ulicach i skrzyżowaniach.

Mieszkanie kwalifikowane do realizacji badania charakteryzowało posiadanie przynajmniej osobnego wejścia, albo osobnego adresu albo osobnej kuchni. W jednym mieszkaniu przeprowadzono tylko jeden wywiad z respondentem w wieku 18 i więcej lat. Dobór osoby do wywiadu odbywał się w sposób losowy metodą najbliższych urodzin. Ankieter spisywał na formularzu daty urodzin wszystkich członków gospodarstwa domowego, a następnie wybierał do realizacji wywiadu osobę, która miała obchodzić urodziny w terminie najbliższym po dniu jego wizyty. Zapraszano do badania osoby, które w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w gry Totalizatora Sportowego.

#### **1.1.2.1.2 Próba uzupełniająca**

Próba uzupełniająca (booster,  $n = 400$ ) została dobrana w sposób celowy. Osób w wieku 18+ grających w ciągu ostatnich 12 miesięcy w: Multi Multi, Keno, Zdrapki i Esktrapensję rekrutowano do badania w miastach. Zgodnie z założeniem do badania zapraszano po  $n = 100$  osób grających w każdą z gier.

Badanie zostało zrealizowane w założonym terminie (w dniach od 7 do 29 kwietnia 2016 r.).

### 1.1.3 Badanie Kolektorów

W ramach badania zrealizowano n = 194 wywiady osobiste wspomagane komputerowo (CAPI – computer assisted personal interview) w kolekturach Totalizatora Sportowego. Z udostępnionej przez Zamawiającego bazy zawierającej 11 012 adresów (w tym punktów własnych – 833, punktów prawnych – 10179) wylosowano próbę główną wraz z zastępnikami.

Dokonano losowania w warstwie wielkość miejscowości proporcjonalnego do liczby adresów w danej warstwie. Każdy adres z tej samej klasy wielkości miejscowości mógł zostać wylosowany z tym samym prawdopodobieństwem.

Respondentem w badaniu była osoba pracująca w wylosowanym punkcie, która obsługiwała lottomat od co najmniej 3 miesięcy. Rekrutację do badania przeprowadzili pracownicy terenowi Totalizatora Sportowego.

W trakcie realizacji napotkano na dwa rodzaje utrudnień:

- część punktów nie miała informacji odnośnie realizacji projektu, dlatego udostępniono (12 maja 2016 r.) list zapraszający do udziału w badaniu.
- w kolekturach nastąpiło duże spiętrzenie pracy, które wiązało się z dużą kumulacją (60 mln), dlatego postanowiono o wstrzymaniu prac terenowych w dniach od 6 do 9 maja 2016 r.

Tablica 1. Efektywność realizacji badania (RR)

Typ bazy	Rekordy wydane	Wydane rekordy: punkty prawne	Wywiady zrealizowane: punkty prawne	RR	Wydane rekordy: punkty własne	Wywiady zrealizowane: punkty własne	RR
Podstawowa	200	100	86	86%	100	82	82%
Zastępnik 1	20	7	5	71%	13	10	76%
Zastępnik 2	8	4	3	75%	4	4	100%
Zastępnik 3	4	0	0	-	4	4	100%
RAZEM	232	111	94	84%	121	100	82%

Źródło: wyliczenia własne

Wspomniane wcześniej trudności wpłynęły na przebieg realizacji badania. Dużym wsparciem w procesie realizacji badania był list zapraszający do udziału w badaniu. Toteż mimo utrudnień osiągnięto wysoki poziom efektywności, który wyniósł dla całej próby 83,6% (Tablica 1).

Badanie zostało zrealizowane w terminie od 5 do 20 maja 2016 r.

## 1.2 Metody kontroli projektu

Wszystkie realizowane przez GfK Polonia projekty badawcze objęte są kontrolą pracy ankieterów. Zajmuje się nią niezależny Dział Kontroli Realizacji Badań, posiadający własną sieć kontrolerów, niezależnych od sieci badawczej. Dział Kontroli Realizacji Badań podlega bezpośrednio i wyłącznie

Dyrektorowi firmy. Dział Realizacji Badań oraz badacze mogą jedynie zlecać Działowi Kontroli dodatkowe działania kontrolne, jak rozszerzenie kontrolowanej próby, rozszerzenie zakresu kontrolowanych zagadnień, czy też szczegółową kontrolę wybranych ankierów lub regionów. Natomiast nie mają wpływu na podstawową działalność Działu Kontroli, która jest opisana w procedurach kontroli jakości badań.

### **1.2.1 Podstawowe zasady prowadzenia kontroli**

W GfK Polonia kontrola badań ma na celu ocenę poprawności realizacji badania zgodnie z procedurą. System kontroli w GfK Polonia opiera się na systematycznej i reprezentatywnej metodzie wyboru i rotacji poddawanych jej osób. Wyniki pracy każdego pracownika terenowego sprawdzane są w regularnych odstępach czasu. Każda przeprowadzona kontrola i jej rezultaty zapisywane są w karcie kontroli pracy ankietera, która przechowywana jest w dokumentacji.

Kontrola wymagająca powtórnego bezpośredniego kontaktu z respondentem przeprowadzana jest wyłącznie przez osoby odpowiednio do tego zadania przeszkolone. Osoby te – pracownicy Działu Kontroli Realizacji Badań spełniają określone wymogi:

Nie łączą pracy kontrolera z pracą ankietera, ani koordynatora w jakiegokolwiek firmie badawczej,

Nie są związane w jakikolwiek sposób z ankieterami, których kontrolują, ani koordynatorami,

Nie otrzymują informacji o ankieterach, (imię, nazwisko, płeć), których kontrolę prowadzą.

### **1.2.2 Terenowe metody kontroli**

W GfK Polonia sprawdzana jest określona ilość wypełnionych kwestionariuszy w każdym przeprowadzonym badaniu. W niniejszym projekcie kontroli zostało poddane każdorazowo 10% wywiadów. Standardowo kwestionariusze, zarówno te wypełniane elektronicznie jak i papierowe, poddawane kontroli są dobierane losowo, reprezentatywnie do badanej próby. Jeśli jednak istnieją ku temu przesłanki, możliwe jest rozszerzenie zakresu kontroli - np. kontrola 100% pracy danego regionu albo danego ankietera.

W Dziale Kontroli stosowane są różne metody kontroli zrealizowanych wywiadów. Wśród metod terenowych (czyli wymagających kontaktu z respondentem) wyróżniamy 3 podstawowe metody kontroli: osobista, telefoniczna, pocztowa. Wszystkie z nich zostały zastosowane w badaniu Graczy. Natomiast w badaniu Kolektorów przeprowadzono kontrolę w oparciu o metodę telefoniczną.

Kontroli podlegały następujące fakty (zależnie od metody kontroli):

- czy wywiad się odbył;
- czy wywiad odbył z właściwym respondentem,
- czas trwania i miejsce wywiadu,
- podstawowe dane demograficzne respondenta/ wypełnienie warunków kwalifikujących,
- kompletność zadawanych pytań,
- ewentualny udział osób trzecich,
- fakt zadawania respondentowi wybranych sekcji lub pytań z kwestionariusza.

Wywiady, które zostały przeprowadzone z naruszeniem standardów realizacji zostały usunięte ze zbioru. W ich miejsce przeprowadzono dodatkowe wywiady.

### 1.2.3 Nieterenowe metody kontroli

Metody nieterenowe kontroli polegają na sprawdzaniu materiałów otrzymanych od ankierów. Są to metody obejmujące w GfK Polonia za każdym razem 100% próby. Kontrola przebiega w trzech etapach, z których dwa pierwsze odbywają się przed wprowadzeniem danych:

#### **Etap 1: Kontrola koordynatorska**

Dokonywana jeszcze w terenie przez koordynatora regionalnego. Sprawdzane są:

- prawidłowość doboru respondenta (realizacja założonych kwot),
- kompletność wypełnionych kwestionariuszy,
- prawidłowość wypełnienia,
- kompletność innych materiałów.

#### **Etap 2: Kontrola realizacyjna**

Dokonywana przez Dział Realizacji GfK. Sprawdzane są te same elementy, co podczas kontroli koordynatorskiej, czyli:

- prawidłowość doboru respondenta (realizacja założonych kwot),
- kompletność wypełnionych kwestionariuszy,
- prawidłowość wypełnienia (z tym samym zastrzeżeniem, co przy kontroli koordynatorskiej).

Poza tym Dział Realizacji dokonuje merytorycznej analizy dokumentacji pracy ankiera na podstawie ankiety dla ankiera i/lub kart adresowych. Umożliwia ona ocenę warunków wywiadu, nastawienia respondenta, a także:

- długości okresu realizacji badania przez ankiera,
- liczby wywiadów realizowanych w poszczególne dni,
- czasu trwania poszczególnych wywiadów,
- odsetka realizacji próby.

W GfK Polonia przy realizacji badań na próbach adresowych prowadzona jest również kontrola zwrotów kart zapowiednich. W tym celu wykorzystuje się fakt, że wizyta ankiera jest poprzedzona wysyłką do wylosowanej osoby listu zapowiedniego, informującego o celach badania oraz określającego termin wizyty ankiera. Fragment listu zawiera kupon z wydrukowanymi danymi personalnymi wylosowanej osoby (imię, nazwisko i adres). Ankieter ma obowiązek odzyskać kupon od respondenta i zwrócić do GfK Polonia wraz z pozostałymi materiałami badawczymi.

#### **Etap 3: Logiczna kontrola zbioru danych**

Kontrola ta jest oparta na analizie logicznych powiązań między odpowiedziami respondentów raportowanymi przez ankierów.

Standardowo dokonuje się kontroli logicznej zbioru danych. Kontrola tego typu poddawane są wszystkie przypadki (100% próby). Celem analizy jest sprawdzenie:

- prawidłowości doboru respondenta do poszczególnych sekcji kwestionariusza,
- przestrzegania instrukcji (w tym przede wszystkim reguł przejść),



- kompletności wypełnienia kwestionariusza i odsetka braków danych,
- poprawności (nie-nadużywania) przez ankietatorów tzw. kodów specjalnych zarezerwowanych dla odpowiedzi: „nie wiem”, „trudno powiedzieć”, itp.
- odsetek odmów odpowiedzi na dane pytania u poszczególnych ankietatorów.

Pogłębiona kontrola, oparta na analizach statystycznych, pozwala zidentyfikować tych ankietatorów, którzy pracują nierzetelnie np. powiela się u nich pewien schemat odpowiedzi, brakuje logicznego powiązania między odpowiedziami, lub też rezultaty zasadniczo odbiegają od średniej w próbie, regionie, itp. (np. „zadziwiająco” niska znajomość marki u respondentów danego ankietera).

## 2 Opis narzędzi badawczych<sup>2</sup>

### 2.1 Kwestionariusz *South Oaks Gambling Screen* (Lesieur, Blume, 1993)

Kwestionariusz SOGS został opracowany na bazie kryteriów diagnostycznych patologicznego hazardu ujętych w Klasyfikacji Zaburzeń Psychiczych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego DSM-III. Jest jednym z najczęściej cytowanych w publikacjach naukowych narzędzi, służących do diagnozowania problemów hazardowych (za: Ciarrocchi, 2001). SOGS powstał na gruncie badań klinicznych, ale bardzo szybko znalazł zastosowanie w badaniach dużych populacji, w których do obecnej chwili jest powszechnie wykorzystywany. Jego popularność dodatkowo spotęgował fakt szerokiego udostępnienia kwestionariusza przez jego autorów (“The most common question surrounds copyright. The answer to this question is that the SOGS can be used, translated, etc., free of charge so long as the user does not revise the scored items or rename the instrument”, Lesieur, Blume, 1993, s. 215).

Kwestionariusz SOGS posiada wiele zalet. Oprócz wysokich parametrów psychometrycznych oryginalnej wersji narzędzia jest stosunkowo krótki i łatwy do przeprowadzenia zarówno w formie wywiadu jak i w wersji papier-ołówek. Wykazuje wysokie korelacje z kryteriami diagnostycznymi patologicznego hazardu zawartymi w klasyfikacji DSM (III i IV). Pozwala uzyskać dane dotyczące m.in. typu uprawianych gier hazardowych, częstotliwości grania, kwot wydawanych na grę, posiadania osób bliskich doświadczających problemów z hazardem, odgrywania się, minimalizowania problemu hazardowego, zaburzenia kontroli nad graniem, kłamstwa, wpływu grania na inne obszary życia. Metoda była wykorzystana w badaniach na całym świecie, m.in.: Abbott, McKenna, Giles, 2005; Gotestam, Johansson, 2003; Lahn, Grabosky, 2003; Bondolfi, Osiek, Ferrero, 2002; Shaffer, Hall, 2001; Volberg, Abbott, Roenberg, Munck, 2001; Abbott, 2001; Sproston, Erens, Orford, 2000; Ricketts et.al. 2000; Collins, Barr, 2001; Wong, So, 2003; Productivity Commission, 1999; Becona, 1996.

Kwestionariusz w sumie obejmuje 18 pytań diagnostycznych, na podstawie których można uzyskać w sumie 20 punktów (niektóre pytania SOGS są niediagnostyczne). Uzyskaną w kwestionariuszu punktację interpretuje się w sposób następujący: 0 punktów – brak problemu hazardu, 1-4 – niewielkie problemy, 5 lub więcej punktów – prawdopodobnie patologiczny hazard.

---

<sup>2</sup> opracowanie: Bernadeta Lelonek-Kuleta, Joanna Chwaszcz, Rafał Bartczuk, Iwona Niewiadomska

Dzięki popularności narzędzia na świecie możliwe jest dokonywanie porównań międzykulturowych na bazie uzyskanym za jego pomocą wyników. Autorzy zwracają jednak uwagę na fakt, iż niektóre pytania mogą być odmiennie rozumiane w różnych kulturach, stąd potrzeba adaptacji metody (Ciarrocchi, 2001). Kwestionariusz SOGS pomimo tego, iż wykorzystywany w badaniach Polskich, nie został w Polsce zaadaptowany. Dla potrzeb prezentowanych badań dokonano adaptacji kulturowej kwestionariusza SOGS.

## **2.1.1 Adaptacja kulturowa kwestionariusza SOGS dla potrzeb projektu**

### **2.1.1.1 Tłumaczenie SOGS**

W pracach adaptacyjnych wykorzystano najnowszą wersję kwestionariusza SOGS z 2006 roku. Kwestionariusz w pierwszym etapie został przetłumaczony z języka angielskiego na język polski przez trzech niezależnych tłumaczy. W drugim etapie trzy polskie wersje kwestionariusza zostały przetłumaczone na język angielski przez trzech niezależnych tłumaczy.

W pracach eksperckich nad ostatecznym polskim tłumaczeniem kwestionariusza SOGS wykorzystano wszystkie wersje tłumaczeń przygotowanych przez badaczy. Kryterium ustalenia ostatecznej wersji instrukcji i pytań kwestionariuszowych była ich wierność oryginalnemu znaczeniu w języku angielskim, stopień zrozumiałości, poprawność językowa, spójność z polskimi realiami, dotyczącymi m.in. rynku gier hazardowych.

### **2.1.1.2 Wersja pilotażowa polskiej wersji SOGS**

W polskiej wersji kwestionariusza, która została przygotowana do badań pilotażowych (omnibus) wprowadzone zostały następujące zmiany w stosunku do oryginału:

- Instrukcje – w oryginale instrukcje są sformułowane w taki sposób, aby odczytywał je sam badany i były dla niego zrozumiałe. Z racji odmiennej procedury badań w projekcie polskim, w którym wykorzystywany będzie kwestionariusz, instrukcje skierowane zostały do ankietera, są one bardziej rozbudowane, zawierają dodatkowe komentarze, stosowane są reguły przejścia. Działania te mają na celu kierowanie adekwatnych pytań do odbiorców poprzez pomijanie tych pytań, które nie odnoszą się do ich sytuacji.
- W numeracji nie uwzględniono tabeli, która w oryginale oznaczona jest numerem 1. Numeracja odnosi się do pytań właściwych, od pozycji nr 2, co przekłada się także na przesunięcie o jeden numeracji pytań w całym kwestionariuszu.
- Okres odniesienia – z uwagi na cele badań polskich, do których należy m.in. oszacowanie liczby graczy zagrożonych uzależnieniem od gier hazardowych (w tym gier TS), pytania o częstotliwość grania (II część tabeli) oraz pozostałe pytania mające znaczenie w diagnozie, odnoszą się do okresu ostatnich 12 miesięcy. Taki okres odniesienia jest zasadny z racji tego, iż patologiczny hazard w świetle kryteriów DSM diagnozowany jest na podstawie objawów występujących na przestrzeni minionych 12 miesięcy. Biorąc pod uwagę fakt, że kwestionariusz SOGS został opracowany na bazie kryteriów diagnostycznych DSM, błędne pod względem klinicznym byłoby zmienianie tego okresu.
- Kafeteria gier hazardowych do wyboru – kafeteria gier została dostosowana do polskiego rynku gier hazardowych, uwzględniono polskie, najbardziej popularne rodzaje gier losowych w przykładach, wprowadzono polską terminologię, wprowadzono podkategorie gier liczbowych z

uwagi na zapotrzebowanie zleceniodawców, oddzielono w związku z tym kategorię „loterii” od gier liczbowych.

- Zamiana kolejności pytań 5a i 5b (w oryginale) na 1 i 1a (w wersji polskiej) – zmiana uzasadniona jest tym, że tylko te dwa pytania kierowane są do wszystkich osób badanych, bez względu na rodzaj udzielonych odpowiedzi w tabeli pierwszej. Pozostałe pytania stawiane są tylko tym osobom, które uprawiały hazard w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy.
- Wersja eksperymentalna do pytania 1 – połowie osób badanych będzie zadawane pytanie o to, czy osoby bliskie badanych doświadczają problemów hazardowych, natomiast połowa zostanie zapytana o to, czy osoby bliskie uprawiały hazard. Biorąc pod uwagę losowy dobór próby, celem jest sprawdzenie, czy istnieją różnice w odpowiedziach na w taki sposób postawione pytania (chodzi o sprawdzenie sposobu percepcji grania hazardowego osoby bliskiej przez badanego).
- Instrukcja dla ankietera po pytaniu 1 – poinformowanie o zasadzie dotyczącej stawiania kolejnych pytań badanym osobom, z odwołaniem się do wprowadzonego okresu odniesienia – 12 miesięcy.
- Podzielenie pytania nr 3 na dwa pytania – 3 i 3a – uznano, że kategorie odpowiedzi w pytaniu trzecim mogą być niejasne dla badanych, stąd intencją podzielenia pytania na dwa było jego uproszczenie, a przez to zwiększenie prawdopodobieństwa uzyskania wiarygodnych odpowiedzi od osób badanych.
- Zmiana formuły odpowiadania w pytaniu 4 – pytanie czwarte pozostawiono otwartym po to, aby ustalić ostateczne przedziały kwotowe po zbadaniu reprezentatywnej próby Polaków. W takiej sytuacji przedziały te będą najlepiej dopasowane do polskich realiów.
- Pytanie szóste z oryginału znajduje się na piątej pozycji – z uwagi na wspomniane wcześniej zmianę kolejności pytań w polskiej wersji kwestionariusza. Usunięto odpowiedź „I do not or have not ever gambled” z racji tego, że to pytanie stawiane będzie tylko osobom uprawiającym hazard.
- Pytanie 7 i 7a z oryginału znajduje się na pozycji 6 i 6a.
- Rozbudowanie odpowiedzi w pytaniu 6a – rozbudowanie odpowiedzi ma na celu doprecyzowanie okresów, które osoba wskazuje i zwiększenia szansy na uzyskanie bliższych rzeczywistej sytuacji badanych osób danych .
- Pytanie 8 z oryginału znajduje się na pozycji 7.
- Wersja eksperymentalna dla pytania 13 (w oryginale 14) – z uwagi na wieloznaczność słowa „live” eksperci uznali za stosowną wprowadzenie wersji eksperymentalnej pytania – jednej połowie zapytanych osób postawione będzie pytanie dotyczące osób, z którymi badany „żyje”, drugiej połowie – osób „bliskich”.
- Wersja eksperymentalna dla pytania 15 (w oryginale 15) – wprowadzono wersję eksperymentalną z uwagi na różne sposoby rozumienia pytania. Eksperci ustalili, iż połowie badanych osób postawione zostanie pytanie o nieobecność (fizyczną) w pracy lub szkole z powodu hazardu, natomiast druga połowa osób zostanie zapytana o marnowanie czasu w pracy lub szkole z powodu hazardu (np. granie podczas zajęć).
- W pytaniu nr 17 (w oryginale 18) uzupełniono kafeterię odpowiedzi o wariant „z innych źródeł” w celu dokonania dokładnej eksploracji zagadnienia.

### 2.1.1.3 Wersja ostateczna polskiej wersji SOGS

Badanie pilotażowe przeprowadzone zostało na grupie piętnastu dorosłych osób, w której znaleźli się pacjenci uczestniczący w terapii patologicznego hazardu, osoby uprawiające hazard w sposób rekreacyjny (głównie gracze TS) oraz osoby uprawiające hazard zawodowo (gracze pokera).

Stopień zrozumienia poszczególnych pytań oraz instrukcji przez badanych pozwolił na wprowadzenie poszczególnych modyfikacji oraz dopracowanie ostatecznej polskiej wersji kwestionariusza SOGS. Uwagi badanych osób zostały przedyskutowane przez ekspertów w celu ustalenia ostatecznych wersji pytań i instrukcji. W stosunku do wersji kwestionariusza przed pilotażem, w wersji ostatecznej wprowadzono następujące zmiany:

- Doprecyzowanie kilku sformułowań, które dla części osób badanych nie były jasne – zamiast „punkty” – „punkty naziemne” (w tabeli 1), dookreślenie w nawiasie pojęcia „spółki kredytowe” (parabanki) (pyt. 16a), dookreślenie pojęcia „od lichwiarzy” („np. w lombardzie”) (pyt. 16a).
- Modyfikacja instrukcji do I części tabeli – ze względu na jej niejasność w percepcji badanych.
- Ujednolicenie formy zwracania się – poprawienie formy „ty” na „Pan/i” w każdym pytaniu.
- Zmiana odpowiedzi „wcale” (w I części tabeli”) na „nigdy”, z uwagi na większą jej poprawność w drugiej formie.
- Dookreślenia w kategoriach gier („punkty naziemne” zamiast „punkty”).
- Rozbudowanie komentarza F1, aby był on bardziej zrozumiały dla ankietera.
- Dodanie dwóch komentarzy do dwóch ostatnich pozycji tabeli (F2 i F3), aby instrukcja była bardziej zrozumiała dla ankietera.
- Doprecyzowanie instrukcji dla ankietera przed pytaniem 2, aby instrukcja była bardziej precyzyjna dla ankietera.
- W pytaniu 3 – zamiana słowa „przerwać” na „porzucić” – ze względu na uwagi ze strony badanych osób na temat nieadekwatności słowa „przerwać”.
- Modyfikacja kafeterii odpowiedzi w pytaniu 3a – pozostały tylko dwie możliwości do rozstrzygnięcia (tak / nie). W przypadku wyboru twierdzącego badany udziela odpowiedzi w sposób otwarty (przedziały czasowe w badaniu pilotażowym wydawały się badanym zawile). Ostateczne przedziały czasowe zostaną opracowane po badaniu na grupie reprezentatywnej.
- W pytaniu 4 zmieniono słowo „postawił” na „wydał” (na granie) na skutek uwag osób badanych.
- W pytaniu 6a zrezygnowano z przedziałów czasowych na rzecz formuły otwartej pytania (Ostateczne przedziały czasowe zostaną opracowane po badaniu na grupie reprezentatywnej, analogicznie do pyt. 3a).
- Wprowadzono dodatkowe pytanie rozstrzygnięcia (nr 16) wprowadzające do pytania oznaczonego nr 17 w wersji przed pilotażem (w ostatecznej wersji jest to nr 16a), uwzględniając uwagi badanych sugerujących, aby wprowadzić filtr, dzięki któremu nie wszystkie osoby będą musiały czytać szczegółowe kategorie (chodzi o osoby, do których odnosi się to pytanie).
- Zamiana kolejności dwóch ostatnich pytań – wprowadzenie dodatkowego pytania nr 16 (opisane w punkcie 12) zmieniło logiczny ciąg pytań, w związku z czym zasadne wydawało się umieszczenie pytań w zmienionej kolejności – najpierw pytanie rozstrzygnięcia o pożyczanie pieniędzy (nr 16), potem pytanie ze szczegółowymi kategoriami odpowiedzi (16a), a na koniec pytanie uszczegóławiające problem – pożyczanie pieniędzy bez oddawania.

## **2.2 Skala Myśli Związanych z Hazardem (Gambling Related Cognitions Scale) (GRCS) (Raylu, Oei, 2004)**

Kwestionariusz GRCS stanowi narzędzie wykorzystywane w badaniach do pomiaru błędów poznawczych występujących u hazardzistów. Wersja oryginalna pozwala uzyskać wyniki w pięciu podskalach: Iluzja Kontroli, Kontrola Predykcyjna, Błędy Interpretacyjne, Niemożność Przerwania Gry. Narzędzie wykorzystywane jest w badaniach na całym świecie, przykładowo Taylor ze

współpracownikami wykazali, iż GRCS wyjaśniają jedną trzecią wariacji objawów patologicznego hazardu (Taylor i in., 2014). Moodie i Finnigan (2006) wykorzystywali kwestionariusz GRCS do badań mających na celu porównania kobiet i mężczyzn pod względem przekonań hazardowych oraz poziomu nasilenia problemów hazardowych. Międzynarodowe wykorzystanie go umożliwia dokonywanie porównań międzykulturowych. Wysokie parametry psychometryczne czynią je wartościową metodą do badań zarówno klinicznych jak i naukowych.

W 2014 roku dokonano adaptacji narzędzia w Polsce dla osób w wieku 16-21 lat (Niewiadomska i in., 2014). Narzędzie to zostało wyselekcjonowane do adaptacji w Polsce jako jedno z najpopularniejszych i najbardziej użytecznych, charakteryzujących się wysoką rzetelnością i trafnością, używanych przez praktyków europejskich oraz kanadyjskich, którzy uważani są za wiodących specjalistów w zakresie hazardu (wg realizatorów adaptacji). Rzetelność polskiej wersji metody jest bardzo wysoka (0,94), zbliżona do rzetelności wersji oryginalnej wynoszącej 0,93 (Raylu, Oei, 2004). Struktura czynnikowa polskiej wersji metody odbiega od wersji oryginalnej co może tłumaczyć fakt konstrukcji i walidacji oryginalnego narzędzia w grupie osób dorosłych.

Narzędzie jest proste do wypełnienia, obejmuje 23 itemy, nie jest czasochłonne, badanie trwa maksymalnie 10 minut. Składa się ono z dwóch podskal. Obejmuje dwie Podskale: Niemożność Przerwania Gry/Błędy Interpretacyjne/Iluzja Kontroli oraz podskalę Kontroli Predykccyjnej.

W prezentowanych badaniu wykorzystanych zostało 15 itemów z oryginalnego narzędzia, które posiadały najwyższe ładunki czynnikowe. Itemy wyłonione do badania składały się na cztery wymiary z wersji oryginalnej narzędzia: błędy interpretacyjne (item 5, 10, 15, 20), iluzja kontroli (item 3, 13, 18), oczekiwania hazardowe (item 1, 6, 11), kontrola predykcyjna (item 4, 9, 14, 19, 22, 23).

Kolejne itemy są oceniane na skali 7-stopniowej, gdzie 1 oznacza - zdecydowanie nie zgadzam się, 2 - nie zgadzam się, 3 - raczej nie zgadzam się, 4 - ani się zgadzam, ani się nie zgadzam, 5 - raczej zgadzam się, 6 - zgadzam się, 7 - zdecydowanie zgadzam się. Ze względu na brak norm do skróconej wersji narzędzia, w analizach statystycznych i interpretacji oparto się na średnich wynikach.

### **2.3 Kwestionariusz Przekonań i Postaw wobec Hazardu (Gambling Attitudes and Beliefs Survey) – wersja krótka i wielowymiarowa (GABS-23) (Boujui in. 2013)**

Kwestionariusz GABS-23 stanowi skróconą wersję jednowymiarowego kwestionariusza GABS autorstwa Breena i Zuckermana (1999). Narzędzie obejmuje 23 itemy oraz pozwala otrzymać wyniki charakteryzujące graczy hazardowych w pięciu wymiarach:

- strategię – przekonanie o znajomości określonych strategii grania, które pozwalają podnieść prawdopodobieństwo wygranej,
- odgrywanie się – uporczywe powracanie do grania w celu odzyskania przegranych pieniędzy,
- postawy – przekonanie, że określone postawy wobec hazardu podnoszą prawdopodobieństwo wygranej, szczęście – wiara w dobrą lub złą passę oraz zabobony, emocje – doświadczanie silnego pobudzenia emocjonalnego w związku z graniem hazardowym.

Skrócona wersja GABS-23 posiada równie wysokie właściwości psychometryczne jak wersja oryginalna z 35 itemami (w przybliżeniu 0,9) oraz trafnie rozróżnia graczy problemowych i nieproblemowych w odniesieniu do przejawianych przez nich przekonań związanych z hazardem. Przewagą wersji skróconej nad oryginalną jest mniejsza czasochłonność (23 itemy w stosunku 35 woryginalne) oraz wielowymiarowość wyniku (oryginał pozwala na uzyskanie jednego ogólnego wyniku

wskazującego na nasilenie skłonności do grania hazardowego, wersja skrócona pozwala scharakteryzować badane osoby w pięciu wymiarach – strategię, odgrywanie się, postawy, szczęście, emocje). Poszczególne itemy oceniane są na skali 4-stopniowej, gdzie 1 oznacza zdecydowanie się nie zgadzam, 2 – nie zgadzam się, 3 – zgadzam się, a 4 – zdecydowanie się zgadzam.

W Polsce dokonano adaptacji wersji 35-pytaniowej dla osób w wieku 16-21 lat (Niewiadomska i in., 2014). Narzędzie to zostało wyselekcjonowane do adaptacji w Polsce jako jedno z najpopularniejszych i najbardziej użytecznych, charakteryzujących się wysoką rzetelnością i trafnością, używanych przez praktyków europejskich oraz kanadyjskich, którzy uważani są za wiodących specjalistów w zakresie hazardu (wg realizatorów adaptacji).

Ze względu na walory wersji skróconej narzędzia (GABS-23) dla potrzeb prezentowanego badania wykorzystano wersję skróconą dokonując tłumaczenia kwestionariusza. W analizach statystycznych i interpretacji oparto się na średnich wynikach.

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

Kwestionariusz RGS pozwala uzyskać wyniki odnoszące się do czterech rodzajów motywów mających wpływ na podejmowanie zachowań hazardowych. Został skonstruowany z itemów opracowanych na bazie wywiadów fokusowych przeprowadzonych z graczami hazardowymi. Ostatecznie znalazło się w nim 15 itemów ocenianych na skali 5-punktowej, gdzie 1 oznacza nigdy lub prawie nigdy, 2 – czasem, 3 – często, 4 bardzo często, a 5 – prawie zawsze lub zawsze. Na podstawie analizy czynnikowej zidentyfikowane zostały cztery czynniki - rodzaje motywacji:

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

Kwestionariusz według autorów pozwala identyfikować motywację do podejmowania hazardu bez względu na typ gry hazardowej czy miejsce jej uprawiania, co czyni ją bardzo wszechstronną. Pozwala identyfikować motywy grania zarówno dla potrzeb marketingowych, jak również potrzeb regulacji w zakresie dostępu do gier hazardowych. Dla potrzeb badań dokonano tłumaczenia kwestionariusza. W analizach statystycznych i interpretacji prezentowanych badań graczy TS i totalizatorów, oparto się na średnich wynikach.

## **2.5 Opinie o hazardzie i hazardzistach<sup>3</sup>**

W celu odkrycia, jakie opinie o hazardzie i hazardzistach wyrażają badane osoby, miały one za zadanie ocenę trzynastu określeń opisujących graczy, na skali siedmiostopniowej, gdzie 1 oznaczało - w bardzo małym stopniu (gracz posiada daną cechę), 2 - w małym stopniu, 3 - raczej w małym stopniu, 4 - ani w małym ani w dużym stopniu, 5 - raczej w dużym stopniu, 6 - w dużym stopniu, 7 - w bardzo dużym stopniu. Analiza statystyczna pozwoliła wyodrębnić dwa wymiary ocen graczy – ciepło i kompetencje. Wymiar ciepła skupiał w sobie wysokie nasilenie cechy uczciwości oraz niskie nasilenie cech agresji, egoizmu, rywalizacji, nieuprzejmości. Wymiar kompetencji obejmował inteligencję,

---

<sup>3</sup> opracowanie Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk; Nowak

nowoczesność, pewność siebie, pracowitość, skuteczność, wszystkie w wysokim nasileniu. Kolejne określenia cech osobowych hazardzistów zostały opracowane na podstawie wyników badania dotyczącego opinii i przekonań odnoszących się do hazardzistów, przeprowadzonego w grupie studentów KUL. Przykładowe cechy, do których badani odnosili się, to: „ludzie uprawiający hazard są agresywni”, „ludzie uprawiający hazard są egoistyczni”.

## 2.6 Preferowany model i wartość gry<sup>4</sup>

Część kwestionariusza dotycząca preferowanego modelu i wartości gry obejmowała pytania dotyczące: kwot pieniężnych przeznaczanych na grę, źródeł finansowania gry hazardowej, stosowanego systemu grania lub jego braku, okoliczności grania, sposobu sprawdzania wyników gry. Pytania zostały opracowane przez zespół ekspertów, na podstawie dyskusji dotyczącej charakterystyki uprawiania gier hazardowych oferowanych przez Totalizator Sportowy.

## 2.7 Wysokie nagrody<sup>5</sup>

Pula pytań odnoszących się do zagadnienia wysokich nagród miała na celu zidentyfikowanie oczekiwań i wyobrażeń związanych z wysoką wygraną w grach oferowanych przez Totalizator Sportowy. Kolejne pytania odnosiły się do następujących zagadnień: wysokość najwyższej wygranej (osoby badane miały za zadanie wskazanie jej), plany związane z wysoką wygraną, wyobrażenia dotyczące zmian towarzyszących wysokiej wygranej, (przekonania o tym, jak zmieniłoby się własne życie w sytuacji dużej wygranej finansowej w różnych wymiarach życia, spośród których wymienione były następujące: poczucie własnej wartości, pozycja społeczna, relacje rodzinne, relacje towarzyskie, praca zawodowa, działalność charytatywna / społeczna, warunki mieszkaniowe, życie kulturalne, rekreacja, relacja z Bogiem, posiadanie nowych technologii, wygląd i ubiór. Badani gracze mieli za zadanie dokonanie oceny przewidywanego nasilenia zmiany po wygranej na skali od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało - zupełnie nie zmieniłoby się, 2 - nie zmieniłoby się, 3 - nie wiem, 4 - Trochę zmieniłoby się, 5 - całkowicie zmieniłoby się) oczekiwań skierowanych do Totalizatora Sportowego, w sytuacji wysokiej wygranej (gracze TS zostali zapytani o to, jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekivaliby w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej).

Badani mieli do wyboru kafeterię odpowiedzi dotyczącą: indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy, poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji, otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo, otrzymania kwoty wygranej w ratach, otrzymania bezpłatnych porad prawnych, otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych, otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej, zachowania anonimowości, zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej.

Gracze zostali zapytani także o preferowaną tematykę szkolenia, na które ewentualnie byliby zaproszeni przez TS po dużej wygranej. Badani mogli wybierać odpowiedzi z kafeterii: informowanie bliskich o wygranej, racjonalne zarządzanie wygraną, sposoby inwestowania pieniędzy, weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej, racjonalne zarządzanie budżetem domowym, aktywność zawodowa po wygranej.). Pytania zostały opracowane przez zespół ekspertów, na

<sup>4</sup> opracowanie Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk, Nowak

<sup>5</sup> opracowanie Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk, Nowak

podstawie dyskusji dotyczącej sytuacji wysokiej wygranej w grach oferowanych przez Totalizator Sportowy, a także analizy literatury dotyczącej zjawiska wysokiej wygranej.

## **2.8 Wiedza o hazardzie i zagrożeniach z nim związanych<sup>6</sup>**

Pula pytań dotyczących wiedzy o hazardzie i zagrożeniach z nim związanych została skierowana tylko do biorących udział w badaniu kolektorów. Pytania obejmowały następujące zagadnienia: cechy odróżniające gry hazardowe od innych gier, identyfikację gier hazardowych wśród gier Totalizatora Sportowego, negatywne skutki uprawiania hazardu, czynniki ryzyka uzależnienia od hazardu, nasilenie problemowego grania wśród Polaków, popularność gier Totalizatora Sportowego wśród Polaków, ryzyko uzależnienia od hazardu a rodzaj gry hazardowej.

## **2.9 Doświadczenie kontaktu z graczami problemowymi / patologicznymi<sup>7</sup>**

Pula pytań dotyczących kontaktu z graczami problemowymi / patologicznymi została skierowana tylko do biorących udział w badaniu kolektorów. Pytania dotyczyły następujących zagadnień: umiejętność rozpoznania osoby uzależnionej od hazardu, cechy osoby uzależnionej od hazardu, sposoby reagowania na osoby uzależnione od hazardu, doświadczenia związane ze specyficznymi zachowaniami osób uzależnionych od hazardu.

## **2.10 Pytania metryczkowe**

W metryczce zostały zebrane podstawowe dane socjoekonomiczne charakteryzujące osoby badane. Były to: wiek, płeć, wykształcenie, wielkość miejsca zamieszkania, zawód, miesięczne dochody, liczba osób w gospodarstwie domowym.

---

<sup>6</sup> opracowanie Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk, Nowak

<sup>7</sup> opracowanie Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk, Nowak



### 3 Wyniki badań<sup>8</sup>

Poniżej opisane oraz poddane analizie zostały wyniki uzyskane w kolejnych etapach zrealizowanych badań poświęconych zjawisku grania hazardowego.

Do analizy statystycznej zastosowano następujące metody

- Dane kategoryjne opisano za pomocą częstości i procentów;
- Porównania danych kategoryjnych dla grup dokonano za pomocą testu chi-kwadrat i analizy reszt standaryzowanych;
- Dane porządkowe opisano przy pomocy mediany i odchylenia ćwiartkowego;
- Porównania danych porządkowych dla grup dokonano za pomocą testu chi-kwadrat Kruskala-Wallisa i porównań wielokrotnych;
- Dane ciągłe opisano przy pomocy średniej, odchylenia ćwiartkowego, minimum i maksimum;
- Porównania danych ciągłych dla grup dokonano za pomocą testu t-Studenta oraz analizy wariancji i porównań post-hoc Scheffe'ego;
- Dla wyników podskal złożonych z pozycji policzono rzetelności, stosując współczynnik alfa-Cronbacha.

Zastosowane skróty statystyczne:

$\chi^2$	Test chi-kwadrat; test chi-kwadrat Kruskala Wallisa
$df, df1, df2$	Stopnie swobody
$p$	Poziom istotności
$n$	Liczebność
%	Procent
$e$	Standaryzowana reszta skorygowana
$M$	Średnia
$SD$	Odchylenie standardowe
$t$	Test t-Studenta
$F$	Test F analizy wariancji
$Me$	Mediana
$Q$	Odchylenie ćwiartkowe
$Alfa-Cronbacha$	Współczynnik alfa-Cronbacha

<sup>8</sup> opracowanie: Bernadeta Lelonek-Kuleta, Rafał Bartczuk, Joanna Chwaszcz, Iwona Niewiadomska

### 3.1 Badania omnibusowe

Podstawowym celem badania omnibusowego było przetestowanie pilotażowej wersji SOGS oraz uzyskanie populacyjnych wyników w zakresie grania w gry hazardowe i epidemiologii grania patologicznego.

#### 3.1.1 Charakterystyka demograficzna przebadanych osób

##### 3.1.1.1 Płeć

W badaniu omnibusowym wzięło udział 1019 losowo wybranych mieszkańców Polski, z czego 63,7% ( $n = 649$ ) stanowiły kobiety, natomiast 36,3% ( $n = 370$ ) stanowili mężczyźni.

##### 3.1.1.2 Wiek

Badaniem omnibusowym objęte zostały osoby w wieku od 15 lat do 87 lat. Średnia wieku w badanej grupie wynosiła 49,5 lat ( $SD = 16,98$ ).

##### 3.1.1.3 Wykształcenie

Dominującą grupę stanowiły osoby, które posiadały wykształcenie średnie ogólne, średnie zawodowe, policealne oraz wyższe nieukończone (w sumie było to 33,5%,  $n = 341$ ), kolejną pod względem liczebności grupą były osoby z wykształceniem zasadniczym zawodowym (31,4%,  $n = 320$ ). Zbliżony odsetek tworzyły osoby z wykształceniem co najwyżej podstawowym (podstawowe, gimnazjalne, średnie nieukończone – w sumie 17,1%,  $n = 174$ ) oraz z wyższym (licencjackie, inżynierskie, wyższe magisterskie – 18,1%,  $n = 184$ ).

##### 3.1.1.4 Dochody

Rozkład wykształcenia respondentów przedstawia Tablica 39 w Aneksie 6.2.1. Podania informacji o dochodach odmówiło 12,3% respondentów ( $n = 125$ ), zaś 93 osoby (9,1%) nie posiadało dochodu. Wśród osób, które udzieliły odpowiedzi na pytanie o dochód dominującą grupę pod względem wysokości miesięcznych dochodów stanowiły osoby osiągające dochody w przedziale od 1200 zł do 2249,99 zł (50,9%). Drugą pod względem liczebności grupę tworzyły osoby posiadające dochody miesięczne poniżej 1200 zł (20,4%). Osoby osiągające miesięczne dochody od 2250 zł do 3249,99 zł stanowiły trzecią pod względem liczebności grupę (15,7%). 7,2% osób zadeklarowało miesięczne dochody powyżej 3250 zł. 9,1% osób zadeklarowało brak miesięcznych.

Reasumując, badanie omnibusowe obejmowało 1019 osób (63,7% kobiety, 36,3% mężczyźni). Średni wiek osób ankietowanych wyniósł 49 lat. Były to osoby głównie z wykształceniem średnim i zawodowym, największą grupę stanowiły osoby o dochodach w przedziale 1200 zł do 2249,99 zł.

#### 3.1.2 Testowanie SOGS

W badaniu z wykorzystaniem kwestionariusza SOGS użyto w kilku pytaniach wersji alternatywnych w celu sprawdzenia, czy synonimy słowne wpływają na rodzaj odpowiedzi osób badanych. Testowano hipotezę, że pewne rodzaje słownictwa opisującego hazard powodują skłonność do ukrywania własnych zachowań z nim związanych, a inne – nie. W pytaniach z wersją eksperymentalną losowej

połowie próby zadano pytanie w wersji A, a drugiej połowie w wersji B. Następnie dokonano analizy różnic odpowiedzi. Różnice w odpowiedziach świadczyłyby na rzecz wersji pytania, w przypadku której respondenci byłoby bardziej skłonni do przyznawania się do zachowań hazardowych, bądź świadczących o problemach z graniem. Poszczególne wyniki opisane są poniżej.

### 3.1.2.1 Częstość grania w gry hazardowe

W badaniu częstości grania zastosowano dwie wersje kwestionariusza. W wersji A zapytano o uprawianie gier hazardowych wprost „Poniżej znajduje się lista *gier hazardowych*. Proszę wskazać, kiedy ostatnio grał/a Pan/i...”. W wersji B użyto określenia „gry losowe na pieniądze”: „Poniżej znajduje się lista *gier losowych na pieniądze*. Proszę wskazać, kiedy ostatnio grał/a Pan/i...”. Wyniki uzyskane w badaniu zawiera Tablica 40 w Aneksie 6.2.1.

Uzyskane odpowiedzi porównywano między wersją A i B w zakresie czterech rodzajów kategorii odpowiedzi:

- Częstość odpowiedzi na kategorie podstawowe (Nigdy/nie w ciągu roku/w ciągu roku)
- Częstość osób które wybrały kategorię nigdy w stosunku do częstości pozostałych kategorii łącznie (Nigdy/grzał)
- Częstość odpowiedzi na kategorie szczegółowe u osób, które grały w ciągu ostatnich 12 miesięcy (Kategorie w ciągu roku)
- Częstość odpowiedzi przy uwzględnieniu rozbicia kategorii „w ciągu ostatnich 12 miesięcy” na kategorie szczegółowe (Wszystkie kategorie).

Wyniki porównań zawiera Tablica 41 w Aneksie 6.2.1.

Analizy statystyczne wykazały, iż użycie dwóch różnych określeń gier hazardowych nie wpływa na deklarowaną częstość grania (poza jednym wyjątkiem odnoszącym się do gry w Keno, omówionym w dalszej części), w związku z czym wyniki dotyczące częstości grania uzyskane przy pomocy wersji A oraz wersji B kwestionariusza, można uznać za równoważne (występują minimalne różnice między danymi uzyskanymi z obu wersji, na poziomie maksymalnie 1-2% przy najwyższych wskazaniach, co obrazuje Tablica 40).

Jak zaznaczone zostało powyżej, różnice istotne statycznie w odpowiedziach na pytanie zawarte w wersji A oraz w wersji B wystąpiły jedynie w odniesieniu do częstości gry w Keno (Tablica 41). W podziale Nigdy/nie w ciągu roku/w ciągu roku, osoby badane częściej przyznawały się do gry w Keno w wersji B ( $e = 2,8$ ) (w której wykorzystane zostało określenie „gry losowe na pieniądze” zamiast „gry hazardowe”). Najprostsza interpretacja tego wyniku kazałaby przypuszczać, że gra w Keno w mniejszym stopniu jest identyfikowana jako hazardowa i ludzie uprawiając ją nie mają świadomości uprawiania hazardu. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że podobne różnice nie wystąpiły w odniesieniu do pozostałych gier Totalizatora Sportowego (np. Lotto+ czy Ekstra Pensja, które w opinii społecznej w nie są identyfikowane z hazardem), różnice tę należy potraktować raczej jako efekt przypadku niż prawidłowość.

### 3.1.2.2 Pytania diagnostyczne

Poniższe opisy dotyczyć będą różnic między dwoma eksperymentalnymi wersjami pytań diagnostycznych (wliczanych do punktacji mającej przełożenie na diagnozę patologicznego hazardu). W wersjach eksperymentalnych używano zamiennie określeń „hazard” vs. „gry” lub „gry losowe” na

określenie badanego zjawiska, bądź też stworzenie wersji eksperymentalnych miało uzasadnienie językowe (dwuznaczność tłumaczenia).

**C05A. Jak często powracał/a Pan/i do gry hazardowej kolejnego dnia, aby odzyskać przegrane pieniądze?**

**C05B. Jak często powracał/a Pan/i do gry kolejnego dnia, aby odzyskać przegrane pieniądze?**

Wyniki uzyskane w pytaniu o powracanie do gry po przegranej zawiera Tablica 42 w Aneksie 6.2.1. W pytaniu dotyczącym powracania do gry w celu odzyskania przegranych pieniędzy nie wystąpiły istotne statystycznie różnice w częstościach odpowiedzi na pytania dwu wersji co oznacza, że użycie słowa „gry hazardowe” oraz „gry” (w badaniu dotyczącym aktywności hazardowej) nie wpływa na deklarowane odpowiedzi badanych osób. Kontynuując, sformułowanie „gry hazardowe” nie wywołuje oporu badanych przed odpowiadaniem, nie wywołuje lęku lub potrzeby zafałszowania odpowiedzi, natomiast użycie słowa „gra” nie sprawia, iż badani odpowiadają z większą łatwością (śmiałością) i chętniej przyznają się do własnej aktywności. Obydwie wersje pytania są zatem równoważne.

**C08.6A. Czy klócił/a się Pan/i z osobami, z którymi Pan/i żyje o to, jak gospodaruje Pan/i pieniędzmi?**

**C08.6B. Czy klócił/a się Pan/i z osobami bliskimi o to, jak gospodaruje Pan/i pieniędzmi?**

Drugie pytanie eksperymentalne dotyczyło dwóch możliwych interpretacji tłumaczenia. Pytanie dotyczyło kłótni na temat gospodarowania pieniędzmi „z osobami bliskimi” lub z „osobami, z którymi Pan/i żyje”. Wyniki analizy statystycznej (Tablica 43 w Aneksie 6.2.1.) pokazują, że obydwie wersje pytania można traktować jako równoważne, odpowiedzi udzielane w obydwu nie różnią się na poziomie istotnym statystycznie.

**C08.8A. Czy spóźnił/a się Pan/i się lub był/a nieobecny/a w szkole lub pracy z powodu hazardu?**

**C08.8B. Czy tracił/a Pan/i czas przeznaczony na prace lub naukę z powodu hazardu?**

Kolejne pytanie eksperymentalne dotyczyło tracenia czasu na pracę lub naukę bądź spóźniania się i nieobecności w pracy / szkole z powodu hazardu. Wyniki uzyskane w omawianym pytaniu zawiera Tablica 44 w Aneksie 6.2.1. Podobnie jak wcześniej, nie pojawiły się różnice istotne statystycznie w odpowiedziach na dwie wersje pytania co oznacza, że obydwie wersje można potraktować jako równoważne.

### **3.1.2.3 Pytania niediagnostyczne**

Poniżej przeanalizowane zostały różnice w odpowiedziach na wersje eksperymentalne pytań niediagnostycznych (których wyniki nie były wliczane do wyniku mającego przełożenie na diagnozę patologicznego hazardu).

**C01A. Jak bardzo w okresie ostatnich 12 miesięcy był/a Pan/i zmartwiony/a lub zaniepokojony/a z powodu swojego grania hazardowego?**

**C01B. Jak bardzo w okresie ostatnich 12 miesięcy był/a Pan/i zmartwiony/a lub zaniepokojony/a z powodu grania we wspomniane wcześniej gry?**

W pytaniu dotyczącym martwienia się własnym graniem użyto zamiennie określenia „granie” oraz „granie hazardowe”. Analizy statystyczne (Tablica 45 w Aneksie 6.2.1) pokazują, że nie ma istotnych statystycznie różnic w odpowiedziach na obydwie wersje pytań, co oznacza, że można potraktować je jako równoważne.

**C02A. Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i granie hazardowe na pewien czas?**

**C02B. Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i to swoje granie na pewien czas?**

W pytaniu dotyczącym porzucenia na jakiś czas aktywności grania użyto jak w poprzednim zamiennie określenia „granie” i „granie hazardowe”. Analizy statystyczne (Tablica 46 w Aneksie 6.2.1) podobnie jak w poprzednich pytaniach nie wykazały różnic w odpowiedziach respondentów na dwie wersje pytania co sprawia, że można je uznać za równoważne.

**C03. Czy przerwa w graniu trwa aktualnie?**

Testowano również wpływ zmiany słownictwa w pytaniu o przerwę w grze (pytanie C02) na kolejne pytanie (C03), o to, czy przerwa ta trwa aktualnie. Różnice okazały się nieistotne statystycznie (Tablica 47 w Aneksie 6.2.1).

**Czas trwania przerwy w dniach**

Testowano także wpływ zmiany słownictwa w pytaniu o przerwę w grze na pytanie o czas trwania przerwy w graniu. Badani zapytani o czas trwania przerwy w graniu, udzielający odpowiedzi na dwie wersje pytania o porzucenie grania na jakiś czas, deklarowali zbliżone okresy przerwy w graniu (Wersja C02A:  $M = 139,43$  ( $n = 21$ ;  $SD = 193,87$ ); Wersja C02B:  $M = 123,93$  ( $n = 30$ ;  $SD = 126,95$ )). Różnice okazały się nieistotne statystycznie ( $t(49) = 0,345$ ;  $p = 0,731$ ).

Zmiany słownictwa w pytaniu o przerwę w grze (C02) nie miały wpływu na odpowiedzi na następujące po nim pytania o to, czy przerwa ta trwa aktualnie i o czas trwania przerwy w graniu.

**C04A. Jaką największą kwotę pieniędzy wydał/a Pan/i na gry hazardowe, w ciągu jednego dnia? Proszę zaokrąglić do równych złotych.**

**C04B. Jaką największą kwotę pieniędzy wydał/a Pan/i na gry, w ciągu jednego dnia? Proszę zaokrąglić do równych złotych.**

Wersje eksperymentalne pytania zostały użyte także w odniesieniu do pytania największą kwotę pieniędzy wydaną na „gry” lub „gry hazardowe” w ciągu jednego dnia. Średnie odpowiedzi udzielone na obydwie wersje pytania (Wersja C04A:  $M = 100,73$  ( $n = 122$ ;  $SD = 503,19$ ); Wersja C04B:  $M = 66,09$  ( $n = 145$ ;  $SD = 416,45$ )) nie różnią się istotnie statystycznie ( $t(265) = 0,615$ ;  $p = 0,539$ ), co wskazuje na równoważność pytań.

**B01A. Która z wymienionych osób ma lub miała problem z hazardem?**

**B01B. Która z wymienionych osób gra lub grała w gry hazardowe?**

Wersje eksperymentalne wykorzystano także w pytaniu dotyczącym aktywności hazardowej osób bliskich badanym. W wersji A zapytano o to, która z wymienionych osób ma lub miała problem z hazardem, natomiast w wersji B zapytano o to, która z wymienionych osób gra lub grała w gry hazardowe. Obydwie wersje pytania mają nieco odmienny wydźwięk ze względu na odniesienie do problemów lub do samej tylko aktywności hazardowej (która sama w sobie nie musi mieć problemowego / patologicznego charakteru). Wyniki uzyskane w badaniu zawiera Tablica 48 w Aneksie 6.2.1. Jeżeli chodzi o deklarowaną aktywność hazardową bądź problemy związane z hazardem występujące u ojca, matki, brata / siostry, przyjaciela, dziadka / babci, nie wystąpiły istotne statystycznie różnice w odpowiedziach w obydwu wersjach pytania. Może to oznaczać, że osoby w podobny sposób percypują zarówno granie hazardowe jak i problem z hazardem u tych właśnie osób. Może być tak, że samo granie hazardowe tych osób jest już dla respondentów tożsame z problemem z hazardem u nich. Różnice istotne statystycznie w odpowiedziach wystąpiły natomiast w odniesieniu do wskazań odnoszących się do męża / żony, partnera/ki, własnych dzieci oraz innych krewnych. Pokazuje to, że osoby badane częściej zgłaszały, że któraś spośród tych osób uprawia hazard, niż że ma problem z hazardem. Może być tak, że w przypadku osób tak bliskich, jak partner czy dziecko, trudniej zauważyć lub przyznać się do tego, że doświadczają one problemu z graniem, w związku z czym respondenci łatwiej deklarują samą ich aktywność grania (5,0% u partnera, 2,2% u dzieci) niż ewentualny problem (1,7% u partnera, 0,6% u dzieci). Odmienna sytuacja dotyczy odpowiedzi „inny krewny”. Nie są to osoby z najbliższego otoczenia, jednak respondenci także i w odniesieniu do nich częściej zgłaszali samą aktywność grania (3,4%) niż problem z graniem (0,4%). Być może wobec osób dalszych badani nie chcieli deklarować problemów związanych z hazardem, których nie byli pewni, natomiast mogli wskazać samo granie, jeśli o tym wiedzieli.

### 3.1.3 Epidemiologia grania hazardowego na podstawie badania omnibusowego

Poniżej opisane zostały wyniki pochodzące z całej grupy osób badanych, uwzględniające obydwie wersje (A i B) kwestionariusza, w związku z czym populacja osób biorących udział w badaniu omnibusowym uwzględniona została w poniższej prezentacji wyników całościowo.

#### 3.1.3.1 Częstość grania w całej próbie

Uzyskane wyniki w zakresie częstości grania przedstawia Tablica 49 w Aneksie 6.2.1. Najpopularniejszymi grami hazardowymi wśród badanych osób były gry liczbowe, które w okresie 12 miesięcy przed badaniem uprawiało 23,6% osób. Z kolei 22,7% badanych przyznało się do uprawiania gier liczbowych na przestrzeni swojego życia, ale aktywność ta nie miała miejsca w minionym roku przed badaniem, tylko powyżej 12 miesięcy wcześniej. Wśród gier liczbowych dominuje gra w Lotto - 19,8% badanych osób uprawiało tę grę w okresie roku przed badaniem (22,7% badanych deklaroowało grę w Lotto, ale powyżej 1 roku przed badaniem). Kolejną pod względem popularności grą jest Lotto+, do uprawiania której w okresie roku przed badaniem przyznało się 9,7% badanych osób (7,8% badanych grało w Lotto+ powyżej roku przed badaniem). Nieco mniejszą popularnością cieszyła się gra w Multi Multi, której uprawianie w minionym roku deklaroowało 4,4% badanych osób, a także Mini Lotto, wybierane w roku przed badaniem przez 3,1% badanych. Spośród gier oferowanych przez Totalizator Sportowy najmniejszą popularnością w minionym roku cieszyły się gry: Ekstra Pensja (uprawiana przez 2,2% badanych), Kaskada (wybór przez 1,5% badanych) oraz Keno (0,8% badanych osób uprawiało ją w minionym roku).

Jeżeli chodzi o aktywność hazardową badanych osób wykraczającą poza ofertę Totalizatora Sportowego, największą popularnością w okresie roku przed badaniem cieszyły się zdraпки, w które granie deklarowało 6,3% badanych (9,8% grało w zdraпки w okresie poprzedzającym 1 rok przed badaniem). Aktywność hazardowa w odniesieniu do pozostałych gier hazardowych (gry w karty na pieniądze – 1,1%; gra w zakłady sportowe na pieniądze – 1,1%; gra na automatach losowych poza kasynem – 0,9%; gra w kości na pieniądze 0,9%; gra na wyścigach zwierząt – 0,8%; gra w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze - 0,8%; gra na giełdach akcji, opcji i/lub towarów - 0,8%; gra na loterii dla wygranej - 0,7%; gra w kasynie – 0,6%; w bingo dla pieniędzy - 0,4%) oscylowała wokół 1% respondentów, które w okresie roku przed badaniem podejmowały grę hazardową.

### 3.1.3.2 Częstotliwość grania u osób grających w ciągu ostatniego roku

Wśród osób uprawiających gry hazardowe w ogóle, określona została częstotliwość ich aktywności hazardowej w okresie minionego przed badaniem roku. Wyniki w zakresie częstości grania w ciągu ostatniego roku uzyskane w badaniu przedstawia Tablica 50 w Aneksie 6.2.1. Zdecydowanie najwięcej osób uprawiało gry hazardowe rzadziej niż raz w tygodniu. Dla gier liczbowych odsetek ten wynosi 70,4%, dla Lotto 62,9%, a dla Lotto+ 26,6%. Grami najczęściej uprawianymi z częstotliwością jednego lub dwóch razy w tygodniu były: gry liczbowe (15,4% osób deklarujących uprawianie gier liczbowych w ciągu życia uprawiało gry liczbowe w minionym roku z częstotliwością 1-2 razy tygodniowo), gra w Lotto (10,9%), gra w Lotto+ (9,0%). W odniesieniu do pozostałych gier hazardowych odsetek osób oddających się im w okresie roku przed badaniem oscylował wokół 1 – 2%. Największy odsetek osób uprawiających hazard trzy lub więcej razy w tygodniu występuje także w przypadku gier liczbowych (jest to 4,1% z ogółu amatorów gier liczbowych). Biorąc pod uwagę poszczególne gry liczbowe, najbardziej intensywnie w minionym roku uprawiana była gra w Multi Multi - 2,2% osób uprawiających kiedykolwiek Multi Multi grało w tę grę w minionym przed badaniem roku trzy lub więcej razy tygodniowo. Kolejną według częstotliwości uprawiania była gra w Lotto (1,9% graczy Lotto uprawiało ją w minionym roku trzy lub więcej razy w tygodniu) oraz w Lotto+ (1,5% graczy Lotto+ grało w tę grę trzy lub więcej razy w tygodniu). Jeżeli chodzi o pozostałe gry hazardowe, jedynie w przypadku wyścigów zwierząt odsetek graczy uprawiających tę grę trzy lub cztery razy w tygodniu przekroczył 1% (było to 1,1% graczy wyścigów, którzy z taką częstotliwością grali na wyścigach w minionym roku). W przypadku części pozostałych gier żaden gracz nie deklarował uprawiania ich w minionym roku z częstotliwością trzy lub więcej razy tygodniowo (gra w karty na pieniądze, gra w zakłady sportowe, gra w Mini Lotto, w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze, na giełdach akcji, opcji i/lub towarów).

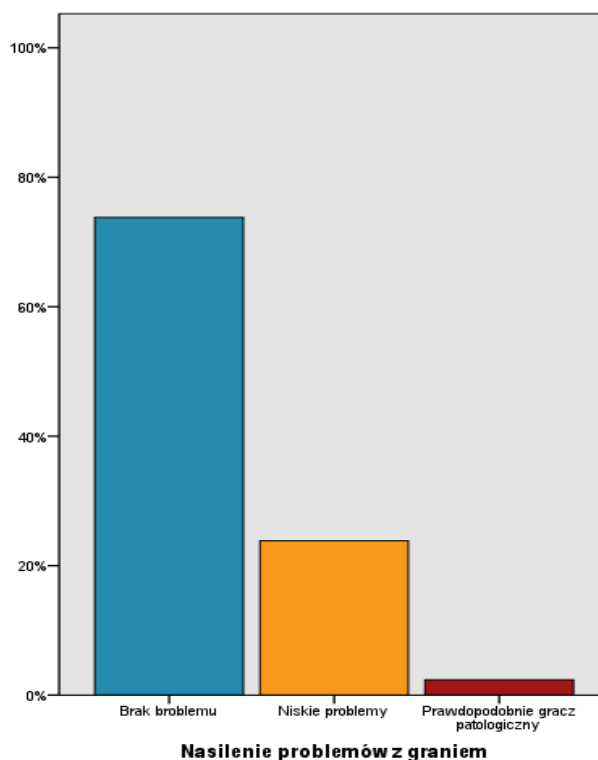
### 3.1.3.3 Epidemiologia grania patologicznego

Wyniki uzyskane dzięki badaniu z wykorzystaniem kwestionariusza SOGS pozwoliły uzyskać odpowiedź na pytanie, jaki w grupie osób deklarujących uprawianie gier hazardowych, jest odsetek graczy doświadczających problemów związanych z uprawianiem hazardu. Kwestionariusz SOSG umożliwia ocenę problemów z graniem hazardowym w trzech kategoriach: brak występowania problemów związanych z hazardem, występowanie w niewielkim nasileniu problemów związanych z uprawianiem hazardu, prawdopodobne jest uzależnienie od grania hazardowego (sformułowanie „prawdopodobne” związane jest z przesiewowym charakterem metod kwestionariuszowych, takich jak

SOGS, i koniecznością pogłębionej diagnozy klinicznej w celu potwierdzenia diagnozy hazardu patologicznego w każdym indywidualnym przypadku).

Wśród wszystkich 267 osób deklarujących uprawianie hazardu kiedykolwiek w życiu 1,5% ( $n = 4$ ) spełniało kryteria grania patologicznego. Kolejne 20,6% spośród nich ( $n = 55$ ), czyli ponad jedna piąta graczy doświadcza pewnych problemów związanych z uprawianiem grania hazardowego, problemy te mają jednak w momencie badania niskie nasilenie. 77,9% badanych ( $n = 208$ ) graczy nie doświadcza z związku z uprawianiem przez siebie hazard żadnych problemów. Wyniki graficznie obrazuje wykres nr 1.

Wykres 1. Nasilenie problemów z graniem w populacji Polaków (%)



Źródło: Badanie Omnibusowe.

### 3.1.4 Podsumowanie

Badanie omnibusowe służyło w pierwszym rzędzie do weryfikacji narzędzia adaptowanego kulturowo na użytek niniejszego badania (kwestionariusz SOGS). Badanie przeprowadzone na losowej próbie z populacji Polaków w wieku powyżej 15 lat ( $N = 1019$ ) osób pozwoliło na: weryfikację metody przesiewowej SOGS dostosowanej pod względem kulturowym do badania populacji polskiej, zweryfikowanie wątpliwości badaczy w zakresie znaczenia różnic semantycznych wyrażań dla jakości i trafności badania oraz na uzyskanie rozkładu grania w poszczególne gry losowe w populacji mieszkańców Polski w ciągu całego życia jak i w ciągu ostatniego roku.

Kwestionariusz SOGS został sprawdzony i potwierdzono jego przydatność diagnostyczną w badaniu głównym.



Analiza wpływu słownictwa stosowanego w kwestionariuszu na uzyskiwane za jego pomocą wyniki wskazała na brak takiego wpływu w zakresie pytań diagnostycznych; w tej sytuacji zdecydowano się na pozostawienie słownictwa zgodnego z wersją oryginalną SOGS.

Podsumowując ogólną aktywność hazardową badanych osób można powiedzieć, że gry hazardowe w okresie jednego roku przed badaniem uprawiało 26,2% respondentów, czyli nieco ponad jedna czwarta badanych osób, z czego w zdecydowany sposób dominują gry liczbowe oferowane przez Totalizator Sportowy.

Kryteria grania patologicznego spełniło 0,39% całej próby, zaś 5,40% próby omnibusowej doświadcza problemów związanych z graniem hazardowym o niskim nasileniu. Są to zasadniczo wyniki niższe, w porównaniu do uzyskiwanych w analogicznych badaniach w Polsce i na świecie. Badania w literaturze odnoszące się do grania patologicznego w całej populacji mieszczą się w przedziale od 0,7 do 2,5%. Niższy wynik otrzymany w badaniu GfK może wynikać z tego, że grupa badana obejmowała również młodzież, która statystycznie rzadziej korzysta z gier hazardowych oraz nadreprezentowana była przez kobiety wśród których hazard jest mniej popularny niż u mężczyzn.

## 3.2 Badanie Graczy

### 3.2.1 Charakterystyka demograficzna przebadanych osób

Poniżej przedstawiony zostanie opis grupy badanej obejmującej osoby grające w gry hazardowe w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Próba badana obejmowała 1000 osób dobranych w sposób losowy, które w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w gry Totalizatora Sportowego (próba podstawowa) oraz cztery grupy osób po 100 każda grających, odpowiednio, w Multi Multi, Keno, Ekstra Pensja oraz Zdrapki Totalizatora Sportowego. W sumie przebadano 1400 osób.

#### 3.2.1.1 Płeć

Rozkład płci w badanej próbie podstawowej, osób grających w gry Lotto, przedstawiał się następująco (Tablica 2): kobiety stanowiły prawie 60% próby, mężczyźni 40%. Podobny rozkład płci wystąpił wśród osób grających w Multi Multi (K 54%, M 46%) i Ekstra Pensję (K 59%, M 41%). W grze w zdrapki przewaga kobiet jest znacznie większa, stanowią one 65% próby, a mężczyźni 35%. Odmienne tendencje zaznaczają się w przypadku gry w Keno, w której użytkownikami na pierwszym miejscu są mężczyźni (53%), kobiety w śród tej grupy graczy stanowią 47%.

W próbie podstawowej było więcej kobiet, co jest zgodne z rozkładem płci w Polsce. Różnice procentowe płci graczy uczestniczących w poszczególnych grach hazardowych nie są różnicami istotnymi statystycznie ( $\chi^2(4) = 8,527$ ;  $p = 0,074$ ).

Tablica 2. Rozkład płci w badanej grupie

Próba	Mężczyźni		Kobiety	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Podstawowa	404	40,4	596	59,6
Multi Multi	46	46	54	54
Keno	53	53	47	47
Ekstra Pensja	41	41	59	59
Zdrapki Totalizatora Sportowego	35	35	65	65
Razem	579	41,4	821	58,6

Źródło: wyliczenia własne

### 3.2.1.2 Wiek

Próba badana obejmowała osoby w wieku od 18 roku życia do 87 lat (Tablica 3). Średnia wieku w grupie osób grających w gry Lotto wyniosła 43,75 lata. Podobną średnią wieku posiadają gracze Multi Multi (44,5) oraz Ekstra Pensji (43,61). Wiek graczy Keno waha się od 18 do 69 lat, a średnia wynosi 40 (40,2) lat. Osoby grające w Zdrapki stanowią grupę w przedziale 18-71 lat, średnia wieku w tej grupie wynosi 40 (40,27) lat.

Tablica 3. Charakterystyka badanych osób pod względem wieku

<i>Próba</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>
Podstawowa	1000	43,75	13,69	18	87
Multi Multi	100	44,5	12,94	20	73
Keno	100	40,2	12,16	18	69
Ekstra Pensja	100	43,61	12,82	18	70
Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	40,27	13,99	19	71
Razem	1400	43,29	13,54	18	87

Źródło: wyliczenia własne

Wystąpiły różnice istotne statystycznie ze względu na wiek pomiędzy grupami ( $F(4; 1395) = 3,064$ ;  $p = 0,016$ ). Gracze grający w Keno oraz Zdrapki są młodsi od graczy z grupy podstawowej ( $p$  odpowiednio: 0,012 i 0,014) oraz od graczy Multi Multi ( $p$  odpowiednio: 0,024 i 0,027).

### 3.2.1.3 Wykształcenie

Rozkłady wykształcenia w grupie podstawowej i boosterach zawiera Tablica 4.

Wśród osób grających w gry Lotto najliczniejszą grupę pod względem wykształcenia stanowiły osoby z wykształceniem średnim 40,5%. Następnie osoby z wykształceniem zawodowym 36,6%, wykształceniem wyższym 15,5% oraz podstawowym 7,4%.

Wśród graczy Multi Multi najwięcej było osób z wykształceniem średnim (60%), następnie wyższym (20%), zawodowym (18%) i najmniej liczną grupę stanowiły osoby z wykształceniem podstawowym (2%).

Rozkład wykształcenia wśród graczy Keno wygląda następująco: gracze z wykształceniem średnim stanowią 53%, z wykształceniem wyższym 27%, średnim 18%, podstawowym 2%.

Wśród graczy Ekstra Pensji podobnie gracze z wykształceniem średnim są reprezentowani najliczniej, stanowią 45% próby, gracze z wykształceniem wyższym 39% próby; wykształcenie zawodowe posiada 14% graczy Ekstra Pensji; osoby z wykształceniem podstawowym stanowią 2% próby.

Podobnie rozkłada się poziom wykształcenia w grupie graczy Zdrapek. Najwięcej osób z tej kategorii posiada wykształcenie średnie (52%), następnie wykształcenie wyższe 26%, średnie 18% i podstawowe 4%.

Tablica 4. Wykształcenie osób badanych

Próba	podstawowe / gimnazjalne		zasadnicze zawodowe		średnie ogólne / średnie zawodowe / policjalne / wyższe nieukończone		licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Podstawowa	74	7,4	366	36,6	405	40,5	155	15,5
Multi Multi	2	2	18	18	60	60	20	20
Keno	2	2	18	18	53	53	27	27
Ekstra Pensja	2	2	14	14	45	45	39	39
Zdrapki Totalizatora Sportowego	4	4	18	18	52	52	26	26
Razem	84	6	434	31	615	43,9	267	19,1

Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne statystycznie ( $\chi^2(12) = 93,036$ ;  $p < 0,001$ ) wystąpiły pomiędzy grupami graczy:

- W próbie podstawowej było znacząco więcej osób z wykształceniem podstawowym ( $e = 3,5$ ) i zawodowym ( $e = 7,2$ ) a mniej ze średnim ( $e = -4,1$ ) i wyższym ( $e = -5,4$ ) niż w pozostałych grupach graczy grających w Multi Multi, Keno, Ekstra Pensję i Zdrapki.
- Wśród graczy Multi Multi było mniej osób z wykształceniem zawodowym ( $e = -2,9$ ) a więcej ze średnim ( $e = 3,4$ ) niż w pozostałych kategoriach graczy.
- Wśród grających w Keno było mniej osób z wykształceniem zawodowym ( $e = -2,9$ ) a więcej z wykształceniem wyższym ( $e = 2,1$ ) niż wśród graczy pozostałych kategorii.
- W grupie graczy grających w Ekstra Pensję było mniej osób z wykształceniem zawodowym ( $e = -3,8$ ) a więcej z wykształceniem wyższym ( $e = 5,3$ ).
- Wśród grających w Zdrapki było mniej osób z wykształceniem zawodowym ( $e = -2,9$ ) niż w pozostałych grupach.

### 3.2.1.4 Wielkość miejsca zamieszkania

Charakterystykę badanych grup pod względem miejsca zamieszkania zawiera Tablica 5.

Tablica 5. Charakterystyka osób badanych pod względem miejsca zamieszkania

Próba	Wieś		Miasto do 20 tys. mieszkańców		Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców		Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców		Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców		Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców		Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Podstawowa	388	38,8	140	14	106	10,6	94	9,4	71	7,1	86	8,6	115	11,5
Multi Multi	2	2	2	2	2	2	8	8	13	13	29	29	44	44
Keno	3	3	1	1	1	1	8	8	16	16	28	28	43	43
Ekstra Pensja	1	1	2	2	2	2	7	7	14	14	31	31	43	43
Zdrapki Totalizatora Sportowego	4	4	1	1	3	3	7	7	12	12	28	28	45	45
Razem	398	28,4	146	10,4	114	8,1	124	8,9	126	9	202	14,4	290	20,7

Źródło: wyliczenia własne

Osoby grające w LOTTO zamieszkują w 39% wieś (38,8%), ta grupa uczestników gier Lotto jest najliczniejsza. W dalszej kolejności gracze Lotto zamieszkują: małe miasteczka (do 20 tys. mieszkańców) – 14% próby, duże miasta (powyżej 500 tys. mieszkańców) – 11,5%; w miastach wielkości 20-50 tys. mieszkańców mieszka 11% (10,6%) graczy Lotto, w miastach 100-200 tys. mieszkańców mieszka 7% badanych, a w miastach o wielkości 200-500 tys. mieszkańców mieszka 9%(8,6%) uczestników gier Lotto.

Gracze Multi Multi to przede wszystkim mieszkańcy największych miast (powyżej 500 tys. Mieszkańców). Stanowią oni 44% wszystkich uczestników tej kategorii. W miastach 200-500 tys. mieszkańców zamieszkuje 29% badanej próby, w miastach 100-200 tys. mieszkańców znajduje się 13% badanej próby; w miastach wielkości 50-100 tys. mieszka 8% badanych graczy Multi Multi. Pozostałe kategorie miejsc zamieszkania, czyli miasto 20-50 tys., miasto do 20 tys. i wieś reprezentowane są przez 2% badanych z kategorii gracze Multi Multi.

Osoby grające w Keno podobnie jak użytkownicy Multi Multi, to mieszkańcy przede wszystkim dużych miast powyżej 500 tys. mieszkańców (43%). W mniejszych miastach (200-500 tys. mieszkańców) stanowią oni 28% a w miastach wielkości 100-200 tys. mieszkańców 8%. Kolejną grupą pod względem miejsca zamieszkania grającą w Keno są mieszkańcy wsi, stanowią oni 3% badanej próby. Mieszkańcy małych miast do 20 i od 20 do 50 tys. mieszkańców zajmują po 1% wśród badanych.

Gracze Ekstra Pensji również, jak i gracze Multi Multi oraz Keno, pochodzą przede wszystkim z największych miast, 43% zamieszkuje miasta powyżej 500 tys. mieszkańców, 31% pozostaje w miastach wielkości od 200 do 500 tys. mieszkańców, 14% w miastach wielkości 100-200 tys. mieszkańców. Miasta wielkości 50-100 tys. mieszkańców reprezentowane są przez 7% badanych w tej kategorii, miasta 20-50 tys. mieszkańców i do 20 tys. mieszkańców stanowią miejsce zamieszkania dla 4% badanych. Najmniej liczną grupę graczy Ekstra Pensji stanowią mieszkańcy wsi (1%).

W zdraпки grają również przede wszystkim mieszkańcy wielkich miast, 45% z nich zamieszkuje miasta powyżej 500 tys. mieszkańców; 28% miasta wielkości 200-500 tys., 12% miasta 100-200 tys. mieszkańców; 7% próby mieszka w miastach wielkości 50-100 tys. mieszkańców; 3% w miastach 20-50 tys. mieszkańców, 1% w najmniejszych miasteczkach do 20 tys. mieszkańców. 4% badanej próby graczy Zdrapek zamieszkuje wieś.

Różnice istotne statystycznie odnotowano ( $K-W(4) = 401,954$ ;  $p < 0,001$ ) pomiędzy próbą podstawową (graczy Lotto), którzy byli reprezentowani w większym stopniu niż pozostałe grupy graczy w kategorii zamieszkania na wsi i w mniejszych miastach niż wszystkie pozostałe grupy graczy (wszystkie  $p < 0,001$ ).

Analizy zróżnicowania badanych grup w zakresie pozostałych zmiennych metryczkowych, tj. zawód i pozycja zawodowa, łączna liczba członków gospodarstwa domowego oraz łączna kwota miesięcznych dochodów netto zamieszczono w Aneksie 6.1.1.1.

### 3.2.2 Częstość grania w gry hazardowe

Częstość grania w poszczególne gry hazardowe została przedstawiona w Aneksie 6.2 (Tablica 51). Na podstawie wyników można następująco scharakteryzować poszczególne grupy graczy, jako grające przede wszystkim w „swoją” grę:

- Podstawowa – grali częściej w Lotto niż osoby z busterów; w tej grupie jest również więcej osób, które nigdy nie grały w wyścigi konne, w zakłady sportowe, w kasynie stacjonarnym lub przez internet i w inne gry TS (poza Lotto+ i Mini Lotto).
- Multi Multi – osoby częściej niż inni grający sporadycznie na wyścigach i Kaskadę, częściej eksperymentujący wcześniej w ciągu życia z wyścigami i innymi grami liczbowymi; gra w Multi Multi nie współwystępuje z graniem w Zdraпки TS.
- Keno – osoby, które częściej w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w kasynie, w Kaskadę i bingo a rzadziej w Lotto; często grający wcześniej w ciągu życia w inne gry liczbowe i gry w kasynie.
- Ekstra Pensja – grupa obejmuje osoby grające wcześniej niż rok temu w zakłady sportowe, w kasynie, w Multi Multi, w Keno, w Lotto+.
- Zdraпки – osoby rzadko łączą grę w Zdraпки z grą Multi Multi, Lotto i Mini Lotto.

#### 3.2.2.1 Dane metryczkowe a granie w gry TS

Analizy częstości grania w gry TS w zależności od danych metryczkowych zostały przeprowadzone tylko na grupie podstawowej, gdyż na tej podstawie jest bardziej uzasadnione wyciąganie wniosków na temat charakterystyki graczy w poszczególne gry.

##### 3.2.2.1.1 Płeć a granie w gry TS

Częstość grania w gry TS w zależności od płci została przedstawiona w Tablica 52 w Aneksie 6.2.2. Na podstawie analiz można wysnuć następujące wnioski:

- Kobiety częściej niż mężczyźni grają w Zdraпки TS, ich liczebność w kategorii „nigdy” jest znacznie mniejsza niż mężczyzn.

- Mężczyźni grają częściej niż kobiety w Lotto+, ich liczebność w kategorii „nigdy” jest znacznie mniejsza niż kobiet.
- Kobiety częściej niż mężczyźni nigdy nie grali w Mini Lotto.

### 3.2.2.1.2 Wiek a granie w gry TS

Rozkład wieku wśród graczy gier losowych ze względu na częstotliwość grania przedstawia Tablica 53 w Aneksie 6.2.2. Podsumowanie wyników:

- Osoby grające w Zdrapki w ciągu ostatnich 12 miesięcy są młodsze niż grające ponad rok temu ( $p < 0,001$ ) i nigdy nie grające ( $p < 0,001$ ).
- Osoby grające w Lotto+ w ciągu ostatnich 12 miesięcy są starsze od osób nie grających w tę grę ( $p < 0,001$ ).
- Osoby grające więcej niż rok temu w Mini Lotto są starsze od osób niegrających ( $p = 0,013$ ).

### 3.2.2.1.3 Wykształcenie a granie w gry TS

Częstość grania w gry TS w zależności od wykształcenia została przedstawiona w Tablica 54 w Aneksie 6.2.2. Podsumowanie wyników:

- W Multi Multi częściej w ogóle w życiu grały osoby z wykształceniem wyższym, a rzadziej z średnim i podstawowym.

### 3.2.2.1.4 Miejsce zamieszkania a granie w gry TS

Charakterystyka osób grających w różne gry hazardowe z różną częstotliwością pod względem miejsca zamieszkania została zaprezentowana w Aneksie 6.2.2 (Tablica 55). Podsumowanie wyników:

- W Multi Multi rzadziej kiedykolwiek w życiu grały osoby ze wsi; w ciągu ostatniego roku częściej w tę grę grały osoby zamieszkujące w miastach 100-200 tys. mieszk.
- W Keno rzadziej kiedykolwiek w życiu grały osoby ze wsi i mieszkańcy większych miast 200-500 tys. mieszk.; w ciągu ostatniego roku częściej w tę grę grały osoby zamieszkujące w miastach 100-200 tys. mieszkańców, a rzadziej mieszkańcy miast 200-500 tys. mieszkańców.
- W Ekstra Pensję mieszkańcy wsi częściej nie grali nigdy; w ciągu ostatniego roku częściej w tę grę grały osoby zamieszkujące w miastach 50-100 tys. i 100-200 tys. mieszkańców.
- W Zdrapki mieszkańcy wsi częściej nie grali nigdy, a rzadziej mieszkańcy miast 20-50 tys., 100-200 tys., 200-500 tys. mieszk.; W ciągu ostatniego roku częściej niż pozostałe grupy korzystali ze Zdrapek TS mieszkańcy małych miast (20-50 tys. ludności), a rzadziej miast powyżej 500 tys. mieszkańców.
- W Mini Lotto mieszkańcy wsi częściej nie grali nigdy; w ciągu ostatniego roku w tę grę grali rzadziej gracze z dużych miast 200-500 tys. mieszkańców.
- W Kaskadę mieszkańcy wsi częściej nie grali nigdy, w ciągu ostatniego roku częściej w tę grę grały osoby zamieszkujące w miastach 100-200 tys. mieszkańców.

Analizy dotyczące dodatkowych zmiennych metryczkowych zostały zamieszczone w Aneksie 6.1.1.2.

### 3.2.3 Ryzyko uzależnienia

Nasilenie grania problemowego oszacowano za pomocą kwestionariusza SOGS. Poniższa tablica przedstawia rozkład wyników przeliczonych SOGS w kategoriach: „gracz bez problemu”, „niskie nasilenie problemu” oraz „prawdopodobnie gracz patologiczny” dla każdej z badanych grup graczy tj. graczy Lotto, Multi Multi, Keno, Ekstra Pensja, Zdrapka.

Tablica 6. Nasilenie grania problemowego w poszczególnych grupach graczy

Próba	Brak problemu		Niskie nasilenie problemu		Prawdopodobnie gracz patologiczny	
	n	%	n	%	n	%
Podstawowa	729	72,90%	226	22,60%	45	4,50%
Multi Multi	60	60,00%	36	36,00%	4	4,00%
Keno	53	53,00%	38	38,00%	9	9,00%
Ekstra Pensja	59	59,00%	40	40,00%	1	1,00%
Zdrapki Totalizatora Sportowego	51	51,00%	45	45,00%	4	4,00%
Razem	952	68,00%	385	27,50%	63	4,50%

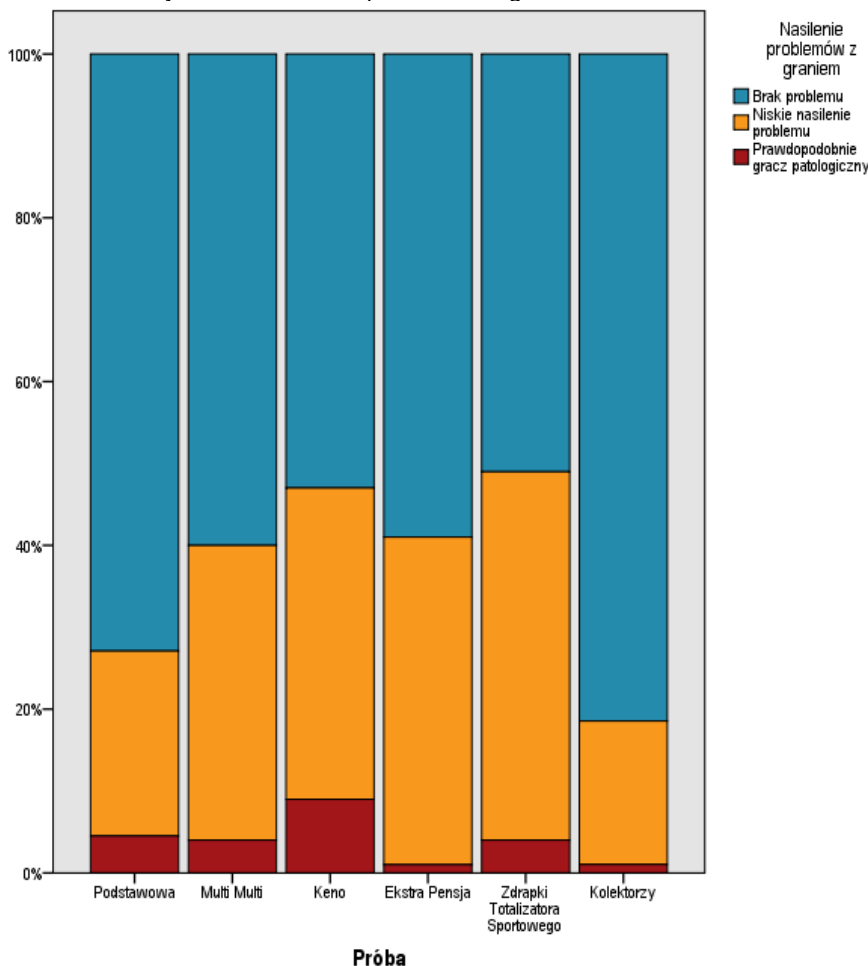
Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne statystycznie ( $\chi^2(8) = 52,741$ ;  $p < 0,001$ ) odnotowano w zakresie:

- W **grupie graczy Lotto** (podstawowej) jest **więcej osób grających okazjonalnie** (brak problemu) ( $e = 6,2$ ), niż w pozostałych grupach graczy. W grupie podstawowej jest także mniej osób z niskim nasileniem problemu ( $e = -6,5$ ) niż w pozostałych grupach.
- Wśród graczy Multi Multi więcej jest osób o **niskim nasileniu problemów** ( $e = 2,0$ )
- W grupie graczy Keno było **mniej osób bez problemu** ( $e = -3,3$ ), a więcej z **niskim nasileniem problemu** ( $e = 2,4$ ) i prawdopodobnie **gracz patologiczny** ( $e = 2,3$ )
- Wśród grających w Ekstra pensję było mniej osób bez oznak problemowego grania ( $e = -2,0$ ) a **więcej osób z niskim nasileniem problemu** ( $e = 2,9$ )
- W grupie grających w Zdrapki było mniej osób w kategorii bez problemów ( $e = -3,8$ ) a **więcej osób z niskim nasileniem problemów** ( $e = 4,1$ ).



Wykres 2. Nasilenie problemów z graniem



Źródło: Badanie graczy.

### 3.2.3.1 Granie problemowe a dane metryczkowe

#### 3.2.3.1.1 Granie problemowe a płeć

Badani gracze Totalizatora Sportowego zostali opisani pod kątem nasilenia problemów związanych z graniem, w rozróżnieniu na płeć. Wyniki prezentuje Tablica 56 w Aneksie 6.2. **W grupie podstawowej graczy (osoby uprawiające różne gry TS) wystąpiły istotne statystycznie różnice między kobietami i mężczyznami w poziomie nasilenia problemów związanych z graniem ( $\chi^2(2) = 13,724$ ;  $p = 0,001$ ). Mężczyźni istotnie częściej doświadczali problemów związanych z hazardem niż kobiety.** Kobiety z kolei istotnie częściej niż mężczyźni nie doświadczaly żadnych problemów związanych z graniem.

Istotne statystycznie różnice wystąpiły także w grupie osób grających w grę Ekstra Pensja ( $\chi^2(2) = 7,365$ ;  $p = 0,025$ ). **Różnice były analogiczne do tych, które wystąpiły w grupie podstawowej badanych graczy.** Częściej występujące problemy z graniem hazardowym w nasileniu niskim u mężczyzn niż u kobiet oraz częstszy brak problemów z powodu grania hazardowego u kobiet niż u mężczyzn.

Wyniki przeprowadzonych badań wskazują na doświadczanie trudności związanych z graniem w gry losowe przez mężczyzn w większym stopniu niż przez kobiety. Dotyczy to przede wszystkim grupy podstawowej, czyli graczy w gry TS, oraz graczy preferujących grę Ekstra Pensja. Zaznaczyć należy, że w badanej próbie kobiety stanowiły wyższy procent niż mężczyźni. Wynik badań wskazujące na doświadczanie przez mężczyzn większych trudności wynikających z grania niż u kobiet świadczą o większym zaangażowaniu mężczyzn w gry losowe. Otrzymane zależności są zgodne z badaniami światowymi, w których opisuje się mężczyzn jako płęć bardziej związaną z wystąpieniem grania patologicznego (Ratajska, Furman-Kwiatkowska, 2015; Badora i in., 2015; Subramaniam i in., 2016).

### 3.2.3.1.2 Ryzyko uzależnienia a wiek

W odniesieniu do nasilenia problemów związanych z graniem w powiązaniu z wiekiem prezentuje Tablica 57 w Aneksie 6.2.2. Nie zaobserwowano znaczących istotnych statystycznie różnic, poza graczami wybierającymi zdrapki TS. Wśród tych graczy brak problemów związanych z hazardem był domeną młodszych graczy (średnia wieku 34,82), natomiast niskie nasilenie problemów związanych z hazardem było domeną osób stosunkowo starszych – średnia wieku wyniosła 46,33 ( $p < 0,001$ ).

Wśród graczy w **Zdrapki TS ryzyko problemów** związanych z hazardem patologicznym **rośnie wraz z wiekiem**.

### 3.2.3.1.3 Granie problemowe a wykształcenie

Przeanalizowane zostały różnice dotyczące nasilenia problemów związanych z graniem, w odniesieniu do poziomu wykształcenia badanych graczy. Wyniki prezentuje Tablica 58 w Aneksie 6.2.2. **Różnice takie wystąpiły tylko w grupie podstawowej graczy** ( $\chi^2(6) = 14,198$ ;  $p = 0,028$ ), nie odnotowano różnic w poziomie nasilenia problemów w zależności od wykształcenia w czterech dodatkowo wyróżnionych grupach graczy poszczególnych gier TS.

W badanej grupie podstawowej **problemy w niskim nasileniu wystąpiły istotnie częściej wśród osób z wykształceniem podstawowym i gimnazjalnym**, w tej grupie z największą częstością pojawiły się także osoby nie doświadczające w ogóle problemów związanych z uprawianiem gier TS. Najczęściej **brak problemów wynikających z uprawiania grania występował także w grupie osób z wykształceniem wyższym**, tzn. licencjackim / wyższym magisterskim / inżynierskim.

Wyższy poziom wykształcenia związany jest z lepszym, efektywniejszym radzeniem sobie wśród osób grających w różne gry TS. Otrzymane wyniki badań są spójne z wynikami światowymi, które wskazują, że osoby z niższym wykształceniem doświadczają większej ilości trudności związanych z graniem hazardowym (Badora i in., 2015).

### 3.2.3.1.4 Granie problemowe a miejsce zamieszkania

W następnej kolejności problemy związane z uprawianiem gier hazardowych TS zostały przeanalizowane w odniesieniu do miejsca zamieszkania respondentów. Szczegółowe wyniki prezentuje Tablica 59 w Aneksie 6.2.2. Wszyscy badani zostali zaklasyfikowani do następujących grup: wieś, Miasto do 20 tys. mieszkańców Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców Miasto od 50 – 100

tyś. mieszkańców Miasto od 100 – 200 tyś. mieszkańców Miasto od 200 – 500 tyś. mieszkańców Miasto powyżej 500 tyś. Mieszkańców.

Jeżeli chodzi o różnice w nasileniu problemów związanych z hazardem między osobami zamieszkujące odmienne miejscowości, wystąpiły one w badanej grupie podstawowej ( $\chi^2(12)=44,565$ ;  $p < ,001$ ) oraz w grupie osób grających w Ekstra Pensję ( $\chi^2(12) = 29,129$ ;  $p = 0,004$ ).

W grupie podstawowej częściej nie doświadczali problemów wynikających z uprawiania grania mieszkańcy wsi i małych miast (do 20 tys. mieszkańców). Problemów z graniem w gry TS w niskim nasileniu częściej z kolei doświadczali mieszkańcy miast od 20 do 50 tys. oraz od 50 do 100 tys. mieszkańców. **Problemy w nasileniu najwyższym wskazujące na wysokie prawdopodobieństwo patologicznego hazardu, wystąpiły najczęściej wśród mieszkańców miast liczących od 100 do 200 tys. mieszkańców.**

Jeżeli chodzi o **graczy** uprawiających **Ekstra Pensję**, częściej **problemy o niskim nasileniu związane z graniem występowały u mieszkańców miast o wielkości od 100 do 200 tys. mieszkańców**

W innych badaniach wykazano, że większe nasilenie problemów z graniem występowało w mniejszych miejscowościach (na wsiach odsetek graczy problemowych wynosił 40%) niż dużych miastach (powyżej 500 tys. mieszkańców) było to 4,6% (Badora i in., 2015).

### 3.2.4 Preferowany model i wartość gry dla graczy TS

Kolejnym analizowanym w badaniach czynnikiem były charakterystyczne wzorce uprawiania gier Totalizatora Sportowego przez osoby sięgające do tej grupy gier hazardowych. Na charakterystyczne wzorce uprawiania gier TS składały się następujące zmienne:

- największa kwota wydana na gry TS w ciągu jednego dnia,
- przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS,
- planowanie wydatków na granie w TS w skali miesiąca,
- źródła pieniędzy przeznaczanych na granie w TS,
- pożyczanie pieniędzy na granie w TS,
- zwracanie pieniędzy pożyczanych na granie w TS,
- najczęstszy sposób grania – „system” grania w TS,
- sposób sprawdzania wyników gry TS,
- zaprzestanie grania w TS na pewien czas.

#### **Jaką największą kwotę pieniędzy wydał/a Pan/i na gry hazardowe, w ciągu jednego dnia?**

Rozkłady odpowiedzi na pytania o największą kwotę przeznaczaną na granie w ciągu jednego dnia prezentuje Tablica 7.

Średnia kwota w poszczególnych grach TS wahała się w granicach 54,58 zł – 156,63 zł. Gracze poszczególnych gier TS nie różnili się na poziomie istotnym statystycznie pod względem tej zmiennej co oznacza, że **najwyższe kwoty przeznaczane na granie w poszczególne gry TS są do siebie przybliżone.**

Tablica 7. Największa kwota wydana na gry TS w ciągu jednego dnia

<i>Próba</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>
Podstawowa	1000	72,1	415,31	1	10000
Multi Multi	100	156,63	718,1	3	5000
Keno	100	65,43	208,56	5	2000
Ekstra Pensja	100	54,58	140,2	5	1000
Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	62,03	214,53	2	2000

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $F(4; 270,02) = 0,619; p = 0,650$ .

#### Jaką przeciętnie kwotę przeznaczają Pan/i jednorazowo na grę?

Kolejnym analizowanym czynnikiem była przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS. Kwoty te znalazły się w ośmiu przedziałach (oznaczonych od 1 do 8): wydatek do 10 zł, 11-20 zł, 21-30 zł, 31-40 zł, 41-50 zł, 51 – 100 zł, 101 - 200 zł, 201-500 zł. Wyniki prezentuje Tablica 8. Spośród wyróżnionych grup graczy, istotnie **większe kwoty na granie w ciągu dnia**, w stosunku do podstawowej grupy badanej (gracze różnych gier TS), **przeznaczają gracze Multi-Multi, Ekstra Pensji i Keno**. Średnio kwoty te oscylują wokół drugiego przedziału kwot (ok. 10-20 zł).

Tablica 8. Przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS

<i>Próba</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>
Podstawowa	1000	1,75	1,11	1	8
Multi Multi	100	2,12	1,18	1	6
Keno	100	2,34	1,47	1	7
Ekstra Pensja	100	2,20	1,36	1	7
Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	1,95	1,26	1	6

Źródło: wyliczenia własne

#### Planowanie wydatków na grę

Kolejna zmienna dotyczyła planowania wydatków na granie w skali miesiąca. Badani mogli ustosunkować się do czterech odpowiedzi wskazując, w jaki sposób planują te wydatki. Wyróżnione zostały cztery wzorce planowania wydatków: przeznaczanie określonej kwoty na miesiąc i nie przekraczanie jej, planowanie kwoty i przekraczanie jej czasami, planowanie kwoty i przekraczanie jej zawsze, nie planowanie kwoty pieniędzy na grę w skali miesiąca. Wyniki prezentuje Tablica 9.

Poszczególne wyróżnione grupy graczy różniły się między sobą na poziomie istotnym statystycznie, z czego: **gracze z grupy podstawowej istotnie częściej w stosunku do pozostałych grup przeznaczali określoną kwotę na granie i nie przekraczali jej**, i istotnie rzadziej od innych

przekraczali czasami przeznaczoną na granie kwotę. **Gracze zdrapek TS istotnie częściej od pozostałych grup graczy przekraczali czasami kwotę zaplanowaną na granie w skali miesiąca** i istotnie rzadziej od pozostałych udawało im się nie przekroczyć nigdy kwoty zaplanowanej na granie w skali miesiąca.

Tablica 9. Planowanie wydatków na granie w TS w skali miesiąca

Próba	Na granie w skali miesiąca zawsze przeznaczam określoną kwotę, której nigdy nie przekraczam			Czasami zdarza się, że przekraczam określoną kwotę na granie w skali miesiąca			Zawsze przekraczam określoną kwotę na granie w skali miesiąca			Nie mam określonej kwoty, jaką przeznaczam na granie w skali miesiąca.		
	n	%	e	n	%	e	n	%	e	n	%	e
Podstawowa	318	31,80%	3,2	189	18,90%	-4	23	2,30%	-2	470	47,00%	0,9
Multi Multi	26	26,00%	-1	28	28,00%	1,6	4	4,00%	1	42	42,00%	-1
Keno	27	27,00%	-1	28	28,00%	1,6	4	4,00%	1	41	41,00%	-1
Ekstra Pensja	22	22,00%	-2	27	27,00%	1,4	4	4,00%	1	47	47,00%	0,2
Zdrapki TS	18	18,00%	-3	30	30,00%	2,1	5	5,00%	1	47	47,00%	0,2

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(12) = 25,841$ ;  $p = 0,011$ .

Powyższe prawidłowości wskazują, że gracze grający w różne gry TS najczęściej planują kwotę miesięcznych wydatków przeznaczoną na grę i nie przekraczają jej. Związane jest to z posiadaniem kontroli nad aktywnością hazardową oraz znacznie zmniejsza ryzyko uzależnienia i doświadczania negatywnych skutków uprawiania gier hazardowych. Z kolei gracze zdrapek najczęściej przekraczają ustaloną kwotę na gry liczbowe, co wiązać może się z utratą kontroli nad aktywnością hazardową oraz zwiększa negatywne koszty związane z zaangażowaniem w gry liczbowe.

### Z jakiego źródła pochodzą środki, które Pan/i przeznacza na granie w gry Totalizatora Sportowego?

Kolejnym analizowanym czynnikiem były źródła pieniędzy, z jakich gracze TS korzystają w celu sfinansowania własnej aktywności hazardowej (gry TS). Wśród źródeł tych gracze wskazali następujące: nadwyżka gotówki (premia, prowizja, oszczędności), pula pieniędzy na życie (art. spożywcze / chemiczne), pula pieniędzy na stałe opłaty, pula pieniędzy na kulturę / wypoczynek / wyjazdy. Analizy statystyczne **nie wykazały istotnych statystycznie różnic w zakresie źródeł finansowania własnego grania** zarówno pomiędzy graczami z grupy podstawowej, jak i graczami poszczególnych gier (bustery), jak również pomiędzy graczami poszczególnych gier między sobą (Multi-Multi, Keno, Ekstra Pensja, Zdrapki TS). Wyniki prezentuje Tablica 60 w Aneksie 6.2.

### Proszę pomyśleć o ostatnich 12 miesiącach i odpowiedzieć czy pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

Czynnikiem charakteryzującym również wzorce grania, było finansowanie grania ze środków pożyczonych (bądź spłacanie długów spowodowanych graniem ze środków pożyczonych). W celu

zbadania tego czynnika wykorzystano odpowiednie pytanie z kwestionariusza SOSG. Wyniki zawiera Tablica 61 w Aneksie 6.2.2. Analizy statystyczne pokazały, że maksymalnie 5% graczy pożyczowało pieniądze w tym celu (gracze Keno), gracze Ekstra Pensji nie robili tego w ogóle, natomiast w grupie podstawowej odsetek ten wynosił 2,9%. Ze względu na bardzo małe liczebności w poszczególnych grupach, obliczeniowe możliwości statystyczne są ograniczone, a wnioski prezentowane w sposób uogólniony. Różnice między grupami nie są istotne, co oznacza, że pożyczanie pieniędzy na granie wśród wszystkich graczy TS plasuje się na porównywalnym poziomie.

### **Czy zwrócił/a Pan/i pieniądze pożyczone na granie hazardowe lub pokrycie długów hazardowych?**

Kolejną interesującą charakterystyką grania było zwracanie pożyczanych pieniędzy na hazard (gry TS) przez graczy. Ze względu na bardzo małe liczebności w poszczególnych grupach, obliczeniowe możliwości statystyczne są ograniczone, a wnioski prezentowane w sposób ostrożny. Na bazie otrzymanych danych jednak nie dostrzegane są istotne statystycznie różnice w zakresie oddawania lub nieoddawania pożyczonych pieniędzy, pomiędzy poszczególnymi grupami graczy (Tablica 62 w Aneksie 6.2.2).

### **Jaki jest Pana/i najczęstszy sposób grania?**

Na wzorzec grania w gry TS składał się także charakterystyczny dla gracza sposób typowania wyników. Badani gracze TS mieli do wyboru cztery możliwości typowania wyników: odpowiednim systemem, na chybił trafił, samodzielne skreślanie liczb, kombinacja trzech możliwości (czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)). Jeżeli chodzi o różnice w zakresie systemu grania pomiędzy graczami poszczególnych grup, analizy statystyczne wykazały istnienie istotnych różnic (Tablica 63 w Aneksie 6.2.2).

**Wśród graczy grupy podstawowej dominowały osoby preferujące sposób „na chybił trafił”, natomiast istotnie rzadziej niż w innych grupach gracze stosowali własny system lub kombinację trzech możliwości. Gracze Keno częściej niż pozostali samodzielnie skreślali liczby, natomiast rzadziej niż inne grupy wykorzystywali sposób „na chybił trafił”. Wśród graczy Ekstra Pensji dominowało granie własnym systemem oraz kombinacją trzech, rzadziej natomiast niż inni wybierali sposób „na chybił trafił”.**

Wskazuje to na prawidłowość oznaczającą, że generalnie w populacji ogólnej graczy dominuje system „na chybił trafił”, natomiast amatorzy Keno i Ekstra Pensji rzadziej wybierają ten sposób preferując samodzielne skreślanie liczb lub wykorzystywanie własnego systemu (może to sugerować większe skłonności do myślenia magicznego w tych grupach graczy).

### **W jaki sposób sprawdza Pan/i wyniki gry?**

Charakterystyczny wzorzec grania to także sposób sprawdzania wyników uprawianej przez siebie gry. Badani gracze TS mieli do wyboru kilka możliwości sprawdzania wyników, w tym: telefonicznie na infolinii z wynikami gier, w telefonie, mam aplikację m.lotto, na stronie internetowej, w telewizji, w

punkcie gry, inaczej, nie pamiętam. W poszczególnych grupach graczy zidentyfikowano istotne różnice w zakresie preferowanego sposobu sprawdzania wyników gry. **W grupie podstawowej** częściej niż w innych wyniki sprawdzane były **za pośrednictwem telewizji, gracze Multi-Multi** częściej niż inni korzystali ze **strony internetowej, gracze Keno** wybierali częściej niż inni sprawdzanie wyników **w punkcie gier**, natomiast **gracze zdrapek** częściej niż inni wskazali na **telewizję** oraz odpowiedź „**inaczej**” (poza wskazanymi miejscami i sposobami), poza tym amatorzy zdrapek istotnie rzadziej niż pozostali gracze sprawdzają wyniki w punkcie gry. Szczegółowe wyniki prezentuje Tablica 65 w Aneksie 6.2.

### **Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i granie hazardowe na pewien czas?**

Ostatnim czynnikiem charakteryzującym wzorce grania były okresy (ich istnienie lub brak) zaprzestawania gry na jakiś czas. W poszczególnych kategoriach gier proporcje osób zaprzestających grania na jakiś czas oraz tych, które nigdy tego nie robiły, były zbliżone i wynosiły ok ¼ do ¾. Nie wykryto statystycznie istotnych różnic między grupami w zakresie odsetka graczy zaprzestających grania na jakiś czas, w poszczególnych grupach (Tablica 64 w Aneksie 6.2.2).

#### **3.2.4.1 Podsumowanie**

Model gry w Polsce charakteryzuje się następującymi cechami:

- Stosunkowo niskimi kwotami przeznaczanymi jednorazowo na grę (średnio do 20 PLN).
- Średnie najwyższe kwoty przeznaczone na grę w ciągu jednego dnia wahały się do 55 (w Ekstra Pensję) do 157 w Multi Multi.
- Jedynie 32% graczy planuje wydatki na grę i nie przekracza ich, prawie połowa (47%) nie ma określonej kwoty, którą przeznacza na grę.
- 45% graczy przeznacza pieniądze z puli na wydatki na życie, a 42% z nadwyżki gotówki.
- Około 3% graczy pożyczają pieniądze na grę.
- Większość graczy obstawia na chybił trafił; 10% ma swój system, łącznie z systemu korzysta przynajmniej od czasu do czasu ok. 35% graczy.
- Około 25 % graczy porzuciło granie na jakiś czas.

**Niebezpieczne dla ryzyka uzależnienia od hazardu** są następujące cechy grania klientów TS: duży odsetek osób, które **nie planują wydatków** na grę; duży odsetek osób, którzy **przeznaczają na grę pieniądze z puli na wydatki na życie**; duży odsetek osób **stosujących systemy**; stosunkowo duży odsetek osób, którzy **pożyczają pieniądze na grę**. Wszystkie te cechy mogą świadczyć o zagrożeniu uzależnieniem, gdyż wiążą się albo z ryzykiem utraty kontroli nad grą (brak planowania wydatków, branie pieniędzy na grę z budżetu domowego, pożyczanie) lub o utrwalonych błędach poznawczych typowych dla hazardu patologicznego (systemy).

Ponadto kwoty obstawiane przez graczy Multi-Multi, Ekstra Pensji i Keno są wyższe niż u innych graczy. Najbardziej pod względem planowania niebezpieczny wzór gry mają gracze w Zdrapki – planowane kwoty przekracza 35% graczy. Więcej graczy w Ekstra Pensję korzysta z systemu.

### **3.2.5 Motywy grania w gry TS (Reasons for Gambling Scale (RGS))**

W celu zidentyfikowania motywów, dla których gracze podejmują gry TS, wykorzystano tłumaczenie skali do badania motywów uprawiania hazardu, Reasons for Gambling Scale (RGS) autorstwa B.

Luceri oraz D.T. Vergura (2015). Skala umożliwia pomiar czterech głównych motywów: poszukiwanie wrażeń, relaks i socjalizacja, uznanie społeczne, wygrywanie.

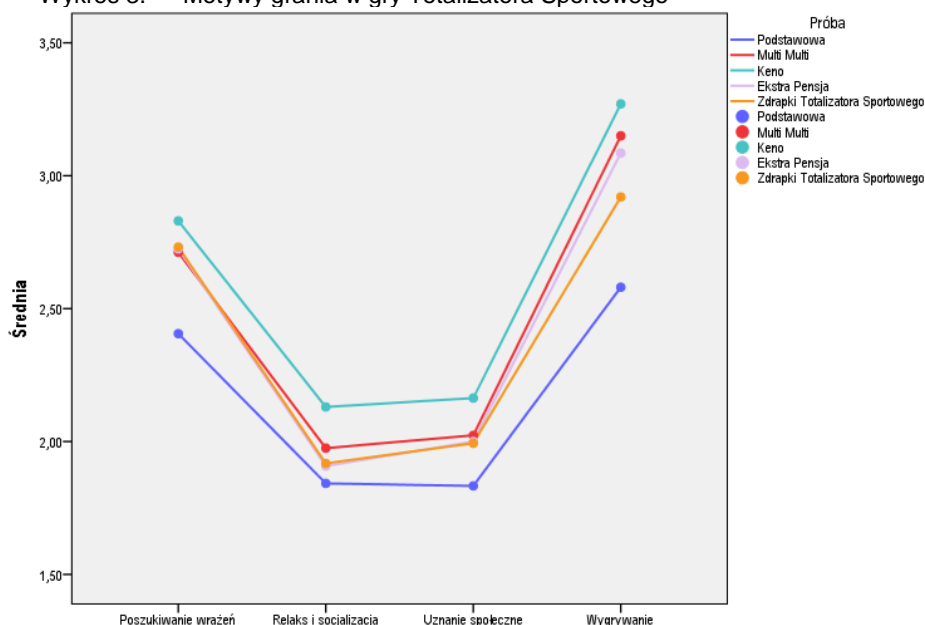
Dokonane zostało porównanie poszczególnych grup graczy w zakresie różnic odnoszących się do głównych motywów podejmowania preferowanych gier. W analizach statystycznych i interpretacji oparto się na średnich wynikach (gdzie 1 oznaczało - nigdy lub prawie nigdy, 2 – czasem, 3 – często, 4 - bardzo często, 5 - prawie zawsze lub zawsze. Wyniki zamieszczono w Tablica 66 w Aneksie 6.2.

**Do najczęściej wymienianych motywów grania** wśród badanych należy zdecydowanie **chęć wygrania**. Na kolejnym miejscu plasuje się motyw **poszukiwania wrażeń**. W dalszej kolejności gracze kierują się podejmując grę **uznaniem społecznym**. Ostatnie miejsce, jako najrzadziej stosowany, wśród badanych motywów, zajmuje **chęć relaksacji i socjalizacji**.

Jeżeli chodzi o motyw **poszukiwania wrażeń**, istotne różnice wystąpiły między graczami z grupy podstawowej a graczami Keno (pozostałych rodzajów gier – czterech busterów), przy czym **gracze Keno** (czterech wyróżnionych gier – Multi Multi, Keno, Ekstra Pensja i Zdrapki) **w większym nasileniu kierowali się tym motywem w podejmowaniu gry niż gracze z grupy podstawowej**.

**Wygraną**, jako czynnik skłaniający do grania, **częściej** niż gracze grupy podstawowej **wskazali gracze Multi Multi, Ekstra Pensji oraz Keno**. W przypadku motywu **uznanie społeczne** wystąpiła tylko zaznaczająca się tendencja w kierunku częstszego kierowania się tym motywem w podejmowaniu grania przez **graczy Keno** niż przez graczy z grupy podstawowej. **Motyw relaksu i socjalizacji** jako powód grania **nie różnicował** między sobą wyróżnionych **grup graczy**.

Wykres 3. Motywy grania w gry Totalizatora Sportowego



Źródło: Badanie graczy.

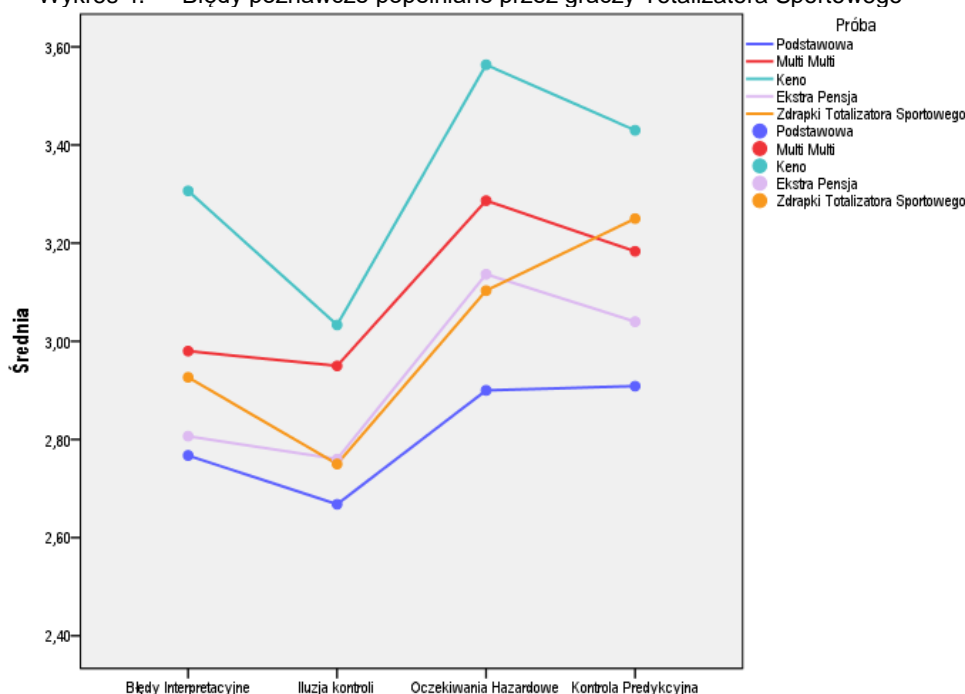
### 3.2.6 Błędy poznawcze (The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS))

W celu zidentyfikowania błędów poznawczych, jakie są popełniane przez graczy TS, wykorzystana została zmodyfikowana skala do mierzenia przekonań hazardowych. Z oryginalnych 23 itemów skali pozostawionych zostało 15, o największej mocy czynnikowej. Poniższe analizy statystyczne, ze



względu na brak norm do zmodyfikowanej skali, opierają się na uzyskanych średnich wynikach, gdzie 1 oznaczało - zdecydowanie nie zgadzam się, 2 - nie zgadzam się, 3 - raczej nie zgadzam się, 4 - ani się zgadzam, ani się nie zgadzam, 5 - raczej zgadzam się, 6 - zgadzam się, 7 - zdecydowanie zgadzam się. Skrócona skala pozwala zidentyfikować błędy interpretacyjne (przeformułowywanie wyniku gry tak, aby można było kontynuować granie), iluzja kontroli (przekonanie o posiadaniu wpływu na wynik gry), oczekiwania hazardowe (oczekiwanie konkretnych korzyści wynikających z grania), kontrola predykcyjna (przekonanie, że można przewidzieć, kiedy wynik gry będzie pozytywny). Wyniki zamieszczono w Tablica 67 w Aneksie 6.2

Wykres 4. Błędy poznawcze popełniane przez graczy Totalizatora Sportowego



Źródło: Badanie graczy.

**Do najczęstszych błędów poznawczych** ujawnionych w grupie badanej należą: **oczekiwania hazardowe** – gracz oczekuje konkretnych korzyści z grania, **kontrola predykcyjna** polegająca na przekonaniu, że można przewidzieć wynik. W dalszej kolejności występują **błędy interpretacyjne** – taki sposób przeformułowania wyniku, aby interpretacja pozwoliła na dalszą grę oraz iluzja kontroli, polegająca na przekonaniu o posiadanym wpływie na wynik gry.

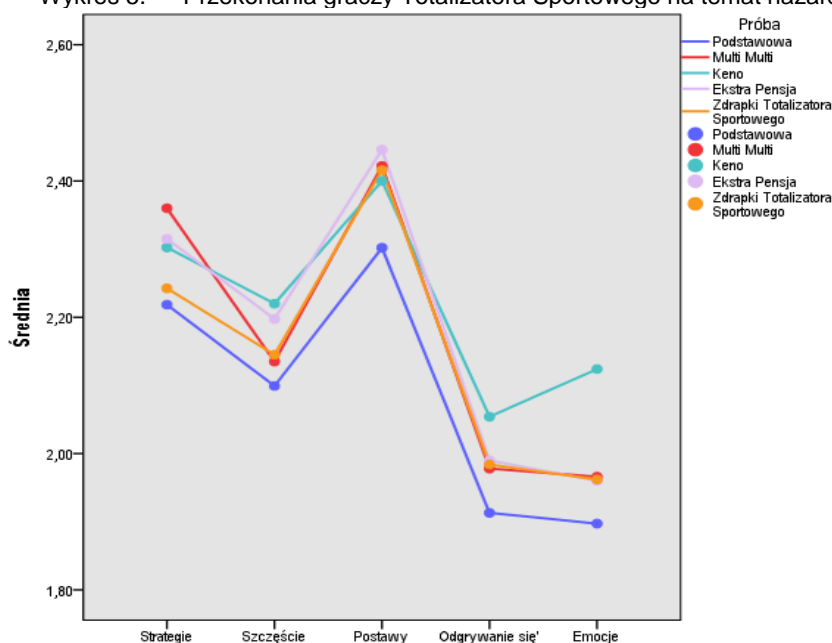
Analiza pozwoliła także na odkrycie istotnych różnic między grupami graczy, w zakresie przejawianych błędów poznawczych. **Różnice istotne statystycznie w zakresie błędów poznawczych pojawiły się tylko między dwoma grupami – grupą podstawową a graczami Keno**, zwraca jednak uwagę, iż dotyczą one aż trzech błędów poznawczych. **Gracze Keno** istotnie częściej niż gracze z grupy podstawowej **przejawiają kontrolę predykcyjną**, czyli są przekonani o możliwości przewidzenia wygranego wyniku, **oczekiwania hazardowe** – w większym stopniu oczekują pozytywnych rezultatów swojego grania, **błędy interpretacyjne** – w taki sposób starają się patrzeć na swoje granie i jego wyniki, aby postrzegać jako zasadne dalsze granie (np. powiązywanie

przeegranych z prawami statystyki). Wyniki te mogą sugerować, że **gracze Keno są bardziej podatni na błędne postrzeganie praw rządzących wynikiem w grach hazardowych, a przez to mogą być bardziej podatni na rozwój uzależnienia od gry** (na co wskazują dane z wielu badań). Być może też gracze Keno w punkcie wyjścia rekrutują się z osób o takich skłonnościach poznawczych, albo też specyfika gry Keno przyczynia się do szybszego kształtowania i utrwalania błędnych przekonań.

### 3.2.7 Postawy i przekonania graczy TS na temat hazardu (GABS-23)

Kolejnym czynnikiem poddanym analizie w badaniu graczy TS były ich postawy oraz przekonania na temat hazardu. W badaniu wykorzystano tłumaczenie skróconej wersji kwestionariusza GABS (Bouju i in., 2013). W analizach oparto się na wynikach średnich, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie się nie zgadzam, 2 - nie zgadzam się, 3 – zgadzam się, a 4 – zdecydowanie się zgadzam. Skala GABS pozwala na zidentyfikowanie pięciu wymiarów postaw i przekonań wobec hazardu: strategie – przekonanie o znajomości określonych strategii grania, które pozwalają podnieść prawdopodobieństwo wygranej, odgrywanie się – uporczywe powracanie do grania w celu odzyskania przegranych pieniędzy, postawy – przekonanie, że określone postawy wobec hazardu podnoszą prawdopodobieństwo wygranej, szczęście – wiara w dobrą lub złą passę oraz zabobony, emocje – doświadczanie silnego pobudzenia emocjonalnego w związku z graniem hazardowym. Wyniki przedstawiono w Tablica 68 w Aneksie 6.2.

Wykres 5. Przekonania graczy Totalizatora Sportowego na temat hazardu



Źródło: Badanie graczy.

Badane osoby przejawiają następujące **postawy wobec hazardu: przekonanie o znajomości określonych strategii grania**, przekonania że określone postawy wobec hazardu podnoszą prawdopodobieństwo wygranej, **wiara w dobrą lub złą passę** oraz **zabobony**, uporczywe powracanie do grania w celu odzyskania przegranych pieniędzy, **doświadczanie silnego pobudzenia emocjonalnego w związku z graniem**.

Jeżeli chodzi o postawy i przekonania graczy TS na temat hazardu, w większości przypadków nie występują statystycznie istotne różnice między grupami. Jedyne wyjątki stanowią **gracze Keno, którzy istotnie częściej niż gracze z grupy podstawowej mają przekonanie, że hazard dostarcza im silnych emocji, których oczekują**. Czynnikiem częściowo wyjaśniającym ten wynik może być specyfika gry w Keno, w której po pierwsze losowania odbywają się co 5 minut, poza tym gracz sam wybiera stawkę, o jaką gra, a także liczbę losowań, w których weźmie udział jego kupon. Taki charakter grania, zwłaszcza bardzo krótki czas upływający od zakładu do wyniku sprawia, że gra toczy się na podwyższonym poziomie emocjonalnym (ciągłe oczekiwanie na wynik, bez dłuższych okresów odroczenia). Badania wykazują, że gry cechujące się takimi cechami w wyższym stopniu zagrażają uzależnieniem się od nich (m.in. ponosząc impulsywność decyzji, przez to zmniejszając ich racjonalność i zwiększając nasilenie gry).

Różnice istotne statystycznie w zakresie postaw i przekonań graczy TS wobec hazardu wystąpiły między grupami Podstawową a Keno ( $p = 0,028$ ) w zakresie czynnika Emocje.

### 3.2.8 Obraz osób, które uprawiają hazard, w oczach graczy TS

Badani gracze Totalizatora Sportowego zostali także zapytani o to, w jaki sposób odbierają graczy hazardowych, jak ich postrzegają. Zadanie ich polegało na ocenie trzynastu określeń opisujących graczy, na skali siedmiostopniowej, gdzie 1 oznaczało - w bardzo małym stopniu (gracz posiada daną cechę), 2 - w małym stopniu, 3 - raczej w małym stopniu, 4 - ani w małym ani w dużym stopniu, 5 - raczej w dużym stopniu, 6 - w dużym stopniu, 7 - w bardzo dużym stopniu. **Analiza statystyczna pozwoliła wyodrębnić dwa wymiary ocen graczy – ciepło i kompetencje**. Wymiar ciepła skupiał w sobie wysokie nasilenie cechy uczciwości oraz niskie nasilenie cech agresji, egoizmu, rywalizacji, nieuprzejmości. Wymiar kompetencji obejmował inteligencję, nowoczesność, pewność siebie, pracowitość, skuteczność, wszystkie w wysokim nasileniu. Oszacowano rzetelności obu wymiarów przy użyciu współczynnika alfa-Cronbacha – okazały się one satysfakcjonujące. Wyniki przedstawia Tablica 69 w Aneksie 6.2.2.

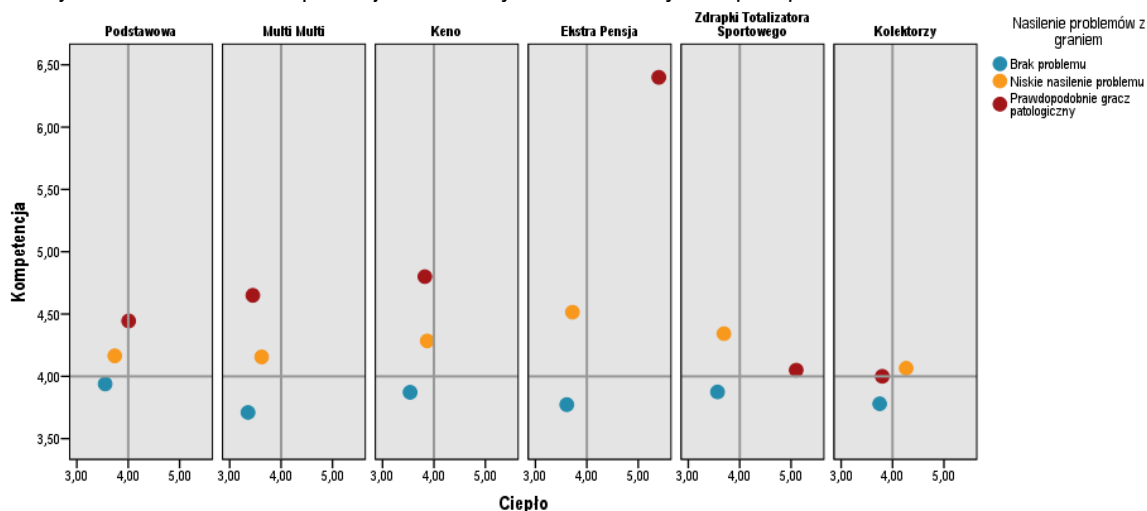
Nie wystąpiły statystycznie istotne różnice w odbiorze osób uprawiających hazard, pomiędzy poszczególnymi grupami graczy. Można zaobserwować jedynie niewielką tendencję w kierunku częstszego wybierania cech z wymiaru kompetencji w opisie graczy oraz niższych wyników w wymiarze ciepła.

Dokonane zostało także porównanie posiadanego stereotypu hazardzisty przez graczy o różnym poziomie nasilenia problemów związanych z hazardem. **Pomiędzy poszczególnymi grupami graczy o różnym nasileniu problemów hazardowych wystąpiły istotne różnice w posiadanym stereotypie hazardzisty. W grupie graczy z podstawowej grupy badanej osoby bez problemów związanych z hazardem posiadały mniej „ciepły” obraz hazardzisty niż osoby o niskim nasileniu problemów hazardowych oraz prawdopodobni patologiczni gracze. Podobnie wśród osób uprawiających zdrapki gracze bez problemów oraz gracze o niskim nasileniu problemów posiadali mniej „ciepły” obraz hazardzisty niż prawdopodobni patologiczni gracze.**

Jeżeli chodzi o wymiar kompetencji, **w grupie podstawowej gracze bez problemów posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych** niż gracze o niskim nasileniu problemów oraz prawdopodobni gracze patologiczni. **Podobnie gracze Keno oraz gracze Multi Multi nie doświadczający problemów związanych z hazardem posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych niż prawdopodobni gracze patologiczni. Gracze Zdrapek TS posiadają obraz**

hazardzistów jako mniej kompetentnych niż gracze o niskim nasileniu problemów. Wyniki prezentuje graficznie wykres 6 i Tablica 71 w Aneksie 6.2.

Wykres 6. Ocena kompetencji hazardzisty u osób o różnym stopniu problemowości hazardu



Źródło: Badanie graczy.

### 3.2.9 Oczekiwania związane z wygraną

Gracze TS zostali także poddani analizie pod kątem ich oczekiwań związanych z dużą wygraną. Na początku zostali zapytane o osobiste doświadczenia z dużą wygraną – i największą kwotę, jaką kiedykolwiek udało im się wygrać w grach TS.

#### G01. Proszę powiedzieć, w jakim przedziale mieściła się Pana/i najwyższa wygrana w Totalizatorze Sportowym?

Wskazywane przez graczy kwoty zostały podzielone na kategorie: do 24 zł, 25-100 zł, 101-500 zł, 501-1000 zł, 1001-10000 zł, 10001-100000 zł, powyżej 100000 zł. Badani gracze najczęściej wskazywali na trzy pierwsze przedziały kwotowe, jeżeli chodzi o własne wygrane, jednak wśród graczy Keno ponad jedna piąta graczy wskazała na przedział czwarty – 501-1000 zł. Kwoty z dwóch ostatnich przedziałów pojawiły się tylko w grupie podstawowej graczy TS. Jeżeli chodzi o różnice w zakresie wygranych między wyróżnionymi grupami graczy, obserwuje się je w kilku przypadkach. Gracze z grupy podstawowej istotnie częściej niż gracze z czterech pozostałych grup wskazywali na wygrane z przedziału pierwszego (do 24 zł). Z kolei istotnie rzadziej od pozostałych graczy wskazywali na dwie kategorie wybranych 101-500 zł i 501-1000 zł. Gracze Multi Multi istotnie częściej niż gracze z grupy podstawowej wskazywali na osiągnięcie wygranych z przedziału wyższego – 1001-10000 zł. Gracze Keno istotnie częściej od graczy grupy podstawowej wskazywali na wygrane z przedziału 101-500 zł i 501-1000 zł, natomiast rzadziej a wygrane najniższe (do 24 zł). Podobne wygrane deklarowali gracze Ekstra Pensji – rzadziej niż grupa podstawowa wygrane najniższe, a częściej z przedziału 101-500 zł i 501-1000 zł. Gracze Zdrapki TS istotnie rzadziej od grupy podstawowej wskazywali wygrane najniższe (do 24 zł). Podsumowując, najczęściej najwyższe wygrane (1001 – 10000 zł) wskazywali

gracze Multi Multi (zadeklarowało je 10% graczy z tej grupy). Kolejną grupą deklarującą najwyższe wygrane są gracze Keno, spośród których 22% wskazało na przedział 501-1000 zł. Wyniki prezentuje Tablica 70 w Aneksie 6.2.2.

### **G03. Proszę się zastanowić, na ile po wygranej 1 miliona złotych, zmieniliby się Pana/i życie w następujących obszarach**

Na oczekiwania graczy TS związane z wygraną składały się także przekonania o tym, jak zmieniliby się własne życie w sytuacji dużej wygranej finansowej w różnych wymiarach życia, spośród których wymienione były następujące: poczucie własnej wartości, pozycja społeczna, relacje rodzinne, relacje towarzyskie, praca zawodowa, działalność charytatywna / społeczna, warunki mieszkaniowe, życie kulturalne, rekreacja, relacja z Bogiem, posiadanie nowych technologii, wygląd i ubiór. Badani gracze mieli za zadanie dokonanie oceny przewidywanego nasilenia zmiany po wygranej na skali od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało - zupełnie nie zmieniliby się, 2 - nie zmieniliby się, 3 - nie wiem, 4 - Trochę zmieniliby się, 5 - całkowicie zmieniliby się. Analiza statystyczna miała na celu odkrycie różnic między poszczególnymi grupami graczy w zakresie nasilenia przewidywanych zmian w różnych aspektach życia po wygranej. Wyniki w Tablica 72 w Aneksie 6.2.2.

Różnice istotne statystycznie między grupami pojawiły się w odniesieniu do postrzeganych zmian w pracy zawodowej i tak gracze Keno, Ekstra Pensji i Zdrapek TS przewidywali większe zmiany w pracy zawodowej po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej. Poza tym, gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany w pracy zawodowej po dużej wygranej niż gracze Multi-Multi.

W wymiarze życia kulturalnego gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany po dużej wygranej niż gracze grupy podstawowej.

Kolejne różnice uwidoczniły się w wymiarze posiadania nowych technologii, w przypadku których gracze Keno i Zdrapek TS przewidywali większe w tym aspekcie swojego życia po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej. Dodatkowo, gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany w aspekcie posiadania nowych technologii po dużej wygranej niż gracze Multi-Multi.

Ostatnim wymiarem, w którym wystąpiły różnice jest wymiar wyglądu i ubioru. Tutaj gracze Zdrapek TS spodziewali się większych zmian po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej.

Podsumowując, spośród wszystkich wyróżnionych grup graczy, gracze Keno i Zdrapek TS oczekują największych zmian w swoim życiu po dużej wygranej.

### **G04. Jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekiwałby Pan/i w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej)?**

Ostatnia grupa oczekiwań graczy po dużej wygranej dotyczyła tych, które są skierowane do Totalizatora Sportowego. Gracze TS zostali zapytani o to, jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekivaliby w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej). Badani mieli do wyboru kafeterię odpowiedzi dotyczącą: indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy, poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji, otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo, otrzymania kwoty wygranej w ratach, otrzymania bezpłatnych porad prawnych, otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych, otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej, zachowania anonimowości, zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej. Wyniki w Tablica 73 w Aneksie 6.2.

Biorąc pod uwagę częstotliwość wybierania poszczególnych odpowiedzi, gracze najczęściej wskazywali na oczekiwanie otrzymania całej kwoty jednorazowo (od 56% do 69% graczy z poszczególnych grup wskazywało tę odpowiedź) oraz zachowania anonimowości (od 51% do 59% graczy wybierało tę możliwość). Najrzadziej wybierano wsparcie w postaci zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej (od 6,4 do 12% wyborów) oraz otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych (od 9,1 do 16% wskazań).

Różnice pomiędzy poszczególnymi grupami graczy kształtowały się następująco: gracze Multi-Multi istotnie częściej niż grupa podstawowa oraz gracze Keno i Zdrapek wybierali indywidualne doradztwo w zakresie inwestowania pieniędzy, podobnie gracze Multi-Multi istotnie częściej niż grupa podstawowa wybierali wsparcie w postaci poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji. Gracze z grupy podstawowej wybierali tę formę wsparcia istotnie rzadziej niż gracze pozostałych grup.

**G05. Jeżeli zostałby Pan/i zaproszony(a) przez Totalizator Sportowy na szkolenie po wygraniu dużej kwoty pieniędzy, jaka tematyka szkolenia byłaby dla Pana/i interesująca?**

Gracze na koniec zostali zapytani o preferowaną tematykę szkolenia, na które ewentualnie byliby zaproszeni po dużej wygranej. Badani mogli wybierać odpowiedzi z kafeterii: informowanie bliskich o wygranej, racjonalne zarządzanie wygraną, sposoby inwestowania pieniędzy, weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej, racjonalne zarządzanie budżetem domowym, aktywność zawodowa po wygranej. Wyniki zawiera Tablica 74 w Aneksie 6.2.

Analizując częstotliwość wyborów poszczególnych tematów zauważyć można, iż gracze najczęściej wybierali dwa tematy: racjonalne zarządzanie wygraną (od 51% do 60% wyborów w poszczególnych grupach) oraz sposoby inwestowania pieniędzy (od 47,10% do 56,00% wyborów przez graczy z poszczególnych grup). Najmniejszą popularnością cieszyły się tematy: aktywność zawodowa po wygranej (od 15 do 22% wyborów) oraz racjonalne zarządzanie budżetem domowym (od 18 do 25% graczy z poszczególnych grup wybrało tę odpowiedź).

Jeżeli chodzi o różnice między poszczególnymi grupami graczy, kształtowały się one następująco: gracze z grupy podstawowej istotnie rzadziej niż pozostali byli zainteresowani tematem szkolenia „aktywność zawodowa po wygranej”, natomiast gracze Keno byli nim zainteresowani istotnie częściej niż inni.

### 3.3 Badanie Kolektorów

W badaniu kolektorów wzięło udział 194 osoby.

#### 3.3.1 Charakterystyka demograficzna przebadanych osób

##### 3.3.1.1 Wiek

Średni wiek kolektorów wynosi 45,57 lat ( $SD = 12,86$ ). Najmłodsza osoba miała 21 a najstarsza 60 lat.

##### 3.3.1.2 Płeć

Większość z nich to kobiety (82%,  $n = 159$ ). Mężczyźni stanowili 18% ( $n = 35$ ) badanej próby.

##### 3.3.1.3 Wykształcenie

W badanej próbie 65% ( $n = 126$ ) posiada wykształcenie średnie, 20% ( $n = 39$ ) wyższe, 14% ( $n = 27$ ), a 1% ( $n = 2$ ) – zawodowe.

##### 3.3.1.4 Miejsce zamieszkania

Rozkład zamieszkania rozkłada się proporcjonalnie na wszystkie kategorie przedstawione w Tablica 10. Najliczniejszą grupę stanowią mieszkańcy miast - o różnej wielkości.

Tablica 10. Wielkość miejsca zamieszkania kolektorów

	Częstość	Procent
Wieś	23	11,9
Miasto do 20 tys. mieszkańców	29	14,9
Miasto pow. 20 – 50 tys. mieszkańców	30	15,5
Miasto pow. 50 – 100 tys. mieszkańców	24	12,4
Miasto pow. 100 – 200 tys. mieszkańców	22	11,3
Miasto pow. 200 – 500 tys. mieszkańców	31	16
Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	35	18
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne

#### 3.3.2 Charakterystyka przebadanych osób pod względem pracy w kolekturach

##### 3.3.2.1 Miejsce pracy

Badane osoby pracują w 52% w kolekturach, a w 48% w prywatnym sklepie. Posiadają oni w ramach swoich obowiązków obsługę lottomatów (Tablica 11).

Tablica 11. Miejsce pracy kolektorów

	Częstość	Procent
W kolekturze lotto (punkt własny)	101	52,1
sklepie prywatnym, w którym jest możliwość sprzedaży kuponów LOTTO (punkt prawny)	93	47,9
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.2.2 Okres pracy

Kolektorzy pracują przy lottomatach w 41% ponad 10 lat, w 25% w okres pracy wynosi od 1 roku do 5 lat, dla 18% okres ten stanowi od 5 do 10 lat (Tablica 12).

Tablica 12. Okres pracy kolektorów

	Częstość	Procent
3-6 miesięcy	13	6,7
pow. 6 miesięcy – do roku	18	9,3
pow. 1 roku do 5 lat	48	24,7
pow. 5 lat do 10 lat	35	18
powyżej 10 lat	80	41,2
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne

### Zajmowane stanowisko

Badani kolektorzy w 80% pracują na stanowisku sprzedawca, 13% stanowią właściciele kolektur, a 6% deklaruje, że zajmuje stanowiska kierownicze. Kolektorzy najczęściej posiadają gospodarstwa domowe 2-4 osobowe (84%). Spośród badanych, 55% wzięło udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca”. Badane osoby pracują w 52% w kolekturach, a w 48% w prywatnym sklepie. Wszyscy oni mają w swoich obowiązkach obsługę lottomatów (Tablica 13).

Tablica 13. Stanowisko zajmowane przez kolektorów

	Częstość	Procent
jestem właścicielem/współwłaścicielem	26	13,4
Kierownicze	12	6,2
pracownik sprzedaży / sprzedawca	156	80,4
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne



## Udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń

Tablica 14. Udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca”?

	Częstość	Procent
Tak	107	55,2
Nie	87	44,8
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne

Spośród badanych Kolektorów ponad połowa (55%) wzięło udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca” (Tablica 14).

Podsumowując, średni wiek kolektorów wynosi 46 lat. Większość z nich to kobiety (82%). Mężczyźni stanowili 18% badanej próby. 65% posiada wykształcenie średnie, 20 wyższe, 14% zawodowe. Miejsce zamieszkania rozkłada się proporcjonalnie na wszystkie wyodrębnione kategorie. Najliczniejszą grupę stanowią mieszkańcy miast o różnej wielkości.

### 3.3.3 Granie w gry hazardowe

Kolektorzy są aktualnie zaangażowani w granie. W ciągu ostatnich 12 miesięcy 94% (n = 182) grało w gry losowe. Częstości grania w gry hazardowe u kolektorów zawiera Tablica 75 w Aneksie 6.2.3. Badane osoby w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w Lotto+ (71%), w Lotto (69%), w Zdrapki TS (53%), w Ekstra Pensję (44%), w Mini Lotto I Multi Multi (39%), w Keno (38%), w Kaskadę (30%). Kolektorzy nie grają w inne gry hazardowe poza Totalizatorem Sportowym.

### 3.3.4 Ryzyko uzależnienia

Kolektorzy poddani zostali analizie pod kątem zagrożenia uzależnieniem od grania hazardowego (większość z nich uprawia gry TS, spełniające z definicji kryteria gry hazardowej). Średni wynik w grupie wyniósł 0,33, minimum to 0 punktów, natomiast maksimum to 7 punktów. Odnosząc się do norm oryginalnej wersji kwestionariusza, wynik 1-4 punkty świadczy o możliwym doświadczaniu problemów związanych z hazardem, natomiast 5 punktów i powyżej wskazuje na to, iż gracz prawdopodobnie jest uzależniony od hazardu.

Wyniki diagnostyczne (wskazujące na określony poziom nasilenia problemów związanych z graniem hazardowym) w grupie Kolektorów przedstawiały się następująco: 81,4% (n = 158) z nich nie doświadczało żadnych problemów związanych z graniem, 17,5% (n = 34) doświadcza w niskim nasileniu problemów związanych z graniem, natomiast tylko 1% (2 osoby) prawdopodobnie jest uzależniony od hazardu.

### 3.3.5 Obraz graczy hazardowych w oczach Kolektorów

Badani Kolektorzy zostali zapytani o to, w jaki sposób odbierają graczy hazardowych, jak ich postrzegają. Zadanie ich polegało na ocenie trzynastu określeń opisujących graczy, na skali siedmiostopniowej, gdzie 1 oznaczało - w bardzo małym stopniu (gracz posiada daną cechę), 2 - w małym stopniu, 3 - raczej w małym stopniu, 4 - ani w małym ani w dużym stopniu, 5 - raczej w dużym

stopniu, 6 - w dużym stopniu, 7 - w bardzo dużym stopniu. Analiza statystyczna pozwoliła wyodrębnić dwa wymiary ocen graczy – ciepło i kompetencje. Wymiar ciepła skupiał w sobie wysokie nasilenie cechy uczciwości oraz niskie nasilenie cech agresji, egoizmu, rywalizacji, nieuprzejmości. Wymiar kompetencji obejmował inteligencję, nowoczesność, pewność siebie, pracowitość, skuteczność, wszystkie w wysokim nasileniu.

Postrzeganie graczy przez Kolektorów (Tablica 15) zawiera w sobie zarówno aspekty ciepła jak i kompetencji, badani prawie na tym samym poziomie postrzegają w nich cechy składające się na oba wymiary (ze średnim wynikiem bliskim 4, co oznacza, że dana cecha występuje u graczy według Kolektorów w nasileniu ani małym ani dużym). Można powiedzieć, że Kolektorzy postrzegają graczy w sposób neutralny.

Tablica 15. Obraz graczy w oczach Kolektorów.

		M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha
Ciepło	194	3,84	1,03	1,0	6,6	0,72
Kompetencja	194	3,83	0,92	1,2	6,4	0,71

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.6 Postawy i przekonania Kolektorów na temat hazardu (GABS-23)

Kolejnym czynnikiem poddanym analizie w badaniu Kolektorów były ich postawy oraz przekonania na temat hazardu. W badaniu wykorzystano tłumaczenie skróconej wersji kwestionariusza GABS (Bouju i in., 2013). W analizach oparto się na wynikach średnich, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie się nie zgadzam, 2 - nie zgadzam się, 3 – zgadzam się, a 4 – zdecydowanie się zgadzam. Skala GABS pozwala na zidentyfikowanie pięciu wymiarów postaw i przekonań wobec hazardu: strategie – przekonanie o znajomości określonych strategii grania, które pozwalają podnieść prawdopodobieństwo wygranej, odgrywanie się – uporczywe powracanie do grania w celu odzyskania przegranych pieniędzy, postawy – przekonanie, że określone postawy wobec hazardu podnoszą prawdopodobieństwo wygranej, szczęście – wiara w dobrą lub złą passę oraz zabobony, emocje – doświadczanie silnego pobudzenia emocjonalnego w związku z graniem hazardowym.

Biorąc pod uwagę, że wyniki analizowane są na podstawie średnich, zauważyć można prawidłowości dotyczące nasilenia poszczególnych wymiarów postaw i przekonań hazardowych. Kolektorzy relatywnie częściej spośród innych przekonań przejawiają takie które mówi, że określony sposób zachowania podczas grania (zachowanie spokoju w sytuacji, kiedy się przegrywa, hojność po wygranej) podnosi prawdopodobieństwo wygranej. Generalnie średni wynik w tym wymiarze jest bliski 2 (pozostałe wyniki są niższe niż 2) co oznacza, że Kolektorzy wykazują się niskim nasileniem specyficznych postaw i przekonań hazardowych.

Tablica 16. Postawy i przekonania wobec grania

Wymiar	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha
Strategie	1,93	0,66	1	3,5	0,76

Szczęście	1,86	0,60	1	3,25	0,72
Postawy	2,10	0,78	1	3,6	0,88
Odgrywanie się	1,64	0,62	1	3,6	0,89
Emocje	1,63	0,59	1	3,2	0,88

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.7 Błędy poznawcze Kolektorów (GRCS)

W celu zidentyfikowania błędów poznawczych, jakie są popełniane przez Kolektorów w myśleniu na temat grania, wykorzystana została zmodyfikowana skala do mierzenia przekonań hazardowych. Z oryginalnych 23 itemów skali pozostawionych zostało 15, o największej mocy czynnikowej. Poniższe analizy statystyczne, ze względu na brak norm do zmodyfikowanej skali, opierają się na uzyskanych średnich wynikach, gdzie 1 oznaczało - zdecydowanie nie zgadzam się, 2 - nie zgadzam się, 3 - raczej nie zgadzam się, 4 - ani się zgadzam, ani się nie zgadzam, 5 - raczej zgadzam się, 6 - zgadzam się, 7 - zdecydowanie zgadzam się. Skrócona skala pozwala zidentyfikować błędy interpretacyjne (przeformułowywanie wyniku gry tak, aby można było kontynuować granie), iluzja kontroli (przekonanie o posiadaniu wpływu na wynik gry), oczekiwania hazardowe (oczekiwanie konkretnych korzyści wynikających z grania), kontrola predykcyjna (przekonanie, że można przewidzieć, kiedy wynik gry będzie pozytywny).

Badani Kolektorzy przejawiają w największym nasileniu **następujące błędy poznawcze w stosunku do interpretacji sytuacji grania**: oczekiwania hazardowe (liczą na konkretne korzyści płynące z grania) oraz kontrola predykcyjna (wierzą, że są w stanie przewidzieć, kiedy wynik będzie pozytywny). Średnie wyniki uzyskane w tych skalach oscylują wokół 2, co generalnie wskazuje na **niskie nasilenie błędów poznawczych wśród Kolektorów**.

Tablica 17. Błędy poznawcze Kolektorów w myśleniu o graniu

Wymiar	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha
Błędy Interpretacyjne	2,00	1,22	1	6,33	0,89
Iluzja kontroli	1,92	1,14	1	6,00	0,84
Oczekiwania Hazardowe	2,22	1,39	1	6,33	0,89
Kontrola Predykcyjna	2,15	1,25	1	6,67	0,82

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.8 Motywy podejmowania gry przez Kolektorów (RGS)

W celu zidentyfikowania motywów, dla których Kolektorzy podejmują gry TS, wykorzystano tłumaczenie skali do badania motywów uprawiania hazardu, Reasons for Gambling Scale (RGS) autorstwa B. Luceri oraz D.T. Vergura (2015). Skala umożliwia pomiar motywacji w zakresie czterech głównych motywów: poszukiwanie wrażeń, relaks i socjalizacja, uznanie społeczne, wygrywanie.

Dokonane zostało porównanie poszczególnych grup graczy w zakresie różnic odnoszących się do głównych motywów podejmowania preferowanych gier. W analizach statystycznych i interpretacji oparto się na średnich wynikach (gdzie 1 oznaczało - nigdy lub prawie nigdy, 2 – czasem, 3 – często, 4 - bardzo często, 5 - prawie zawsze lub zawsze).

Relatywnie najczęstszym motywem podejmowania gry przez Kolektorów jest chęć wygrania, a w dalszej kolejności poszukiwanie wrażeń. Wnioski oparte są na średnich wynikach.

Tablica 18. Motywy podejmowania gry przez Kolektorów

<i>Wymiar</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>	<i>Alfa-Cronbacha</i>
Poszukiwanie wrażeń	1,98	0,8	1	4,17	0,83
Relaks i socjalizacja	1,42	0,73	1	4,00	0,92
Uznanie społeczne	1,40	0,67	1	4,33	0,79
Wygrywanie	2,16	1,23	1	5,00	0,87

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.9 Preferowany model i wartość gry

W celu scharakteryzowania specyficznego stylu uprawiania gier TS przez Kolektorów, odpowiedzieli oni na serię pytań dotyczących preferowanego przez nich modelu gry oraz wartości gry. Na charakterystyczne wzorce uprawiania gier TS składały się następujące zmienne:

- przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS,
- planowanie wydatków na granie w TS w skali miesiąca,
- źródła pieniędzy przeznaczanych na granie w TS,
- pożyczanie pieniędzy na granie,
- najczęstszy sposób grania – „system” grania w TS.

#### D01. Jaką przeciętnie kwotę przeznaczają Pan/i jednorazowo na grę?

Pierwszym analizowanym czynnikiem była przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS. Kwoty te znalazły się w ośmiu przedziałach (oznaczonych od 1 do 8): wydatek do 10 zł, 11-20 zł, 21-30 zł, 31-40 zł, 41-50 zł, 51 – 100 zł, 101 - 200 zł, 201-500 zł. Najwięcej badanych Kolektorów (66,5%) wskazało pierwszy przedział – kwoty do 10 zł. Kolejny przedział (11-20 zł) wskazało 25,3%. Coraz wyższe kwoty wskazywały tylko pojedyncze osoby (przedziały powyżej 31 zł wskazywały trzy, dwie, lub jedna osoba (kwota z przedziału 201-500 zł). **Większość Kolektorów uprawia gry TS przeznaczając na to małe kwoty pieniędzy, co może wskazywać na ograniczony i umiarkowany charakter grania.**

Tablica 19. Przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na gry TS przez Kolektorów

Kwota	<i>n</i>	%
do 10 zł	121	66,5
11-20 zł	46	25,3
21-30 zł	7	3,8
31-40 zł	3	1,6
41-50 zł	2	1,1
51 – 100 zł	2	1,1
201-500 zł	1	0,5
Ogółem	182	100

Źródło: wyliczenia własne

Kolejna charakterystyka uprawiania gier TS przez Kolektorów dotyczyła planowania wydatków na granie w skali miesiąca. Badani mogli ustosunkować się do czterech odpowiedzi wskazując, w jaki sposób planują te wydatki. Wyróżnione zostały cztery wzorce planowania wydatków: przeznaczanie określonej kwoty na miesiąc i nie przekraczanie jej, planowanie kwoty i przekraczanie jej czasami, planowanie kwoty i przekraczanie jej zawsze, nie planowanie kwoty pieniędzy na grę w skali miesiąca. **Ponad połowa badanych Kolektorów nie planuje kwoty, za jaką będzie grała w najbliższym miesiącu (65,9%).** Blisko jedna piąta (19,2%) przeznaczają na grę określoną stawkę, której nigdy nie przekracza. 13,2% badanych odpowiada, że zdarza im się przekroczyć określoną kwotę zaplanowaną na granie w skali miesiąca, natomiast tylko 3 osoby (1,6%) zawsze przekracza określoną kwotę w skali miesiąca.

#### D02. Które z następujących stwierdzeń opisuje najlepiej Pan/i sposób grania?

Tablica 20. Planowanie wydatków na gry TS przez Kolektorów w skali miesiąca

Sposób gry	<i>n</i>	%
Na granie w skali miesiąca zawsze przeznaczam określoną kwotę, której nigdy nie przekraczam	35	19,2
Czasami zdarza się, że przekraczam określoną kwotę na granie w skali miesiąca	24	13,2
Zawsze przekraczam określoną kwotę na granie w skali miesiąca	3	1,6
Nie mam określonej kwoty, jaką przeznaczam na granie w skali miesiąca.	120	65,9
Ogółem	182	100

Źródło: wyliczenia własne

### D03.Z jakiego źródła pochodzą środki, które Pan/i przeznaczają na granie w gry Totalizatora Sportowego?

Kolejnym analizowanym czynnikiem były źródła pieniędzy, z jakich Kolektorzy korzystają w celu sfinansowania własnej aktywności hazardowej (gry TS). Wśród źródeł tych mieli oni możliwość ustosunkowania się do następujących możliwości: nadwyżka gotówki ( premia, prowizja, oszczędności), pula pieniędzy na życie (art. spożywcze / chemiczne), pula pieniędzy na stałe opłaty, pula pieniędzy na kulturę / wypoczynek / wyjazdy. **Ponad połowa badanych (53,3%) wskazało, że gra za pieniądze z tzw. nadwyżki gotówki**, a 40% na grę przeznaczają pieniądze z puli środków na życie. Najczęściej Kolektorzy finansują swoje granie z pieniędzy przeznaczonych na kulturę i wypoczynek (9,3%) oraz z puli środków na stałe opłaty (5,5%).

Tablica 21. Źródła pieniędzy przeznaczanych na gry TS przez Kolektorów

Źródło	Nie		Tak	
	n	%	n	%
z nadwyżki gotówki (premi, prowizji, oszczędności)	85	46,70%	97	53,30%
z puli na wydatki na życie (art. spożywcze/ chemiczne)	109	59,90%	73	40,10%
z puli na stałe opłaty (czynsz, podatki, rachunki, spłaty rat)	172	94,50%	10	5,50%
z puli na wydatki na kulturę/ wyjazdy/ wypoczynek	165	90,70%	17	9,30%
inne	174	95,60%	8	4,40%

Źródło: wyliczenia własne

### C08. Proszę pomyśleć o ostatnich 12 miesiącach i odpowiedzieć Czy pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

W celu oszacowania, czy Kolektorzy pożyczają pieniądze na granie lub spłacanie hazardowych, wykorzystano pytanie z kwestionariusza SOGS. Wyniki pokazują, że tylko jedna osoba (0,5% próby) zadeklarowała pożyczanie pieniędzy w tym celu.

### D04. Jaki jest Pana/i najczęstszy sposób grania?

Na wzorec grania przez Kolektorów w gry TS składał się także charakterystyczny dla gracza sposób typowania wyników. Badani Kolektorzy mieli do wyboru cztery możliwości typowania wyników: odpowiednim systemem, na chybił trafił, samodzielne skreślanie liczb, kombinacja trzech możliwości (czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)).

**Połowa Kolektorów grając w gry TS stosuje system „na chybił trafił” (52,7%).** Druga pod względem liczebności jest grupa Kolektorów, którzy stosują kombinację trzech możliwości obstawiania (29,7%). 11,5% badanych samodzielnie skreśla cyfry, natomiast 6% Kolektorów deklaruje stosowanie własnego, jeszcze innego systemu obstawiania.

Tablica 22. System obstawiania wyników przez Kolektorów w gry TS

Sposób grania	<i>n</i>	%
mam swój system	11	6
na chybił trafił	96	52,7
skreślam sam(a) cyfry	21	11,5
czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)	54	29,7
Ogółem	182	100

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.10 Oczekiwania związane z wygraną

#### G01. Proszę powiedzieć, w jakim przedziale mieściła się Pana/i najwyższa wygrana w Totalizatorze Sportowym?

Czynnikiem poddanym analizie w badaniu były oczekiwania Kolektorów dotyczące z ewentualną dużą wygraną. Na początku zostali oni zapytani o osobiste doświadczenia dużej wygranej oraz największą kwotę, jaką kiedykolwiek udało im się wygrać w grach TS. Wskazywane przez Kolektorów kwoty zostały podzielone na kategorie: do 24 zł, 25-100 zł, 101-500 zł, 501-1000 zł, 1001-10000 zł, 10001-100000 zł. **Największa grupa Kolektorów (31,9%) wskazała na przedział drugi (25-100 zł).** Drugą pod względem liczebności grupy były osoby, które wskazywały na wygrane do 24 zł (48%). 18,7% Kolektorów trafiło wygraną w wysokości od 101 do 500 zł. Po 11% liczył odsetek Kolektorów, którzy trafili wygraną rzędu 501-1000 zł i 1001-10000 zł. Tylko jedna osoba zadeklarowała wygraną z przedziału 10001-100000 zł. Wyniki pokazują że zdecydowana większość Kolektorów **nie ma za sobą osobistego doświadczenia trafienia wysokiej wygranej.**

Tablica 23. Najwyższa wygrana Kolektorów w grze TS

Wygrana	<i>n</i>	%
do 24 zł	48	26,4
25-100 zł	58	31,9
101-500 zł	34	18,7
501-1000 zł	20	11
1001-10 000 zł	21	11,5
10 001 – 100 000 zł	1	0,5
Ogółem	182	100

Źródło: wyliczenia własne

### G03. Proszę się zastanowić, na ile po wygranej 1 miliona złotych, zmieniliby się Pana/i życie w następujących obszarach

Kolektorzy odpowiadali także na pytanie dotyczące ich wyobrażeń na temat tego, jak zmieniliby się ich własne życie w sytuacji dużej wygranej finansowej. Odnosili się oni do różnych wymiarów życia, spośród których wymienione były następujące: poczucie własnej wartości, pozycja społeczna, relacje rodzinne, relacje towarzyskie, praca zawodowa, działalność charytatywna / społeczna, warunki mieszkaniowe, życie kulturalne, rekreacja, relacja z Bogiem, posiadanie nowych technologii, wygląd i ubiór. Badani Kolektorzy mieli za zadanie dokonanie oceny przewidywanego nasilenia zmiany po wygranej na skali od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało - zupełnie nie zmieniliby się, 2 - nie zmieniliby się, 3 - nie wiem, 4 - Trochę zmieniliby się, 5 - całkowicie zmieniliby się.

Badani wśród obszarów życia, które zmieniłyby się w sytuacji dużej wygranej, najczęściej wskazywali (zsumowano odpowiedzi „trochę” i „całkowicie”): rekreacja (74,6%), życie kulturalne (67%), warunki mieszkaniowe (66,5%), wygląd i ubiór (63,7%), posiadanie nowych technologii (52,7%), działalność charytatywna / społeczna (52,2%). Najrzadziej Kolektorzy oczekiwali zmian w obszarze relacji z Bogiem – 69,2% badanych zadeklarowało brak zmiany w tym obszarze.

Tablica 24. Oczekiwanie przez Kolektorów zmian w różnych obszarach życia po dużej wygranej w grze TS

Dziedzina	Zupełnie nie zmieniliby się		Nie zmieniliby się		Nie wiem		Trochę zmieniliby się		Całkowicie zmieniliby się		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
poczucie własnej wartości	23	12,60%	51	28,00%	32	17,60%	52	28,60%	24	13,20%	182	100,00%
pozycja społeczna	29	15,90%	44	24,20%	42	23,10%	54	29,70%	13	7,10%	182	100,00%
relacje rodzinne	26	14,30%	49	26,90%	38	20,90%	52	28,60%	17	9,30%	182	100,00%
relacje towarzyskie	32	17,60%	55	30,20%	37	20,30%	43	23,60%	15	8,20%	182	100,00%
praca zawodowa	27	14,80%	48	26,40%	22	12,10%	49	26,90%	36	19,80%	182	100,00%
działalność charytatywna / społeczna	16	8,80%	37	20,30%	34	18,70%	81	<b>44,50%</b>	14	<b>7,70%</b>	182	100,00%
warunki mieszkaniowe	15	8,20%	22	12,10%	24	13,20%	55	<b>30,20%</b>	66	<b>36,30%</b>	182	100,00%
życie kulturalne	14	7,70%	25	13,70%	21	11,50%	98	<b>53,80%</b>	24	<b>13,20%</b>	182	100,00%
rekreacja	12	6,60%	16	8,80%	18	9,90%	93	<b>51,10%</b>	43	<b>23,60%</b>	182	100,00%
relacja z Bogiem	69	37,90%	57	31,30%	35	19,20%	16	8,80%	5	2,70%	182	100,00%
posiadanie nowych technologii	17	9,30%	35	19,20%	34	18,70%	73	<b>40,10%</b>	23	<b>12,60%</b>	182	100,00%
wygląd i ubiór	11	6,00%	30	16,50%	25	13,70%	89	<b>48,90%</b>	27	<b>14,80%</b>	182	100,00%

Źródło: wyliczenia własne



#### G04. Jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekiwaliby Pan/i w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej)?

Ostatnia grupa oczekiwań Kolektorów po dużej wygranej dotyczyła tych, które są skierowane do Totalizatora Sportowego. Badani zostali zapytani o to, jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekiwaliby w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej). Mieli do wyboru kafeterię odpowiedzi dotyczącą: indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy, poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji, otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo, otrzymania kwoty wygranej w ratach, otrzymania bezpłatnych porad prawnych, otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych, otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej, zachowania anonimowości, zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej.

**Największa grupa Kolektorów odpowiedziała, iż oczekiwaliby zachowania anonimowości (67,6%).** Drugim w kolejności oczekiwaniem wobec TS po dużej wygranej było otrzymanie całej kwoty jednorazowo (52,7%). Trzecie w kolejności oczekiwanie dotyczyło otrzymania indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy (31,9%).

Najrzadziej Kolektorzy wskazywali otrzymanie bezpłatnych porad psychologicznych (11,5%) oraz zaproszenie na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej (5,5%).

Tablica 25. Oczekiwania ze strony Kolektorów skierowane wobec TS po trafieniu dużej wygranej

Forma wsparcia	Nie		Tak		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%
indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy	124	68,10%	58	31,90%	182	100,00%
poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji	155	85,20%	27	14,80%	182	100,00%
otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo	86	47,30%	96	52,70%	182	100,00%
otrzymania kwoty wygranej w ratach	163	89,60%	19	10,40%	182	100,00%
otrzymania bezpłatnych porad prawnych	148	81,30%	34	18,70%	182	100,00%
otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych	161	88,50%	21	11,50%	182	100,00%
otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej	157	86,30%	25	13,70%	182	100,00%
zachowania anonimowości	59	32,40%	123	67,60%	182	100,00%
zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej	172	94,50%	10	5,50%	182	100,00%
inne, jakie?	175	96,20%	7	3,80%	182	100,00%

Źródło: wyliczenia własne

**G05. Jeżeli zostałby Pan/i zaproszony(a) przez Totalizator Sportowy na szkolenie po wygraniu dużej kwoty pieniędzy, jaka tematyka szkolenia byłaby dla Pana/i interesująca?**

Kolektorzy na koniec zostali zapytani o preferowaną tematykę szkolenia, na które ewentualnie byliby zaproszeni przez TS po dużej wygranej. Badani mogli wybierać odpowiedzi z kafeterii: informowanie bliskich o wygranej, racjonalne zarządzanie wygraną, sposoby inwestowania pieniędzy, weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej, racjonalne zarządzanie budżetem domowym, aktywność zawodowa po wygranej.

Kolektorzy najczęściej wyrażali zainteresowanie tematyką dotyczącą racjonalnego zarządzania wygraną (47,8%) oraz sposobami inwestowania pieniędzy (43,4%). Pozostałe tematy budziły zainteresowanie od 15 do 20% badanych Kolektorów.

Tablica 26. Zainteresowanie Kolektorów tematyką szkoleń organizowanych przez TS po dużej wygranej.

Tematyka szkolenia	Nie		Tak		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%
informowanie bliskich o wygranej	153	84,10%	29	15,90%	182	100,00%
racjonalne zarządzanie wygraną	95	52,20%	87	47,80%	182	100,00%
sposoby inwestowania pieniędzy	103	56,60%	79	43,40%	182	100,00%
weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej	151	83,00%	31	17,00%	182	100,00%
racjonalne zarządzanie budżetem domowym	147	80,80%	35	19,20%	182	100,00%
aktywność zawodowa po wygranej.	151	83,00%	31	17,00%	182	100,00%
inne, jakie?	154	84,60%	28	15,40%	182	100,00%

Źródło: wyliczenia własne

### 3.3.11 Rozpoznawanie osób uzależnionych od gier hazardowych

Kolejna pula pytań skierowana do Kolektorów dotyczyła ich doświadczeń w kontakcie z patologicznymi hazardzistami. Na początek zapytano Kolektorów, czy są w stanie rozpoznać osobę uzależnioną od gry. Prawie trzy czwarte (71,6%) badanych stwierdziło, że byliby w stanie rozpoznać taką osobę.

### K01. Czy jest Pan/i w stanie rozpoznać osobę uzależnioną od grania?

Tablica 27. Deklarowanie rozpoznawania przez Kolektorów graczy uzależnionych od hazardu

Kategoria odpowiedzi	n	%
Tak	139	71,6
Nie	55	28,4
Ogółem	194	100

Źródło: wyliczenia własne

### K02. Co charakteryzuje osobę uzależnioną od grania?

Kolejne pytanie dotyczyło charakterystycznych zachowań uzależnionych graczy, które potrafią zaobserwować badani Kolektorzy. Zdecydowana większość Kolektorów wymieniała następujące zachowania związane ze sposobem grania i specyficznym stosunkiem do wygranych: gra często, kilka razy dziennie (77%), za wszelką cenę chce wygrać (73,4%), podejmowanie prób „odegrania się” po wcześniejszej utracie pieniędzy w grze (64,7%). Ponad połowa Kolektorów wśród charakterystycznych zachowań patologicznych graczy wymieniała: jest przekonana, że wygra (54%), gra w wielu miejscach (51,8%), natomiast prawie połowa powiedziała, że: odgrywa się grając za wyższe kwoty (48,2%), gra w „szybkie” gry – KENO, zdrapki (46,8%). Inne odpowiedzi, jakie były wskazywane, to: nie daje się przekonać do zaprzestania gry (36,70%), czeka na otwarciu kolektury (33,10%), wciąga kolektora w swoje granie (13,70%). Wyniki pokazują, że **Kolektorzy mają dużą świadomość, jeżeli chodzi o rozpoznawanie osób uzależnionych od hazardu, co może wynikać z tego, że takimi osobami w swojej pracy mają kontakt.**

Tablica 28. Charakterystyczne zachowania graczy uzależnionych wskazywane przez Kolektorów

Zachowania	Nie		Tak		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%
podejmowanie prób „odegrania się” po wcześniejszej utracie pieniędzy w grze	49	35,30%	90	64,70%	139	100,00%
gra często, kilka razy dziennie	32	23,00%	107	77,00%	139	100,00%
gra w wielu miejscach	67	48,20%	72	51,80%	139	100,00%
za wszelką cenę chce wygrać	37	26,60%	102	73,40%	139	100,00%
czeka na otwarciu kolektury	93	66,90%	46	33,10%	139	100,00%
nie daje się przekonać do zaprzestania gry	88	63,30%	51	36,70%	139	100,00%
odgrywa się grając za wyższe kwoty	72	51,80%	67	48,20%	139	100,00%
gra w „szybkie” gry – KENO, zdrapki	74	53,20%	65	46,80%	139	100,00%
wciąga kolektora w swoje granie	120	86,30%	19	13,70%	139	100,00%
jest przekonana, że wygra	64	46,00%	75	54,00%	139	100,00%
Inne, Jakie?	138	99,30%	1	0,70%	139	100,00%

Źródło: wyliczenia własne

### K03. Jeżeli rozpozna Pan/i osobę uzależnioną od grania, w jaki sposób reaguje Pan/i.:

Kolektorzy zostali zapytani o to, w jaki sposób reagują na osobę, którą identyfikują, jako uzależnioną od hazardu. Mieli oni do wyboru kilka możliwości odpowiedzi:

- zwracam jej uwagę na jej nadmierne granie
- informuję ją o ryzyku uzależnienia

- informuję ją o konsekwencjach uzależnienia od hazardu
- udzielam wsparcia – przekazuję informacje o placówkach pomagającym graczom, przekazuję adresy placówek
- nic nie robię
- inne, jakie?

Badani najczęściej twierdzili, że nic nie robią, ponad połowa z nich wybrała taką możliwość (56,1%), kolejną odpowiedzią pod względem częstości wybierania było informowanie o ryzyku uzależnienia (23,7%), zwracanie uwagi osobie na jej nadmierne granie (18,7%), informowanie o konsekwencjach uzależnienia od hazardu (15,8%), udzielanie wsparcia (10,8%). Przewaga odpowiedzi „nic nie robię” może być różnorodnie interpretowana. Być może Kolektorzy traktują granie hazardowe jako prywatną sprawę każdego gracza, przez co nie czują się uprawnieni do jakiegokolwiek interwencji, która mogłaby być postrzegana, jako wkraczanie w sferę życia prywatnego.

Tablica 29. Reagowanie Kolektorów na graczy uzależnionych.

Kategoria odpowiedzi	Nie		Tak		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%
zwracam jej uwagę na jej nadmierne granie	113	81,30%	26	18,70%	139	100,00%
informuję ją o ryzyku uzależnienia	106	76,30%	33	23,70%	139	100,00%
informuję ją o konsekwencjach uzależnienia od hazardu	117	84,20%	22	15,80%	139	100,00%
udzielam wsparcia – przekazuję informacje o placówkach pomagającym graczom, przekazuję adresy placówek	124	89,20%	15	10,80%	139	100,00%
nic nie robię	61	43,90%	78	56,10%	139	100,00%
inne, jakie?	130	93,50%	9	6,50%	139	100,00%

Źródło: wyliczenia własne

#### K04\_1. Czy i jak często spotyka się Pan/i w pracy przy lottomacie z wymienionymi poniżej zachowaniami?

Ostatnim pytaniem z puli tych, które dotyczyły kontaktu Kolektorów z uzależnionymi graczami było obserwowanie przez nich w kolekturach określonych zachowań graczy wskazanych przez ankietera (były to zachowani mogące wskazywać na problemowe granie). Badani mieli za zadanie ustosunkowanie się do poszczególnych zachowań na skali od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało - nigdy lub prawie nigdy, 2 – czasem, 3 – często, 4 - bardzo często, 5 - zawsze lub prawie zawsze. Do zachowań tych należały:

- prośby o możliwość gry na tzw. „kreskę”
- awanturowanie się, agresja
- kondycja klienta wskazuje, że osoba jest pod wpływem substancji odurzających
- natrętność, niecierpliwość
- nieufność, chęć ukrycia grania
- przerzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła
- analizowanie wyników

- euforyczne nastawienie do grania
- wybuchowość w przypadku przegranej
- zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce)

Kolektorzy praktycznie nie zgłaszali występowania wymienionych zachowań „zawsze lub prawie zawsze” (tylko pojedyncze osoby, w tym „euforyczne nastawienie do wyników” wskazał największy odsetek 3,6% Kolektorów – 5 osób).

Bardzo często określone zachowania obserwowali także nieliczni Kolektorzy. Wymieniali oni m.in. analizowanie wyników (17,3%), euforyczne nastawienie do grania (9,40%), przrzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła (7,90%), natrętność, niecierpliwość (5,00%), wybuchowość w przypadku przegranej (5,00%). Pozostałe odpowiedzi były wskazywane przez pojedyncze osoby.

Często wskazane zachowania obserwowali większy odsetek Kolektorów. Wśród zachowań obserwowanych często wymieniali oni w pierwszej kolejności: analizowanie wyników (30,90%), euforyczne nastawienie do grania (21,60%), natrętność, niecierpliwość (19,40%), nieufność, chęć ukrycia grania (18,70%), przrzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła (15,80%), zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce) (14,40%), wybuchowość w przypadku przegranej (11,50%). Pozostałe zachowania były obserwowane często przez pojedynczych Kolektorów.

Największa część Kolektorów obserwowała wymienione zachowania czasami. Wśród zachowań obserwowanych czasami wskazywali oni najczęściej: natrętność, niecierpliwość (50,40%), wybuchowość w przypadku przegranej (41,70%), euforyczne nastawienie do grania (41%), zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce) (41%), kondycja klienta wskazuje, że osoba jest pod wpływem substancji odurzających (38,80%), analizowanie wyników (33,80%), przrzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła (33,10%), awanturowanie się, agresja (30,90%), prośby o możliwość gry na tzw. „kreskę” (30,2%).

Najczęściej obserwowanymi zachowaniami było analizowanie wyników, euforyczne nastawienie do grania (najwięcej wyborów „bardzo często” i „zawsze”) i te zachowania miały charakter neutralny. Dalej pod względem częstości obserwowania pojawiały się zachowania o negatywnym zabarwieniu emocjonalnym - natrętność, niecierpliwość, przrzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła, zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce), wybuchowość.

Tablica 30. Częstość obserwowania określonych zachowań graczy przez Kolektorów.

Zachowania	Nigdy lub prawie nigdy		Czasem		Często		Bardzo często		Zawsze lub prawie zawsze		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
prośby o możliwość gry na tzw. „kreskę”	84	60,40%	42	30,20%	10	7,20%	3	2,20%	0	0,00%	139	100,00%
awanturowanie się, agresja	83	59,70%	43	30,90%	12	8,60%	1	0,70%	0	0,00%	139	100,00%

kondycja klienta wskazuje, że osoba jest pod wpływem substancji odurzających	71	51,10%	54	<b>38,80%</b>	9	6,50%	5	3,60%	0	0,00%	139	100,00%
natrętność, niecierpliwość	34	24,50%	70	<b>50,40%</b>	27	<b>19,40%</b>	7	<b>5,00%</b>	1	0,70%	139	100,00%
nieufność, chęć ukrycia grania	63	45,30%	44	<b>31,70%</b>	26	<b>18,70%</b>	5	<b>3,60%</b>	1	0,70%	139	100,00%
przerzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła	59	42,40%	46	33,10%	22	<b>15,80%</b>	11	<b>7,90%</b>	1	0,70%	139	100,00%
analizowanie wyników	22	15,80%	47	33,80%	43	<b>30,90%</b>	24	<b>17,30%</b>	3	2,20%	139	100,00%
euforyczne nastawienie do grania	34	24,50%	57	<b>41,00%</b>	30	<b>21,60%</b>	13	<b>9,40%</b>	5	3,60%	139	100,00%
wybuchowość w przypadku przegranej	56	40,30%	58	<b>41,70%</b>	16	11,50%	7	<b>5,00%</b>	2	1,40%	139	100,00%
zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce)	55	39,60%	57	<b>41,00%</b>	20	<b>14,40%</b>	6	<b>4,30%</b>	1	0,70%	139	100,00%

Źródło: wyliczenia własne

## 4 Podsumowanie i wnioski końcowe

### 4.1 Kontekst badań – przegląd badań światowych

Badania epidemiologiczne dotyczące rozpowszechniania uprawiania hazardu oraz nasilenia problemowego grania w populacji ogólnej prowadzone są na całym świecie. Wiedza ta pozwala odkryć dynamikę zmian w zakresie aktywności hazardowej w populacji, a także może mieć przełożenie na politykę rozwiązywania problemów związanych z uprawianiem hazardu.

Dane dotyczące specyfiki uprawiania hazardu w Polsce pochodzą głównie z ostatnich pięciu lat, co wiąże się ze wzmożonym zainteresowaniem problematyką uzależnień od czynności od roku 2009.

Według badań przeprowadzonych w 2015 roku przez IQS Sp. z o.o., 57% dorosłych Polaków (powyżej 18 lat) korzysta z gier losowych na pieniądze, w tym: 82% uprawia gry Totalizatora Sportowego (spółka Skarbu Państwa) w tym m.in. gry liczbowe, zdraпки, keno, 37% wysyła płatne sms-y z nagrodami, 15% obstawia zakłady bukmacherskie, 13% gra na automaty losowe, a 8% uprawia hazard w kasynie. Osoby uprawiające hazard w okresie 12 miesięcy przed badaniem istotnie częściej charakteryzowały: płeć męska, wiek powyżej 50 lat, zarobki powyżej 1000 zł miesięcznie, brak wyższego wykształcenia, posiadanie stałej pracy, zamieszkanie w mieście powyżej 50 tys. mieszkańców (Ratajska, Furman-Kwiatkowska, 2015).

Zagrożenie uzależnieniem od grania w populacji polskiej w wieku powyżej 15 r.ż. (szacowanego na podstawie wyników kwestionariusza CPGI) według badań przeprowadzonych w 2014 roku przez CBOS, przejawiało 5,3% Polaków, w tym 0,7% badanych osób spełniało kryteria uzależnienia od hazardu. W grupie graczy 2,2% przejawiało symptomy uzależnienia od hazardu, kolejne 2,2% graczy było zagrożonych uzależnieniem od hazardu w stopniu umiarkowanym, natomiast 11,4% graczy charakteryzował niski poziom zagrożenia uzależnieniem od hazardu (powyżej 1 punktu w CPGI) (Badora i in., 2015). Symptomy problemu z hazardem (powyżej 1 punktu w CPGI) występowały dwa razy częściej wśród grających mężczyzn (21,4%) niż wśród kobiet (9,1%) (Badora i in., 2015). Problemowe granie częściej występowało u osób z wykształceniem podstawowym / gimnazjalnym i zawodowym, a także dominowało wśród emerytów, robotników wykwalifikowanych, uczniów i studentów oraz osób bezrobotnych. Większe nasilenie problemów z graniem występowało w mniejszych miejscowościach (na wsiach odsetek graczy problemowych wynosił 40%) niż dużych miastach (w miastach powyżej 500 tys. mieszkańców było to 4,6%) (Badora i in., 2015). Odsetek problemów z graniem skorelowany z rodzajem uprawianej gry hazardowej i przedstawiał się następująco: wśród graczy kasyno wynosił 60,7%, wśród graczy wyścigów konnych lub innych zwierząt na torze – 47,1%, wśród graczy zakładów bukmacherskich poza Internetem – 40,3%, wśród osób uprawiających gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie – 33,3%, wśród graczy automatów o niskich wygranych (automaty losowe poza kasynem – do 2015 legalne w Polsce, aktualnie w szarej strefie) – 31,5%, wśród graczy gier Totalizatora Sportowego – 13,9% (Badora i in., 2015).

Stany Zjednoczone posiadają już ponad trzydziestoletnią historią systematycznych badań nad hazardem i uzależnieniem od niego. Dane z ostatnich lat pokazują, że 76,9% dorosłego społeczeństwa Stanów Zjednoczonych (18 lat i więcej) uprawiało grę hazardową na przestrzeni roku przed badaniem (bez względu na rodzaj gry) (Welte i in., 2015). 9,5% respondentów uprawiało hazard przynajmniej dwa razy w tygodniu lub częściej (Welte i in., 2015). Najczęściej wybieranymi grami

przez obywateli Stanów Zjednoczonych grami były: loterie, zdrażki, codzienne gry liczbowe (63%), office pools, raffles, and charitable small stakes (40,2%), gry w kasynie, w tym na statku lub łodzi (26,2%), zakłady sportowe poza kasynem, w punktach lub w internecie (16%), karty poza kasynem, w punktach lub w internecie (19,2%), automaty losowe poza kasynem, w punktach lub w internecie (17,4%), gry umiejętności np. bilard, golf (9,4%), bingo poza kasynem, w punktach lub w internecie (9,1%), video keno (6,1%), zakłady koni, psów i innych zwierząt, w punktach lub w internecie (1,8%), hazard internetowy (2,1%). Aktywność hazardowa preferowana jest częściej przez mężczyzn niż kobiety (82,4% mężczyzn w stosunku do 76,5% kobiet) (Welte i in., 2015).

Jeżeli chodzi o nasilenie problemów związanych z uprawianiem hazardu, spośród osób grających 5% przejawia symptomy grania problemowego (3 i 4 odpowiedzi twierdzące w SOGS), natomiast 2,4% - symptomy grania patologicznego (5 i więcej odpowiedzi twierdzących w SOGS). Problemy związane z hazardem występują częściej wśród mężczyzn (5,6%) niż wśród kobiet (2,7%). Czynniki różnicujące w odniesieniu do popularności aktywności hazardowej oraz problemów związanych z graniem stanowi także wiek. Hazard jest najbardziej popularny wśród osób z przedziału wiekowego 18 – 45 lat (83%), najmniej wśród osób w wieku powyżej 61 lat (68,3%). Zdecydowanie częściej pojawiają się także problemy związane z uprawianiem hazardu w młodszym przedziale wiekowym (18 – 45 lat – ponad 5%), niż wśród osób starszych (odsetek graczy z problemami wynosi 1,5%) (Welte i in., 2015).

Badania światowe potwierdzają większe nasilenie problemów związanych z graniem w młodszej grupie wiekowej (Subramaniam i in., 2015).

Badania zwracają uwagę na fakt, że wśród Amerykańskich Indian (American-Indian) odsetek problemowych graczy jest zdecydowanie wyższy niż w populacji ogólnej (18% wśród Indian w stosunku do 8% w populacji ogólnej) (Patterson-Silver Wolf et al., 2014).

Jeżeli chodzi o problemy związane z uprawianiem hazardu w Stanie Victoria w Australii, 3,06% graczy przejawia symptomy zagrożenia problemowym graniem, natomiast 0,7% graczy spełnia kryteria problemowego grania (na podstawie wyników uzyskanych za pomocą skali Problem Gambling Severity Index PGSI). Gracze problemowi to częściej mężczyźni (1%) niż kobiety (0,5%). Poza tym więcej graczy problemowych rekrutuje się z miast (1,1%) niż ze wsi (0,6%). Problemy związane z uprawianiem hazardu częściej pojawiają się u graczy zakładów sportowych, keno, gier stołowych i EGM (Abbott i in., 2016).

W Wielkiej Brytanii blisko 73% dorosłych obywateli (powyżej 16 lat) uprawiało grę hazardową na przestrzeni roku przed badaniem (bez względu na rodzaj gry). Największą popularnością wśród Brytyjczyków cieszy się Loteria Narodowa (National Lottery). W 2010 roku 59% obywateli zakupiło los Loterii Narodowej (for the National Lottery Draw). Wyłączając uczestnictwo w Loterii Narodowej, 56% dorosłych obywateli na przestrzeni roku przed badaniem uprawiało grę hazardową (inne, niż Loteria Narodowa rodzaje). Po Loterii Narodowej, dużą popularnością w Wielkiej Brytanii cieszyły się takie gry hazardowe jak: inne loterie (25%), zdrażki (24%), zakłady na wyścigach koni (16%), automaty losowe (13%), zakłady w gronie prywatnym (11%), zakłady na wyścigach koni i psów u bukmachera – 10%, poker w sieci, bingo, kasyno i maszyny do grania 5% (Wardle i in. 2011).

Nasilenie problemów związanych z uprawianiem hazardu oszacowane zostało na podstawie dwóch miar – skali Problem Gambling Severity Index PGSI oraz kryteriów patologicznego hazardu według DSM-IV. Na podstawie skali PGSI stwierdzono, że 0,7% graczy przejawia symptomy problemowego uprawiania hazardu, według kryteriów DSM-IV było to 0,9%. Gracze problemowi częściej byli płci



męskiej, przeciętnie młodszego wieku, posiadali uprawiających hazard rodziców, którzy doświadczali problemów w związku ze swoim graniem, gracze problemowi częściej także palili papierosy. Odsetek osób z grupy średniego ryzyka problemowego grania wynosił 1,8%, natomiast 5,5% graczy znajdowało się w grupie niskiego ryzyka problemowego grania. (Wardle i in., 2011).

Badanie przeprowadzone na próbie 6616 mieszkańców Singapuru (90,1% stanowili Chińczycy) w wieku 18 – 89 lat pozwalają poznać także specyfikę uprawiania hazardu w populacji azjatyckiej. W badaniu porównywano specyfikę uprawiania hazardu przez osoby grające tylko na loterii (LG), grające na loterii oraz w inne gry hazardowe (LOG) oraz uprawiające inne gry hazardowe oprócz loterii (OG). Loteria stanowi najpopularniejszy rodzaj gry wśród mieszkańców Singapuru, w roku poprzedzającym badanie uprawiało ją 83,5% respondentów. Hazard jest stosunkowo najbardziej popularny wśród mężczyzn w wieku 40-59 lat, z wykształceniem podstawowym i niższym, posiadających przeciętnie wyższe miesięczne przychody. Dodatkowo badania wskazują, że najwyższe przychody mają gracze loterii i innych gier hazardowych, natomiast najniższe – osoby grające tylko na loterii (Subramaniam i in., 2016).

Patologiczne granie szacowano na podstawie wyników kwestionariusza South Oaks Gambling Screen SOGS. Pięć i więcej pozytywnych odpowiedzi wskazywali najczęściej gracze loterii i innych gier hazardowych (LOG – 8,2%), następnie gracze innych gier niż loteria (OG – 5,7%), najrzadziej gracze tylko loterii (LG – 1,9%) (Subramaniam i in., 2016).

## 4.2 Wyniki badań własnych - Gracze

### 1. Epidemiologia zjawiska grania hazardowego – na podstawie badań omnibusowych

Na pytanie o uprawianie gier hazardowych w życiu (ale powyżej roku przed badaniem) odpowiedziało twierdząco 22,9% badanych osób.

Gry hazardowe w okresie jednego roku przed badaniem uprawiało 26,2% respondentów, czyli nieco ponad jedna czwarta badanych osób, z czego w zdecydowany sposób dominują gry liczbowe oferowane przez Totalizator Sportowy.

Najpopularniejszymi grami hazardowymi wśród badanych osób były gry liczbowe, które w okresie 12 miesięcy przed badaniem uprawiało 23,6% osób. Z kolei 22,7% badanych przyznało się do uprawiania gier liczbowych na przestrzeni swojego życia, ale aktywność ta nie miała miejsca w minionym roku przed badaniem, tylko powyżej 12 miesięcy. Wśród gier liczbowych dominuje gra w Lotto - 19,8% badanych osób uprawiało tę grę w okresie roku przed badaniem (22,7% badanych deklaroowało grę w Lotto, ale powyżej 1 roku przed badaniem). Kolejną pod względem popularności grą jest Lotto+, do uprawiania której w okresie roku przed badaniem przyznało się 9,7% badanych osób (7,8% badanych grało w Lotto+ powyżej roku przed badaniem). Nieco mniejszą popularnością cieszyła się gra w Multi Multi, której uprawianie w minionym roku deklaroowało 4,4% badanych osób, a także Mini Lotto, wybierane w roku przed badaniem przez 3,1% badanych. Spośród gier oferowanych przez Totalizator Sportowy najmniejszą popularnością w minionym roku cieszyły się gry: Ekstra Pensja (uprawiana przez 2,2% badanych), Kaskada (wybór przez 1,5% badanych) oraz Keno (0,8% badanych osób uprawiało ją w minionym roku).

Jeżeli chodzi o aktywność hazardową badanych osób wykraczającą poza ofertę Totalizatora Sportowego, największą popularnością w okresie roku przed badaniem cieszyły się zdrapki, w które granie deklaroowało 6,3% badanych (9,8% grało w zdrapki w okresie poprzedzającym 1 rok przed

badaniem). Aktywność hazardowa w odniesieniu do pozostałych gier hazardowych (gry w karty na pieniądze – 1,1%; gra w zakłady sportowe na pieniądze – 1,1%; gra na automatach losowych poza kasynem – 0,9%; gra w kości na pieniądze 0,9%; gra na wyścigach zwierząt – 0,8%; gra w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze - 0,8%; gra na giełdach akcji, opcji i/lub towarów - 0,8%; gra na loterii dla wygranej - 0,7%; gra w kasynie – 0,6%; w bingo dla pieniędzy - 0,4%) oscylowała wokół 1% respondentów, które w okresie roku przed badaniem podejmowały grę hazardową.

W grupie osób uprawiających kiedykolwiek w życiu hazard średni wynik w kwestionariuszu SOSG wyniósł 0,51 (SD = 1,17), przy czym minimalny wynik to 0 odpowiedzi pozytywnych na pytania diagnostyczne, a maksymalny wynik to 7. **Wśród wszystkich 267 osób deklarujących uprawianie hazardu kiedykolwiek w życiu 1,5% z nich spełniało kryteria grania patologicznego** (5 i więcej odpowiedzi pozytywnych na pytania diagnostyczne). Kolejne **20,6% spośród nich, czyli ponad jedna piąta graczy doświadcza pewnych problemów związanych z uprawianiem grania hazardowego**, problemy te mają jednak w momencie badania niskie nasilenie. 77,9% badanych graczy nie doświadcza z związku z uprawianiem przez siebie hazard żadnych problemów.

2. Porównanie osób grających w różne gry Totalizatora Sportowego z osobami grającymi w Multi Multi, Keno, Ekstra Pensję, Zdrapki TS (na podstawie badania graczy)

**Osoby należące do grupy podstawowej**, grające w różne gry Lotto w ciągu ostatnich 12 miesięcy, nie grały w karty na pieniądze, nie obstawiały wyścigów konnych, nie grały w zakłady sportowe na pieniądze, nie grały w kości, nie chodziły do kasyna, nie grały w Bingo, nie grały na giełdach akcji, na automatach czy w gry zręcznościowe dla pieniędzy. 37% grało w Multi Multi w tym 20% grało w ciągu ostatniego roku, 17% grało w Keno (8% w ciągu ostatniego roku), 20% grało w Ekstra Pensję (12% w ciągu ostatnich 12 miesięcy), 43% grało w zdrapki w ciągu ostatniego roku. W Lotto grało w ostatnim roku 81% grupy podstawowej. W Lotto+ grało w ciągu ostatnich 12 miesięcy 52% badanych z grupy podstawowej. W Mini Lotto grało w ciągu ostatniego roku 16% a 18% sporadycznie. W Kaskadę gra sporadycznie i często 22% badanych. Na loteriach grało 13% badanych z tej grupy.

**Osoby grające w ciągu ostatnich 12 miesięcy w Multi Multi** raczej nie grają w karty na pieniądze (88%), nie obstawiają wyścigów konnych (94%), nie robią zakładów sportowych na pieniądze (92%), nie grają w kości na pieniądze (95%), nie chodzą do kasyn (96%), nie grają w losy na loteriach (83%), nie grają w Bingo dla pieniędzy (98%), nie grają na giełdach towarów, opcji i akcji (94%), nie korzystają z automatów (81%), nie grają w kręgle, bilard i inne gry zręcznościowe na pieniądze (92%), nie korzystają z innych gier hazardowych (99%). 34% gra w Keno, 37% w Ekstra Pensję, 66% gra w Zdrapki TS, W Lotto gra 92% grupy, w Lotto+ 73%, w Mini Lotto 42%, w Kaskadę 33%.

**Gracze Keno**, osoby grające w Keno w ciągu ostatnich 12 miesięcy, nie grają w karty na pieniądze (89%), nie obstawiają wyścigów konnych (95%), nie obstawiają zakładów sportowych (90%), nie grają w kości na pieniądze (96%), nie korzystają z kasyn (92%), nie grają na Loterii (82%), giełdach akcji, opcji i towarów (94%), raczej nie grają na automatach (81%), 15% grało ponad rok temu, 90% nie gra w gry zręcznościowe na pieniądze i 97% nie gra w inne gry hazardowe. 62% gra w Multi Multi, w tym 24% w ciągu ostatnich 12 miesięcy, połowa grupy gra w Ekstra Pensję, a co czwarta osoba zagrała w Ekstra Pensję w ciągu ostatniego roku. Zdrapki kupuje 66% graczy Keno. W Lotto gra 89% badanych, z tego 68% w ciągu ostatniego roku. Podobnie w Lotto+ gra 71% grupy. W Mini Lotto gra połowa graczy Keno, a 20% w ciągu ostatniego roku. W Kaskadę gra 36%, w tym 19% w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

**Osoby z grupy Ekstra Pensja**, grające w Ekstra Pensję w ciągu ostatniego roku, nie grają w karty na pieniądze (91%), nie grają na wyścigach koni (97%), nie obstawiają zakładów sportowych (88%), nie grają w kości na pieniądze (98%), nie grają w kasynie (92%) ani na loteriach (86%), nie grają w Bingo (94%), na giełdach akcji, opcji i towarów (92%), większość nie gra na automatach (82%). W kręgle, bilard i inne gry zręcznościowe na pieniądze nie gra 93% badanych z tej grupy. Połowa graczy Ekstra Pensji gra w Multi Multi (27% ponad rok temu, 25% w ciągu ostatniego roku). W Keno gra 33% (12% w ciągu ostatniego roku). Zdrapki kupuje 72% badanych graczy Ekstra Pensji w tym 45% w ciągu ostatniego roku. W Lotto, w ciągu ostatnich 12 miesięcy, zagrało 75% badanych w tej grupie. W Lotto+ gra 66%, w Mini Lotto 33% a w Kaskadę 29% grupy.

**Gracze w grę Zdrapki Totalizatora Sportowego**, osoby grające w Zdrapki w ciągu ostatnich 12 miesięcy, grają również w: 49% gra w Multi Multi, w tym 16% w ciągu ostatniego roku, 30% gra w Keno w tym 12% w ciągu ostatniego roku, 36% gra w Ekstra Pensję w tym 15% w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Ponadto grają w Lotto (87%, a 59% w ciągu ostatniego roku), w Lotto+ gra 68% badanych w tej grupie i aż 45% grało w ciągu ostatniego roku, w Multi Lotto gra 34%, w Kaskadę 25%. Osoby te nie grają w karty na pieniądze (86%), 11% grało ponad rok temu; w 95% nie grają na wyścigach konnych i innych zwierząt. Nie stawiają zakładów sportowych za pieniądze (90%), ale 6% robiło to w ciągu ostatniego roku. Nie grają w kości na pieniądze (94%), nie korzystają z kasyn (94%), Nie grają na loterii (86%), gra 14%; nie grają w bingo (94%), nie grają na giełdach akcji, opcji i towarów (93%), nie grają na automatach (91%), nie grają w kręgle 89% i inne gry (98%).

Poniżej dokonano zbiorczej charakterystyki poszczególnych grup graczy pod względem zmiennych socio-demograficznych i ryzyka uzależnienia od hazardu.

Charakterystyki	Podstawowa	Multi Multi	Keno	Ekstra Pensja	Zdrapki TS
Płeć	M 40% K 60%	M 46% K 54%	M 53% K 47%	M 41% K 59%	M 35% K 65%
Wiek (średni)	44	45	40	44	40
Wykształcenie (najczęściej)	Średnie i zawodowe	średnie	średnie	Średnie i wyższe	Średnie
Miejsce zamieszkania	Wieś	Duże miasto	Duże miasto	Duże miasto	Duże miasto
Status zawodowy	Wykwalifikowani robotnicy Renciści i emeryci	Pracownicy umysłowi średniego szczebla Wykwalifikowani robotnicy	Pracownicy umysłowi średniego Wykwalifikowani robotnicy	Pracownicy umysłowi średniego Wykwalifikowani robotnicy	Pracownicy umysłowi średniego Wykwalifikowani robotnicy
Wielkość gospodarstwa domowego	2, 3, 4 - osobowe	2, 3, 4 - osobowe	2, 3, 4 - osobowe	2, 3, 4 - osobowe	2 i 3 - osobowe
Dochód miesięczny	Od 1000 zł – 2500 zł	Od 2000 zł – 4000 zł	Od 2500 zł – 5000 zł	Od 2500 zł – 5000 zł	Od 1000 zł – 3000 zł
Ryzyko uzależnienia (prawdopodobni)	4,5%	4%	9%	1%	4%

e gracz patologiczny)					
--------------------------	--	--	--	--	--

Źródło: wyliczenia własne

Wśród osób grających w gry TS jest więcej kobiet niż mężczyzn, w każdej kategorii poza grą w Keno. Uwzględniając strukturę płci w ogólnej populacji, można stwierdzić, że gry hazardowe są bardziej typowe dla mężczyzn, pomimo że w badanej próbie nie zanotowano różnic istotnych statystycznie poza rozkładem płci wśród graczy Keno gdzie zdecydowanie przeważają mężczyźni. Średni wiek graczy także pozostaje charakterystyczny dla wszystkich gier (ok. 44-45 lat) poza Keno, w którą grają osoby młodsze (średni wiek wynosi 40 lat). Gracze gier Totalizatora Sportowego posiadają w większości wykształcenie średnie. Grupą specyficzną są gracze Keno, posiadający wykształcenie średnie i wyższe. Większość graczy, za wyjątkiem grupy podstawowej, zamieszkuje duże miasta. Badani nie różnią się ilością osób w gospodarstwach domowych. Różnicuje ich natomiast wysokość miesięcznych dochodów netto. Najwyższe dochody osiągają gracze Keno i Ekstra Pensji, najniższe grupy podstawowej a największa rozpiętość w dochodach zaznacza się wśród graczy Zdrapiek TS. Poziom ryzyka uzależnienia w poszczególnych grupach jest zróżnicowany. **Największe ryzyko grania patologicznego występuje wśród graczy Keno a najniższe wśród graczy Ekstra pensji.**

### 3. Granie problemowe a zmienne socjodemograficzne w odniesieniu do graczy TS

W grupie podstawowej graczy (osoby uprawiające różne gry TS) wystąpiły istotne statystycznie różnice między kobietami i mężczyznami w poziomie nasilenia problemów związanych z graniem ( $p = 0,001$ ). Mężczyźni istotnie częściej doświadczali w niskim nasileniu problemów związanych z hazardem niż kobiety. Kobiety z kolei istotnie częściej niż mężczyźni nie doświadczaly żadnych problemów związanych z graniem.

Istotne statystycznie różnice wystąpiły także w grupie osób grających w grę Ekstra Pensja ( $p = 0,025$ ). Różnice były analogiczne do tych, które wystąpiły w grupie podstawowej badanych graczy. Częściej występujące problemy z graniem hazardowym w nasileniu niskim u mężczyzn niż u kobiet oraz częstszy brak problemów z powodu grania hazardowego u kobiet niż u mężczyzn.

Różnice w nasileniu problemów związanych z graniem w gry hazardowe w odniesieniu do wykształcenia wystąpiły tylko w grupie podstawowej graczy ( $p = 0,028$ ). Problemy w niskim nasileniu wystąpiły istotnie częściej wśród osób z wykształceniem podstawowym i gimnazjalnym.

Najczęściej brak problemów wynikających z uprawiania grania występował w grupie osób z wykształceniem najwyższym, tzn. licencjackim / wyższym magisterskim / inżynierskim.

Różnice w nasileniu problemów związanych z hazardem między osobami zamieszkujące odmienne miejscowości, wystąpiły w grupie podstawowej ( $p < ,001$ ) oraz w grupie osób grających w Ekstra Pensję ( $p = 0,004$ ).

W grupie podstawowej częściej nie doświadczali problemów wynikających z uprawiania grania mieszkańcy wsi i małych miast (do 20 tys. mieszkańców). Problemów z graniem w gry TS w niskim nasileniu częściej z kolei doświadczali mieszkańcy miast od 20 do 50 tys. oraz od 50 do 100 tys. mieszkańców. Problemy w nasileniu najwyższym wskazujące na wysokie prawdopodobieństwo patologicznego hazardu, wystąpiły najczęściej wśród mieszkańców miast liczących od 100 do 200 tys. mieszkańców.

W grupie graczy Ekstra Pensja, częściej problemy o niskim nasileniu związane z graniem występowały u mieszkańców miast o wielkości od 100 do 200 tys. mieszkańców

Częściej problemów o niskim nasileniu związanych z graniem doświadczali robotnicy niewykwalifikowani, emeryci oraz renciści. Z kolei brak problemów związanych z hazardem najczęściej w grupie osób uprawiających grę w zdraпки deklarowali studenci oraz robotnicy wykwalifikowani.

W odniesieniu do nasilenia problemów związanych z graniem w powiązaniu z wiekiem, nie zaobserwowano znaczących istotnych statystycznie różnic, poza graczami wybierającymi zdraпки TS. Wśród tych graczy brak problemów związanych z hazardem był domeną młodszych graczy (średnia wieku 34,82), natomiast niskie nasilenie problemów związanych z hazardem było domeną osób starszych (średnia wieku 46,33).

#### 4. Model grania graczy TS

Największa kwota pieniędzy przeznaczanych na granie w poszczególne gry TS w ciągu jednego dnia przez badanych mieściła się w granicach 54,58 zł – 156,63 zł. Gracze poszczególnych gier TS nie różnili się na poziomie istotnym statystycznie największą kwotą przeznaczaną dziennie na granie.

Jeżeli chodzi o przeciętną kwotę przeznaczaną jednorazowo na granie w gry TS, wśród wyróżnionych grup graczy istotnie większe kwoty na granie w ciągu dnia, w stosunku do podstawowej grupy badanej (gracze różnych gier TS), przeznaczają gracze Multi-Multi, Ekstra Pensji i Keno. Średnio kwoty te oscylują wokół przedziału 10-20 zł.

Gracze z grupy podstawowej istotnie częściej w stosunku do pozostałych grup, przeznaczali określoną kwotę na granie i nie przekraczali jej, także istotnie rzadziej od innych czasami przekraczali przeznaczoną kwotę przeznaczoną na granie. Gracze zdrapek TS istotnie częściej od pozostałych grup graczy przekraczali czasami kwotę zaplanowaną na granie w skali miesiąca i istotnie rzadziej od pozostałych udawało im się nie przekroczyć nigdy kwoty zaplanowanej na granie w skali miesiąca.

Analizy statystyczne nie wykazały istotnych różnic w zakresie źródeł finansowania własnego grania zarówno pomiędzy graczami z grupy podstawowej, jak i graczami poszczególnych gier (bustery), jak również pomiędzy graczami poszczególnych gier między sobą (Multi-Multi, Keno, Ekstra Pensja, Zdraпки). Maksymalnie 5% graczy pożyczowało pieniądze w celu zagrania w grę hazardową (gracze Keno), gracze Ekstra Pensji nie robili tego w ogóle, natomiast w grupie podstawowej odsetek ten wynosił 2,9%. Różnice między grupami nie miały istotności statystycznej co oznacza, że pożyczanie pieniędzy na granie wśród wszystkich graczy TS plasuje się na porównywalnym poziomie.

Wśród graczy grupy podstawowej dominowały osoby preferujące sposób grania „na chybił trafił”, natomiast istotnie rzadziej niż w innych grupach gracze stosowali własny system lub kombinację trzech możliwości. Gracze Keno częściej niż pozostali samodzielnie skreślali liczby, natomiast rzadziej niż inne grupy wykorzystywali sposób „na chybił trafił”. Wśród graczy Ekstra Pensji dominowało granie własnym systemem oraz kombinacją trzech, rzadziej natomiast niż inni wybierali sposób „na chybił trafił”. Wskazuje to na prawidłowość oznaczającą, że generalnie w populacji ogólnej graczy dominuje system „na chybił trafił”, natomiast gracze Keno i Ekstra Pensji rzadziej wybierają ten sposób preferując samodzielne skreślanie liczb lub wykorzystywanie własnego systemu, może to sugerować większe skłonności do myślenia magicznego i przypisywania sobie sprawczości w odniesieniu do wyniku gry.

W poszczególnych grupach graczy zidentyfikowano istotne różnice w zakresie preferowanego sposobu sprawdzania wyników gry. W grupie podstawowej częściej niż w innych, wyniki sprawdzane były za pośrednictwem telewizji, gracze Multi-Multi częściej niż inni korzystali ze strony internetowej, gracze Keno wybierali częściej niż inni sprawdzanie wyników w punkcie gier, natomiast gracze zdrapek częściej niż inni wskazali na telewizję oraz odpowiedź „inaczej” (poza wskazanymi miejscami i sposobami), poza tym amatorzy zdrapek istotnie rzadziej niż pozostali gracze sprawdzają wyniki w punkcie gry.

W poszczególnych kategoriach gier proporcje osób zaprzestających grania na jakiś czas oraz tych, które nigdy tego nie robiły, były zbliżone i wynosiły ok ¼ do ¾. Nie wykryto statystycznie istotnych różnic między grupami w zakresie odsetka graczy zaprzestających grania na jakiś czas, w poszczególnych grupach.

#### 5. Motywy grania graczy TS

Do najczęściej wymienianych motywów grania wśród badanych w grupie podstawowej, grających w różne gry TS, należy zdecydowanie chęć wygrania. Na kolejnym miejscu lansuje się motyw poszukiwania wrażeń. W dalszej kolejności gracze kierują się podejmując grę chęć relaksacji. Ostatnie miejsce, jako najrzadziej stosowany, wśród badanych motywów, zajmuje uznanie społeczne.

Motyw poszukiwania wrażeń, jest motywem różnicującym graczy z grupy podstawowej i graczy Keno. Gracze Keno w większym nasileniu kierują się tym motywem w podejmowaniu gry niż gracze z grupy podstawowej. Wygraną, jako czynnik skłaniający do grania, częściej niż gracze grupy podstawowej wskazali gracze Multi Multi, Ekstra Pensji oraz Keno. W przypadku motywu uznanie społeczne wystąpiła tylko zaznaczająca się tendencja w kierunku częstszego kierowania się tym motywem w podejmowaniu grania przez graczy Keno niż przez graczy z grupy podstawowej. Motyw relaksu i socjalizacji jako powód grania nie różnicował między sobą wyróżnionych grup graczy.

#### 6. Błędy poznawcze i przekonania na temat hazardu graczy TS

Do najczęstszych błędów poznawczych ujawnionych w grupie graczy TS należą: oczekiwania hazardowe – gracz oczekuje konkretnych korzyści z grania, kontrola predykcji polegająca na przekonaniu, że można przewidzieć wynik. W dalszej kolejności występują błędy interpretacyjne – taki sposób przeformułowania wyniku aby interpretacja pozwoliła na dalszą grę oraz iluzja kontroli, polegająca na przekonaniu o posiadanym wpływie na wynik gry.

Różnice istotne statystycznie w zakresie błędów poznawczych pojawiły się tylko między dwoma grupami – grupą podstawową a graczami Keno, dotyczą one aż trzech błędów poznawczych. Gracze Keno istotnie częściej niż gracze z grupy podstawowej przejawiają kontrolę predykcijną, czyli są przekonani o możliwości przewidzenia wygranego wyniku, oczekiwania hazardowe – w większym stopniu oczekują pozytywnych rezultatów swojego grania, błędy interpretacyjne – w taki sposób starają się patrzeć na swoje granie i jego wyniki, aby postrzegać jako zasadne dalsze granie (np. powiązywanie przegranych z prawami statystyki). Wyniki te mogą sugerować, że gracze Keno są bardziej podatni na błędne postrzeganie praw rządzących wynikiem w grach hazardowych, a przez to mogą być bardziej podatni na rozwój uzależnienia od gry, na co wskazują dane z wielu badań (Breen, 2000; Lejuez i in., 2003; Hardoon i Derevensky, 2002; Moore i Ohtsuka, 1999 Raylu i Oei, 2004; Xian i in., 2008). Być może też gracze Keno w punkcie wyjścia rekrutują się z osób o takich skłonnościach

poznawczych, albo też specyfika gry Keno przyczynia się do szybszego kształtowania i utrwalania błędnych przekonań. Obszar ten wymagałby dalszych badań.

Gracze TS nie różnią się przekonaniami na temat hazardu. Jedyne wyjątki stanowią gracze Keno, którzy istotnie częściej niż gracze z grupy podstawowej mają przekonanie, że hazard dostarcza im silnych emocji.

#### 7. Obraz gracza w oczach graczy TS

Można zaobserwować niewielką tendencję w kierunku częstszego wybierania przez graczy cech z wymiaru kompetencji (inteligentni, nowocześni, pewni siebie, pracowici, skuteczni) oraz niższych wyników w wymiarze ciepła (agresywni, egoistyczni, nieuprzejmi, rywalizujący, uczciwi).

W grupie graczy z podstawowej grupy badanej osoby bez problemów związanych z hazardem posiadały mniej „ciepły” obraz hazardzisty niż osoby o niskim nasileniu problemów hazardowych oraz prawdopodobnie patologiczni gracze. Wśród osób uprawiających zdrapki gracze bez problemów oraz gracze o niskim nasileniu problemów posiadali mniej „ciepły” obraz hazardzisty niż prawdopodobnie patologiczni gracze.

W grupie podstawowej gracze bez problemów posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych niż gracze o niskim nasileniu problemów oraz prawdopodobnie gracze patologiczni. Gracze Keno nie doświadczający problemów związanych z hazardem posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych niż prawdopodobnie gracze patologiczni. Gracze Zdrapek TS posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych niż gracze o niskim nasileniu problemów. W przypadku graczy Multi Multi zaznacza się tendencja wskazująca, że gracze bez problemów posiadają obraz hazardzistów jako mniej kompetentnych niż prawdopodobnie gracze patologiczni.

#### 8. Oczekiwania związane z wygraną graczy TS

Oczekiwania graczy TS związane ze zmianą ich życia po dużej wygranej dotyczą większości dziedzin życia. Gracze wyobrażają sobie istotne zmiany na lepsze przede wszystkim w sferze warunków mieszkaniowych, rekreacji oraz wyglądu i ubioru. Kolejne spodziewane zmiany poprawy jakości funkcjonowania dotyczą obszarów: poczucia własnej wartości i pozycji społecznej, życia zawodowego i kulturalnego oraz posiadania nowych technologii. Na dalszym planie, ale w kategorii istotnych zmian, lansują się sfera relacji rodzinnych i towarzyskich oraz działalność charytatywna. Obszarem, w którym badani spodziewają się najmniej zmian jest sfera relacji z Bogiem.

Spośród wszystkich wyróżnionych grup graczy, gracze Keno i Zdrapek TS oczekują największych zmian w swoim życiu po dużej wygranej. Gracze Keno, Ekstra Pensji i Zdrapek TS przewidywali większe zmiany w pracy zawodowej po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej. Poza tym, gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany w pracy zawodowej po dużej wygranej niż gracze Multi-Multi. W wymiarze życia kulturalnego gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany po dużej wygranej niż gracze grupy podstawowej.

Kolejne różnice uwidoczniły się w wymiarze posiadania nowych technologii, w przypadku których gracze Keno i Zdrapek TS przewidywali większe w tym aspekcie swojego życia po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej. Dodatkowo, gracze Zdrapek TS przewidywali istotnie większe zmiany w aspekcie posiadania nowych technologii po dużej wygranej niż gracze Multi-Multi. Ostatnim

wymiarem, w którym wystąpiły różnice jest wymiar wyglądu i ubioru. Tutaj gracze Zdrapek TS spodziewali się większych zmian po dużej wygranej niż gracze z grupy podstawowej.

#### 9. Oczekiwanie graczy TS wobec TS w przypadku dużej wygranej

Gracze najczęściej wskazują na oczekiwanie otrzymania całej wygranej kwoty jednorazowo (od 56% do 69%). Oczekują także zachowania anonimowości (od 51% do 59%). Najrzadziej wybraną z możliwych form wsparcia było zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej (od 6,4 do 12% wyborów) oraz otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych (od 9,1 do 16% wskazań).

Różnice pomiędzy poszczególnymi grupami graczy kształtowały się następująco: gracze Multi-Multi istotnie częściej niż grupa podstawowa oraz gracze Keno i Zdrapek wybierali indywidualne doradztwo w zakresie inwestowania pieniędzy, podobnie gracze Multi-Multi istotnie częściej niż grupa podstawowa wybierali wsparcie w postaci poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji. Gracze z grupy podstawowej wybierali tę formę wsparcia istotnie rzadziej niż gracze pozostałych grup.

**Odsetek graczy patologicznych wśród graczy TS wynosi 4,5%. Wartość ta na tle wyników badań na świecie wskazuje, że gry TS plasują się mniej więcej na środku teoretycznego kontinuum, które obrazowałyby stopień uzależniania od poszczególnych gier hazardowych.**

Wśród gier charakteryzującym się najwyższym potencjałem uzależniającym na podstawie zestawienia badań światowych wymieniane są: automaty losowe (8% graczy patologicznych), gry w kasynie (przy stole) (5,9%), wyścigi konne (4,8%) (Chevalier, 2004; Audet i in., 2003; Minet i in., 2004). Najnowsze badania potwierdzają te prawidłowości, wskazując jako najbardziej uzależniające: gry stołowe w kasynie i automaty losowe, oprócz tego wymieniane jest także Keno i zakłady sportowe (Abbott i in., 2016). Wysoki potencjał uzależniający gry w Keno wykazany w prezentowanym raporcie znajduje zatem potwierdzenie w innych badaniach zagranicznych. Badania CBOS zrealizowane w Polsce wskazują z kolei, że najwyższym potencjałem uzależniającym charakteryzują się gry w kasynie, wyścigi zwierząt, zakłady bukmacherskie poza Internetem, gry w Internecie, automaty o niskich wygranych. Według tych badań najbezpieczniejsze wśród hazardowych są gry Totalizatora Sportowego (Badora i in. 2015). W tym przypadku wyniki otrzymane w badaniu zrealizowanym przez GfK różnią się od wyników CBOS, wskazując na wyższy potencjał uzależnieniowy gier TS. W porównywaniu wyników należy jednak wziąć pod uwagę różnice metodologiczne w realizacji badań – przede wszystkim inne grupy badane (próba graczy w badaniu GfK).



### 4.3 Wyniki badań własnych - Kolektorzy

W badaniu Kolektorów wzięły udział 194 osoby w średnim wieku 46 lat. Większość z nich stanowiły kobiety (82%). Mężczyźni stanowili 18% badanej próby. 65% badanych Kolektorów posiada wykształcenie średnie, 20% wyższe, natomiast 14% zawodowe. Miejsce zamieszkania Kolektorów rozkłada się proporcjonalnie na wszystkie wyodrębnione kategorie. Najliczniejszą grupę stanowią mieszkańcy miast o różnej wielkości.

Badani Kolektorzy w 80% pracują na stanowisku sprzedawcy, 13% stanowią właściciele kolektur, a 6% deklaruje, że zajmuje stanowiska kierownicze. Spośród badanych, 55% wzięło udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca”. Nieco ponad połowa badanych osób pracuje w kolekturach (52%), a w 48% w prywatnym sklepie. Wszyscy oni mają w swoich obowiązkach obsługę lottomatów.

Okres pracy przy lottomatach dla 41% badanych wynosi ponad 10 lat, dla 25% od 1 roku do 5 lat, dla 18% od 5 do 10 lat. Badani mają więc stosunkowo duże doświadczenie w pracy branży gier.

Zaangażowanie Kolektorów w granie hazardowe.

Badane osoby w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w grę Lotto+ (71%), w Lotto (69%), w Zdrapki TS (53%), w Ekstra Pensję (44%), w Mini Lotto I Multi Multi (39%), w Keno (38%), w Kaskadę (30%). Najpopularniejszą jest dla nich zatem gra w Lotto i Lotto+. Poza tym, Kolektorzy nie grają w inne gry hazardowe poza Totalizatorem Sportowym (nie deklarują tego). Aktywność dotycząca uprawiania gier TS przez Kolektorów ma charakter czynny i aktualny – w ciągu ostatnich 12 miesięcy 94% z nich grało w gry losowe.

Nasilenie problemów związanych z uprawianiem gier TS wśród Kolektorów.

Jeżeli chodzi o nadmierne zaangażowanie w uprawianie gier przez Kolektorów, które mogłoby generować problemy w życiu, prezentowało się ono następująco: 81,4% z nich nie doświadcza żadnych problemów związanych z graniem, 17,5% doświadcza w niskim nasileniu problemów związanych z graniem, natomiast tylko 1% (2 osoby) prawdopodobnie jest uzależniona od hazardu. Procent osób wskazujących w badaniach kwestionariuszowych na występowanie hazardu patologicznego w poszczególnych krajach waha się od 0,7 do 2,4 (Wardle i in., 2011), (2014 CBOS), (Welte i in., 2015).

W badaniach własnych wśród osób grających w gry liczbowe gracze patologiczni stanowili 4,5% (wskaźniki te różniły się także dla poszczególnych gier liczbowych, największe zagrożenie graniem patologicznym prezentowali gracze Keno – 9%, najniższe Ekstra Pensji – 1%). W grupie graczy uprawiających różne gry hazardowe (badanie omnibusowe) nasilenie uzależnienia od hazardu wynosiło 2,2%. Na tym tle można stwierdzić, że kolektorzy są w mniejszym stopniu zagrożeni uzależnieniem od hazardu niż osoby uprawiające gry hazardowe różnego rodzaju.

Obraz gracza hazardowego w oczach Kolektorów

Postrzeganie graczy przez Kolektorów zawiera w sobie zarówno aspekty ciepła (niskie nasilenie agresywności, egoizmu, nieuprzejmości, rywalizacji, wysokie uczciwości), jak i kompetencji (inteligencja, nowoczesność, pewność siebie, pracowitość, skuteczność). Kolektorzy w takim samym stopniu dostrzegają w nich cechy składające się na oba wymiary (ze średnim wynikiem bliskim 4, co

oznacza, że dana cecha występują u graczy według Kolektorów w nasileniu ani małym ani dużym). Można powiedzieć, że Kolektorzy postrzegają graczy w sposób neutralny.

#### Błędy poznawcze i przekonania na temat hazardu wśród Kolektorów

Kolektorzy relatywnie częściej są przekonani, że określony sposób zachowania podczas grania (np. zachowanie spokoju w sytuacji, kiedy się przegrywa, hojność po wygranej) podnosi prawdopodobieństwo wygranej. Generalnie jednak Kolektorzy przejawiają błędne przekonania na temat hazardu w niskim nasileniu.

Jeżeli chodzi o błędy poznawcze odnoszące się do sytuacji grania, Kolektorzy są skłonni do generowania różnego rodzaju oczekiwań hazardowych (liczą na konkretne korzyści płynące z grania) oraz wiary w kontrolę predykcyjną (wierzą, że są w stanie przewidzieć, kiedy wynik będzie pozytywny). Generalnie jednak Kolektorzy przejawiają błędny poznawcze odnoszące się do sytuacji grania w niskim nasileniu.

#### Motywy uprawiania gier TS przez Kolektorów

Relatywnie najczęstszym motywem podejmowania gry przez Kolektorów jest chęć wygranej finansowej, a w dalszej kolejności poszukiwanie wrażeń. Warto w tym miejscu zauważyć, że motyw wygranej finansowej w podejmowaniu grania jest charakterystyczny do graczy problemowych i patologicznych oraz zmienia charakter grania poprzez prowokowanie do tzw. odgrywania się (Lelonek-Kuleta, 2012).

#### Model uprawiania gier TS przez Kolektorów

Jednorazowe kwoty, jakie Kolektorzy przeznaczają na granie, wynoszą najczęściej do 10 zł – tak wskazuje 66,5% Kolektorów. Kolejna jeżeli chodzi o częstość jest kwota z przedziału 11-20 zł, na co wskazało 25,3% Kolektorów.

Ponad połowa badanych Kolektorów nie planuje kwoty, za jaką będzie grała w najbliższym miesiącu (65,9%). Blisko jedna piąta (19,2%) przeznaczą na grę określoną kwotę, której nigdy nie przekracza. 13,2% Kolektorów odpowiada, że zdarza im się przekroczyć określoną kwotę zaplanowaną na granie w skali miesiąca, natomiast tylko 3 osoby (1,6%) zawsze przekracza określoną kwotę w skali miesiąca.

Pieniądze przeznaczane na granie pochodzą najczęściej z tzw. nadwyżki gotówki, tak zgłasza 53,3% Kolektorów, 40% natomiast na grę przeznaczają pieniądze z puli środków na życie. Tylko jedna osoba w minionym roku pożyczła pieniędzy na grę lub spłacała długów. Oznacza to, że zdecydowana większość Kolektorów gra w sposób umiarkowany, zachowując kontrolę nad kwotami przeznaczanymi na grę.

Jeżeli chodzi o specyficzny sposób, czy system grania w gry TS, połowa Kolektorów stosuje system „na chybił trafił” (52,7%). Druga pod względem liczebności jest grupa Kolektorów, którzy stosują kombinację trzech możliwości obstawiania – albo „na chybił trafił”, albo samodzielne skreślanie cyfr, albo swoim systemem (29,7%). Z kolei 11,5% Kolektorów deklaruje, że samodzielnie skreśla cyfry, natomiast 6% spośród nich stosuje własny, jeszcze innego systemu obstawiania.

## 7. Oczekiwania Kolektorów związane z dużą wygraną

Kolektorzy nie mają dużych doświadczeń osobistych, jeżeli chodzi o trafienie wysokiej wygranej. Największa grupa Kolektorów (31,9%) wskazała, że najwyższe wygrane, jakie udało im się trafić, wahały się między 25 zł a 100 zł. Drugą pod względem liczebności grupy były osoby, które wskazywały na trafione wygrane rzędu do 24 zł (48%). 18,7% Kolektorów trafiło wygraną w wysokości od 101 do 500 zł. Po 11% liczył odsetek Kolektorów, którzy trafili wygraną rzędu 501-1000 zł i 1001-10000 zł. Tylko jedna osoba zadeklarowała wygraną z przedziału 10001-100000 zł.

Kolektorzy wśród obszarów życia, które zmieniłyby u nich się w sytuacji dużej wygranej, najczęściej wskazywali obszary: rekreacja (74,6%), życie kulturalne (67%), warunki mieszkaniowe (66,5%), wygląd i ubiór (63,7%), posiadanie nowych technologii (52,7%), działalność charytatywna / społeczna (52,2%). Najrzadziej Kolektorzy oczekiwali zmian w obszarze relacji z Bogiem – 69,2% badanych zadeklarowało brak zmiany w tym obszarze.

## 8. Oczekiwania Kolektorów wobec TS w przypadku dużej wygranej

Kolektorzy w przypadku wysokiej wygranej najczęściej oczekiwaliby zachowania anonimowości (67,6%). Drugim w kolejności oczekiwaniem wobec TS po dużej wygranej było otrzymanie całej kwoty jednorazowo (52,7%). Trzecie w kolejności oczekiwanie dotyczyło otrzymania indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy (31,9%).

Najrzadziej Kolektorzy oczekiwali otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych (11,5%) oraz zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej (5,5%). Wskazuje to, że Kolektorzy nie doświadczają obaw związanych z poradeniem sobie z wysoką wygraną w sensie psychologicznym, natomiast ich oczekiwania są bardziej prozaiczne i dotyczą spraw praktycznych, w tym – ewentualnego wsparcia w zainwestowaniu pieniędzy.

Jeżeli chodzi o tematykę szkolenia, na które Kolektorzy byliby zaproszeni przez TS w sytuacji wysokiej wygranej, najczęściej wyrażali oni zainteresowanie tematyką dotyczącą racjonalnego zarządzania wygraną (47,8%) oraz sposobami inwestowania pieniędzy (43,4%). Pozostałe tematy budziły zainteresowanie od 15 do 20% badanych Kolektorów.

## 9. Rozpoznawanie osób uzależnionych od gier hazardowych

Prawie trzy czwarte Kolektorów (71,6%) deklaruje, że potrafiłoby rozpoznać osobę uzależnioną od hazardu.

Zdecydowana większość Kolektorów potrafi wymienić typowe zachowania osoby uzależnionej od hazardu.

Najczęściej obserwowanymi przez Kolektorów zachowaniami graczy patologicznych były: analizowanie wyników, euforyczne nastawienie do grania (najwięcej wyborów „bardzo często” i „zawsze”) i te zachowania miały charakter neutralny. Dalej pod względem częstości obserwowania pojawiały się zachowania o negatywnym zabarwieniu emocjonalnym - natrętność, niecierpliwość, przerzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła, zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce), wybuchowość.

W kontakcie z graczami problemowymi i patologicznymi Kolektorzy najczęściej zachowują bierność (56,1%), informują o ryzyku uzależnienia (23,7%), zwracają uwagę osobie na jej nadmierne granie (18,7%), informują o konsekwencjach uzależnienia od hazardu (15,8%), udzielają wsparcia (10,8%).

## 10. Porównanie grupy podstawowej i Kolektorów do grupy omnibusowej

Występują istotne różnice statystyczne pomiędzy grupą omnibusową, podstawową i grupą kolektorów w czynniku płeć. Mężczyźni w omnibusie stanowili 36%, w próbie podstawowej 40% natomiast wśród kolektorów mężczyzn jest 18%.

Badane grupy różnią się także średnią wieku. Średnia wieku jest najniższa w próbie podstawowej (44 l), następnie nieco wyższa średnia wieku występuje w grupie Kolektorów (46 l), najstarsze osoby należą do próby omnibusowej (50 l).

W Multi Multi, Keno, Ekstra Pensję i Zdrapki najczęściej grają Kolektorzy a najrzadziej osoby z grupy omnibusowej. Sytuacja wygląda inaczej w przypadku gry w Lotto, w którą najczęściej gra grupa podstawowa a najrzadziej omnibusowa. W Lotto+ najczęściej grają kolektorzy a najrzadziej osoby z grupy omnibusowej. W Mini Lotto i Kaskadę najczęściej grają kolektorzy a następnie grupa podstawowa.

### Badanie omnibusowe

Gry liczbowe w ciągu ostatniego roku uprawiało 23,6% osób. Z kolei 22,7% badanych przyznało się do uprawiania gier liczbowych na przestrzeni swojego życia (wyniki z badania omnibusowego).

Wśród gier liczbowych uprawianych przez Polaków zdecydowanie dominują gry TS. W Lotto w ubiegłym roku grało 19,8% (22,7% w ciągu życia); w Lotto+ w okresie roku przed badaniem grało 9,7% (7,8% w ciągu życia), w Multi Multi w minionym roku grało 4,4% badanych, a w Mini Lotto w roku przed badaniem grało 3,1% Polaków. Spośród gier oferowanych przez Totalizator Sportowy najmniejszą popularnością w minionym roku cieszyły się gry: Ekstra Pensja (uprawiana przez 2,2% badanych), Kaskada (wybór przez 1,5% badanych) oraz Keno (0,8% badanych osób uprawiało ją w minionym).

Poza ofertę Totalizatora Sportowego, największą popularnością w okresie roku przed badaniem cieszyły się zdrapki, w które granie deklarowało 6,3% badanych (9,8% grało w zdrapki w ciągu życia). Aktywność hazardowa w odniesieniu do pozostałych gier hazardowych (gry w karty na pieniądze, gra w zakłady sportowe na pieniądze; gra na automatach losowych, gra w kości na pieniądze; gra na wyścigach zwierząt, gra w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze, gra na giełdach akcji, opcji i/lub towarów, gra na loterii, gra w kasynie; w bingo dla pieniędzy) oscylowała wokół 1% respondentów.

Wśród osób uprawiających gry hazardowe w ogóle, określona została częstotliwość ich aktywności hazardowej w okresie minionego przed badaniem roku. Zdecydowanie najwięcej osób uprawiało gry hazardowe rzadziej niż raz w tygodniu. Dla gier liczbowych odsetek ten wynosi 70,4%, dla Lotto 62,9%, a dla Lotto+ 26,6%.

Wśród osób deklarujących uprawianie hazardu kiedykolwiek w życiu 1,5% z nich spełniało kryteria grania patologicznego. Kolejne 20,6% spośród nich, czyli ponad jedna piąta graczy doświadcza pewnych problemów związanych z uprawianiem grania hazardowego, problemy te mają jednak w momencie badania niskie nasilenie. 77,9% badanych graczy nie doświadcza z związku z uprawianiem przez siebie hazardu żadnych problemów (dane z badania omnibusowego).

## **Badanie zasadnicze**

### **Gracze**

Wśród graczy gier TS 73% badanych nie doświadcza trudności wynikających z grania w gry losowe, poziom ryzyka uzależnienia od hazardu u 73% użytkowników gier TS jest niski. 23% graczy doświadcza problemów wynikających z użytkowania gier losowych w niewielkim nasileniu. W stosunku do tych osób można mówić o podwyższonym ryzyku uzależnienia od hazardu. 4,5% badanych graczy TS doświadcza problemów związanych z graniem w gry hazardowe. Grupę tę określić należy jako zagrożoną uzależnieniem w wysokim stopniu bądź uzależnionych tzw. gracze patologiczni. (Uzależnienie należałoby jednak potwierdzić w wyniku badań indywidualnych o charakterze jakościowym. Najwięcej osób cechujących się patologicznym sposobem grania gra w Keno. Najmniej osób o wysokim ryzyku uzależnienia jest użytkownikami Ekstra Pensji.

### **Kolektorzy**

81,4% z nich nie doświadczało żadnych problemów związanych z graniem, 17,5% doświadcza w niskim nasileniu problemów związanych z graniem, natomiast tylko 1% prawdopodobnie jest uzależniony od hazardu.

## 5 Wnioski i rekomendacje metodologiczne

- 1 Seria eksperymentów przeprowadzona w badaniu omnibusowym wykazała, że zmiana słownictwa potencjalnie nasyconego afektem negatywnym (“gry hazardowe”) na słownictwo opisowe (“gry losowe na pieniądze”) w pytaniach dotyczących zarówno częstości gry, jak i różnych aspektów gry własnej (w tym aspektów jawnie patologicznych) nie ma wpływu na udzielane odpowiedzi. Można zatem używać pojęcia “gry hazardowe” w pytaniach kwestionariuszowych dotyczących zjawiska hazardu bez ryzyka zafałszowania odpowiedzi płynącego potencjalnie z negatywnego afektu powiązanego z tymże pojęciem. Sposób sformułowania ma prawdopodobnie jednak znaczenie przy pytaniach dotyczących grania osób, z którymi blisko związany jest respondent. Ponieważ obecny eksperyment został przeprowadzony na kilku pytaniach tego typu i dał niejednoznaczne rezultaty – zjawisko to wymaga dalszych badań.
- 2 Procedura adaptacji SOGS na potrzeby niniejszego projektu doprowadziła do uzyskania polskiej wersji tej metody. Procedura ta, w szczególności zaś tłumaczenie zwrotne oraz eksperymentalne testowanie alternatywnych wersji pytań kwestionariusza, zapewnia właściwe parametry pomiarowe polskiej wersji narzędzia (porównywalne do oryginalnych), w szczególności zaś – dostosowanie jej do polskich warunków kulturowych. Rekomenduje się stosowanie wypracowanego narzędzia do badań przesiewowych patologicznego grania hazardowego w Polsce.
- 3 Szereg polskich wersji narzędzi (skrótowy GRCS, GABS-23, RGS) było w obecnych badaniach po raz pierwszy zastosowanych na próbie reprezentatywnej Polaków. Uzyskane współczynniki spójności wewnętrznej upewniają o rzetelności tych narzędzi.

## 6 Aneksy

### 6.1 Dodatkowe analizy demograficzne

#### 6.1.1 Badanie graczy

##### 6.1.1.1 Charakterystyka demograficzna przebadanych osób

###### 6.1.1.1.1 Zawód i pozycja zawodowa

Tablica 31. Pozycja zawodowa graczy

Próba	Dyrektor / kierownik / właściciel		Pracownik umysłowy wyższego szczebla		Pracownik umysłowy średniego i niższego szczebla		Robotnik wykwalifikowany		Robotnik niewykwalifikowa ny		Rolnik		Gospodyni domowa		Student / uczeń		Emeryt / rencista		Bezrobotny	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Podstawowa	32	3,2	39	3,9	184	18,4	381	38,1	29	2,9	39	3,9	60	6	27	2,7	156	15,6	53	5,3
Multi Multi	9	9	5	5	35	35	27	27	1	1	1	1	3	3	3	3	14	14	2	2
Keno	7	7	11	11	28	28	28	28	2	2	1	1	3	3	6	6	13	13	1	1
Ekstra Pensja	10	10	7	7	36	36	18	18	3	3	1	1	5	5	5	5	12	12	3	3
Zdrapki Totalizatora Sportowego	2	2	9	9	35	35	26	26	4	4	1	1	4	4	4	4	11	11	4	4
Razem	60	4,3	71	5,1	318	22,7	480	34,3	39	2,8	43	3,1	75	5,4	45	3,2	206	14,7	63	4,5

Źródło: wyliczenia własne

W gry Lotto grają głównie wykwalifikowani robotnicy (38,1%), pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (18,4%) oraz emeryci i renciści (15,6%).

Użytkownikami Multi Multi są przede wszystkim: pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (35%), wykwalifikowani robotnicy (27%), emeryci i renciści (14%) oraz dyrektorzy, kierownicy i właściciele firm (9%).

W Keno grają: robotnicy wykwalifikowani (28%), pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (28%), emeryci i renciści (13%), pracownicy umysłowi wyższego szczebla (11%) oraz dyrektorzy, kierownicy i właściciele firm (7%).

Głównymi odbiorcami gry Ekstra Pensja są: pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (36%), robotnicy wykwalifikowani (18%), emeryci i renciści (12%), dyrektorzy, kierownicy i właściciele firm (10%), pracownicy umysłowi wyższego szczebla (7%).

Zdrapki kupują przede wszystkim: pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (35%), robotnicy wykwalifikowani (26%) oraz renciści i emeryci (11%).

Różnice istotne statystycznie ( $\chi^2(36) = 104,801$ ;  $p < 0,001$ ) odnotowano w:

- W grupie graczy Lotto (podstawowej) było znacząco mniej dyrektorów ( $e = -3,2$ ), pracowników umysłowych wyższego szczebla (-3,2), pracowników umysłowych średniego i niższego szczebla (-6,1) a znacząco więcej: robotników wykwalifikowanych (4,8), rolników (2,8) i bezrobotnych (2,3) niż w pozostałych grupach (gracze Multi Multi, Keno, Ekstra Pensja i Zdrapka)
- W Multi Multi częściej grają dyrektorzy, kierownicy i właściciele firm (2,4) oraz pracownicy umysłowi średniego i niższego szczebla (3,0) niż w pozostałe gry losowe.
- Z kolei w Keno gra więcej pracowników umysłowych wyższego stopnia (2,8) niż w pozostałe gry.
- Ekstrapensja jest grą, w którą zaangażowanych jest więcej dyrektorów (2,9) i pracowników umysłowych średniego i niższego szczebla (3,3) a mniej robotników wykwalifikowanych (-3,6), w porównaniu do pozostałych gier hazardowych.
- Po zdrapki sięga więcej pracowników umysłowych średniego i niższego szczebla (3,0) w porównaniu do innych gier.

#### 6.1.1.1.2 Łączna liczba członków gospodarstwa domowego

Tablica 32. Liczba członków gospodarstwa domowego graczy

Próba	1 osoba		2 osoby		3 osoby		4 osoby		5 i więcej osób	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Podstawowa	108	10,8	269	26,9	261	26,1	242	24,2	120	12
Multi Multi	9	9	34	34	29	29	22	22	6	6
Keno	4	4	36	36	29	29	24	24	7	7
Ekstra Pensja	9	9	30	30	35	35	22	22	4	4
Zdrapki Totalizatora Sportowego	7	7	41	41	26	26	17	17	9	9
Razem	137	9,8	410	29,3	380	27,1	327	23,4	146	10,4

Źródło: wyliczenia własne

Osoby grające w gry Lotto (próba podstawowa) należą do gospodarstw domowych 2-3 osobowych (53%), 4 osobowych (24%), 5 i więcej osobowych (12%) oraz 1 osobowych (11%).

Gracze Multi Multi posiadają gospodarstwa domowe 2 osobowe (34%), 3 osobowe (29%), 4 osobowe (22%), 1 osobowe (9%), i 5 i więcej osobowe (6%).

Grający w Keno to członkowie rodzin 2 osobowych (36%), 3 osobowych (29%) i 4 osobowych (24%).



Osoby grające w Ekstra Pensję należą do gospodarstw 3 osobowych (35%), 2 osobowych (30%) i 4 osobowych (22%).

W Zdrapki grają członkowie rodzin 2 osobowych (41%), 3 osobowych (26%) i 4 osobowych (17%).

Różnice istotne statystycznie ( $\chi^2(16) = 29,058$ ;  $p = 0,024$ ) w zakresie wielkości gospodarstwa domowego graczy gier hazardowych występują:

- W grupie podstawowej, graczy Lotto, więcej jest gospodarstw 1 osobowych (2,0) i 5 i więcej osobowych (3,0) a mniej 2 osobowych (-3,1).
- Wśród grających w Keno jest mniej osób należących do 1 osobowego gospodarstwa domowego (-2,0).
- Osoby grające w Ekstrapensję rzadziej niż inni gracze posiadają duże rodziny składające się z 5 i więcej członków (-2,2).
- Wśród graczy Zdrapek więcej jest gospodarstw 2 osobowych (2,7) niż wśród innych kategorii gier hazardowych.

#### 6.1.1.1.3 Łączna kwota miesięcznych dochodów netto

Tablica 33. Miesięczna kwota dochodów netto (łącznie z wszystkich źródeł)

Próba	do 999,99 zł		1000 - 1999,99 zł		2000 - 2499,99 zł		2500 - 2999,99 zł		3000 - 3499,99 zł		3500 - 3999,99 zł		4000 - 4499,99 zł		4500 - 4999,99 zł		5000 zł i więcej	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Podstawowa	49	4,9	177	17,7	179	17,9	158	15,8	147	14,7	80	8	88	8,8	49	4,9	73	7,3
Multi Multi	4	4	13	13	14	14	6	6	11	11	21	21	6	6	13	13	12	12
Keno	5	5	4	4	12	12	20	20	11	11	11	11	14	14	8	8	15	15
Ekstra Pensja	4	4	8	8	12	12	23	23	14	14	9	9	4	4	10	10	16	16
Zdrapki Totalizatora Sportowego	5	5	15	15	17	17	19	19	8	8	8	8	8	8	11	11	9	9
Razem	67	4,8	217	15,5	234	16,7	226	16,1	191	13,6	129	9,2	120	8,6	91	6,5	125	8,9

Źródło: wyliczenia własne

Miesięczny całkowity dochód graczy Lotto (netto) wynosi odpowiednio: dla 18% od 2000 zł. do 2500 zł.; dla 18% od 1000 do 2000 zł.; 16% deklaruje zarobki w granicach 2500-3000 zł.; 15% w przedziale 3000-3500 zł.; 8% w przedziale 3500-4000 oraz 4000-4500 zł.

Przychody osób grających w Multi Multi mieszczą się w przedziale 3500-4000 dla 21% grupy, w przedziale 2000-2500 dla 14% grupy, 1000-2000 dla 13% oraz 4500-5000 dla 13%, 5000 złotych i więcej zarabia 11% badanych graczy Multi Multi.

Zarobki graczy Keno mieszczą się w przedziale 2500-3000 zł. dla 20% grupy, 5000 zł i więcej dla 15% grupy, 4000-4500 zł. dla 14% grupy, 2000-2500zł. dla 12% badanych w tej kategorii, 3000-3500 zł. dla 11% grupy.

Gracze Ekstra Pensji to przede wszystkim osoby osiągające miesięczny dochód w przedziale 2500-3000 zł (23% badanych), 5000 zł i więcej (16%), 3000-3500 zł. (14%), 2000-2500 zł. (12%).

Po Zdrapki sięgają gracze zarabiający miesięcznie 2500-3000 zł (19%), 2000-2500 (17%), 1000-2000 zł. (15%).

Różnice istotne statystycznie w zakresie miesięcznych dochodów graczy ( $F(4; 1395) = 8,900; p < 0,001$ ) odnotowano pomiędzy grupami:

- Podstawową (graczy Lotto) a graczy MultiMulti ( $p = 0,003$ )
- Podstawową (graczy Lotto) a graczy Keno ( $p < 0,001$ )
- Podstawową (graczy Lotto) a graczy Ekstra Pensja ( $p = 0,009$ )

Osoby grające w gry Lotto (grupa podstawowa) w każdym przypadku osiągały mniejsze dochody niż gracze poszczególnych gier: Multi Multi, Keno, Ekstra Pensja.

### 6.1.1.2 Dane metryczkowe a granie w gry TS

#### 6.1.1.2.1 Status zawodowy a granie w gry TS

Poniższa tablica pokazuje związek pomiędzy statusem zawodowym a częstotliwością grania w poszczególne gry losowe.

Tablica 34. Status zawodowy wśród graczy gier losowych w odniesieniu do częstotliwości grania

Gra	Status zawodowy	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			$\chi^2(18)$	p
		n	%	e	n	%	e	n	%	e		
w Multi Multi	D/K/W	21	65,60%	0,3	6	18,80%	0,3	5	15,60%	-0,6	19,66	0,352
	PUW	29	74,40%	1,4	4	10,30%	-1,1	6	15,40%	-0,7		
	PUN	113	61,40%	-0,7	35	19,00%	0,9	36	19,60%	0,0		
	RW	231	60,60%	-1,5	63	16,50%	-0,2	87	22,80%	2,0		
	RN	20	69,00%	0,6	2	6,90%	-1,5	7	24,10%	0,6		
	Rolnik	20	51,30%	-1,6	11	28,20%	1,9	8	20,50%	0,1		
	GD	43	71,70%	1,4	10	16,70%	0,0	7	11,70%	-1,6		
	S/U	22	81,50%	2,0	2	7,40%	-1,3	3	11,10%	-1,1		
	E/R	103	66,00%	0,7	28	17,90%	0,4	25	16,00%	-1,2		
B	33	62,30%	-0,2	8	15,10%	-0,4	12	22,60%	0,6			

w Keno	D/K/W	27	84,40%	0,2	2	6,30%	-0,5	3	9,40%	0,3	<b>34,89</b>	<b>0,010</b>
	PUW	32	82,10%	-0,2	6	15,40%	1,5	1	2,60%	-1,2		
	PUN	152	82,60%	-0,3	20	10,90%	1,1	12	6,50%	-0,7		
	RW	302	79,30%	<b>-2,8</b>	40	10,50%	1,5	39	10,20%	<b>2,3</b>		
	RN	19	65,50%	<b>-2,6</b>	3	10,30%	0,3	7	24,10%	<b>3,3</b>		
	Rolnik	35	89,70%	1,1	3	7,70%	-0,2	1	2,60%	-1,2		
	GD	56	93,30%	<b>2,1</b>	2	3,30%	-1,5	2	3,30%	-1,3		
	S/U	24	88,90%	0,8	2	7,40%	-0,3	1	3,70%	-0,8		
	E/R	141	90,40%	<b>2,6</b>	8	5,10%	-1,8	7	4,50%	-1,7		
	B	46	86,80%	0,7	2	3,80%	-1,3	5	9,40%	0,5		
w Ekstra Pensja	D/K/W	26	81,30%	0,2	1	3,10%	-1,1	5	15,60%	0,6	22,73	0,201
	PUW	32	82,10%	0,4	5	12,80%	1,1	2	5,10%	-1,4		
	PUN	137	74,50%	-2,0	23	12,50%	2,4	24	13,00%	0,4		
	RW	299	78,50%	-0,8	32	8,40%	0,2	50	13,10%	0,8		
	RN	22	75,90%	-0,5	2	6,90%	-0,3	5	17,20%	0,9		
	Rolnik	28	71,80%	-1,3	3	7,70%	-0,1	8	20,50%	1,6		
	GD	50	83,30%	0,7	3	5,00%	-0,9	7	11,70%	-0,1		
	S/U	25	92,60%	1,7	0	0,00%	-1,6	2	7,40%	-0,8		
	E/R	132	84,60%	1,7	12	7,70%	-0,3	12	7,70%	-1,8		
	B	46	86,80%	1,3	1	1,90%	-1,7	6	11,30%	-0,2		
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	D/K/W	9	28,10%	-1,2	12	37,50%	<b>2,7</b>	11	34,40%	-1,0	65,83	<0,001
	PUW	18	46,20%	1,1	8	20,50%	0,2	13	33,30%	-1,2		
	PUN	69	37,50%	-0,2	50	27,20%	<b>3,1</b>	65	35,30%	<b>-2,3</b>		
	RW	145	38,10%	0,0	56	14,70%	<b>-2,8</b>	180	47,20%	<b>2,2</b>		
	RN	6	20,70%	<b>-2,0</b>	6	20,70%	0,2	17	58,60%	1,7		
	Rolnik	16	41,00%	0,4	12	30,80%	1,9	11	28,20%	-1,9		
	GD	16	26,70%	-1,9	11	18,30%	-0,2	33	55,00%	<b>2,0</b>		
	S/U	5	18,50%	<b>-2,1</b>	3	11,10%	-1,1	19	70,40%	<b>2,9</b>		

	E/R	82	52,60%	<b>4,0</b>	27	17,30%	-0,6	47	30,10%	<b>-3,5</b>		
	B	15	28,30%	-1,5	6	11,30%	-1,5	32	60,40%	<b>2,7</b>		
w Lotto	D/K/W	1	3,10%	-1,3	1	3,10%	-1,3	30	93,80%	1,9	<b>35,07</b>	<b>0,009</b>
	PUW	1	2,60%	-1,6	4	10,30%	0,2	34	87,20%	1,1		
	PUN	9	4,90%	<b>-2,5</b>	18	9,80%	0,1	157	85,30%	1,8		
	RW	42	11,00%	0,9	40	10,50%	0,8	299	78,50%	-1,3		
	RN	3	10,30%	0,1	2	6,90%	-0,5	24	82,80%	0,3		
	Rolnik	1	2,60%	-1,6	5	12,80%	0,7	33	84,60%	0,6		
	GD	7	11,70%	0,5	6	10,00%	0,1	47	78,30%	-0,5		
	S/U	9	33,30%	<b>4,1</b>	0	0,00%	-1,7	18	66,70%	-1,9		
	E/R	19	12,20%	1,0	14	9,00%	-0,2	123	78,80%	-0,6		
	B	7	13,20%	0,8	5	9,40%	0,0	41	77,40%	-0,6		
w Lotto +	D/K/W	11	34,40%	-0,3	1	3,10%	-1,4	20	62,50%	1,2	<b>37,79</b>	<b>0,004</b>
	PUW	19	48,70%	1,5	5	12,80%	0,5	15	38,50%	-1,8		
	PUN	54	29,30%	<b>-2,4</b>	21	11,40%	0,4	109	59,20%	<b>2,1</b>		
	RW	134	35,20%	-0,9	36	9,40%	-0,9	211	55,40%	1,5		
	RN	12	41,40%	0,5	2	6,90%	-0,7	15	51,70%	-0,1		
	Rolnik	12	30,80%	-0,8	5	12,80%	0,5	22	56,40%	0,5		
	GD	25	41,70%	0,8	11	18,30%	<b>2,0</b>	24	40,00%	<b>-2,0</b>		
	S/U	19	70,40%	<b>3,6</b>	1	3,70%	-1,2	7	25,90%	<b>-2,8</b>		
	E/R	56	35,90%	-0,3	20	12,80%	1,0	80	51,30%	-0,3		
	B	28	52,80%	<b>2,5</b>	4	7,50%	-0,7	21	39,60%	-1,9		
w Mini Lotto	D/K/W	17	53,10%	-1,6	10	31,30%	1,9	5	15,60%	0,0	24,17	0,150
	PUW	25	64,10%	-0,3	10	25,60%	1,2	4	10,30%	-0,9		
	PUN	115	62,50%	-1,1	37	20,10%	0,7	32	17,40%	0,7		
	RW	242	63,50%	-1,3	71	18,60%	0,2	68	17,80%	1,5		
	RN	23	79,30%	1,5	2	6,90%	-1,6	4	13,80%	-0,3		
	Rolnik	26	66,70%	0,1	10	25,60%	1,2	3	7,70%	-1,4		

	GD	44	73,30%	1,2	8	13,30%	-1,0	8	13,30%	-0,5		
	S/U	24	88,90%	2,5	0	0,00%	-2,5	3	11,10%	-0,7		
	E/R	108	69,20%	0,9	28	17,90%	-0,2	20	12,80%	-1,0		
	B	36	67,90%	0,3	8	15,10%	-0,6	9	17,00%	0,3		
w grę	D/K/W	27	84,40%	0,9	3	9,40%	-0,5	2	6,30%	-0,8	33,21	0,016
Kaskada	PUW	30	76,90%	-0,1	5	12,80%	0,1	4	10,30%	0,0		
	PUN	128	69,60%	<b>-2,9</b>	38	20,70%	<b>3,9</b>	18	9,80%	-0,3		
	RW	287	75,30%	-1,4	50	13,10%	0,8	44	11,50%	1,0		
	RN	24	82,80%	0,7	3	10,30%	-0,3	2	6,90%	-0,6		
	Rolnik	34	87,20%	1,5	0	0,00%	<b>-2,4</b>	5	12,80%	0,5		
	GD	48	80,00%	0,5	5	8,30%	-0,9	7	11,70%	0,4		
	S/U	21	77,80%	0,0	2	7,40%	-0,8	4	14,80%	0,8		
	E/R	134	85,90%	<b>2,7</b>	13	8,30%	-1,6	9	5,80%	<b>-2,0</b>		
	B	43	81,10%	0,6	2	3,80%	-1,9	8	15,10%	1,2		

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Częstotliwość grania w Multi Multi, Ekstra Pensję, Mini Lotto i Kaskadę nie wykazuje związków z zajmowanym stanowiskiem czy statusem zawodowym.

Zależności takie zaobserwowano natomiast w odniesieniu do pozostałych gier. W Keno wykwalifikowani robotnicy i niewykwalifikowani robotnicy znacznie częściej zaznaczają kategorię w ciągu 12 miesięcy niż nigdy. Natomiast renciści i emeryci najczęściej zaznaczają kategorię nigdy.

Wśród grających w zdrapki dyrektorzy, kierownicy, właściciele firm zaznaczają najczęściej kategorię ponad rok temu. Pracownicy umysłowi niewykwalifikowani zaznaczają najczęściej kategorię w ciągu ostatnich 12 miesięcy a najrzadziej kategorię ponad rok temu. Wykwalifikowani robotnicy najrzadziej wybierali odpowiedź ponad rok temu a najczęściej w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Robotnicy niewykwalifikowani najrzadziej udzielali odpowiedzi nigdy. Gospodynie domowe, studenci, uczniowie oraz bezrobotni najczęściej wybierali kategorię w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Renciści i emeryci z kolei wybierali najczęściej odpowiedź nigdy i najrzadziej w ciągu ostatniego roku.

Wśród graczy Lotto pracownicy umysłowi niższego rzędu zdecydowanie rzadziej niż inne kategorie odpowiedzi wybierali nigdy. Z kolei studenci i uczniowie preferowali ten rodzaj odpowiedzi.

W Lotto+ zaznaczają się różnice w odpowiedziach pracowników umysłowych nisko wykwalifikowanych, najrzadziej zaznaczali oni nigdy i najczęściej w ciągu 12 miesięcy. Kolejne różnice

dotyczy gospodyń domowych, które najczęściej zaznaczały odpowiedź ponad rok temu a najrzadziej w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Studenci i bezrobotni zaznaczyli najczęściej odpowiedź nigdy, a dodatkowo dla studentów i uczniów gra w Lotto+ codziennie była kategorią, która występowała najrzadziej.

W pytaniu o granie w Kaskadę zaznaczyły się następujące prawidłowości: pracownicy umysłowi niewykwalifikowani najrzadziej zaznaczyli odpowiedź nigdy a najczęściej ponad rok temu. Rolnicy najrzadziej zaznaczyli ponad rok temu, renciści i emeryci preferują odpowiedzi nigdy nad w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

### 6.1.1.2.2 Wielkość gospodarstwa a granie w gry TS

Poniżej przedstawiona zostanie analiza korelacji wielkości gospodarstwa z częstotliwością grania w poszczególne gry hazardowe.

Tablica 35. Wielkość gospodarstwa graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry

Gra	Wielkość gospodarstwa	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			$\chi^2(8)$	p
		n	%	e	n	%	e	n	%	e		
w Multi Multi	1 osoba	69	63,90%	0,1	23	21,30%	1,3	16	14,80%	-1,3	4,942	0,764
	2 osoby	169	62,80%	-0,3	48	17,80%	0,5	52	19,30%	-0,1		
	3 osoby	160	61,30%	-0,9	45	17,20%	0,2	56	21,50%	0,9		
	4 osoby	158	65,30%	0,7	37	15,30%	-0,8	47	19,40%	-0,1		
	5 i więcej osób	79	65,80%	0,6	16	13,30%	-1,1	25	20,80%	0,4		
w Keno	1 osoba	86	79,60%	-1,1	13	12,00%	1,3	9	8,30%	0,2	12,700	0,123
	2 osoby	232	86,20%	1,5	22	8,20%	-0,4	15	5,60%	-1,6		
	3 osoby	216	82,80%	-0,3	28	10,70%	1,3	17	6,50%	-0,9		
	4 osoby	196	81,00%	-1,2	17	7,00%	-1,1	29	12,00%	2,8		
	5 i więcej osób	104	86,70%	1,0	8	6,70%	-0,9	8	6,70%	-0,5		
w Ekstra Pensja	1 osoba	88	81,50%	0,5	15	13,90%	<b>2,3</b>	5	4,60%	<b>-2,5</b>	<b>24,035</b>	<b>0,002</b>
	2 osoby	220	81,80%	1,0	22	8,20%	0,0	27	10,00%	-1,2		

	3 osoby	200	76,60%	- 1,4	26	10,00%	1,2	35	13,40%	0,8		
	4 osoby	188	77,70%	- 0,9	11	4,50%	<b>-2,4</b>	43	17,80%	<b>3,1</b>		
	5 i więcej osób	101	84,20%	1,3	8	6,70%	-0,7	11	9,20%	-1,1		
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	1 osoba	49	45,40%	1,6	27	25,00%	1,7	32	29,60%	<b>-2,9</b>	<b>26,355</b>	<b>0,001</b>
	2 osoby	122	45,40%	<b>2,9</b>	53	19,70%	0,3	94	34,90%	<b>-3,0</b>		
	3 osoby	88	33,70%	- 1,7	53	20,30%	0,6	120	46,00%	1,2		
	4 osoby	79	32,60%	- 2,0	39	16,10%	-1,4	124	51,20%	<b>3,0</b>		
	5 i więcej osób	43	35,80%	- 0,5	19	15,80%	-1,0	58	48,30%	1,3		
w Lotto	1 osoba	13	12,00%	0,8	12	11,10%	0,6	83	76,90%	-1,0	3,587	0,892
	2 osoby	29	10,80%	0,6	25	9,30%	-0,1	215	79,90%	-0,3		
	3 osoby	24	9,20%	- 0,4	20	7,70%	-1,2	217	83,10%	1,2		
	4 osoby	21	8,70%	- 0,7	24	9,90%	0,3	197	81,40%	0,4		
	5 i więcej osób	12	10,00%	0,0	14	11,70%	0,9	94	78,30%	-0,7		
w Lotto +	1 osoba	37	34,30%	- 0,6	16	14,80%	1,5	55	50,90%	-0,3	<b>17,882</b>	<b>0,022</b>
	2 osoby	86	32,00%	- 2,0	25	9,30%	-0,8	158	58,70%	<b>2,4</b>		
	3 osoby	89	34,10%	- 1,1	30	11,50%	0,5	142	54,40%	0,8		
	4 osoby	101	41,70%	1,8	20	8,30%	-1,4	121	50,00%	-0,9		
	5 i więcej osób	57	47,50%	<b>2,5</b>	15	12,50%	0,7	48	40,00%	<b>-2,9</b>		
w Mini Lotto	1 osoba	66	61,10%	- 1,1	26	24,10%	1,6	16	14,80%	-0,2	10,772	0,215
	2 osoby	169	62,80%	- 1,3	56	20,80%	1,2	44	16,40%	0,4		

	3 osoby	167	64,00%	-0,8	49	18,80%	0,2	45	17,20%	0,9		
	4 osoby	168	69,40%	1,3	36	14,90%	-1,6	38	15,70%	0,1		
	5 i więcej osób	90	75,00%	2,2	17	14,20%	-1,3	13	10,80%	-1,5		
w grę Kaskada	1 osoba	76	70,40%	-1,9	24	22,20%	3,4	8	7,40%	-1,0	18,138	0,020
	2 osoby	213	79,20%	0,7	31	11,50%	-0,3	25	9,30%	-0,6		
	3 osoby	200	76,60%	0,4	31	11,90%	-0,1	30	11,50%	0,7		
	4 osoby	184	76,00%	0,7	28	11,60%	-0,3	30	12,40%	1,2		
	5 i więcej osób	103	85,80%	2,3	7	5,80%	-2,2	10	8,30%	-0,8		

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Korelacje pomiędzy wielkością gospodarstwa a częstotliwością grania zachodzą w przypadku gier: Ekstra Pensja, Zdrapka Totalizatora Sportowego, Lotto+ i Kaskada.

Osoby badane pytane o częstotliwość grania w Ekstra Pensję, posiadające jednoosobowe gospodarstwa preferują odpowiedź więcej niż rok temu, a najrzadziej wybierają odpowiedź w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Mieszkańcy gospodarstw czteroosobowych wybierają częściej odpowiedź w ciągu ostatnich 12 miesięcy a najrzadziej odpowiedź więcej niż rok temu.

W odniesieniu do Lotto+ wystąpiła korelacja negatywna pomiędzy dwuosobowym gospodarstwem domowym a częstotliwością grania nigdy oraz korelacja pozytywna pomiędzy dwuosobowym gospodarstwem a częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Pięć i więcej osobowe gospodarstwa korelują pozytywnie z wyborem kategorii nigdy oraz ujemnie z wyborem kategorii w ciągu ostatnich 12 miesięcy.

Na pytanie o częstotliwość gry w Kaskadę zaznacza się dodatnia korelacja pomiędzy jednoosobowym gospodarstwem domowym a częstotliwością grania więcej niż rok temu; oraz korelacja pozytywna pięć i więcej osobowym gospodarstwem z odpowiedzią nigdy oraz korelacja negatywna pomiędzy odpowiedzią więcej niż rok.

#### 6.1.1.2.3 Dochody a granie w gry TS

Poniżej dokonana zostanie analiza różnic między osobami grającymi w poszczególne gry hazardowe ze względu na wysokość ich miesięcznych dochodów i częstotliwość grania.

Tablica 36. Miesięczne dochody graczy w odniesieniu do częstotliwości grania



Gra	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			F(2;997)	p
	n	M	SD	n	M	SD	n	M	SD		
w Multi Multi	635	4,45	2,25	169	4,49	2,20	196	4,42	2,24	0,041	0,960
w Keno	834	4,40	2,19	88	4,89	2,53	78	4,54	2,32	1,966	0,141
w Ekstra Pensja	797	4,40	2,20	82	4,43	2,18	121	4,83	2,49	1,941	0,144
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	381	4,47	2,13	191	4,84	2,25	428	4,27	2,30	<b>4,357</b>	<b>0,013</b>
w Lotto	99	3,78	1,86	95	4,58	2,16	806	4,52	2,28	<b>5,069</b>	<b>0,006</b>
w Lotto +	370	4,21	2,18	106	4,39	2,26	524	4,64	2,26	<b>4,075</b>	<b>0,017</b>
w Mini Lotto	660	4,32	2,14	184	4,65	2,32	156	4,78	2,47	<b>3,640</b>	<b>0,027</b>
w grę Kaskada	776	4,41	2,19	121	4,70	2,37	103	4,48	2,41	0,904	0,405

Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne wystąpiły w kategorii Zdrapki Totalizatora Sportowego pomiędzy dochodami osób grających z częstotliwością więcej niż rok temu oraz z częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy ( $p = 0,012$ ).

W kategorii Lotto osoby niegrające różnią się dochodami od osób grających więcej niż rok temu ( $p = 0,019$ ) oraz od osób grających w ciągu ostatnich 12 miesięcy ( $p = 0,001$ ).

W Lotto + zaobserwowano różnicę istotną statystycznie pomiędzy dochodami osób niegrającymi, zaznaczającymi kategorię nigdy, i dochodami osób grających w ciągu ostatnich 12 miesięcy ( $p = 0,013$ ).

W kategorii Mini Lotto różnice (z tendencją do istotnych) wystąpiły w wysokości miesięcznych dochodów pomiędzy osobami nie grającymi i osobami grającymi w ciągu ostatnich 12 miesięcy ( $p = 0,092$ ).

### 6.1.1.3 Granie problemowe a dane metryczkowe

#### 6.1.1.3.1 Granie problemowe a status zawodowy

Badani gracze zostali także poddani analizie pod kątem nasilenia problemów związanych z graniem w odniesieniu do ich statusu zawodowego. Wśród wszystkich osób badanych wyodrębnione zostały następujące grupy zawodowe: dyrektor / kierownik / właściciel, pracownik umysłowy wyższego szczebla, pracownik umysłowy średniego i niższego szczebla, robotnik wykwalifikowany, robotnik niewykwalifikowany, rolnik, gospodyni domowa, student / uczeń, emeryt / rencista, bezrobotny.

Jeżeli chodzi o różnice w nasileniu problemów związanych z graniem w odniesieniu do statusu zawodowego, wystąpiły one tylko w grupie osób grających w zdrapki Totalizatora Sportowego ( $\chi^2(18) = 33,728$ ;  $p = 0,014$ ).

Częściej problemów o niskim nasileniu związanych z graniem doświadczali robotnicy niewykwalifikowani, emeryci oraz renciści. Z kolei brak problemów związanych z hazardem najczęściej w grupie osób uprawiających grę w zdraпки deklarowali studenci oraz robotnicy wykwalifikowani.

Szczegółowe wyniki prezentuje tablica.

Tablica 37. Granie problemowe a status zawodowy

Próba	Status zawodowy		SOGSN_G		
			Brak problemu	Niskie nasilenie problemu	Prawdopodobnie gracz patologiczny
Podstawowa	Dyrektor / kierownik / właściciel	f	24	7	1
		%	0,75	0,22	0,03
		e	0,27	-0,1	-0,38
	Pracownik umysłowy wyższego szczebla	f	30	6	3
		%	0,77	0,15	0,08
		e	0,58	-1,1	0,98
	Pracownik umysłowi średniego i niższego szczebla	f	138	39	7
		%	0,75	0,21	0,04
		e	0,71	-0,5	-0,5
	Robotnik wykwalifikowany	f	251	104	26
		%	0,66	0,27	0,07
		e	-3,92	2,79	2,78
	Robotnik niewykwalifikowany	f	23	6	0
		%	0,79	0,21	0
		e	0,79	-0,25	-1,19
	Rolnik	f	35	4	0
		%	0,9	0,1	0
		e	2,41	-1,88	-1,38
Gospodyni domowa	f	49	9	2	
	%	0,82	0,15	0,03	
	e	1,58	-1,45	-0,45	

	Student / uczeń	f	20	6	1
		%	0,74	0,22	0,04
		e	0,14	-0,05	-0,2
	Emeryt / rencista	f	116	37	3
		%	0,74	0,24	0,02
		e	0,45	0,36	-1,69
	Bezrobotny	f	43	8	2
		%	0,81	0,15	0,04
		e	1,39	-1,34	-0,26
Multi Multi	Dyrektor / kierownik / właściciel	f	5	2	2
		%	0,56	0,22	0,22
		e	-0,29	-0,9	2,92
	Pracownik umysłowy wyższego szczebla	f	3	2	0
		%	0,6	0,4	0
		e	0	0,19	-0,47
	Pracownik umysłowi średniego i niższego szczebla	f	21	14	0
		%	0,6	0,4	0
		e	0	0,61	-1,5
	Robotnik wykwalifikowany	f	16	11	0
		%	0,59	0,41	0
		e	-0,09	0,6	-1,24
	Robotnik niewykwalifikowany	f	1	0	0
		%	1	0	0
		e	0,82	-0,75	-0,21
	Rolnik	f	1	0	0
		%	1	0	0
		e	0,82	-0,75	-0,21
	Gospodyni domowa	f	2	1	0

		%	0,67	0,33	0
		e	0,24	-0,1	-0,36
	Student / uczeń	f	2	1	0
		%	0,67	0,33	0
		e	0,24	-0,1	-0,36
		Emeryt / rencista	f	8	4
	%		0,57	0,29	0,14
	e		-0,24	-0,62	2,12
	Bezrobotny	f	1	1	0
		%	0,5	0,5	0
		e	-0,29	0,42	-0,29
	Keno	Dyrektor / kierownik / właściciel	f	4	2
%			0,57	0,29	0,14
e			0,23	-0,53	0,51
Pracownik umysłowy wyższego szczebla		f	5	5	1
		%	0,45	0,45	0,09
		e	-0,53	0,54	0,01
Pracownik umysłowi średniego i niższego szczebla		f	14	10	4
		%	0,5	0,36	0,14
		e	-0,37	-0,29	1,15
Robotnik wykwalifikowany		f	13	12	3
		%	0,46	0,43	0,11
		e	-0,82	0,62	0,37
Robotnik niewykwalifikowany		f	2	0	0
		%	1	0	0
		e	1,35	-1,12	-0,45
Rolnik		f	1	0	0
		%	1	0	0

		e	0,95	-0,79	-0,32
	Gospodyni domowa	f	3	0	0
		%	1	0	0
		e	1,66	-1,38	-0,55
	Student / uczeń	f	3	3	0
		%	0,5	0,5	0
		e	-0,15	0,62	-0,79
	Emeryt / rencista	f	8	5	0
		%	0,62	0,38	0
		e	0,66	0,04	-1,22
	Bezrobotny	f	0	1	0
		%	0	1	0
		e	-1,07	1,28	-0,32
Ekstra Pensja	Dyrektor / kierownik / właściciel	f	3	7	0
		%	0,3	0,7	0
		e	-1,97	2,04	-0,34
	Pracownik umysłowy wyższego szczebla	f	5	2	0
		%	0,71	0,29	0
		e	0,69	-0,64	-0,28
	Pracownik umysłowi średniego i niższego szczebla	f	22	13	1
		%	0,61	0,36	0,03
		e	0,32	-0,6	1,34
	Robotnik wykwalifikowany	f	9	9	0
		%	0,5	0,5	0
		e	-0,86	0,96	-0,47
	Robotnik niewykwalifikowany	f	1	2	0
		%	0,33	0,67	0
		e	-0,92	0,96	-0,18

	Rolnik	f	0	1	0
		%	0	1	0
		e	-1,21	1,23	-0,1
	Gospodyni domowa	f	4	1	0
		%	0,8	0,2	0
		e	0,98	-0,94	-0,23
	Student / uczeń	f	5	0	0
		%	1	0	0
		e	1,91	-1,87	-0,23
	Emeryt / rencista	f	9	3	0
		%	0,75	0,25	0
		e	1,2	-1,13	-0,37
	Bezrobotny	f	1	2	0
		%	0,33	0,67	0
		e	-0,92	0,96	-0,18
Zdrapki Totalizatora Sportowego	Dyrektor / kierownik / właściciel	f	0	2	0
		%	0	1	0
		e	-1,46	1,58	-0,29
	Pracownik umysłowy wyższego szczebla	f	6	3	0
		%	0,67	0,33	0
		e	0,99	-0,74	-0,64
	Pracownik umysłowi średniego i niższego szczebla	f	15	18	2
		%	0,43	0,51	0,06
		e	-1,2	0,95	0,64
	Robotnik wykwalifikowany	f	19	6	1
		%	0,73	0,23	0,04
		e	<b>2,62</b>	<b>-2,61</b>	-0,05
	Robotnik niewykwalifikowany	f	0	4	0

		%	0	1	0
		e	<b>-2,08</b>	<b>2,26</b>	-0,42
Rolnik		f	1	0	0
		%	1	0	0
		e	0,99	-0,91	-0,21
Gospodyni domowa		f	3	0	1
		%	0,75	0	0,25
		e	0,98	-1,85	2,19
Student / uczeń		f	4	0	0
		%	1	0	0
		e	<b>2</b>	-1,85	-0,42
Emeryt / rencista		f	2	9	0
		%	0,18	0,82	0
		e	<b>-2,31</b>	<b>2,6</b>	-0,72
Bezrobotny		f	1	3	0
		%	0,25	0,75	0
		e	-1,06	1,23	-0,42

Źródło: wyliczenia własne

W pozostałych dwóch czynnikach, za pomocą których zostali opisani badani gracze - liczba osób w gospodarstwie oraz dochód, nie wystąpiły różnice istotnie statystyczne w żadnej z wyróżnionych grup.

### 1.1.2 Badanie kolektorów

#### Wielkość gospodarstwa domowego

Tablica 38. Wielkość gospodarstw domowych Kolektorów

	Częstość	Procent
1 osoba	12	6,2
2 osoby	58	29,9
3 osoby	61	31,4
4 osoby	46	23,7

5 i więcej osób	17	8,8
Ogółem	194	100

*Źródło: wyliczenia własne*

Kolektorzy najczęściej posiadają rodziny 2-4 osobowe (w sumie 84%), 6% stanowią Kolektorzy mieszkający samotnie, natomiast 8,8% Kolektorów mieszka w gospodarstwie liczącym 5 i więcej osób.



## 6.2 Tablice

### 6.2.1 Badanie omnibusowe

Tablica 39. Dochody respondentów.

<i>Wielkość dochodu</i>	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>% ważnych</i>
do 599,99 zł	24	2,4	3
600 - 799,99 zł	28	2,7	3,5
800 - 999,99 zł	66	6,5	8,2
1000 - 1199,99 zł	90	8,8	11,2
1200 - 1499,99 zł	142	13,9	17,7
1500 - 1749,99 zł	104	10,2	13
1750 - 1999,99 zł	89	8,7	11,1
2000 - 2249,99 zł	73	7,2	9,1
2250 - 2499,99 zł	40	3,9	5
2500 - 2749,99 zł	36	3,5	4,5
2750 - 2999,99 zł	22	2,2	2,7
3000 - 3249,99 zł	28	2,7	3,5
3250 - 3499,99 zł	14	1,4	1,7
3500 - 3999,99 zł	11	1,1	1,4
4000 - 4499,99 zł	10	1	1,2
4500 - 4999,99 zł	9	0,9	1,1
5000 - 5499,99 zł	5	0,5	0,6
5500 - 5999,99 zł	1	0,1	0,1
6000 - 6999,99 zł	2	0,2	0,2
7000 i więcej	7	0,7	0,9
Ogółem ważne	801	78,6	100
Nie posiada dochodu	93	9,1	
Odmowa podania	125	12,3	
Ogółem braki danych	218	21,4	

Ogółem	1019	100	
--------	------	-----	--

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 40. Częstości grania przez respondentów w poszczególne gry hazardowe (wersja A i B kwestionariusza).

Rodzaj gry	Wersja	Nigdy		Nie w ciągu roku		W ciągu roku		Rzadziej niż raz w tygodniu		Raz lub dwa razy w tygodniu		Trzy lub więcej razy w tygodniu		Ogółem	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	A	473	95,20	19	3,80	5	1,00	4	0,80	1	0,20	0	0,00	497	100
	B	506	96,90	10	1,90	6	1,10	4	0,80	2	0,40	0	0,00	522	100
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	A	485	97,60	8	1,60	4	0,80	0	0,00	2	0,40	2	0,40	497	100
	B	513	98,30	5	1,00	4	0,80	1	0,20	2	0,40	1	0,20	522	100
w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	A	483	97,20	9	1,80	5	1,00	3	0,60	2	0,40	0	0,00	497	100
	B	509	97,50	7	1,30	6	1,10	3	0,60	3	0,60	0	0,00	522	100
w kości na pieniądze	A	487	98,00	6	1,20	4	0,80	0	0,00	3	0,60	1	0,20	497	100
	B	511	97,90	6	1,10	5	1,00	3	0,60	2	0,40	0	0,00	522	100
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	A	484	97,40	9	1,80	4	0,80	1	0,20	2	0,40	1	0,20	497	100
	B	513	98,30	7	1,30	2	0,40	1	0,20	0	0,00	1	0,20	522	100
w gry liczbowe	A	264	53,10	120	24,10	113	22,70	91	18,30	18	3,60	4	0,80	497	100
	B	284	54,40	111	21,30	127	24,30	97	18,60	23	4,40	7	1,30	522	100
w Multi Multi	A	448	90,10	27	5,40	22	4,40	12	2,40	6	1,20	4	0,80	497	100
	B	474	90,80	25	4,80	23	4,40	15	2,90	6	1,10	2	0,40	522	100
w Keno	A	481	96,80	16	3,20	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	497	100
	B	503	96,40	11	2,10	8	1,50	5	1,00	2	0,40	1	0,20	522	100
w Ekstra Pensja	A	475	95,60	12	2,40	10	2,00	7	1,40	2	0,40	1	0,20	497	100
	B	499	95,60	11	2,10	12	2,30	10	1,90	2	0,40	0	0,00	522	100
w Lotto	A	283	56,90	121	24,30	93	18,70	80	16,10	10	2,00	3	0,60	497	100
	B	303	58,00	110	21,10	109	20,90	88	16,90	19	3,60	2	0,40	522	100

w Lotto+	A	411	82,70	43	8,70	43	8,70	35	7,00	8	1,60	0	0,00	497	100
	B	430	82,40	36	6,90	56	10,70	36	6,90	16	3,10	4	0,80	522	100
w Mini Lotto	A	455	91,50	29	5,80	13	2,60	11	2,20	2	0,40	0	0,00	497	100
	B	470	90,00	33	6,30	19	3,60	16	3,10	3	0,60	0	0,00	522	100
w grę Kaskada	A	472	95,00	18	3,60	7	1,40	5	1,00	2	0,40	0	0,00	497	100
	B	502	96,20	12	2,30	8	1,50	5	1,00	2	0,40	1	0,20	522	100
na loterii dla wygranej	A	480	96,60	13	2,60	4	0,80	2	0,40	1	0,20	1	0,20	497	100
	B	507	97,10	12	2,30	3	0,60	0	0,00	2	0,40	1	0,20	522	100
w bingo dla pieniędzy	A	484	97,40	10	2,00	3	0,60	0	0,00	2	0,40	1	0,20	497	100
	B	511	97,90	10	1,90	1	0,20	0	0,00	0	0,00	1	0,20	522	100
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	A	486	97,80	7	1,40	4	0,80	1	0,20	3	0,60	0	0,00	497	100
	B	511	97,90	7	1,30	4	0,80	1	0,20	3	0,60	0	0,00	522	100
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	A	474	95,40	19	3,80	4	0,80	1	0,20	2	0,40	1	0,20	497	100
	B	501	96,00	16	3,10	5	1,00	3	0,60	2	0,40	0	0,00	522	100
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	A	479	96,40	16	3,20	2	0,40	0	0,00	2	0,40	0	0,00	497	100
	B	503	96,40	13	2,50	6	1,10	5	1,00	1	0,20	0	0,00	522	100
w Zdrapki	A	422	84,90	41	8,20	34	6,80	25	5,00	8	1,60	1	0,20	497	100
	B	433	83,00	59	11,30	30	5,70	22	4,20	7	1,30	1	0,20	522	100
w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol	A	485	97,60	9	1,80	3	0,60	1	0,20	1	0,20	1	0,20	497	100
	B	510	97,70	5	1,00	7	1,30	4	0,80	2	0,40	1	0,20	522	100

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 41. Porównania częstości odpowiedzi uzyskanych w wersji A i wersji B pytania o częstość grania

Rodzaj gry	Porównanie											
	Nigdy/nie w ciągu roku/w ciągu roku			Nigdy/grat			Kategorie w ciągu roku			Wszystkie kategorie		
	$\chi^2$	df	p	$\chi^2$	df	p	$\chi^2$	df	p	$\chi^2$	df	p
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	3,39	2	0,18	2,1	1	0,15	0,29	2	0,86	3,63	3	0,31
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	0,87	2	0,65	0,6	1	0,44	1,33	2	0,51	2,2	4	0,7
w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	0,41	2	0,82	0,11	1	0,75	0,11	1	0,74	0,52	3	0,92
w kości na pieniądze	0,08	2	0,96	0,01	1	0,92	4,14	2	0,13	4,17	4	0,38
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	1,15	2	0,56	0,96	1	0,33	1,50	2	0,47	2,48	4	0,65
w gry liczbowe	1,29	2	0,53	0,17	1	0,68	0,81	2	0,67	2,09	4	0,72
w Multi Multi	0,22	2	0,90	0,13	1	0,72	0,98	2	0,61	1,2	4	0,88
w Keno	<b>8,81</b>	<b>2</b>	<b>0,01</b>	0,14	1	0,71	-	-	-	8,81	4	0,07
w Ekstra Pensja	0,2	2	0,90	0	1	0,99	1,36	2	0,51	1,55	4	0,82
w Lotto	1,86	2	0,39	0,13	1	0,72	2,12	2	0,35	3,97	4	0,41
w Lotto+	2,15	2	0,34	0,02	1	0,89	5,06	2	0,08	7,12	4	0,13
w Mini Lotto	1,01	2	0,60	0,69	1	0,41	0,00	1	0,98	1,01	3	0,8
w grę Kaskada	1,58	2	0,45	0,87	1	0,35	0,94	2	0,63	2,51	4	0,64
na loterii dla wygranej	0,31	2	0,86	0,25	1	0,62	2,24	2	0,33	2,5	4	0,65
w bingo dla pieniędzy	1,12	2	0,57	0,29	1	0,59	1,33	1	0,25	2,12	3	0,55
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	0,01	2	0,99	0,01	1	0,91	0,00	1	1,00	0,01	3	1
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	0,5	2	0,78	0,23	1	0,64	1,91	2	0,38	2,39	4	0,66
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	2,29	2	0,32	0	1	0,99	4,44	1	0,04	5,62	3	0,13
w Zdrapki	3,02	2	0,22	0,72	1	0,4	0,01	2	1,00	3,03	4	0,55
w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol	2,76	2	0,25	0,02	1	0,9	0,64	2	0,73	3,29	4	0,51

Źródło: wyliczenia własne.

Pismem półgrubym oznaczono różnice istotne statystycznie.

Tablica 42. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego powrotu do gry w celu odegrania się.

<i>Kategoria odpowiedzi</i>	<i>Wersja</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Nigdy	C05A	93	79,5%
	C05B	114	76,0%
Czasami, mniej niż w połowie przegranych	C05A	19	16,2%
	C05B	27	18,0%
W większości przegranych	C05A	3	2,6%
	C05B	4	2,7%
Zawsze kiedy przegrywałem	C05A	2	1,7%
	C05B	5	3,3%
Ogółem	C05A	117	100,0%
	C05B	150	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(3) = 0,885$ ;  $p = 0,83$ .

Tablica 43. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego klótni o gospodarowanie pieniędzmi.

<i>Kategoria odpowiedzi</i>	<i>Wersja</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Tak	6A	8	6,7%
	6B	5	3,4%
Nie	6A	111	93,3%
	6B	143	96,6%
Ogółem	6A	119	100,0%
	6B	148	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(1) = 1,593$ ;  $p = 0,21$ .

Tablica 44. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego zaniedbywania czasu na pracę / naukę.

Kategoria odpowiedzi	Wersja	n	%
Tak	8A	1	0,7%
	8B	3	2,3%
Nie	8A	137	99,3%
	8B	126	97,7%
Ogółem	8A	138	100,0%
	8B	129	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(1) = 1,158$ ;  $p = 0,28$ .

Tablica 45. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego martwienia się własnym graniem.

Kategoria odpowiedzi	Wersja	n	%
Wcale	C01A	125	83,3%
	C01B	94	80,3%
Trochę	C01A	12	8,0%
	C01B	10	8,5%
Średnio	C01A	12	8,0%
	C01B	11	9,4%
Dość	C01A	1	0,7%
	C01B	0	0,0%
Bardzo	C01A	0	0,0%
	C01B	2	1,7%
Ogółem	C01A	150	100,0%
	C01B	117	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(4) = 3,590$ ;  $p = 0,46$ .

Tablica 46. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego porzucenia na pewien czas aktywności grania

Kategoria odpowiedzi	Wersja	n	%
Nie, nigdy nie porzuciłem/am	C02A	91	68,4%
	C02B	82	61,2%
Tak, porzuciłem/am	C02A	42	31,6%
	C02B	52	38,8%
Ogółem	C02A	133	100,0%
	C02B	134	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(1) = 1,528$ ;  $p = 0,22$ .

Tablica 47. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego trwania przerwy w graniu.

Kategoria odpowiedzi	Wersja	n	%
Nie	C02A	21	50,0%
	C02B	22	42,3%
Tak	C02A	21	50,0%
	C02B	30	57,7%
Ogółem	C02A	42	100,0%
	C02B	52	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(1) = 0,554$ ;  $p = 0,457$

Tablica 48. Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego aktywności hazardowej oraz problemów z nią związanych osób bliskich badanym.

Kategoria odpowiedzi	Wersja	Nie		Tak		Ogółem		$\chi^2(1)$	p
		n	%	n	%	n	%		
Ojciec	B01a	517	99,0%	5	1,0%	522	100,0%	1,37	0,242
	B01b	488	98,2%	9	1,8%	497	100,0%		
Matka	B01a	520	99,6%	2	0,4%	522	100,0%	0,25	0,615
	B01b	494	99,4%	3	0,6%	497	100,0%		
Brat/Siostra	B01a	520	99,6%	2	0,4%	522	100,0%	3,06	0,080

	B01b	490	98,6%	7	1,4%	497	100,0%		
Mąż/Żona lub Partner/Partnerka	B01a	513	98,3%	9	1,7%	522	100,0%	<b>8,63</b>	<b>0,003</b>
	B01b	472	95,0%	25	5,0%	497	100,0%		
Pani/Pana dzieci	B01a	519	99,4%	3	0,6%	522	100,0%	<b>5,05</b>	<b>0,025</b>
	B01b	486	97,8%	11	2,2%	497	100,0%		
Inny krewny	B01a	520	99,6%	2	0,4%	522	100,0%	<b>12,84</b>	<b>&lt;0,001</b>
	B01b	480	96,6%	17	3,4%	497	100,0%		
Przyjaciół lub inna ważna dla Pani/Pana osoba	B01a	514	98,5%	8	1,5%	522	100,0%	3,79	0,052
	B01b	480	96,6%	17	3,4%	497	100,0%		
Dziadek/Babcia	B01a	519	99,4%	3	0,6%	522	100,0%	0,91	0,341
	B01b	496	99,8%	1	0,2%	497	100,0%		
żadna	B01a	30	5,7%	492	94,3%	522	100,0%	<b>21,59</b>	<b>&lt;0,001</b>
	B01b	72	14,5%	425	85,5%	497	100,0%		

Źródło: wyliczenia własne.

Pismem półgrubym oznaczono różnice istotne statystycznie.

Tablica 49. Aktywność hazardowa respondentów w odniesieniu do poszczególnych gier hazardowych.

Rodzaj gry	Nigdy		Nie w ciągu roku		W ciągu roku		Ogółem	
	n	%	n	%	n	%	n	%
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	979	96,1%	29	2,8%	11	1,1%	1019	100%
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	998	97,9%	13	1,3%	8	0,8%	1019	100%



w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	992	97,4%	16	1,6%	11	1,1%	1019	100%
w kości na pieniądze	998	97,9%	12	1,2%	9	0,9%	1019	100%
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	997	97,8%	16	1,6%	6	0,6%	1019	100%
w gry liczbowe	548	53,8%	231	22,7%	240	23,6%	1019	100%
w Multi Multi	922	90,5%	52	5,1%	45	4,4%	1019	100%
w Keno	984	96,6%	27	2,6%	8	0,8%	1019	100%
w Ekstra Pensja	974	95,6%	23	2,3%	22	2,2%	1019	100%
w Lotto	586	57,5%	231	22,7%	202	19,8%	1019	100%
w Lotto+	841	82,5%	79	7,8%	99	9,7%	1019	100%
w Mini Lotto	925	90,8%	62	6,1%	32	3,1%	1019	100%
w grę Kaskada	974	95,6%	30	2,9%	15	1,5%	1019	100%
na loterii dla wygranej	987	96,9%	25	2,5%	7	0,7%	1019	100%
w bingo dla pieniędzy	995	97,6%	20	2,0%	4	0,4%	1019	100%
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	997	97,8%	14	1,4%	8	0,8%	1019	100%
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	975	95,7%	35	3,4%	9	0,9%	1019	100%
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	982	96,4%	29	2,8%	8	0,8%	1019	100%
w Zdrapki	855	83,9%	100	9,8%	64	6,3%	1019	100%
Częstość używania hazardu	519	50,9%	233	22,9%	267	26,2%	1019	100%

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 50. Częstość uprawiania poszczególnych gier hazardowych w okresie roku przed badaniem.

Rodzaj gry	Rzadziej niż raz w tygodniu		Raz lub dwa razy w tygodniu		Trzy lub więcej razy w tygodniu		Nie w ciągu roku		Ogółem	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	8	3,0%	3	1,1%	0	0,0%	256	95,9%	267	100,0%
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	1	0,4%	4	1,5%	3	1,1%	259	97,0%	267	100,0%
w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	6	2,2%	5	1,9%	0	0,0%	256	95,9%	267	100,0%
w kości na pieniądze	3	1,1%	5	1,9%	1	0,4%	258	96,6%	267	100,0%
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	2	0,7%	2	0,7%	2	0,7%	261	97,8%	267	100,0%
w gry liczbowe	188	70,4%	41	15,4%	11	4,1%	27	10,1%	267	100,0%
w Multi Multi	27	10,1%	12	4,5%	6	2,2%	222	83,1%	267	100,0%
w Keno	5	1,9%	2	0,7%	1	0,4%	259	97,0%	267	100,0%
w Ekstra Pensja	17	6,4%	4	1,5%	1	0,4%	245	91,8%	267	100,0%
w Lotto	168	62,9%	29	10,9%	5	1,9%	65	24,3%	267	100,0%
w Lotto+	71	26,6%	24	9,0%	4	1,5%	168	62,9%	267	100,0%
w Mini Lotto	27	10,1%	5	1,9%	0	0,0%	235	88,0%	267	100,0%
w grę Kaskada	10	3,7%	4	1,5%	1	0,4%	252	94,4%	267	100,0%
na loterii dla wygranej	2	0,7%	3	1,1%	2	0,7%	260	97,4%	267	100,0%
w bingo dla pieniędzy	0	0,0%	2	0,7%	2	0,7%	263	98,5%	267	100,0%
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	2	0,7%	6	2,2%	0	0,0%	259	97,0%	267	100,0%
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	4	1,5%	4	1,5%	1	0,4%	258	96,6%	267	100,0%
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	5	1,9%	3	1,1%	0	0,0%	259	97,0%	267	100,0%
w Zdrapki	47	17,6%	15	5,6%	2	0,7%	203	76,0%	267	100,0%
Częstość używania hazardu	203	76,0%	50	18,7%	14	5,2%	0	0,0%	267	100,0%

Źródło: wyliczenia własne

## 6.2.2 Badanie graczy

Zastosowano skróty dla prób: P – Podstawowa, MM – Multi Muti, Keno – Keno, EP – Ekstra Pensja, ZTS - Zdrapki Totalizatora Sportowego

Tablica 51. Częstość grania w poszczególne gry hazardowe

Rodzaj gry	Próba	Nigdy		Więcej niż rok temu		W ciągu ostatnich 12 miesięcy		$\chi^2(8)$	p
		f	%	f	%	f	%		
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	P	906	90,60%	80	8,00%	14	1,40%	4,44	0,82
	MM	88	88,00%	11	11,00%	1	1,00%		
	Keno	89	89,00%	10	10,00%	1	1,00%		
	EP	91	91,00%	8	8,00%	1	1,00%		
	ZTS	86	86,00%	11	11,00%	3	3,00%		
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	P	981	98,10%	16	1,60%	3	0,30%	15,63	0,05
	MM	94	94,00%	6	6,00%	0	0,00%		
	Keno	95	95,00%	4	4,00%	1	1,00%		
	EP	97	97,00%	2	2,00%	1	1,00%		
	ZTS	95	95,00%	5	5,00%	0	0,00%		
w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	P	945	94,50%	31	3,10%	24	2,40%	18,65	0,02
	MM	92	92,00%	7	7,00%	1	1,00%		
	Keno	90	90,00%	5	5,00%	5	5,00%		
	EP	88	88,00%	9	9,00%	3	3,00%		
	ZTS	90	90,00%	4	4,00%	6	6,00%		
w kości na pieniądze	P	980	98,00%	19	1,90%	1	0,10%	14,18	0,08
	MM	95	95,00%	4	4,00%	1	1,00%		
	Keno	96	96,00%	4	4,00%	0	0,00%		
	EP	98	98,00%	2	2,00%	0	0,00%		
	ZTS	94	94,00%	6	6,00%	0	0,00%		
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	P	968	96,80%	24	2,40%	8	0,80%	18,9	0,02

	MM	96	96,00%	4	4,00%	0	0,00%		
	Keno	92	92,00%	5	5,00%	3	3,00%		
	EP	92	92,00%	8	8,00%	0	0,00%		
	ZTS	94	94,00%	4	4,00%	2	2,00%		
w MM	P	635	63,50%	169	16,90%	196	19,60%	360,47	0
	MM	0	0,00%	0	0,00%	100	100,00%		
	Keno	38	38,00%	38	38,00%	24	24,00%		
	EP	48	48,00%	27	27,00%	25	25,00%		
	ZTS	51	51,00%	33	33,00%	16	16,00%		
w Keno	P	834	83,40%	88	8,80%	78	7,80%	624,34	0
	MM	66	66,00%	19	19,00%	15	15,00%		
	Keno	0	0,00%	0	0,00%	100	100,00%		
	EP	67	67,00%	21	21,00%	12	12,00%		
	ZTS	70	70,00%	18	18,00%	12	12,00%		
w EP	P	797	79,70%	82	8,20%	121	12,10%	508,84	0
	MM	63	63,00%	22	22,00%	15	15,00%		
	Keno	52	52,00%	25	25,00%	23	23,00%		
	EP	0	0,00%	0	0,00%	100	100,00%		
	ZTS	64	64,00%	21	21,00%	15	15,00%		
w ZTS	P	381	38,10%	191	19,10%	428	42,80%	141,72	0
	MM	34	34,00%	33	33,00%	33	33,00%		
	Keno	34	34,00%	24	24,00%	42	42,00%		
	EP	28	28,00%	27	27,00%	45	45,00%		
	ZTS	0	0,00%	0	0,00%	100	100,00%		
w Lotto	P	99	9,90%	95	9,50%	806	80,60%	46,92	0
	MM	8	8,00%	20	20,00%	72	72,00%		
	Keno	11	11,00%	21	21,00%	68	68,00%		
	EP	14	14,00%	11	11,00%	75	75,00%		

	ZTS	13	13,00%	28	28,00%	59	59,00%		
w Lotto +	P	370	37,00%	106	10,60%	524	52,40%	34,27	0
	MM	27	27,00%	22	22,00%	51	51,00%		
	Keno	29	29,00%	23	23,00%	48	48,00%		
	EP	34	34,00%	21	21,00%	45	45,00%		
	ZTS	32	32,00%	23	23,00%	45	45,00%		
w Mini Lotto	P	660	66,00%	184	18,40%	156	15,60%	17,85	0,02
	MM	58	58,00%	28	28,00%	14	14,00%		
	Keno	54	54,00%	26	26,00%	20	20,00%		
	EP	68	68,00%	22	22,00%	10	10,00%		
	ZTS	66	66,00%	26	26,00%	8	8,00%		
w grę Kaskada	P	776	77,60%	121	12,10%	103	10,30%	17,1	0,03
	MM	67	67,00%	20	20,00%	13	13,00%		
	Keno	64	64,00%	17	17,00%	19	19,00%		
	EP	71	71,00%	16	16,00%	13	13,00%		
	ZTS	75	75,00%	16	16,00%	9	9,00%		
na loterii dla wygranej	P	870	87,00%	91	9,10%	39	3,90%	5,18	0,74
	MM	83	83,00%	13	13,00%	4	4,00%		
	Keno	82	82,00%	14	14,00%	4	4,00%		
	EP	87	87,00%	10	10,00%	3	3,00%		
	ZTS	86	86,00%	12	12,00%	2	2,00%		
w bingo dla pieniędzy	P	966	96,60%	24	2,40%	10	1,00%	15,58	0,05
	MM	98	98,00%	2	2,00%	0	0,00%		
	Keno	93	93,00%	4	4,00%	3	3,00%		
	EP	94	94,00%	6	6,00%	0	0,00%		
	ZTS	94	94,00%	6	6,00%	0	0,00%		
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	P	965	96,50%	24	2,40%	11	1,10%	10,74	0,22
	MM	94	94,00%	5	5,00%	1	1,00%		

	Keno	94	94,00%	5	5,00%	1	1,00%		
	EP	92	92,00%	7	7,00%	1	1,00%		
	ZTS	93	93,00%	6	6,00%	1	1,00%		
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	P	879	87,90%	79	7,90%	42	4,20%	14,9	0,06
	MM	81	81,00%	13	13,00%	6	6,00%		
	Keno	81	81,00%	15	15,00%	4	4,00%		
	EP	82	82,00%	15	15,00%	3	3,00%		
	ZTS	91	91,00%	7	7,00%	2	2,00%		
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	P	936	93,60%	49	4,90%	15	1,50%	9,49	0,3
	MM	92	92,00%	7	7,00%	1	1,00%		
	Keno	90	90,00%	6	6,00%	4	4,00%		
	EP	93	93,00%	6	6,00%	1	1,00%		
	ZTS	89	89,00%	10	10,00%	1	1,00%		
inne gry hazardowe niewymienione powyżej, jakie? [O]	P	989	98,90%	5	0,50%	6	0,60%	8,33	0,4
	MM	98	98,00%	2	2,00%	0	0,00%		
	Keno	97	97,00%	2	2,00%	1	1,00%		
	EP	99	99,00%	1	1,00%	0	0,00%		
	ZTS	98	98,00%	2	2,00%	0	0,00%		

Źródło: wyliczenia własne

Zastosowane skróty dla prób: P – Podstawowa, MM – Multi Muti, Keno – Keno, EP – Ekstra Pensja, ZTS - Zdrapki Totalizatora Sportowego

Tablica 52. Rozkład płci wśród graczy gier hazardowych w zależności od częstotliwości grania

Gra	Płeć	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			$\chi^2(2)$	p
		n	%	e	n	%	e	n	%	e		
w Multi Multi	Mężczyzna	262	64,90%	0,7	56	13,90%	-2,1	86	21,30%	1,1	4,883	0,087
	Kobieta	373	62,60%	-0,7	113	19,00%	2,1	110	18,50%	-1,1		

w Keno	Mężczyzna	328	81,20%	- 1,5	37	9,20%	0,3	39	9,70%	1,8	3,482	0,175
	Kobieta	506	84,90%	1,5	51	8,60%	-0,3	39	6,50%	-1,8		
w Ekstra Pensja	Mężczyzna	323	80,00%	0,2	30	7,40%	-0,7	51	12,60%	0,4	0,655	0,721
	Kobieta	474	79,50%	- 0,2	52	8,70%	0,7	70	11,70%	-0,4		
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	Mężczyzna	179	44,30%	<b>3,3</b>	76	18,80%	-0,2	149	36,90%	<b>-3,1</b>	<b>12,432</b>	<b>0,002</b>
	Kobieta	202	33,90%	- <b>3,3</b>	115	19,30%	0,2	279	46,80%	<b>3,1</b>		
w Lotto	Mężczyzna	38	9,40%	- 0,4	28	6,90%	<b>-2,3</b>	338	83,70%	<b>2,0</b>	5,667	0,059
	Kobieta	61	10,20%	0,4	67	11,20%	<b>2,3</b>	468	78,50%	<b>-2,0</b>		
w Lotto +	Mężczyzna	128	31,70%	- <b>2,9</b>	36	8,90%	-1,4	240	59,40%	<b>3,7</b>	<b>13,353</b>	<b>0,001</b>
	Kobieta	242	40,60%	<b>2,9</b>	70	11,70%	1,4	284	47,70%	<b>-3,7</b>		
w Mini Lotto	Mężczyzna	248	61,40%	- <b>2,5</b>	84	20,80%	1,6	72	17,80%	1,6	<b>6,439</b>	<b>0,040</b>
	Kobieta	412	69,10%	<b>2,5</b>	100	16,80%	-1,6	84	14,10%	-1,6		
w grę Kaskada	Mężczyzna	309	76,50%	- 0,7	46	11,40%	-0,6	49	12,10%	1,6	2,595	0,273
	Kobieta	467	78,40%	0,7	75	12,60%	0,6	54	9,10%	-1,6		

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 53. Wiek graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry

Gra	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			F(2;997)	p
	n	M	SD	n	M	SD	n	M	SD		
w Multi Multi	635	43,41	13,90	169	45,71	13,61	196	43,14	13,01	2,123	0,120
w Keno	834	44,02	13,91	88	42,43	12,66	78	42,31	12,37	1,004	0,367
w Ekstra Pensja	797	43,95	13,99	82	44,39	13,31	121	41,98	11,82	1,182	0,307

w Zdrapki Totalizatora Sportowego	381	46,42	13,87	191	45,25	12,56	428	40,7	13,44	19,737	<b>&lt;0,001</b>
w Lotto	99	43,24	16,26	95	43,94	13,18	806	43,79	13,42	0,080	0,923
w Lotto +	370	41,14	13,93	106	44,88	14,64	524	45,36	13,06	10,938	<b>&lt;0,001</b>
w Mini Lotto	660	43,04	14,15	184	46,13	12,47	156	43,93	12,86	3,698	<b>0,025</b>
w grę Kaskada	776	43,83	13,99	121	44,84	12,42	103	41,82	12,79	1,429	0,240

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 54. Rozkład wykształcenia w badanej populacji graczy

Gra	Wykształcenie	Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			$\chi^2(6)$	p
		n	%	e	n	%	e	n	%	e		
w Multi Multi	P/G	60	81,10%	<b>3,3</b>	4	5,40%	<b>-2,7</b>	10	13,50%	-1,4	<b>21,588</b>	<b>0,001</b>
	ZZ	224	61,20%	-1,1	67	18,30%	0,9	75	20,50%	0,5		
	ŚO/ŚZ/PLWN	238	58,80%	-2,6	79	19,50%	1,8	88	21,70%	1,4		
	W	113	72,90%	<b>2,6</b>	19	12,30%	-1,7	23	14,80%	-1,6		
w Keno	P/G	68	91,90%	<b>2,0</b>	0	0,00%	<b>-2,8</b>	6	8,10%	0,1	11,972	0,063
	ZZ	306	83,60%	0,1	32	8,70%	0,0	28	7,70%	-0,1		
	ŚO/ŚZ/PLWN	326	80,50%	-2,0	42	10,40%	1,4	37	9,10%	1,3		
	W	134	86,50%	1,1	14	9,00%	0,1	7	4,50%	-1,7		
w Ekstra Pensja	P/G	66	89,20%	<b>2,1</b>	5	6,80%	-0,5	3	4,10%	<b>-2,2</b>	10,678	0,099
	ZZ	292	79,80%	0,0	30	8,20%	0,0	44	12,00%	-0,1		
	ŚO/ŚZ/PLWN	308	76,00%	-2,4	38	9,40%	1,1	59	14,60%	<b>2,0</b>		
	W	131	84,50%	1,6	9	5,80%	-1,2	15	9,70%	-1,0		
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	P/G	31	41,90%	0,7	8	10,80%	-1,9	35	47,30%	0,8	<b>16,174</b>	<b>0,013</b>
	ZZ	146	39,90%	0,9	62	16,90%	-1,3	158	43,20%	0,2		



	ŚO/ŚZ/PLWN	132	32,60%	- <b>3,0</b>	94	23,20%	<b>2,7</b>	179	44,20%	0,7		
	W	72	46,50%	<b>2,3</b>	27	17,40%	-0,6	56	36,10%	-1,8		
w Lotto	P/G	12	16,20%	1,9	5	6,80%	-0,8	57	77,00%	-0,8	10,276	0,114
	ZZ	39	10,70%	0,6	35	9,60%	0,1	292	79,80%	-0,5		
	ŚO/ŚZ/PLWN	39	9,60%	- 0,2	45	11,10%	1,4	321	79,30%	-0,9		
	W	9	5,80%	- 1,9	10	6,50%	-1,4	136	87,70%	2,4		
w Lotto +	P/G	32	43,20%	1,2	9	12,20%	0,5	33	44,60%	-1,4	5,822	0,443
	ZZ	127	34,70%	- 1,1	40	10,90%	0,3	199	54,40%	0,9		
	ŚO/ŚZ/PLWN	144	35,60%	- 0,8	44	10,90%	0,2	217	53,60%	0,6		
	W	67	43,20%	1,7	13	8,40%	-1,0	75	48,40%	-1,1		
w Mini Lotto	P/G	57	77,00%	2,1	9	12,20%	-1,4	8	10,80%	-1,2	8,073	0,233
	ZZ	242	66,10%	0,1	75	20,50%	1,3	49	13,40%	-1,5		
	ŚO/ŚZ/PLWN	261	64,40%	- 0,9	71	17,50%	-0,6	73	18,00%	1,7		
	W	100	64,50%	- 0,4	29	18,70%	0,1	26	16,80%	0,4		
w grę Kaskada	P/G	65	87,80%	2,2	6	8,10%	-1,1	3	4,10%	-1,8	5,642	0,464
	ZZ	284	77,60%	0,0	44	12,00%	-0,1	38	10,40%	0,1		
	ŚO/ŚZ/PLWN	309	76,30%	- 0,8	50	12,30%	0,2	46	11,40%	0,9		
	W	118	76,10%	- 0,5	21	13,50%	0,6	16	10,30%	0,0		

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 55. Miejsce zamieszkania graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry

		Nigdy			Więcej niż rok temu			W ciągu ostatnich 12 miesięcy			$\chi^2(12)$	p
		n	%	e	n	%	e	n	%	e		
w Multi Multi	Wieś	270	69,60%	<b>3,2</b>	50	12,90%	<b>-2,7</b>	68	17,50%	-1,3	<b>30,683</b>	<b>0,002</b>
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	83	59,30%	-1,1	33	23,60%	<b>2,3</b>	24	17,10%	-0,8		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	72	67,90%	1,0	16	15,10%	-0,5	18	17,00%	-0,7		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	57	60,60%	-0,6	12	12,80%	-1,1	25	26,60%	1,8		
	Miasto od 100 – 200 tys. Mieszkańców	38	53,50%	-1,8	11	15,50%	-0,3	22	31,00%	<b>2,5</b>		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	44	51,20%	<b>2,5</b>	21	24,40%	1,9	21	24,40%	1,2		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	71	61,70%	0,4	26	22,60%	1,7	18	15,70%	-1,1		
w Keno	Wieś	336	86,60%	<b>2,2</b>	26	6,70%	-1,9	26	6,70%	-1,0	<b>25,734</b>	<b>0,012</b>
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	111	79,30%	1,4	16	11,40%	1,2	13	9,30%	0,7		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	90	84,90%	0,4	9	8,50%	-0,1	7	6,60%	-0,5		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	77	81,90%	0,4	8	8,50%	-0,1	9	9,60%	0,7		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	51	71,80%	<b>2,7</b>	8	11,30%	0,8	12	16,90%	<b>3,0</b>		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	80	93,00%	<b>2,5</b>	4	4,70%	-1,4	2	2,30%	<b>-2,0</b>		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	89	77,40%	1,8	17	14,80%	2,4	9	7,80%	0,0		
w Ekstra Pensja	Wieś	335	86,30%	<b>4,2</b>	18	4,60%	<b>-3,3</b>	35	9,00%	<b>-2,4</b>	<b>35,188</b>	<b>&lt;0,001</b>
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	102	72,90%	<b>2,2</b>	21	15,00%	<b>3,2</b>	17	12,10%	0,0		

	Miasto od 20 – 50 tys. Mieszkańców	80	75,50%	- 1,1	12	11,30%	1,2	14	13,20%	0,4		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	73	77,70%	- 0,5	3	3,20%	-1,9	18	19,10%	2,2		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	51	71,80%	- 1,7	6	8,50%	0,1	14	19,70%	2,0		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	65	75,60%	- 1,0	9	10,50%	0,8	12	14,00%	0,6		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	91	79,10%	- 0,2	13	11,30%	1,3	11	9,60%	-0,9		
w Zdrapki Totalizatora Sportowego	Wieś	166	42,80%	2,4	63	16,20%	-1,8	159	41,00%	-0,9	30,730	0,002
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	51	36,40%	- 0,4	28	20,00%	0,3	61	43,60%	0,2		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	31	29,20%	- 2,0	19	17,90%	-0,3	56	52,80%	2,2		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	44	46,80%	1,8	14	14,90%	-1,1	36	38,30%	-0,9		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	19	26,80%	- 2,0	14	19,70%	0,1	38	53,50%	1,9		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	21	24,40%	- 2,7	24	27,90%	2,2	41	47,70%	1,0		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	49	42,60%	1,1	29	25,20%	1,8	37	32,20%	-2,4		
w Lotto	Wieś	47	12,10%	1,9	38	9,80%	0,3	303	78,10%	-1,6	19,591	0,075
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	12	8,60%	- 0,6	19	13,60%	1,8	109	77,90%	-0,9		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	13	12,30%	0,9	11	10,40%	0,3	82	77,40%	-0,9		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	12	12,80%	1,0	6	6,40%	-1,1	76	80,90%	0,1		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	8	11,30%	0,4	5	7,00%	-0,7	58	81,70%	0,2		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	1	1,20%	- 2,8	7	8,10%	-0,5	78	90,70%	2,5		

	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	6	5,20%	- 1,8	9	7,80%	-0,7	100	87,00%	1,8		
w Lotto +	Wieś	169	43,60%	3,4	40	10,30%	-0,2	179	46,10%	-3,2	19,030	0,088
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	43	30,70%	- 1,7	18	12,90%	0,9	79	56,40%	1,0		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	35	33,00%	- 0,9	7	6,60%	-1,4	64	60,40%	1,7		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	33	35,10%	- 0,4	14	14,90%	1,4	47	50,00%	-0,5		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	23	32,40%	- 0,8	6	8,50%	-0,6	42	59,20%	1,2		
	Miasto od 200 – 500 tys. Mieszkańców	26	30,20%	- 1,4	11	12,80%	0,7	49	57,00%	0,9		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	41	35,70%	- 0,3	10	8,70%	-0,7	64	55,70%	0,7		
w Mini Lotto	Wieś	279	71,90%	<b>3,1</b>	62	16,00%	-1,6	47	12,10%	<b>-2,4</b>	<b>24,370</b>	<b>0,018</b>
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	77	55,00%	<b>3,0</b>	36	25,70%	<b>2,4</b>	27	19,30%	1,3		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	65	61,30%	- 1,1	18	17,00%	-0,4	23	21,70%	1,8		
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	62	66,00%	0,0	17	18,10%	-0,1	15	16,00%	0,1		
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	44	62,00%	- 0,7	13	18,30%	0,0	14	19,70%	1,0		
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	64	74,40%	1,7	15	17,40%	-0,2	7	8,10%	<b>-2,0</b>		
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	69	60,00%	- 1,4	23	20,00%	0,5	23	20,00%	1,4		
w grę Kaskada	Wieś	315	81,20%	<b>2,2</b>	40	10,30%	-1,4	33	8,50%	-1,5	34,265	0,001
	Miasto do 20 tys. mieszkańców	104	74,30%	- 1,0	25	17,90%	<b>2,3</b>	11	7,90%	-1,0		
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	77	72,60%	- 1,3	16	15,10%	1,0	13	12,30%	0,7		

Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	75	79,80%	0,5	5	5,30%	<b>-2,1</b>	14	14,90%	1,5
Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	46	64,80%	- <b>2,7</b>	8	11,30%	-0,2	17	23,90%	<b>3,9</b>
Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	73	84,90%	1,7	8	9,30%	-0,8	5	5,80%	-1,4
Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	86	74,80%	- 0,8	19	16,50%	1,5	10	8,70%	-0,6

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 56. Granie problemowe a płeć

Próba	Płeć	Statystyka	Nasilenie problemów		
			Brak problemu	Niskie nasilenie problemu	Prawdopodobnie gracz patologiczny
Podstawowa	Mężczyzna	<i>n</i>	269	112	23
		%	66,60%	27,70%	5,70%
		<i>e</i>	<b>-3,7</b>	<b>3,2</b>	1,5
	Kobieta	<i>n</i>	460	114	22
		%	77,20%	19,10%	3,70%
		<i>e</i>	<b>3,7</b>	<b>-3,2</b>	-1,5
Multi Multi	Mężczyzna	<i>n</i>	23	20	3
		%	50,00%	43,50%	6,50%
		<i>e</i>	-1,9	1,4	1,2
	Kobieta	<i>n</i>	37	16	1
		%	68,50%	29,60%	1,90%
		<i>e</i>	1,9	-1,4	-1,2
Keno	Mężczyzna	<i>n</i>	26	22	5
		%	49,10%	41,50%	9,40%
		<i>e</i>	-0,8	0,8	0,2

	Kobieta	<i>n</i>	27	16	4
		%	57,40%	34,00%	8,50%
		<i>e</i>	0,8	-0,8	-0,2
Ekstra Pensja	Mężczyzna	<i>n</i>	18	22	1
		%	43,90%	53,70%	2,40%
		<i>e</i>	<b>-2,6</b>	<b>2,3</b>	1,2
	Kobieta	<i>n</i>	41	18	0
		%	69,50%	30,50%	0,00%
		<i>e</i>	<b>2,6</b>	<b>-2,3</b>	-1,2
Zdrapki Totalizatora Sportowego	Mężczyzna	<i>n</i>	18	17	0
		%	51,40%	48,60%	0,00%
		<i>e</i>	0,1	0,5	-1,5
	Kobieta	<i>n</i>	33	28	4
		%	50,80%	43,10%	6,20%
		<i>e</i>	-0,1	-0,5	1,5

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 57. Ryzyko uzależnienia a wiek

Próba	Nasilenie problemów	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>p</i>
Podstawowa	Brak problemu	729	43,51	13,94	0,6	2	997	0,55
	Niskie nasilenie problemu	226	44,62	13,55				
	Prawdopodobnie gracz patologiczny	45	43,18	9,99				
Multi Multi	Brak problemu	60	44,53	12,71	1,09	2	97	0,34
	Niskie nasilenie problemu	36	43,44	13,21				
	Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	53,5	13,77				
Keno	Brak problemu	53	40,7	13,1	0,34	2	97	0,71
	Niskie nasilenie problemu	38	39,03	11,77				

	Prawdopodobnie gracz patologiczny	9	42,22	7,73				
Ekstra Pensja	Brak problemu	59	44,37	13,74	0,74	2	97	0,48
	Niskie nasilenie problemu	40	42,2	11,42				
	Prawdopodobnie gracz patologiczny	1	55	.				
Zdrapki Totalizatora Sportowego	Brak problemu	51	34,82	10,93	<b>9,5</b>	<b>2</b>	<b>97</b>	<b>&lt;0,001</b>
	Niskie nasilenie problemu	45	46,33	14,78				
	Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	41,5	14,39				

Źródło: wyliczenia własne

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 58. Granie problemowe a wykształcenie

Próba	Wykształcenie	Statystyka	Nasilenie problemów		
			Brak problemu	Niskie nasilenie problemu	Prawdopodobnie gracz patologiczny
Podstawowa	podstawowe / gimnazjalne	<i>n</i>	63	9	2
		%	85,10%	12,20%	2,70%
		<i>e</i>	<b>2,5</b>	<b>-2,2</b>	-0,8
	zasadnicze zawodowe	<i>n</i>	254	91	21
		%	69,40%	24,90%	5,70%
		<i>e</i>	-1,9	1,3	1,4
	średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone	<i>n</i>	287	100	18
		%	70,90%	24,70%	4,40%
		<i>e</i>	-1,2	1,3	-0,1
licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	<i>n</i>	125	26	4	
	%	80,60%	16,80%	2,60%	
	<i>e</i>	<b>2,4</b>	-1,9	-1,3	
Multi Multi	podstawowe / gimnazjalne	<i>n</i>	0	2	0
		%	0,00%	100,00%	0,00%

		e	-1,7	1,9	-0,3
	zasadnicze zawodowe	n	11	6	1
		%	61,10%	33,30%	5,60%
		e	0,1	-0,3	0,4
	średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone	n	37	20	3
		%	61,70%	33,30%	5,00%
		e	0,4	-0,7	0,6
	licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	n	12	8	0
		%	60,00%	40,00%	0,00%
		e	0	0,4	-1
Keno	podstawowe / gimnazjalne	n	1	1	0
		%	50,00%	50,00%	0,00%
		e	-0,1	0,4	-0,4
	zasadnicze zawodowe	n	11	7	0
		%	61,10%	38,90%	0,00%
		e	0,8	0,1	-1,5
	średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone	n	28	19	6
		%	52,80%	35,80%	11,30%
		e	0	-0,5	0,9
	licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	n	13	11	3
		%	48,10%	40,70%	11,10%
		e	-0,6	0,3	0,4
Ekstra Pensja	podstawowe / gimnazjalne	n	2	0	0
		%	100,00%	0,00%	0,00%
		e	1,2	-1,2	-0,1
	zasadnicze zawodowe	n	8	6	0
		%	57,10%	42,90%	0,00%
		e	-0,2	0,2	-0,4



	średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone	<i>n</i>	26	18	1
		%	57,80%	40,00%	2,20%
		<i>e</i>	-0,2	0	1,1
	licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	<i>n</i>	23	16	0
		%	59,00%	41,00%	0,00%
		<i>e</i>	0	0,2	-0,8
Zdrapki Totalizatora Sportowego	podstawowe / gimnazjalne	<i>n</i>	2	2	0
		%	50,00%	50,00%	0,00%
		<i>e</i>	0	0,2	-0,4
	zasadnicze zawodowe	<i>n</i>	9	8	1
		%	50,00%	44,40%	5,60%
		<i>e</i>	-0,1	-0,1	0,4
	średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone	<i>n</i>	25	25	2
		%	48,10%	48,10%	3,80%
		<i>e</i>	-0,6	0,6	-0,1
	licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie	<i>n</i>	15	10	1
		%	57,70%	38,50%	3,80%
		<i>e</i>	0,8	-0,8	0

Źródło: wyliczenia własne.

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 59. Granie problemowe a miejsce zamieszkania

Próba	Miejsce zamieszkania	Statystyka	Nasilenie problemu		
			Brak problemu	Niskie nasilenie problemu	Prawdopodobnie gracz patologiczny
Podstawowa	Wieś	<i>n</i>	306	67	15
		%	0,79	0,17	0,04
		<i>e</i>	<b>3,4</b>	<b>-3,2</b>	-0,8
		<i>n</i>	112	22	6

	Miasto do 20 tys. mieszkańców	%	0,8	0,16	0,04
		e	<b>2</b>	<b>-2,1</b>	-0,1
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	n	68	36	2
		%	0,64	0,34	0,02
		e	<b>-2,1</b>	<b>3</b>	-1,4
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	n	63	29	2
		%	0,67	0,31	0,02
		e	-1,3	<b>2</b>	-1,2
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	n	43	18	10
		%	0,61	0,25	0,14
		e	<b>-2,4</b>	0,6	<b>4</b>
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	n	59	21	6
		%	0,69	0,24	0,07
		e	-0,9	0,4	1,2
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	n	78	33	4
		%	0,68	0,29	0,04
		e	-1,3	1,7	-0,6
	Multi Multi	Wieś	n	1	1
%			0,5	0,5	0
e			-0,3	0,4	-0,3
Miasto do 20 tys. mieszkańców		n	2	0	0
		%	1	0	0
		e	1,2	-1,1	-0,3
Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców		n	1	0	1
		%	0,5	0	0,5
		e	-0,3	-1,1	3,4
Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców		n	5	2	1
		%	0,63	0,25	0,13

		e	0,2	-0,7	1,3
	Miasto od 100 – 200 tyś. mieszkańców	n	6	7	0
		%	0,46	0,54	0
		e	-1,1	1,4	-0,8
	Miasto od 200 – 500 tyś. mieszkańców	n	19	10	0
		%	0,66	0,35	0
		e	0,7	-0,2	-1,3
	Miasto powyżej 500 tyś. mieszkańców	n	26	16	2
		%	0,59	0,36	0,05
		e	-0,2	0,1	0,2
Keno	Wieś	n	2	1	0
		%	0,67	0,33	0
		e	0,5	-0,2	-0,6
	Miasto do 20 tyś. mieszkańców	n	1	0	0
		%	1	0	0
		e	0,9	-0,8	-0,3
	Miasto od 20 – 50 tyś. mieszkańców	n	1	0	0
		%	1	0	0
		e	0,9	-0,8	-0,3
	Miasto od 50 – 100 tyś. mieszkańców	n	4	3	1
		%	0,5	0,38	0,13
		e	-0,2	0	0,4
	Miasto od 100 – 200 tyś. mieszkańców	n	7	8	1
		%	0,44	0,5	0,06
		e	-0,8	1,1	-0,4
	Miasto od 200 – 500 tyś. mieszkańców	n	14	11	3
		%	0,5	0,39	0,11
		e	-0,4	0,2	0,4

	Miasto powyżej 500 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	24	15	4	
		%	0,56	0,35	0,09	
		<i>e</i>	0,5	-0,6	0,1	
Ekstra Pensja	Wieś	<i>n</i>	0	1	0	
		%	0	1	0	
		<i>e</i>	-1,2	1,2	-0,1	
	Miasto do 20 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	2	0	0	
		%	1	0	0	
		<i>e</i>	1,2	-1,2	-0,1	
	Miasto od 20 – 50 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	1	1	0	
		%	0,5	0,5	0	
		<i>e</i>	-0,3	0,3	-0,1	
	Miasto od 50 – 100 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	2	4	1	
		%	0,29	0,57	0,14	
		<i>e</i>	-1,7	1	<b>3,7</b>	
	Miasto od 100 – 200 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	3	11	0	
		%	0,21	0,79	0	
		<i>e</i>	<b>-3,1</b>	<b>3,2</b>	-0,4	
	Miasto od 200 – 500 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	21	10	0	
		%	0,68	0,32	0	
		<i>e</i>	1,2	-1,1	-0,7	
	Miasto powyżej 500 tyś. mieszkańców	<i>n</i>	30	13	0	
		%	0,7	0,3	0	
		<i>e</i>	1,9	-1,7	-0,9	
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	Wieś	<i>n</i>	1	3	0
			%	0,25	0,75	0
			<i>e</i>	-1,1	1,2	-0,4
		<i>n</i>	1	0	0	

	Miasto do 20 tys. mieszkańców	%	1	0	0
		e	1	-0,9	-0,2
	Miasto od 20 – 50 tys. mieszkańców	n	1	1	1
		%	0,33	0,33	0,33
		e	-0,6	-0,4	2,6
	Miasto od 50 – 100 tys. mieszkańców	n	5	2	0
		%	0,71	0,29	0
		e	1,1	-0,9	-0,6
	Miasto od 100 – 200 tys. mieszkańców	n	4	8	0
		%	0,33	0,67	0
		e	-1,3	1,6	-0,8
	Miasto od 200 – 500 tys. mieszkańców	n	16	11	1
		%	0,57	0,39	0,04
		e	0,8	-0,7	-0,1
	Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	n	23	20	2
		%	0,51	0,44	0,04
		e	0	-0,1	0,2

Źródło: wyliczenia własne.

Zależności istotne statystycznie oznaczono pismem półgrubym.

Tablica 60. Źródła pieniędzy przeznaczanych na granie w TS

Źródło	Próba	Nie		Tak	
		n	%	N	%
z nadwyżki gotówki (premier, prowizji, oszczędności)	Podstawowa	585	58,5%	415	41,5%
	Multi Multi	58	58,0%	42	42,0%
	Keno	53	53,0%	47	47,0%
	Ekstra Pensja	57	57,0%	43	43,0%
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	49	49,0%	51	51,0%

z puli na wydatki na życie (art. spożywcze/ chemiczne)	Podstawowa	554	55,4%	446	44,6%
	Multi Multi	55	55,0%	45	45,0%
	Keno	55	55,0%	45	45,0%
	Ekstra Pensja	54	54,0%	46	46,0%
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	63	63,0%	37	37,0%
z puli na stałe opłaty (czynsz, podatki, rachunki, spłaty rat)	Podstawowa	922	92,2%	78	7,8%
	Multi Multi	95	95,0%	5	5,0%
	Keno	94	94,0%	6	6,0%
	Ekstra Pensja	93	93,0%	7	7,0%
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	97	97,0%	3	3,0%
z puli na wydatki na kulturę/ wyjazdy/ wypoczynek	Podstawowa	846	84,6%	154	15,4%
	Multi Multi	80	80,0%	20	20,0%
	Keno	75	75,0%	25	25,0%
	Ekstra Pensja	85	85,0%	15	15,0%
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	89	89,0%	11	11,0%
inne	Podstawowa	944	94,4%	56	5,6%
	Multi Multi	96	96,0%	4	4,0%
	Keno	96	96,0%	4	4,0%
	Ekstra Pensja	95	95,0%	5	5,0%
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	95	95,0%	5	5,0%

Źródło: wyliczenia własne

Testy różnic: Podstawowa:  $\chi^2(4) = 4,183$ ;  $p = 0,382$ ; Multi Multi:  $\chi^2(4) = 2,350$ ;  $p = 0,672$ ; Keno:  $\chi^2(4) = 4,159$ ;  $p = 0,385$ ; Ekstra Pensja:  $\chi^2(4) = 9,380$ ;  $p = 0,052$ ; Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $\chi^2(4) = 0,890$ ;  $p = 0,926$ .

Tablica 61. Pożyczanie pieniędzy na granie w TS

Próba	Statystyka	C08. Proszę pomyśleć o ostatnich 12 miesiącach i odpowiedzieć Czy pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?	
		Tak	Nie
Podstawowa	<i>n</i>	29	971
	%	2,9%	97,1%
	<i>e</i>	1,2	-1,2
Multi Multi	<i>n</i>	1	99
	%	1,0%	99,0%
	<i>e</i>	-1,0	1,0
Keno	<i>n</i>	5	95
	%	5,0%	95,0%
	<i>e</i>	1,6	-1,6
Ekstra Pensja	<i>n</i>	0	100
	%	0,0%	100,0%
	<i>e</i>	-1,7	1,7
Zdrapki Totalizatora Sportowego	<i>n</i>	1	99
	%	1,0%	99,0%
	<i>e</i>	-1,0	1,0

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(4) = 7,396$ ;  $p = 0,116$ .

Tablica 62. Zwracanie pieniędzy pożyczanych na granie w TS

Próba	Statystyka	C10. Czy zwrócił/a Pan/i pieniądze pożyczone na granie hazardowe lub pokrycie długów hazardowych?	
		Tak	Nie

Podstawowa	<i>n</i>	14	15
	%	48,3%	51,7%
	<i>e</i>	-1,1	1,1
Multi Multi	<i>n</i>	1	0
	%	100,0%	0,0%
	<i>e</i>	1,0	-1,0
Keno	<i>n</i>	3	2
	%	60,0%	40,0%
	<i>e</i>	,3	-,3
Zdrapki Totalizatora Sportowego	<i>n</i>	1	0
	%	100,0%	0,0%
	<i>e</i>	1,0	-1,0

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(3) = 2,130$ ;  $p = 0,546$ .

Tablica 63. Najczęstszy sposób grania – „system” grania w TS

Próba	Statystyka	D04. Jaki jest Pana/i najczęstszy sposób grania?			
		<i>mam swój system</i>	<i>na chybił trafił</i>	<i>skreślam sam(a) cyfry</i>	<i>czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)</i>
Podstawowa	<i>n</i>	99	524	130	247
	%	9,9%	52,4%	13,0%	24,7%
	<i>e</i>	<b>-2,7</b>	<b>5,0</b>	-1,1	<b>-2,8</b>
Multi Multi	<i>n</i>	14	43	12	31
	%	14,0%	43,0%	12,0%	31,0%
	<i>e</i>	,9	-1,1	-,5	1,0
Keno	<i>n</i>	13	32	21	34
	%	13,0%	32,0%	21,0%	34,0%



	e	,5	<b>-3,4</b>	<b>2,2</b>	1,7
Ekstra Pensja	n	18	30	14	38
	%	18,0%	30,0%	14,0%	38,0%
	e	<b>2,2</b>	<b>-3,8</b>	,1	<b>2,6</b>
Zdrapki Totalizatora Sportowego	n	15	46	14	25
	%	15,0%	46,0%	14,0%	25,0%
	e	1,2	-,5	,1	-,4

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(12) = 37,940$ ;  $p < 0,001$ .

Tablica 64. Zaprzestanie grania w TS na pewien czas

Próba	Statystyka	C02. Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i granie hazardowe na pewien czas?	
		Nie, nigdy nie porzuciłem/am	Tak, porzuciłem/am
Podstawowa	n	764	236
	%	76,4%	23,6%
	e	,4	-,4
Multi Multi	n	74	26
	%	74,0%	26,0%
	e	-,5	,5
Keno	n	77	23
	%	77,0%	23,0%
	e	,2	-,2
Ekstra Pensja	n	78	22
	%	78,0%	22,0%
	e	,5	-,5
Zdrapki Totalizatora Sportowego	n	73	27
	%	73,0%	27,0%
	e	-,8	,8

Źródło: wyliczenia własne

Test różnic:  $\chi^2(4) = 1,063$ ;  $p = 0,900$

Tablica 65. Sposób sprawdza wyników gry TS

Sposób	Próba	Nie			Tak			$\chi^2(4)$	p
		n	%	e	n	%	e		
telefonicznie na infolinii z wynikami gier	Podstawowa	981	98,1%	-0,8	19	1,9%	0,8	1,162	0,884
	Multi Multi	98	98,0%	-0,2	2	2,0%	0,2		
	Keno	99	99,0%	0,6	1	1,0%	-0,6		
	Ekstra Pensja	99	99,0%	0,6	1	1,0%	-0,6		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	99	99,0%	0,6	1	1,0%	-0,6		
w telefonie, mam aplikację m.lotto	Podstawowa	978	97,8%	<b>2,1</b>	22	2,2%	-2,1	5,449	0,244
	Multi Multi	96	96,0%	-0,8	4	4,0%	0,8		
	Keno	95	95,0%	-1,4	5	5,0%	1,4		
	Ekstra Pensja	97	97,0%	-0,1	3	3,0%	0,1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	95	95,0%	-1,4	5	5,0%	1,4		
na stronie internetowej	Podstawowa	604	60,4%	<b>2,2</b>	396	39,6%	-2,2	14,054	0,007
	Multi Multi	46	46,0%	-2,6	54	54,0%	<b>2,6</b>		
	Keno	50	50,0%	-1,8	50	50,0%	1,8		
	Ekstra Pensja	54	54,0%	-1	46	46,0%	1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	66	66,0%	1,6	34	34,0%	-1,6		
w telewizji	Podstawowa	635	63,5%	-4,7	365	36,5%	<b>4,7</b>	25,315	<0,001
	Multi Multi	77	77,0%	2,2	23	23,0%	-2,2		

	Keno	75	75,0%	1,7	25	25,0%	-1,7		
	Ekstra Pensja	71	71,0%	0,8	29	29,0%	-0,8		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	83	83,0%	<b>3,5</b>	17	17,0%	-3,5		
w punkcie gry	Podstawowa	493	49,3%	<b>5,4</b>	507	50,7%	<b>-5,4</b>	34,142	<0,001
	Multi Multi	40	40,0%	-1	60	60,0%	1		
	Keno	26	26,0%	-3,9	74	74,0%	<b>3,9</b>		
	Ekstra Pensja	30	30,0%	-3,1	70	70,0%	<b>3,1</b>		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	38	38,0%	-1,4	62	62,0%	1,4		
inaczej	Podstawowa	988	98,8%	<b>4,7</b>	12	1,2%	<b>-4,7</b>	<b>100,367</b>	<b>&lt;0,001</b>
	Multi Multi	100	100,0%	1,6	0	0,0%	-1,6		
	Keno	99	99,0%	1	1	1,0%	-1		
	Ekstra Pensja	96	96,0%	-1,1	4	4,0%	1,1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	83	83,0%	<b>-9,8</b>	17	17,0%	<b>9,8</b>		
nie pamiętam	Podstawowa	989	98,9%	-1,6	11	1,1%	1,6	3,312	0,507
	Multi Multi	100	100,0%	1	0	0,0%	-1		
	Keno	100	100,0%	1	0	0,0%	-1		
	Ekstra Pensja	99	99,0%	-0,2	1	1,0%	0,2		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	100,0%	1	0	0,0%	-1		

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 66. Motywy grania w gry TS

Podskala	Próba	n	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha	F(4; 1395)	p
Poszukiwanie wrażenia (k = 6)	Podstawowa	1000	2,4058	0,88311	1,00	5,00	0,866	10,840	<0,001
	Multi Multi	100	2,7117	0,91987	1,00	5,00	0,855		

	Keno	100	2,8300	0,99267	1,00	5,00	0,895		
	Ekstra Pensja	100	2,7250	0,86696	1,00	4,83	0,838		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,7317	0,89765	1,00	4,33	0,834		
Relaks i socjalizacja (k = 4)	Podstawowa	1000	1,8425	0,97924	1,00	5,00	0,919	2,206	0,066
	Multi Multi	100	1,9750	1,11492	1,00	4,75	0,935		
	Keno	100	2,1300	1,11718	1,00	4,75	0,918		
	Ekstra Pensja	100	1,9075	0,95786	1,00	4,25	0,883		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	1,9175	0,95548	1,00	4,25	0,897		
Uznanie społeczne (k = 3)	Podstawowa	1000	1,8330	1,01518	1,00	5,00	0,904	3,464	0,008
	Multi Multi	100	2,0233	1,10020	1,00	5,00	0,888		
	Keno	100	2,1633	1,12864	1,00	4,67	0,860		
	Ekstra Pensja	100	2,0000	1,01725	1,00	4,33	0,874		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	1,9933	1,04444	1,00	4,33	0,866		
Wygrywanie (k = 2)	Podstawowa	1000	2,5805	1,17395	1,00	5,00	0,859	15,042	<0,001
	Multi Multi	100	3,1500	1,26631	1,00	5,00	0,934		
	Keno	100	3,2700	1,21110	1,00	5,00	0,801		
	Ekstra Pensja	100	3,0850	1,22073	1,00	5,00	0,892		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,9200	1,23444	1,00	5,00	0,911		

Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne statystycznie w zakresie motywacji do podejmowania gier hazardowych wystąpiły między grupami w obrębie następujących motywów:

Post-hoc (tylko istotne):

Poszukiwanie wrażeń

Podstawową a Multi Multi -  $p = 0,031$

Podstawową a Keno -  $p < 0,001$

Podstawową a Ekstra Pensja -  $p = 0,021$

Podstawową a Zdrapki Totalizatora Sportowego -  $p = 0,017$

Uznanie społeczne

Podstawową a Keno -  $p = 0,054$

Wygrywanie:

Podstawową a Multi Multi -  $p < 0,001$

Podstawową w Keno -  $p < 0,001$

Podstawową a Ekstra Pensja -  $p = 0,003$

Tablica 67. Błędy poznawcze popełniane przez graczy TS

Podskala	Próba	n	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha	F(4; 1395)	p
Błędy Interpretacyjne	Podstawowa	1000	2,77	1,46	1	7	0,873	3,477	0,008
	Multi Multi	100	2,98	1,53	1	6,67	0,874		
	Keno	100	3,31	1,56	1	6,67	0,859		
	Ekstra Pensja	100	2,81	1,3	1	5,67	0,739		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,93	1,49	1	6,33	0,859		
Iluzja kontroli	Podstawowa	1000	2,67	1,44	1	7	0,85	2,156	0,072
	Multi Multi	100	2,95	1,49	1	6,33	0,84		
	Keno	100	3,03	1,5	1	6,67	0,81		
	Ekstra Pensja	100	2,76	1,31	1	6,33	0,75		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,75	1,48	1	6	0,82		
Oczekiwania Hazardowe	Podstawowa	1000	2,9	1,51	1	7	0,865	5,721	<0,001
	Multi Multi	100	3,29	1,55	1	6,67	0,854		
	Keno	100	3,56	1,61	1	6,67	0,870		
	Ekstra Pensja	100	3,14	1,49	1	6,33	0,840		

	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,1	1,55	1	6,33	0,846		
Kontrola Predykcyjna	Podstawowa	1000	2,91	1,44	1	7	0,838	4,356	0,002
	Multi Multi	100	3,18	1,51	1	7	0,829		
	Keno	100	3,43	1,53	1	6,67	0,839		
	Ekstra Pensja	100	3,04	1,33	1	6,33	0,746		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,25	1,46	1	7	0,788		

Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne statystycznie w zakresie błędów poznawczych wystąpiły między grupami:

Post hoc:(tylko istotne)

Błędy Interpretacyjne

Podstawową a Keno –  $p = 0,015$

Oczekiwanie Hazardowe

Podstawową a Keno –  $p = 0,002$

Kontrola Predykcyjna

Podstawową a Keno –  $p = 0,020$

Tablica 68. Postawy i przekonania graczy TS na temat hazardu

Podskala	Próba	N	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha	F(4; 1395)	p
Strategie	Podstawowa	1000	2,22	0,7	1	4	0,795	1,420	0,225
	Multi Multi	100	2,36	0,67	1	4	0,769		
	Keno	100	2,3	0,79	1	3,75	0,851		
	Ekstra Pensja	100	2,32	0,71	1	3,75	0,792		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,24	0,7	1	4	0,771		
Szczęście	Podstawowa	1000	2,1	0,63	1	4	0,720	1,312	0,264
	Multi Multi	100	2,14	0,57	1	3,25	0,609		
	Keno	100	2,22	0,69	1	3,5	0,761		
	Ekstra Pensja	100	2,2	0,62	1	3,5	0,713		

	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,15	0,67	1	3,75	0,760		
Postawy	Podstawowa	1000	2,3	0,72	1	4	0,846	2,089	0,080
	Multi Multi	100	2,42	0,65	1	3,6	0,817		
	Keno	100	2,4	0,7	1	3,8	0,844		
	Ekstra Pensja	100	2,45	0,65	1	3,8	0,788		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,42	0,7	1	3,8	0,845		
Odgrywanie się	Podstawowa	1000	1,91	0,65	1	4	0,849	1,545	0,187
	Multi Multi	100	1,98	0,62	1	3,6	0,827		
	Keno	100	2,05	0,7	1	3,6	0,875		
	Ekstra Pensja	100	1,99	0,6	1	3,4	0,791		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	1,98	0,69	1	4	0,854		
Emocje	Podstawowa	1000	1,9	0,66	1	4	0,857	2,995	0,018
	Multi Multi	100	1,97	0,66	1	3,8	0,851		
	Keno	100	2,12	0,72	1	3,8	0,867		
	Ekstra Pensja	100	1,96	0,57	1	3,2	0,724		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	1,96	0,66	1	3,8	0,826		

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 69. Obraz osób, które uprawiają hazard, w oczach graczy TS

Wymiar	Próba	n	M	SD	Minimum	Maksimum	Alfa-Cronbacha	F(4; 1395)	p
Ciepło	Podstawowa	1000	3,61	0,93	1	6	0,626	1,164	0,325
	Multi Multi	100	3,46	0,86	1	5,2	0,627		
	Keno	100	3,69	0,89	1	5,8	0,573		
	Ekstra Pensja	100	3,67	0,9	1,6	5,8	0,591		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,69	0,87	1,8	6,2	0,575		

Kompetencja	Podstawowa	1000	4,01	1	1	7	0,626	0,838	0,501
	Multi Multi	100	3,91	0,94	1	7	0,627		
	Keno	100	4,11	0,99	1	7	0,573		
	Ekstra Pensja	100	4,1	0,99	1	6,6	0,591		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,09	0,87	1,8	6,6	0,575		

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 70. Najwyższa wygrana w grach TS

Próba	Statystyka	do 24 zł	25-100 zł	101-500 zł	501-1000 zł	1001-10000 zł	10 001 – 100 000 zł	pow. 1 000 000 zł
Podstawowa	<i>n</i>	313	323	237	86	39	1	1
	%	31,30%	32,30%	23,70%	8,60%	3,90%	0,10%	0,10%
	<i>e</i>	<b>8,6</b>	-0,8	<b>-3,7</b>	<b>-3,7</b>	-3	0,6	0,6
Multi Multi	<i>n</i>	10	33	31	16	10	0	0
	%	10,00%	33,00%	31,00%	16,00%	10,00%	0,00%	0,00%
	<i>e</i>	<b>-3,6</b>	0	1,1	1,9	<b>2,4</b>	-0,3	-0,3
Keno	<i>n</i>	7	30	37	22	4	0	0
	%	7,00%	30,00%	37,00%	22,00%	4,00%	0,00%	0,00%
	<i>e</i>	<b>-4,3</b>	-0,6	<b>2,5</b>	<b>3,9</b>	-0,5	-0,3	-0,3
Ekstra Pensja	<i>n</i>	6	38	38	9	9	0	0
	%	6,00%	38,00%	38,00%	9,00%	9,00%	0,00%	0,00%
	<i>e</i>	<b>-4,6</b>	1,1	<b>2,7</b>	-0,5	1,9	-0,3	-0,3
Zdrapki Totalizatora Sportowego	<i>n</i>	14	37	27	14	8	0	0
	%	14,00%	37,00%	27,00%	14,00%	8,00%	0,00%	0,00%
	<i>e</i>	<b>-2,6</b>	0,9	0,1	1,2	1,4	-0,3	-0,3

Źródło: wyliczenia własne



Tablica 71. Porównanie obrazu hazardzisty u osób o różnym stopniu problemowości hazardu

Próba	Wymiar	Nasilenie problemu	N	Średnia	Odchylenie standardowe	Minimum	Maksimum	F	Istotność
Podstawowa	Ciepło	Brak problemu	729	3,55	0,93	1	6	7,857	<0,001
		Niskie nasilenie problemu	226	3,74	0,92	1	5,8		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	45	4,01	0,67	2,6	5,4		
	Kompetencja	Brak problemu	729	3,94	1	1	7	9,019	<0,001
		Niskie nasilenie problemu	226	4,16	0,95	1	7		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	45	4,44	0,95	2,4	6,4		
Multi Multi	Ciepło	Brak problemu	60	3,36	0,85	1	5,2	1,066	0,348
		Niskie nasilenie problemu	36	3,62	0,91	1,6	5,2		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	3,45	0,34	3	3,8		
	Kompetencja	Brak problemu	60	3,71	0,93	1	7	4,062	0,020
		Niskie nasilenie problemu	36	4,16	0,88	2,2	6		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	4,65	0,89	3,8	5,6		
Keno	Ciepło	Brak problemu	53	3,54	0,94	1	5,8	1,698	0,188
		Niskie nasilenie problemu	38	3,87	0,79	2,4	5,8		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	9	3,82	0,87	2,4	5		

	Kompetencja	Brak problemu	53	3,87	1,02	1	7	4,615	0,012
		Niskie nasilenie problemu	38	4,28	0,86	1	6,4		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	9	4,8	0,93	4	6,8		
Ekstra Pensja	Ciepło	Brak problemu	59	3,61	0,9	1,6	5,8	2,088	0,129
		Niskie nasilenie problemu	40	3,72	0,87	1,8	5,8		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	1	5,4	.	5,4	5,4		
	Kompetencja	Brak problemu	59	3,77	0,85	1	5,6	11,505	<0,001
		Niskie nasilenie problemu	40	4,52	0,96	2,8	6,6		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	1	6,4	.	6,4	6,4		
Zdrapki Totalizatora Sportowego	Ciepło	Brak problemu	51	3,57	0,76	2	5,8	6,446	0,002
		Niskie nasilenie problemu	45	3,69	0,89	1,8	6,2		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	5,1	0,77	4	5,8		
	Kompetencja	Brak problemu	51	3,87	0,78	1,8	6,4	3,688	0,029
		Niskie nasilenie problemu	45	4,34	0,85	3	6,6		
		Prawdopodobnie gracz patologiczny	4	4,05	1,47	2,4	5,8		

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 72. Oczekiwanie zmian w różnych aspektach życia po dużej wygranej przez graczy TS

Aspekt	Próba	n	Me	Q	$\chi^2(4)$	p
poczucie własnej wartości	Podstawowa	1000	3,84	0,87	5,300	0,258
	Multi Multi	100	3,73	0,95		
	Keno	100	3,98	0,86		
	Ekstra Pensja	100	3,80	1,00		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,11	0,87		
pozycja społeczna	Podstawowa	1000	3,80	0,92	3,165	0,531
	Multi Multi	100	3,86	0,87		
	Keno	100	3,91	0,84		
	Ekstra Pensja	100	3,97	0,77		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,01	0,83		
relacje rodzinne	Podstawowa	1000	3,45	1,03	5,399	0,249
	Multi Multi	100	3,54	0,95		
	Keno	100	3,63	1,02		
	Ekstra Pensja	100	3,71	0,89		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,64	0,96		
relacje towarzyskie	Podstawowa	1000	3,56	0,95	5,591	0,232
	Multi Multi	100	3,58	0,95		
	Keno	100	3,73	0,97		
	Ekstra Pensja	100	3,72	0,91		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,80	0,88		
praca zawodowa	Podstawowa	1000	3,72	1,08	19,315	0,001
	Multi Multi	100	3,83	1,02		
	Keno	100	4,00	0,92		
	Ekstra Pensja	100	4,04	0,92		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,24	0,85		
działalność charytatywna / społeczna	Podstawowa	1000	3,50	0,93	3,255	0,516

	Multi Multi	100	3,60	0,90		
	Keno	100	3,63	0,94		
	Ekstra Pensja	100	3,62	0,88		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	3,48	0,98		
warunki mieszkaniowe	Podstawowa	1000	4,40	0,72	7,301	0,121
	Multi Multi	100	4,37	0,75		
	Keno	100	4,41	0,71		
	Ekstra Pensja	100	4,55	0,53		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,56	0,53		
życie kulturalne	Podstawowa	1000	3,89	0,77	17,447	0,002
	Multi Multi	100	4,07	0,74		
	Keno	100	4,08	0,71		
	Ekstra Pensja	100	4,06	0,77		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,24	0,71		
rekreacja	Podstawowa	1000	4,08	0,75	8,741	0,068
	Multi Multi	100	4,21	0,72		
	Keno	100	4,20	0,69		
	Ekstra Pensja	100	4,11	0,74		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,29	0,71		
relacja z Bogiem	Podstawowa	1000	2,25	0,98	2,341	0,673
	Multi Multi	100	2,46	0,99		
	Keno	100	2,49	1,12		
	Ekstra Pensja	100	2,31	1,02		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	2,32	1,01		
posiadanie nowych technologii	Podstawowa	1000	3,98	0,76	17,491	0,002
	Multi Multi	100	3,96	0,84		
	Keno	100	4,20	0,70		
	Ekstra Pensja	100	4,07	0,68		

	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,30	0,66		
wygląd i ubiór	Podstawowa	1000	4,09	0,73	<b>11,016</b>	<b>0,026</b>
	Multi Multi	100	4,13	0,79		
	Keno	100	4,22	0,70		
	Ekstra Pensja	100	4,24	0,73		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	100	4,33	0,70		

Źródło: wyliczenia własne

Różnice istotne statystycznie w zakresie oczekiwań dotyczących zmian w różnych aspektach życia towarzyszących dużej wygranej, wystąpiły między grupami:

praca zawodowa:

Podstawową a Keno:  $p = 0,042$

Podstawową a Ekstra Pensja:  $p = 0,038$

Podstawową a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p < 0,001$

Multi Multi a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p = 0,028$

życie kulturalne:

Podstawową a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p = 0,001$

Posiadanie nowych technologii:

Podstawową a Keno:  $p = 0,019$

Podstawową a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p < 0,001$

Multi Multi a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p = 0,009$

Od wygląd i ubiór do Próba

Podstawową a Zdrapki Totalizatora Sportowego:  $p = 0,005$

Tablica 73. Oczekiwane przez graczy TS formy wsparcia ze strony Totalizatora Sportowego w sytuacji dużej wygranej

Forma wsparcia	Próba	Nie			Tak			$\chi^2(4)$	p
		f	%	e	F	%	e		
indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy	Podstawowa	748	74,80%	1,1	252	25,20%	- 1,1	<b>10,624</b>	<b>0,031</b>
	Multi Multi	65	65,00%	- 2,1	35	35,00%	2,1		
	Keno	81	81,00%	1,7	19	19,00%	- 1,7		
	Ekstra Pensja	76	76,00%	0,5	24	24,00%	- 0,5		

	Zdrapki Totalizatora Sportowego	66	66,00%	- 1,9	34	34,00%	1,9		
poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji	Podstawowa	861	86,10%	5	139	13,90%	-5	43,514	<0,001
	Multi Multi	73	73,00%	- 2,7	27	27,00%	2,7		
	Keno	85	85,00%	0,6	15	15,00%	- 0,6		
	Ekstra Pensja	79	79,00%	- 1,1	21	21,00%	1,1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	63	63,00%	- 5,5	37	37,00%	5,5		
otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo	Podstawowa	440	44,00%	2,3	560	56,00%	- 2,3	8,244	0,083
	Multi Multi	42	42,00%	0	58	58,00%	0		
	Keno	40	40,00%	- 0,4	60	60,00%	0,4		
	Ekstra Pensja	31	31,00%	- 2,3	69	69,00%	2,3		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	36	36,00%	- 1,3	64	64,00%	1,3		
otrzymania kwoty wygranej w ratach	Podstawowa	862	86,20%	1,2	138	13,80%	- 1,2	1,766	0,779
	Multi Multi	84	84,00%	- 0,4	16	16,00%	0,4		
	Keno	85	85,00%	- 0,1	15	15,00%	0,1		
	Ekstra Pensja	84	84,00%	- 0,4	16	16,00%	0,4		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	82	82,00%	-1	18	18,00%	1		
otrzymania bezpłatnych porad prawnych	Podstawowa	758	75,80%	1,5	242	24,20%	- 1,5	5,677	0,225

	Multi Multi	69	69,00%	- 1,4	31	31,00%	1,4		
	Keno	79	79,00%	1	21	21,00%	-1		
	Ekstra Pensja	70	70,00%	- 1,1	30	30,00%	1,1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	70	70,00%	- 1,1	30	30,00%	1,1		
otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych	Podstawowa	909	90,90%	2,8	91	9,10%	- 2,8	8,518	0,074
	Multi Multi	84	84,00%	- 1,8	16	16,00%	1,8		
	Keno	86	86,00%	- 1,2	14	14,00%	1,2		
	Ekstra Pensja	87	87,00%	- 0,8	13	13,00%	0,8		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	86	86,00%	- 1,2	14	14,00%	1,2		
otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej	Podstawowa	868	86,80%	2	132	13,20%	-2	6,150	0,188
	Multi Multi	83	83,00%	- 0,8	17	17,00%	0,8		
	Keno	87	87,00%	0,4	13	13,00%	- 0,4		
	Ekstra Pensja	80	80,00%	- 1,7	20	20,00%	1,7		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	81	81,00%	- 1,4	19	19,00%	1,4		
zachowania anonimowości	Podstawowa	416	41,60%	- 1,4	584	58,40%	1,4	3,430	0,489
	Multi Multi	41	41,00%	- 0,4	59	59,00%	0,4		
	Keno	49	49,00%	1,3	51	51,00%	- 1,3		

	Ekstra Pensja	47	47,00%	0,9	53	53,00%	- 0,9		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	46	46,00%	0,7	54	54,00%	- 0,7		
zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej	Podstawowa	936	93,60%	2	64	6,40%	-2	5,397	0,249
	Multi Multi	92	92,00%	- 0,3	8	8,00%	0,3		
	Keno	91	91,00%	- 0,7	9	9,00%	0,7		
	Ekstra Pensja	91	91,00%	- 0,7	9	9,00%	0,7		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	88	88,00%	- 1,9	12	12,00%	1,9		

Źródło: wyliczenia własne

Tablica 74. Preferowana przez graczy TS tematyka szkolenia realizowanego przez TS dla graczy po dużej wygranej

Tematyka	Próba	Nie			Tak			$\chi^2(4)$	p
		n	%	e	n	%	e		
informowanie bliskich o wygranej	Podstawowa	816	81,60%	1,5	184	18,40%	- 1,5	8,754	0,068
	Multi Multi	79	79,00%	- 0,4	21	21,00%	0,4		
	Keno	85	85,00%	1,2	15	15,00%	- 1,2		
	Ekstra Pensja	77	77,00%	- 0,9	23	23,00%	0,9		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	71	71,00%	- 2,5	29	29,00%	2,5		
racjonalne zarządzanie wygraną	Podstawowa	486	48,60%	1,6	514	51,40%	- 1,6	4,271	0,371
	Multi Multi	45	45,00%	- 0,5	55	55,00%	0,5		



	Keno	49	49,00%	0,4	51	51,00%	-		
	Ekstra Pensja	40	40,00%	-	60	60,00%	1,5		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	42	42,00%	-	58	58,00%	1,1		
sposoby inwestowania pieniędzy	Podstawowa	529	52,90%	2	471	47,10%	-2	4,541	0,338
	Multi Multi	48	48,00%	-	52	52,00%	0,7		
	Keno	44	44,00%	-	56	56,00%	1,5		
	Ekstra Pensja	47	47,00%	-	53	53,00%	0,9		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	49	49,00%	-	51	51,00%	0,5		
weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej	Podstawowa	787	78,70%	1,6	213	21,30%	-	3,065	0,547
	Multi Multi	73	73,00%	-	27	27,00%	1,1		
	Keno	75	75,00%	-	25	25,00%	0,6		
	Ekstra Pensja	77	77,00%	-	23	23,00%	0,1		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	74	74,00%	-	26	26,00%	0,9		
racjonalne zarządzanie budżetem domowym	Podstawowa	796	79,60%	0,1	204	20,40%	-	1,663	0,797
	Multi Multi	80	80,00%	0,1	20	20,00%	-		
	Keno	80	80,00%	0,1	20	20,00%	-		
	Ekstra Pensja	82	82,00%	0,6	18	18,00%	-		
	Zdrapki Totalizatora Sportowego	75	75,00%	-	25	25,00%	1,2		

aktywność zawodowa po wygranej.	Podstawowa	883	88,30%	3,2	117	11,70%	-	12,560	0,014
							3,2		
	Multi Multi	82	82,00%	-	18	18,00%	1,3		
	Keno	78	78,00%	-	22	22,00%	2,6		
	Ekstra Pensja	82	82,00%	-	18	18,00%	1,3		
Zdrapki Totalizatora Sportowego	85	85,00%	-	15	15,00%	0,4			

Źródło: wyliczenia własne

### 6.2.3 Badanie kolektorów

Tablica 75. Zaangażowanie Kolektorów w gry hazardowe

Rodzaj gry	Nigdy		Więcej niż rok temu		W ciągu ostatnich 12 miesięcy	
	n	%	n	%	n	%
w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)	191	98,50%	3	1,50%	0	0,00%
na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)	193	99,50%	1	0,50%	0	0,00%
w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)	190	97,90%	2	1,00%	2	1,00%
w kości na pieniądze	194	100,00%	0	0,00%	0	0,00%
w kasynie stacjonarnym lub przez internet	191	98,50%	3	1,50%	0	0,00%
w Multi Multi	93	47,90%	26	13,40%	75	38,70%
w Keno	98	50,50%	22	11,30%	74	38,10%
w Ekstra Pensja	96	49,50%	13	6,70%	85	43,80%

w Zdrapki Totalizatora Sportowego	63	32,50%	28	14,40%	103	53,10%
w Lotto	38	19,60%	22	11,30%	134	69,10%
w Lotto +	47	24,20%	9	4,60%	138	71,10%
w Mini Lotto	94	48,50%	24	12,40%	76	39,20%
w grę Kaskada	105	54,10%	30	15,50%	59	30,40%
na loterii dla wygranej	173	89,20%	11	5,70%	10	5,20%
w bingo dla pieniędzy	191	98,50%	2	1,00%	1	0,50%
na giełdach akcji, opcji i/lub towarów	191	98,50%	2	1,00%	1	0,50%
na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem	192	99,00%	1	0,50%	1	0,50%
w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze	192	99,00%	0	0,00%	2	1,00%
w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol	193	99,50%	0	0,00%	1	0,50%

Źródło: wyliczenia własne

## 6.3 Kwestionariusze badawcze

### 6.3.1 Badanie graczy

## GRACZE

### Gry hazardowe

#### Ia. WRPOWADZENIE

Dzień dobry!

Dzień dobry nazywam się ... i jestem ankieterem instytutu GfK Polonia. Obecnie prowadzimy badanie związane z graniem w gry losowe. Badanie jest poufne, a jego wyniki posłużą wyłącznie do zbiorczych opracowań statystycznych. Zajmę Panu(i) nie więcej niż pół godziny.

Czy zgodzi się Pan(i) na taki wywiad?

*Powodzenie naszego badania zależy od szczerych odpowiedzi na pytania kwestionariusza. I o tą szczerłość bardzo prosimy.*

#### II. SCREENER - RODZAJE GIER/ UCZESTNICTWO

Podstawa: wszyscy respondenci

A01 [S]

**SCRIPTER: STWIERDZENIA W TABELI + ROTACJA STWIERDZEŃ (1-18)**

A01

Poniżej znajduje się lista gier hazardowych. Proszę wskazać, kiedy ostatnio grał/a Pan/i:

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.

1. w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)
2. na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)
3. w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)
4. w kości na pieniądze
5. w kasynie stacjonarnym lub przez internet
6. w Multi Multi
7. w Keno
8. w Ekstra Pensja
9. w Zdrapki Totalizatora Sportowego
10. w Lotto
11. w Lotto +
12. w Mini Lotto
13. w grę Kaskada
14. na loterii dla wygranej
15. w bingo dla pieniędzy
16. na giełdach akcji, opcji i/lub towarów
17. na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem
18. w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze
19. inne gry hazardowe niewymienione powyżej, jakie? [O]
20. w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol

*Answers in column:*

1. Nigdy
2. Więcej niż rok temu
3. W ciągu ostatnich 12 miesięcy

### III. MAIN QUESTIONNAIRE

Podstawa: WSZYSCY

(respondenci, którzy w A01 wskazali 3 przy co najmniej jednym stwierdzeniu od 6 do 13)

A02 [S]

**SCRIPTER: STWIERDZENIA W TABELI. TYLKO STWIERDZENIA WSKAZANE PRZEZ RESPONDENTA.**

Proszę wskazać z jaką częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał/a Pan/i:

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.

1. w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)
2. na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)
3. w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)
4. w kości na pieniądze
5. w kasynie stacjonarnym lub przez internet
6. w Multi Multi
7. w Keno
8. w Ekstra Pensja
9. w Zdrapki Totalizatora Sportowego
10. w Lotto
11. w Lotto +
12. w Mini Lotto
13. w grę Kaskada
14. na loterii dla wygranej
15. w bingo dla pieniędzy
16. na giełdach akcji, opcji i/lub towarów
17. na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem
18. w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze
19. inne gry hazardowe niewymienione powyżej, jakie? [O]
20. w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol

*Answers in column:*

Rzadziej niż raz w tygodniu

Raz lub dwa razy w tygodniu

Trzy lub więcej razy w tygodniu

### C POZIOM UZALEŻNIENIA

Podstawa: WSZYSCY

C01

Jak bardzo w okresie ostatnich 12 miesięcy był/a Pan/i zmartwiony/a lub zaniepokojony/a z powodu swojego grania hazardowego?

1. Wcale
2. Trochę
3. Średnio
4. Dość
5. Bardzo

C02 [S]

Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i granie hazardowe na pewien czas?

1. Nie, nigdy nie porzuciłem/am
2. Tak, porzuciłem/am

Filtr: C02=2

C03 [S]

Czy przerwa w graniu trwa aktualnie?

**SCRIPTER: KONTORLA – TYLKO CYFRY**

1. Tak, ile czasu? [O] ANKIETER: WPISZ LICZBE DNI.
2. Nie

Podstawa: WSZYSCY

C04 [Q]

Jaką największą kwotę pieniędzy wydał/a Pan/i na gry hazardowe, w ciągu jednego dnia? Proszę zaokrąglić do równych złotych.

ANKIETER: WPISZ KWOTĘ W PLN.

| \_\_\_\_\_ |

C05 [S]

Jak często powracał/a Pan/i do gry hazardowej kolejnego dnia, aby odzyskać przegrane pieniądze?

1. Nigdy
2. Czasami, mniej niż w połowie przegranych
3. W większości przegranych
4. Zawsze kiedy przegrywałem

C06 [S]

Czy ma Pan/i poczucie, że kiedykolwiek miał/a Pan/i problem z graniem hazardowym?

1. Nie
2. Tak, w przeszłości, ale teraz nie
3. Tak, obecnie, od jakiego czasu? [O] ANKIETER: WPISZ LICZBE DNI.

C07 [S]

Czy kiedykolwiek powiedział/a Pan/i komuś, że wygrał/a Pan/i pieniądze, choć w rzeczywistości przegrał/a Pan/i?

1. Nigdy
2. Mniej niż w połowie przegranych
3. W większości przegranych

C08 [S]

Proszę pomyśleć o ostatnich 12 miesiącach i odpowiedzieć [S]

1. Czy grał/a Pan/i więcej niż początkowo Pan/i planował/a?
2. Czy ktoś skrytykował stawianie przez Pana/ią pieniędzy lub powiedział, że ma Pan/i problem z hazardem, niezależnie od tego czy uważa Pan/i to za prawdę, czy nie?

3. Czy czuł/a się Pan/i winny/a z powodu tego, w jaki sposób Pan/i grał/a lub z powodu tego, jak zachowywał/a się Pan/i podczas grania?

4. Czy czuł/a Pan/i, że chciał/aby przestać grać, ale myślał/a Pan/i, że nie był/aby w stanie.

5. Czy ukrywał/a Pan/i druki zakładów, losy, kupony loteryjne, wygrane pieniądze, weksle lub jakiegokolwiek inne oznaki hazardu przed partnerem, rodzicami, dziećmi lub innymi ważnymi dla Pana/i osobami?

6. Czy kłócił/a się Pan/i z osobami, z którymi Pan/i żyje o to, jak gospodaruje Pan/i pieniędzmi?

Filtr: C08.6=1

7. Czy kłótnie dotyczące pieniędzy koncentrowały się na Pana/i graniu hazardowym?

Podstawa: WSZYSCY

8. Czy spóźnił/a się Pan/i się lub był/a nieobecny/a w szkole lub pracy z powodu hazardu?

9. Czy pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

*Answers in column:*

1. Tak
2. Nie

Filtr: C08.9=1

C09 [M]

Od kogo lub skąd pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ (1-11)**

*Statements in row*

1. z budżetu domowego
2. od współmałżonka lub partnera
3. od krewnych, przyjaciół, chłopaka / dziewczyny, teściów
4. z banków, kas pożyczkowych lub spółek kredytowych (parabanków)
5. z kart kredytowych lub debetowych
6. od lichwiarzy (np. w lombardzie)
7. spieniężył/a Pan/i akcje, obligacje lub inne zabezpieczenia
8. sprzedał/a Pan/i osobistą lub rodzinną własność
9. zrobił/a Pan/i debet na koncie (czeki bez pokrycia)
10. ma (miał/a) Pan/i otwarty kredyt u bukmachera
11. ma (miał/a) Pan/i otwarty kredyt w kasynie
12. z innych źródeł, jakich? [O]

Filtr: C08.9=1

C10 [S]

Czy zwrócił/a Pan/i pieniądze pożyczone na granie hazardowe lub pokrycie długów hazardowych?

1. Tak
2. Nie

## B POSTAWY WOBEC HAZARDU / OPINIE O HAZARDZIE / OPINIE O HAZARDZISTACH

Podstawa: WSZYSCY

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ, 7,8,9 zawsze na końcu**

B01 [M]

Czy któraś z następujących osób z Pana/i otoczenia, ma (lub miała) problem z hazardem?

1. Ojciec
2. Matka
3. Brat/Siostra
4. Mąż/Żona lub Partner/Partnerka
5. Pani/Pana dzieci
6. Dziadek/Babcia
7. Inny krewny
8. Przyjaciel lub inna ważna dla Pani/Pana osoba
9. Żadna [S]

Podstawa: Jeśli w B01=1 lub 2 lub 3 lub 4 lub 5 lub 6 lub 7

B02 [S]

Czy ktoś z Pana/i rodziny był kiedykolwiek krytykowany z powodu uprawiania przez niego hazardu?

1. Tak
2. Nie

Podstawa: WSZYSCY

B03 [O]

Kto to jest wg Pana/i hazardzista ?

| \_\_\_\_\_ |

B04 [S]

A teraz zapytam o konkretne cechy osobowe. Proszę odpowiedzieć, na ile wg Pana/i występują one u osób uprawiających hazard. Proszę skorzystać ze skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „w bardzo małym stopniu” a 7 – „w bardzo dużym stopniu”.

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ**

- 1.ludzie uprawiający hazard są agresywni
- 2.ludzie uprawiający hazard są egoistyczni
- 3.ludzie uprawiający hazard są inteligentni
- 4.ludzie uprawiający hazard są lekkomyślni
- 5.ludzie uprawiający hazard są nieodpowiedzialni
- 6.ludzie uprawiający hazard są nieuprzejmi
- 7.ludzie uprawiający hazard są nowocześni
- 8.ludzie uprawiający hazard są pewni siebie
- 9.ludzie uprawiający hazard są pracowici
- 10.ludzie uprawiający hazard są rywalizujący
- 11.ludzie uprawiający hazard są skuteczni
- 12.ludzie uprawiający hazard są uczciwi
- 13.ludzie uprawiający hazard są marzycielami

*Answers in column:*

- 1.w bardzo małym stopniu
- 2.w małym stopniu
- 3.raczej w małym stopniu
4. ani w małym ani w dużym stopniu
- 5.raczej w dużym stopniu
- 6.w dużym stopniu
- 7.w bardzo dużym stopniu



B05 [S]

Teraz ponownie przeczytałem listę stwierdzeń. Proszę powiedzieć, jak Pan/i czuje korzystając ze skali od 1 do 4, przy czym 1 oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a 4 – „zdecydowanie się zgadzam”.

1. Hazard daje mi poczucie, że naprawdę żyję.
2. Jeśli nie wygrałem przez jakiś czas żadnego z obstawionych zakładów, to prawdopodobnie dlatego, że czeka mnie duża wygrana.
3. Kiedy gram w gry hazardowe, ważne jest abym przejawiał spokój, nawet jeśli nie czuję się spokojny.
4. Niektórzy ludzie są pechowcami.
5. Ważne jest, abym czuł się pewnie, kiedy gram
6. Niektórzy ludzie przynoszą mi szczęście, jeśli są przy mnie podczas gry.
7. Nie lubię rezygnować z gry, kiedy przegrywam.
8. Jeśli nigdy nie doświadczyłeś emocji, jakich dostarcza obstawienie dużego zakładu, to nigdy tak naprawdę nie żyłeś.
9. Bez względu na rodzaj gry, istnieją strategie obstawiania, które pomagają wygrać.
10. Kiedy grałem, miałem przy sobie talizman.
11. Jeśli przegrywam, to ważne, żebym okazywał spokój.
12. Ruletka wymaga większych umiejętności niż gra na loterii
13. Jeśli ostatnio dopisywało mi szczęście, to następnym razem powinienem obstawić więcej.
14. Czuję złość, gdy przegrywam, grając w gry hazardowe.
15. Jeśli mam zły nastrój, hazard prawdopodobnie mi go poprawi.
16. Muszę być obeznany z grą, jeśli zamierzam wygrać.
17. Niektórzy ludzie mogą przynosić innym pecha.
18. Ważne, żebym postępował w pewien określony sposób, kiedy wygrywam.
19. Jeśli przegrywam, ważne jest, abym grał, aż się odegram.
20. Żeby wygrywać, muszę umieć ocenić, czy mam dobrą czy złą passę.
21. Jeśli ostatnio przegrałem zakłady, to znaczy, że moje szczęście na pewno się odwróci.
22. Jest ważne, aby być zwycięzcą, który ma gest.
23. Lubię hazard, ponieważ pomaga mi zapomnieć o problemach dnia codziennego.

*Answers in column:*

1. Zdecydowanie się nie zgadzam
2. Nie zgadzam się
3. Zgadzam się
4. Zdecydowanie się zgadzam

## D PREFEROWANY MODEL I WARTOŚĆ GRY

Podstawa: WSZYSCY

Teraz chcielibyśmy dowiedzieć się czegoś więcej o sposobie grania w różne gry **Totalizatora Sportowego**. Przy udzielaniu odpowiedzi prosimy odnosić się do ostatnich 12 miesięcy.

D01 [S]

Jaką przeciętnie kwotę przeznaczają Pan/i jednorazowo na grę?

1. do 10 zł
2. 11-20 zł
3. 21-30 zł
4. 31-40 zł
5. 41-50 zł
6. 51 – 100 zł
7. 101 - 200 zł
8. 201-500 zł
9. pow. 500 zł

D02 [S]

Które z następujących stwierdzeń opisuje najlepiej Pan/i sposób grania?

1. Na graniu w skali miesiąca zawsze przeznaczam określoną kwotę, której nigdy nie przekraczam
2. Czasami zdarza się, że przekraczam określoną kwotę na graniu w skali miesiąca
3. Zawsze przekraczam określoną kwotę na graniu w skali miesiąca
4. Nie mam określonej kwoty, jaką przeznaczam na graniu w skali miesiąca.

Podstawa: WSZYSCY

D03 [M]

Z jakiego źródła pochodzą środki, które Pan/i przeznaczają na granie w gry Totalizatora Sportowego?

1. z nadwyżki gotówki (premii, prowizji, oszczędności)
2. z puli na wydatki na życie (art. spożywcze/ chemiczne)
3. z puli na stałe opłaty (czynsz, podatki, rachunki, spłaty rat)
4. z puli na wydatki na kulturę/ wyjazdy/ wypoczynek
5. inne, jakie? [O]

D04 [S]

Jaki jest Pana/i najczęstszy sposób grania?

1. mam swój system
2. na chybił trafił
3. skreślam sam(a) cyfry
4. czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)

D05 [O]

Są różne sytuacje, w których ludzie grają. Proszę powiedzieć, w jakich sytuacjach gra Pan/i **zawsze lub często**:

| \_\_\_\_\_ |

Nie pamiętam

D06 [M]

W jaki sposób sprawdza Pan/i wyniki gry?

1. telefonicznie na infolinii z wynikami gier
2. w telefonie, mam aplikację m.lotto
3. na stronie internetowej
4. w telewizji
5. w punkcie gry
6. inaczej
7. nie pamiętam

**E WPLYW BŁĘDÓW POZNAWCZYCH (GRCS)**

Podstawa: WSZYSCY

Odpowiadając na kolejne pytania prosimy pamiętać, że rozmawiamy nt. gier Totalizatora Sportowego.

E01 [S]

Teraz odczytam listę stwierdzeń. Proszę udzielić odpowiedzi, na ile zgadza się Pan/i z nimi używając skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a 7 – „zdecydowanie się zgadzam”.

1. Hazard sprawia, że jestem szczęśliwszy.
2. Modlitwa pomaga mi wygrać.
3. W grze hazardowej po przegranych musi nastąpić seria wygranych.
4. Gram w gry hazardowe, ponieważ moje wygrane są związane z moimi umiejętnościami oraz zdolnościami.
5. Hazard sprawia, że świat wydaje się lepszy.
6. Seria przegranych daje mi doświadczenie, które później pomaga mi wygrać.
7. Uprawiam hazard ponieważ moje przegrane wynikają z pecha i niekorzystnych okoliczności.
8. Hazard sprawia, że przyszłość jest jaśniejsza.
9. Określone przedmioty, numery i kolory pomagają zwiększyć moje szanse na wygraną.
10. Jeśli wygrałem raz, na pewno wygram znowu.
11. Mam swoje rytuały i zachowania, które zwiększają szanse na wygraną.
12. Gram w gry hazardowe tylko w momentach, kiedy czuję, że mam szczęście.
13. Wspomnienie o tym, ile pieniędzy ostatnio wygrałem, sprawia, że nadal uprawiam hazard.
14. Potrafię do pewnego stopnia przewidywać moje wygrane w hazardzie.
15. Jeśli będę zmieniał swoje numery, będę miał mniejsze szanse na wygraną, niż gdybym obstawiał te same numery za każdym razem.

*Answers in column:*

1. Zdecydowanie nie zgadzam się
2. Nie zgadzam się
3. Raczej nie zgadzam się
4. Ani się zgadzam, ani się nie zgadzam
5. Raczej zgadzam się
6. Zgadzam się
7. Zdecydowanie zgadzam się

## F MOTYWY GRANIA

Podstawa: WSZYSCY

F01 [S]

Odczytam listę możliwych powodów grania. Proszę powiedzieć, jak często występują one w Pana/i przypadku. Proszę posłużyć się skalą od 1 do 5, gdzie 1 oznacza „nigdy lub prawie nigdy” a 5 – „prawie zawsze lub zawsze”

1. Jestem ciekaw, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie.
2. Lubię poczucie kontroli nad grą.
3. Granie hazardowe jest ekscytujące.
4. Mogę sprawdzić swoje umiejętności.
5. Hazard daje mi przyjemność.
6. Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam.
7. Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam.
8. Granie hazardowe pozwala się zrelaksować.
9. Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób.
10. Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi.
11. Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym.
12. Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe.
13. Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy gdy wygrywam.
14. Mam nadzieję na wzbogacenie się.
15. Staram się zyskać pieniądze aby zwiększyć mój dochód.

*Answers in column:*

- 1 nigdy lub prawie nigdy
- 2 czasem
- 3 często

4 bardzo często  
5 prawie zawsze lub zawsze

## G WYSOKIE NAGRODY

Podstawa: WSZYSCY

G01[S]

Proszę powiedzieć, w jakim przedziale mieściła się Pana/i najwyższa wygrana w Totalizatorze Sportowym?

ANKIETER. POKAZAĆ EKRAN.

1. do 24 zł
2. 25-100 zł
3. 101-500 zł
4. 501-1000 zł
5. 1001-10 000 zł
6. 10 001 – 100 000 zł
7. 100 001 – 1 000 000 zł
8. pow. 1 000 000 zł

G02a[M]

Proszę wyobrazić sobie, że wygrał(a) Pan/i milion złotych. Na co przeznaczył(a)by Pan/i tę kwotę? Proszę wymienić wszystkie cele, które przychodzą Panu/i do głowy.

ANKIETER: NIE ODCZYTYWAĆ

1. Zakup mieszkania
2. Podróże
3. Pomoc charytatywna
4. Pomoc rodzinie
5. Inne, jakie? [O] **SCRIPTER: możliwość wpisania 6 odpowiedzi**

G02b[M]

Proszę teraz uszeregować wymienione cele, na które przeznaczyłby Pan/i wygraną milion złotych, w kolejności od najważniejszych do najmniej ważnych.

**SCRIPTER: TYLKO STWIERDZENIA WSKAZANE PRZEZ RESPONDENTA W G02a.**

G02c [M]

A jaką kwotę przeznaczył(a)by Pan/i na te cele przy założeniu, że wygrał(a) Pan/i milion złotych?

ANKIETER: KWOTY MUSZĄ SUMOWAĆ SIĘ DO 1 MILIONA

**SCRIPTER: STWIERDZENIA WSKAZANE PRZEZ RESPONDENTA W G02a. DODATKOWO ODPOWIEŹ "INNE".**

**SCRIPTER: KONTROLA – SUMA= 1 MILION**

G03[M]

Proszę się zastanowić, na ile po wygranej 1 miliona złotych, zmieniłoby się Pana/i życie w następujących obszarach. Proszę zaznaczyć na skali 1-5, gdzie 1 oznacza – „zupełnie nie zmieniłoby się” a 5 oznacza – „całkowicie zmieniłoby się”.

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ**

- 1.poczucie własnej wartości
- 2.pozycja społeczna
- 3.relacje rodzinne
- 4.relacje towarzyskie
- 5.praca zawodowa
- 6.działalność charytatywna / społeczna
- 7.warunki mieszkaniowe
- 8.życie kulturalne
- 9.rekreacja
- 10.relacja z Bogiem
- 11.posiadanie nowych technologii
- 12.wygląd i ubiór

*Answers in column:*

- 1.Zupełnie nie zmieniłoby się
- 2.Nie zmieniłoby się
- 3.Nie wiem
- 4.Trochę zmieniłoby się
- 5.Całkowicie zmieniłoby się

G04[M]

Jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekiwałby Pan/i w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej)?

- 1.indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy
- 2.poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji
- 3.otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo
- 4.otrzymania kwoty wygranej w ratach
- 5.otrzymania bezpłatnych porad prawnych
- 6.otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych
- 7.otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej
- 8.zachowania anonimowości
- 9.zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej
- 10.inne, jakie? [O]

G05[M]

Jeżeli zostałby Pan/i zaproszony(a) przez Totalizator Sportowy na szkolenie po wygraniu dużej kwoty pieniędzy, jaka tematyka szkolenia byłaby dla Pana/i interesująca?

ANKIETER. ODCZYTAĆ.

- 1.informowanie bliskich o wygranej
- 2.racjonalne zarządzanie wygraną
- 3.sposoby inwestowania pieniędzy
- 4.weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej
- 5.racjonalne zarządzanie budżetem domowym
- 6.aktywność zawodowa po wygranej.
7. inne, jakie? [O]

**METRYCZKA (pytania będą miały kafeterię z omnibusa)**

M01 [O]

W jakim jest Pan/i wieku?

I \_\_\_\_\_ I lat

M02 [S]

Płeć

ANKIETER. ZAZNACZ PŁEĆ RESPONDENTA

1. Mężczyzna
2. Kobieta

M03 [S]

Jakie ma Pan/i wykształcenie?

1. podstawowe / gimnazjalne
2. zasadnicze zawodowe
3. średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone
4. licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie

M04 [S]

Jaka jest wielkość Pana/i miejsca zamieszkania?

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.

1. Wieś
2. Miasto do 20 tyś. mieszkańców
3. Miasto od 20 – 50 tyś. mieszkańców
4. Miasto od 50 – 100 tyś. mieszkańców
5. Miasto od 100 – 200 tyś. mieszkańców
6. Miasto od 200 – 500 tyś. mieszkańców
7. Miasto powyżej 500 tyś. mieszkańców

M05 [S]

Jaki jest Pana/Pani wykonywany zawód / pozycja zawodowa?

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.

1. Dyrektor / kierownik / właściciel
2. Pracownik umysłowy wyższego szczebla
3. Pracownik umysłowy średniego i niższego szczebla
4. Robotnik wykwalifikowany
5. Robotnik niewykwalifikowany
6. Rolnik
7. Gospodyni domowa
8. Student / uczeń
9. Emeryt / rencista
10. Bezrobotny

M06 [S]

Z ilu osób składa się Pana/i gospodarstwo domowe łącznie z Panem/Panią?

*Proszę pamiętać, że przez gospodarstwo domowe rozumie się zespół osób zamieszkujących razem i wspólnie utrzymujących się. Osoby samotne utrzymujące się samodzielnie tworzą jednoosobowe gospodarstwa domowe.*

1. 1 osoba
2. 2 osoby
3. 3 osoby
4. 4 osoby
5. 5 i więcej osób

M07 [S]

Jeśli policzyć wszystko razem, to w której grupie można umieścić łączne Pana/i miesięczne dochody netto?

ANKIETER. POKAZAĆ EKTRAN

1. do 999,99 zł
2. 1000 - 1999,99 zł
3. 2000 - 2499,99 zł
4. 2500 - 2999,99 zł
5. 3000 - 3499,99 zł
6. 3500 - 3999,99 zł
7. 4000 - 4499,99 zł
8. 4500 - 4999,99 zł
9. 5000 zł i więcej

**END OF QUESTIONNAIRE**

**To już wszystkie pytania naszej ankiety. Bardzo dziękujemy za poświęcony czas.**

## 6.3.2 Badanie kolektorów

### KOLEKTORZY

Gry hazardowe  
260 931

#### Ia. WRPOWADZENIE

Dzień dobry!

Dzień dobry nazywam się ... i jestem ankieterem instytutu GfK Polonia. Obecnie prowadzimy badanie na zlecenie Fundacji LOTTO Million Marzeń na temat udziału w grach Totalizatora Sportowego. Badanie jest poufne, a jego wyniki posłużą wyłącznie do zbiorczych opracowań statystycznych. Zajmę Panu(i) nie więcej niż pół godziny.

Czy zgodzi się Pan(i) na taki wywiad?

*Powodzenie naszego badania zależy od szczerych odpowiedzi na pytania kwestionariusza. I o tą szczerść bardzo prosimy.*

#### II. SCREENER - RODZAJE GIER

S01[S]

Czy pracuje Pan/i w:

- 1.kolekturze lotto
- 2.sklepie prywatnym, w którym jest możliwość sprzedaży kuponów LOTTO

ANKIETER: SPRAWDŹ KWOTĘ.

S02[S]

Czy do Pana/i codziennych obowiązków należy obsługa lottomatów:

- 1.Tak
2. Nie → zakończyć

S03[S]

Jak długo pracuje Pan/i przy obsłudze lottomatu:

- 1 Krócej niż 3 miesiące → zakończyć wywiad
- 2 3-6 miesięcy
- 3 >6 miesięcy – do roku
- 4 > 1 roku do 5 lat
- 5 > 5 lat do 10 lat
- 6 > 10 lat

ANKIETER:ZAKOŃCZ WYWIAD JEŻELI NIE WSKAZANO, ŻE OSOBA OBSŁUGUJE LOTTOMATY KRÓCEJ NIŻ 3 MIESIĄCE.

#### III. MAIN QUESTIONNAIRE

A01 [S]

**SCRIPTER: STWIERDZENIA W TABELI + ROTACJA STWIERDZEŃ (1-18)**

Poniżej znajduje się lista gier hazardowych. Proszę wskazać, kiedy ostatnio grał/a Pan/i:

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.



1. w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)
2. na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)
3. w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)
4. w kości na pieniądze
5. w kasynie stacjonarnym lub przez internet
6. w Multi Multi
7. w Keno
8. w Ekstra Pensja
9. w Zdrapki Totalizatora Sportowego
10. w Lotto
11. w Lotto +
12. w Mini Lotto
13. w grę Kaskada
14. na loterii dla wygranej
15. w bingo dla pieniędzy
16. na giełdach akcji, opcji i/lub towarów
17. na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem
18. w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze
19. inne gry hazardowe niewymienione powyżej, jakie? [O]
20. w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol

*Answers in column:*

1. Nigdy
2. Więcej niż rok temu
3. W ciągu ostatnich 12 miesięcy

**Podstawa: WSZYSCY**

A02 [S]

**SCRIPTER: STWIERDZENIA W TABELI. TYLKO STWIERDZENIA WSKAZANE PRZEZ RESPONDENTA. WERSJA A I B PYTANIA ZGODNIE Z FILTREM.**

A

Proszę wskazać, z jaką częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał/a Pan/i:

B

Proszę wskazać, z jaką częstotliwością grał/a Pan/i:

ANKIETER: POKAZAĆ EKTRAN.

1. w karty na pieniądze (poker, brydż itp.)
2. na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)
3. w zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi)
4. w kości na pieniądze
5. w kasynie stacjonarnym lub przez internet
6. w Multi Multi
7. w Keno
8. w Ekstra Pensja
9. w Zdrapki Totalizatora Sportowego
10. w Lotto
11. w Lotto +
12. w Mini Lotto
13. w grę Kaskada
14. na loterii dla wygranej
15. w bingo dla pieniędzy
16. na giełdach akcji, opcji i/lub towarów
17. na automatach losowych lub innych maszynach hazardowych poza kasynem

18. w kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze  
 19. inne gry hazardowe niewymienione powyżej, jakie? [O]  
 20. w jedną z wymienionych gier i równocześnie zażywał(a) Pan/i narkotyki lub alkohol

*Answers in column:*

- Rzadziej niż raz w tygodniu  
 Raz lub dwa razy w tygodniu  
 Trzy lub więcej razy w tygodniu

## C POZIOM UZALEŻNIENIA

**SCRIPTER: WERSJA A I B PYTANIA ZGODNIE Z FILTREM.**

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 3.

C01a

Jak bardzo w okresie ostatnich 12 miesięcy był/a Pan/i zmartwiony/a lub zaniepokojony/a z powodu swojego grania hazardowego?

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2

C01b

Jak bardzo był/a Pan/i zmartwiony/a lub zaniepokojony/a z powodu swojego grania hazardowego?

1. Wcale
2. Trochę
3. Średnio
4. Dość
5. Bardzo

C02 [S]

Czy kiedykolwiek porzucił/a Pan/i granie hazardowe na pewien czas?

1. Nie, nigdy nie porzuciłem/am
2. Tak, porzuciłem/am

Filtr: C02=2

C03 [S]

Czy przerwa w graniu trwa aktualnie?

1. Tak, ile czasu? [O] ANKIETER: WPISZ LICZBE DNI.
2. Nie

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2 lub 3.

C04 [Q]

Jaką największą kwotę pieniędzy wydał/a Pan/i na gry hazardowe, w ciągu jednego dnia? Proszę zaokrąglić do równych złotych.

ANKIETER: WPISZ KWOTĘ W PLN.

| \_\_\_\_\_ |

C05 [S]

Jak często powracał/a Pan/i do gry hazardowej kolejnego dnia, aby odzyskać przegrane pieniądze?

1. Nigdy
2. Czasami, mniej niż w połowie przegranych
3. W większości przegranych
4. Zawsze kiedy przegrywałem

Podstawa: WSZYSCY

C06 [S]

Czy ma Pan/i poczucie, że kiedykolwiek miał/a Pan/i problem z graniem hazardowym?

1. Nie
2. Tak, w przeszłości, ale teraz nie
3. Tak, obecnie, od jakiego czasu? [O] ANKIETER: WPISZ LICZBE DNI.

C07 [S]

Czy kiedykolwiek powiedział/a Pan/i komuś, że wygrał/a Pan/i pieniądze, choć w rzeczywistości przegrał/a Pan/i?

1. Nigdy
2. Mniej niż w połowie przegranych
3. W większości przegranych

**SCRIPTER: WERSJA A I B PYTANIA ZGODNIE Z FILTREM.**

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 3.

C08a [S]

Proszę pomyśleć o ostatnich 12 miesiącach i odpowiedzieć [S]

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2.

C08b

Proszę odpowiedzieć [S]

1. Czy grał/a Pan/i więcej niż początkowo Pan/i planował/a?
2. Czy ktoś skrytykował stawianie przez Pana/ią pieniędzy lub powiedział, że ma Pan/i problem z hazardem, niezależnie od tego czy uważa Pan/i to za prawdę, czy nie?
3. Czy czuł/a się Pan/i winny/a z powodu tego, w jaki sposób Pan/i grał/a lub z powodu tego, jak zachowywał/a się Pan/i podczas grania?
4. Czy czuł/a Pan/i, że chciał/aby przestać grać, ale myślał/a Pan/i, że nie był/aby w stanie.
5. Czy ukrywał/a Pan/i druki zakładów, losy, kupony loteryjne, wygrane pieniądze, weksle lub jakiegokolwiek inne oznaki hazardu przed partnerem, rodzicami, dziećmi lub innymi ważnymi dla Pana/i osobami?
6. Czy kłócił/a się Pan/i z osobami, z którymi Pan/i żyje o to, jak gospodaruje Pan/i pieniędzmi?

Filtr: C08.6=1

7. Czy kłótnie dotyczące pieniędzy koncentrowały się na Pana/i graniu hazardowym?

Podstawa: WSZYSCY

8. Czy spóźnił/a się Pan/i się lub był/a nieobecny/a w szkole lub pracy z powodu hazardu?
9. Czy pożyczał/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

Answers in column:

1. Tak
2. Nie

Filtr: C08.9=1

C09 [M]

Od kogo lub skąd pożyczal/a Pan/i pieniądze na granie hazardowe lub na pokrycie długów hazardowych?

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ (1-11)**

*Statements in row*

1. z budżetu domowego
2. od współmałżonka lub partnera
3. od krewnych, przyjaciół, chłopaka / dziewczyny, teściów
4. z banków, kas pożyczkowych lub spółek kredytowych (parabanków)
5. z kart kredytowych lub debetowych
6. od lichwiarzy (np. w lombardzie)
7. spieniężył/a Pan/i akcje, obligacje lub inne zabezpieczenia
8. sprzedał/a Pan/i osobistą lub rodzinną własność
9. zrobił/a Pan/i debet na koncie (czeki bez pokrycia)
10. ma (miał/a) Pan/i otwarty kredyt u bukmachera
11. ma (miał/a) Pan/i otwarty kredyt w kasynie
12. z innych źródeł, jakich? [O]

Filtr: C08.9=1

C10 [S]

Czy zwrócił/a Pan/i pieniądze pożyczone na granie hazardowe lub pokrycie długów hazardowych?

1. Tak
2. Nie

## B POSTAWY WOBEC HAZARDU / OPINIE O HAZARDZIE / OPINIE O HAZARDZISTACH

Podstawa: WSZYSCY

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ**

B01 [M]

Czy któraś z następujących osób z Pana/i otoczenia, ma (lub miała) problem z hazardem?

1. Ojciec
2. Matka
3. Brat/Siostra
4. Mąż/Żona lub Partner/Partnerka
5. Pani/Pana dzieci
6. Inny krewny
7. Przyjaciół lub inna ważna dla Pani/Pana osoba
8. Dziadek/Babcia
9. żadna

Podstawa: Jeśli w B01=1 lub 2 lub 3 lub 4 lub 5 lub 6 lub 8

B02 [S]

Czy ktoś z Pana/i rodziny był kiedykolwiek krytykowany z powodu uprawiania przez niego hazardu?

1. Tak
2. Nie

B03 [O]

Kto to jest wg Pana/i hazardzista ?

\_\_\_\_\_

B04 [S]

A teraz zapytam o konkretne cechy osobowe. Proszę odpowiedzieć, na ile wg Pana/i występują one u osób uprawiających hazard. Proszę skorzystać ze skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „w bardzo małym stopniu” a 7 – „w bardzo dużym stopniu”.

- 1.ludzie uprawiający hazard są agresywni
- 2.ludzie uprawiający hazard są egoistyczni
- 3.ludzie uprawiający hazard są inteligentni
- 4.ludzie uprawiający hazard są lekkomyślni
- 5.ludzie uprawiający hazard są nieodpowiedzialni
- 6.ludzie uprawiający hazard są nieuprzejmi
- 7.ludzie uprawiający hazard są nowoczesni
- 8.ludzie uprawiający hazard są pewni siebie
- 9.ludzie uprawiający hazard są pracowici
- 10.ludzie uprawiający hazard są rywalizujący
- 11.ludzie uprawiający hazard są skuteczni
- 12.ludzie uprawiający hazard są uczciwi
- 13.ludzie uprawiający hazard są marzycielami

*Answers in column:*

- 1.w bardzo małym stopniu
- 2.w małym stopniu
- 3.raczej w małym stopniu
4. ani w małym ani w dużym stopniu
- 5.raczej w dużym stopniu
- 6.w dużym stopniu
- 7.w bardzo dużym stopniu

B05 [S]

Teraz ponownie przeczytam listę stwierdzeń. Proszę powiedzieć, jak Pan/i czuje korzystając ze skali od 1 do 4, przy czym 1 oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a 4 – „zdecydowanie się zgadzam”.

- 1.Hazard daje mi poczucie, że naprawdę żyję.
- 2.Jeśli nie wygrałem przez jakiś czas żadnego z obstawionych zakładów, to prawdopodobnie dlatego, że czeka mnie duża wygrana.
- 3.Kiedy gram w gry hazardowe, ważne jest abym przejawiał spokój, nawet jeśli nie czuję się spokojny.
- 4.Niektórzy ludzie są pechowcami.
- 5.Ważne jest, abym czuł się pewnie, kiedy gram
- 6.Niektórzy ludzie przynoszą mi szczęście, jeśli są przy mnie podczas gry.
- 7.Nie lubię rezygnować z gry, kiedy przegrywam.
- 8.Jeśli nigdy nie doświadczyłeś emocji, jakich dostarcza obstawienie dużego zakładu, to nigdy tak naprawdę nie żyłeś.
- 9.Bez względu na rodzaj gry, istnieją strategie obstawiania, które pomagają wygrać.
- 10.Kiedy grałem, miałem przy sobie talizman.
- 11.Jeśli przegrywam, to ważne, żeby okazać spokój.
- 12.Ruletko wymaga większych umiejętności niż gra na loterii
- 13.Jeśli ostatnio dopisywało mi szczęście, to następnym razem powinienem obstawić więcej.
- 14.Czuję złość, gdy przegrywam, grając w gry hazardowe.
- 15.Jeśli mam zły nastrój, hazard prawdopodobnie mi go poprawi.
- 16.Muszę być obeznany z grą, jeśli zamierzam wygrać.
- 17.Niektórzy ludzie mogą przynosić innym pecha.
- 18.Ważne, żeby postępować w pewien określony sposób, kiedy wygrywam.
- 19.Jeśli przegrywam, ważne jest, abym grał, aż się odegram.
- 20.Żeby wygrywać, muszę umieć ocenić, czy mam dobrą czy złą passę.

21. Jeśli ostatnio przegrałem zakłady, to znaczy, że moje szczęście na pewno się odwróci.  
 22. Jest ważne, aby być zwycięzcą, który ma gest.  
 23. Lubię hazard, ponieważ pomaga mi zapomnieć o problemach dnia codziennego.

*Answers in column:*

1. Zdecydowanie się nie zgadzam
2. Nie zgadzam się
3. Zgadzam się
4. Zdecydowanie się zgadzam

## D PREFEROWANY MODEL I WARTOŚĆ GRY

Teraz chcielibyśmy dowiedzieć się czegoś więcej o sposobie grania w różne gry **Totalizatora Sportowego**.

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2 lub 3.

D01 [S]

Jaką przeciętnie kwotę przeznaczają Pan/i jednorazowo na grę?

1. do 10 zł
2. 11-20 zł
3. 21-30 zł
4. 31-40 zł
5. 41-50 zł
6. 51 – 100 zł
7. 101 - 200 zł
8. 201-500 zł
9. pow. 500 zł

D02 [S]

Które z następujących stwierdzeń opisuje najlepiej Pan/i sposób grania?

1. Na graniu w skali miesiąca zawsze przeznaczam określoną kwotę, której nigdy nie przekraczam
2. Czasami zdarza się, że przekraczam określoną kwotę na graniu w skali miesiąca
3. Zawsze przekraczam określoną kwotę na graniu w skali miesiąca
4. Nie mam określonej kwoty, jaką przeznaczam na graniu w skali miesiąca.

Filtr: D02.3=1

D03 [M]

Z jakiego źródła pochodzą środki, które Pan/i przeznaczają na graniu w gry Totalizatora Sportowego?

1. z nadwyżki gotówki (premii, prowizji, oszczędności)
2. z puli na wydatki na życie (art. spożywcze/ chemiczne)
3. z puli na stałe opłaty (czynsz, podatki, rachunki, spłaty rat)
4. z puli na wydatki na kulturę/ wyjazdy/ wypoczynek
5. inne, jakie?.....

D04 [S]

Jaki jest Pana/i najczęstszy sposób grania?

1. mam swój system
2. na chybił trafił
3. skreślam sam(a) cyfry
4. czasem systemem, czasem na chybił trafił, a czasem skreślam sam(a)

## E WPLYW BŁĘDÓW POZNAWCZYCH (GRCS)

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2 lub 3.

Odpowiadając na kolejne pytania prosimy pamiętać, że rozmawiamy nt. **gier Totalizatora Sportowego**.

E01 [S]

Teraz odczytam listę stwierdzeń. Proszę udzielić odpowiedzi, na ile zgadza się Pan/i z nimi używając skali od 1 do 7, gdzie 1 oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a 7 – „zdecydowanie się zgadzam”.

1. Hazard sprawia, że jestem szczęśliwszy.
2. Modlitwa pomaga mi wygrać.
3. W grze hazardowej po przegranych musi nastąpić seria wygranych.
4. Gram w gry hazardowe ponieważ moje wygrane są związane z moimi umiejętnościami oraz zdolnościami.
5. Hazard sprawia, że świat wydaje się lepszy.
6. Seria przegranych daje mi doświadczenie, które później pomaga mi wygrać.
7. Uprawiam hazard ponieważ moje przegrane wynikają z pecha i niekorzystnych okoliczności.
8. Hazard sprawia, że przyszłość jest jaśniejsza.
9. Określone przedmioty, numery i kolory pomagają zwiększyć moje szanse na wygraną.
10. Jeśli wygrałem raz, na pewno wygram znowu.
11. Mam swoje rytuały i zachowania, które zwiększają szanse na wygraną.
12. Gram w gry hazardowe tylko w momentach, kiedy czuję, że mam szczęście.
13. Wspomnienie o tym, ile pieniędzy ostatnio wygrałem, sprawia, że nadal uprawiam hazard.
14. Potrafię do pewnego stopnia przewidywać moje wygrane w hazardzie.
15. Jeśli będę zmieniał swoje numery, będę miał mniejsze szanse na wygraną, niż gdybym obstawiał te same numery za każdym razem.

*Answers in column:*

1. Zdecydowanie nie zgadzam się
2. Nie zgadzam się
3. Raczej nie zgadzam się
4. Ani się zgadzam, ani się nie zgadzam
5. Raczej zgadzam się
6. Zgadzam się
7. Zdecydowanie zgadzam się

## F MOTYWY GRANIA

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2 lub 3.

F01 [S]

Odczytam listę możliwych powodów grania. Proszę powiedzieć, jak często występują one w Pana/i przypadku. Proszę posłużyć się skalą od 1 do 5, gdzie 1 oznacza „nigdy lub prawie nigdy” a 5 – „prawie zawsze lub zawsze”

1. Jestem ciekaw, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie.
2. Lubię poczucie kontroli nad grą.
3. Granie hazardowe jest ekscytujące.
4. Mogę sprawdzić swoje umiejętności.
5. Hazard daje mi przyjemność.
6. Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam.
7. Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam.

8. Granie hazardowe pozwala się zrelaksować.
9. Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób.
10. Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi.
11. Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym.
12. Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe.
13. Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy gdy wygrywam.
14. Mam nadzieję na wzbogacenie się.
15. Staram się zyskać pieniądze aby zwiększyć mój dochód.

Answers in column:

- 1 nigdy lub prawie nigdy
- 2 czasem
- 3 często
- 4 bardzo często
- 5 prawie zawsze lub zawsze

## G WYSOKIE NAGRODY

Podstawa: GRACZE, jeśli w A01 co najmniej jedno stwierdzenie od 6 do 13 odpowiedź 2 lub 3.

G01[S]

Proszę powiedzieć, w jakim przedziale mieściła się Pana/i najwyższa wygrana w Totalizatorze Sportowym?

ANKIETER. POKAZAĆ EKTRAN.

1. do 24 zł
2. 25-100 zł
3. 101-500 zł
4. 501-1000 zł
5. 1001-10 000 zł
6. 10 001 – 100 000 zł
7. 100 001 – 1 000 000 zł
8. pow. 1 000 000 zł

G02\_a. [M]

Proszę wyobrazić sobie, że wygrał(a) Pan/i milion złotych. Na co przeznaczył(a)by Pan/i tę kwotę?  
Proszę wymienić wszystkie cele, które przychodzą Panu/i do głowy.

ANK. NIE ODCZYTYWAĆ.

Zakup mieszkania - .....  
 Podróże - .....  
 Pomoc charytatywna- .....  
 Pomoc rodzinie - .....  
 Inne, jakie? [O] - .....

G02b.

Proszę teraz uszeregować wymienione cele, na które przeznaczyłby Pan/i wygraną milion złotych, w kolejności od najważniejszych do najmniej ważnych.

	Cel 1	Cel 2	Cel ...
na 1 miejscu			
na 2 miejscu			
na ... miejscu			
na ostatnim miejscu			



G02c.

A jaką kwotę przeznaczy(ła)by Pan/i na te cele przy założeniu, że wygrał(a) Pan/i milion złotych?  
ANKIETER: KWOTY MUSZĄ SUMOWAĆ SIĘ DO 1 MILIONA

Cel 1	
Cel 2	
Cel ...	
na ostatnim miejscu	

G03[M]

Proszę się zastanowić, na ile po wygranej 1 miliona złotych, zmieniłoby się Pana/i życie w następujących obszarach. Proszę zaznaczyć na skali 1-5, gdzie 1 oznacza – „zupełnie nie zmieniłoby się” a 5 oznacza – „całkowicie zmieniłoby się”.

- 1.poczucie własnej wartości
- 2.pozycja społeczna
- 3.relacje rodzinne
- 4.relacje towarzyskie
- 5.praca zawodowa
- 6.działalność charytatywna / społeczna
- 7.warunki mieszkaniowe
- 8.życie kulturalne
- 9.rekreacja
- 10.relacja z Bogiem
- 11.posiadanie nowych technologii
- 12.wygląd i ubiór

*Answers in column:*

- 1.Zupełnie nie zmieniłoby się
- 2.Nie zmieniłoby się
- 3.Nie wiem
- 4.Trochę zmieniłoby się
- 5.Całkowicie zmieniłoby się

G04[M]

Jakich działań ze strony Totalizatora Sportowego oczekiwałby Pan/i w sytuacji wygrania 1 miliona złotych (lub więcej)?

- 1.indywidualnego doradztwa w zakresie inwestowania pieniędzy
- 2.poinformowania o szansach i zagrożeniach związanych z różnymi formami inwestycji
- 3.otrzymania całej kwoty wygranej jednorazowo
- 4.otrzymania kwoty wygranej w ratach
- 5.otrzymania bezpłatnych porad prawnych
- 6.otrzymania bezpłatnych porad psychologicznych
- 7.otrzymania poradnika na temat tego, jak postępować w sytuacji wysokiej wygranej
- 8.zachowania anonimowości
- 9.zaproszenia na krótkie szkolenie dotyczące sytuacji wysokiej wygranej finansowej
- 10.inne, jakie? [O]

G05[M]

Jeżeli zostałby Pan/i zaproszony(a) przez Totalizator Sportowy na szkolenie po wygraniu dużej kwoty pieniędzy, jaka tematyka szkolenia byłaby dla Pana/i interesująca?

ANKIETER. ODCZYTAĆ.

- 1.informowanie bliskich o wygranej
- 2.racjonalne zarządzanie wygraną

3. sposoby inwestowania pieniędzy
4. weryfikacja celów życiowych w sytuacji wysokiej wygranej
5. racjonalne zarządzanie budżetem domowym
6. aktywność zawodowa po wygranej.
7. inne, jakie? [O]

## H WIEDZA O HAZARDZIE I ZAGROZENIACH Z NIM ZWIĄZANYCH

Podstawa: wszyscy

H01. [M]

Proszę wskazać **wszystkie** charakterystyczne cechy gier hazardowych, które odróżniają je od innych gier.

ANKIETER. ODCZYTAĆ.

1. wymagają umiejętności
2. uczą logicznego myślenia
3. o ich wyniku decyduje częściowo przypadek
4. o ich wyniku decyduje wyłącznie los
5. wymagają umiejętności przewidywania
6. są na pieniądze
7. żadne z powyższych
8. nie wiem

H02. [M]

Które z poniższych gier Totalizatora Sportowego są według Pana/i grami hazardowymi?

ANKIETER. ODCZYTAĆ WYŁĄCZNIE NAZWY GIER.

1. Multi Multi
2. Keno
3. Ekstra Pensja
4. Zdrapki
5. Lotto
6. Lotto +
7. Mini Lotto
8. Kaskada
9. Wszystkie [S]
10. Żadne z powyższych [S]

H03. [M]

Jakie mogą być negatywne skutki uprawiania hazardu?

1. Trudności finansowe
2. Trudności rodzinne
3. Trudności zawodowe
4. Trudności zdrowotne
5. Inne trudności
6. Nie wiem

H04. [S]

Poniżej wymieniono grupy osób. Które spośród nich są Pana/i zdaniem bardziej narażone na doświadczanie problemów wynikających z uprawiania hazardu? Możliwa jest opcja po lewej lub po prawej stronie ekranu.

ANKIETER. POKAŻ EKRAŃ.

1.	Mężczyźni	97	Kobiety
2.	Osoby o regularnych dochodach	97	Osoby o nieregularnych dochodach
3.	Osoby o niskich dochodach	97	Osoby o wysokich dochodach
4.	Osoby żyjące w związkach	97	Osoby żyjące samotnie
5.	Osoby z wykształceniem podstawowym, gimnazjalnym zawodowym	97	Osoby ze średnim i wyższym wykształceniem
6.	Osoby w wieku do 25 lat	97	Osoby powyżej 25 lat

H05. [S]

Jaki procent Polaków według Pana/i stanowią osoby mające problem z hazardem:

1. do 0,5 %
2. pow. 0,5 - 3%
3. pow. 3 – 6 %
4. pow. 6 – 10 %
5. pow. 10%
6. nie wiem

H06. [S]

Jaki procent Polaków według Pana/i gra regularnie w gry Totalizatora Sportowego?

| \_\_\_\_\_ |

Nie wiem

H07. [S]

**SCRIPTER: ROTACJA STWIERDZEŃ**

Czy granie w poniższe gry może doprowadzić do uzależnienia od nich. Proszę zaznaczyć na skali 1-5, gdzie 1 oznacza "nigdy lub prawie nigdy", a 5 – "zawsze lub prawie zawsze "

*Statements in column*

1. Loterie
2. Zdrapki Totalizatora Sportowego
3. Gry liczbowe
4. Gry na automatach losowych
5. Gry w kasynie
6. Zakłady sportowe
7. Wyścigi konne

*Answers in raw:*

1. Nigdy lub prawie nigdy
2. Czasem
3. Często
4. Bardzo często
5. Zawsze lub prawie zawsze
6. 97

**K DOSWIADCZENIE KONTAKTU Z GRACZAMI PROBLEMOWYMI**

Podstawa: WSZYSCY

K01[S]

Czy jest Pan/i w stanie rozpoznać osobę uzależnioną od grania?

*Answers in column:*

1. Tak
2. Nie

K02[M]

Podstawa: Jeśli K01=1

Co charakteryzuje osobę uzależnioną od grania?

ANKIETER. NIE ODCZYTYWAĆ.

1. podejmowanie prób „odegrania się” po wcześniejszej utracie pieniędzy w grze
2. gra często, kilka razy dziennie
3. gra w wielu miejscach
4. za wszelką cenę chce wygrać
5. czeka na otwarcie kolektury
6. nie daje się przekonać do zaprzestania gry
7. odgrywa się grając za wyższe kwoty
8. gra w „szybkie” gry – KENO, zdraпки
9. wciąga kolektora w swoje granie
10. jest przekonana, że wygra
11. inne, jakie? [O]

K03[M]

Jeżeli rozpozna Pan/i osobę uzależnioną od grania, w jaki sposób reaguje Pan/i.

1. zwracam jej uwagę na jej nadmierne granie
2. informuję ją o ryzyku uzależnienia
3. informuję ją o konsekwencjach uzależnienia od hazardu
4. udzielam wsparcia – przekazuję informacje o placówkach pomagającym graczom, przekazuję adresy placówek
5. nic nie robię
7. inne, jakie? [O]

K04 [M]

Czy i jak często spotyka się Pan/i w pracy przy lottomacie z wymienionymi poniżej zachowaniami? Proszę zaznaczyć na skali 1-5, gdzie 1 oznacza – “nigdy lub prawie nigdy”, a 5 – “zawsze lub prawie zawsze”

*Statements in column*

1. prośby o możliwość gry na tzw. „kreskę”
2. awanturowanie się, agresja
3. kondycja klienta wskazuje, że osoba jest pod wpływem substancji odurzających
4. natrętność, niecierpliwosć
5. nieufność, chęć ukrycia grania
6. przrzucanie odpowiedzialności za przegraną na wszystkich dookoła
7. analizowanie wyników
8. euforyczne nastawienie do grania
9. wybuchowość w przypadku przegranej
10. zdenerwowanie (spoczone czoło, trzęsące się ręce)

*Answers in raw:*

1. Nigdy lub prawie nigdy
2. Czasem
3. Często
4. Bardzo często
5. Zawsze lub prawie zawsze

**METRYCZKA (poza pierwszym pytaniem, pozostałe pytania będą miały kafeterię z omnibusa)**

M01 [O]

W jakim jest Pan/i wieku?

I \_\_\_\_\_ I lat

M02 [S]

Płeć

ANKIETER. ZAZNACZ PŁEĆ RESPONDENTA

1. Mężczyzna
2. Kobieta

M03 [S]

Jakie ma Pan/i wykształcenie?

1. podstawowe / gimnazjalne
2. zasadnicze zawodowe
3. średnie ogólne / średnie zawodowe / policealne / wyższe nieukończone
4. licencjackie / wyższe magisterskie / inżynierskie

M04 [S]

Jaka jest wielkość Pana/i miejsca zamieszkania?

ANKIETER: POKAZAĆ EKRAN.

1. Wieś
2. Miasto do 20 tyś. mieszkańców
3. Miasto pow. 20 – 50 tyś. mieszkańców
4. Miasto pow. 50 – 100 tyś. mieszkańców
5. Miasto pow. 100 – 200 tyś. mieszkańców
6. Miasto pow. 200 – 500 tyś. mieszkańców
7. Miasto powyżej 500 tyś. mieszkańców

M05 [S]

Na jakim stanowisku Pan/i pracuje?

1. jestem właścicielem/współwłaścicielem
2. kierownicze
3. pracownik sprzedaży / sprzedawca
4. inne

M06 [S]

Z ilu osób składa się Pana/i gospodarstwo domowe łącznie z Panem/Panią?

*Proszę pamiętać, że przez gospodarstwo domowe rozumie się zespół osób zamieszkujących razem i wspólnie utrzymujących się. Osoby samotne utrzymujące się samodzielnie tworzą jednoosobowe gospodarstwa domowe.*

1. 1 osoba
2. 2 osoby
3. 3 osoby
4. 4 osoby
5. 5 i więcej osób

M07 [S]

Czy brał(a) Pan/i udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca”?

1. Tak
2. Nie

**END OF QUESTIONNAIRE**

**To już wszystkie pytania naszej ankiety. Bardzo dziękujemy za poświęcony czas.**

## Spis wykresów

Wykres 1.	Nasilenie problemów z graniem w populacji Polaków (%) .....	24
Wykres 2.	Nasilenie problemów z graniem .....	33
Wykres 3.	Motywy grania w gry Totalizatora Sportowego.....	40
Wykres 4.	Błędy poznawcze popełniane przez graczy Totalizatora Sportowego .....	41
Wykres 5.	Przekonania graczy Totalizatora Sportowego na temat hazardu.....	42
Wykres 6.	Ocena kompetencji hazardzisty u osób o różnym stopniu problemowości hazardu ..	44
Wykres 7.	Wyniki testu wiedzy w zakresie problematyki hazardu	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>

## Spis tablic

Tablica 1.	Efektywność realizacji badania (RR) .....	6
Tablica 2.	Rozkład płci w badanej grupie .....	26
Tablica 3.	Charakterystyka badanych osób pod względem wieku.....	27
Tablica 4.	Wykształcenie osób badanych .....	28
Charakterystykę badanych grup pod względem miejsca zamieszkania zawiera Tablica 5. ....		
Tablica 5.	Charakterystyka osób badanych pod względem miejsca zamieszkania.....	29
Tablica 6.	Nasilenie grania problemowego w poszczególnych grupach graczy .....	32
Tablica 7.	Największa kwota wydana na gry TS w ciągu jednego dnia .....	36
Tablica 8.	Przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na granie w TS .....	36
Tablica 9.	Planowanie wydatków na granie w TS w skali miesiąca.....	37
Tablica 10.	Wielkość miejsca zamieszkania kolektorów .....	47
Tablica 11.	Miejsce pracy kolektorów .....	48
Tablica 12.	Okres pracy kolektorów .....	48
Tablica 13.	Stanowisko zajmowane przez kolektorów .....	48
Tablica 14.	Udział w szkoleniu Fundacji LOTTO Milion Marzeń pt. „Odpowiedzialny Sprzedawca”?	49
Tablica 15.	Obraz graczy w oczach Kolektorów. ....	50
Tablica 16.	Postawy i przekonania wobec grania .....	50
Tablica 17.	Błędy poznawcze Kolektorów w myśleniu o graniu .....	51
Tablica 18.	Motywy podejmowania gry przez Kolektorów .....	52
Tablica 19.	Przeciętna kwota przeznaczana jednorazowo na gry TS przez Kolektorów .....	53
Tablica 20.	Planowanie wydatków na gry TS przez Kolektorów w skali miesiąca.....	53
Tablica 21.	Źródła pieniędzy przeznaczanych na gry TS przez Kolektorów.....	54
Tablica 22.	System obstawiania wyników przez Kolektorów w gry TS .....	55
Tablica 23.	Najwyższa wygrana Kolektorów w grze TS.....	55
Tablica 24.	Oczekiwanie przez Kolektorów zmian w różnych obszarach życia po dużej wygranej w grze TS .....	56
Tablica 25.	Oczekiwania ze strony Kolektorów skierowane wobec TS po trafieniu dużej wygranej	57
Tablica 26.	Zainteresowanie Kolektorów tematyką szkoleń organizowanych przez TS po dużej wygranej. ....	58
Tablica 27.	Odpowiedzi kolektorów na pytania testu wiedzy o hazardzie według ich trudności	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>

Tablica 28.	Wiedza kolektorów w zakresie ryzyka uzależnienia podczas grania w poszczególne gry .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 29.	Wskazania liczby gier prowadzących do uzależnienia .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 30.	Wskazania przez Kolektorów gier hazardowych .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 31.	Liczba wskazanych gier hazardowych .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 32.	Wskazania kolektorów na czynnik ryzyka uzależnienia związany z płcią .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 33.	Odpowiedzi kolektorów na pytania o negatywne skutki hazardu .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 34.	Wskazania cech różniących gry hazardowe od niehazardowych dokonywane przez Kolektorów .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 35.	Czynniki ryzyka - wysokość dochodu .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 36.	Czynniki ryzyka – regularność dochodu .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 37.	Czynniki ryzyka – wykształcenie .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 38.	Szacowany przez Kolektorów odsetek populacji grającej w gry hazardowe w przedziałach procentowych .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 39.	Czynnik ryzyka - samotność .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 40.	Ocena przez kolektorów wielkości populacji posiadającej problem z hazardem ..	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 41.	Ocena przez kolektorów wieku osób posiadających problem z hazardem ..	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>	
Tablica 42.	Deklarowanie rozpoznawania przez Kolektorów graczy uzależnionych od hazardu .		59
Tablica 43.	Charakterystyczne zachowania graczy uzależnionych wskazywane przez Kolektorów		59
Tablica 44.	Reagowanie Kolektorów na graczy uzależnionych. ....		60
Tablica 45.	Częstość obserwowania określonych zachowań graczy przez Kolektorów. ....		61
Tablica 46.	Pozycja zawodowa graczy .....		79
Tablica 47.	Liczba członków gospodarstwa domowego graczy .....		80
Tablica 48.	Miesięczna kwota dochodów netto (łącznie z wszystkich źródeł) .....		81
Tablica 49.	Status zawodowy wśród graczy gier losowych w odniesieniu do częstotliwości grania		82
Tablica 50.	Wielkość gospodarstwa graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry .....		86
Tablica 51.	Miesięczne dochody graczy w odniesieniu do częstotliwości grania .....		88
Tablica 52.	Granie problemowe a status zawodowy .....		90
Tablica 53.	Wielkość gospodarstw domowych Kolektorów .....		95
Tablica 54.	Dochody respondentów .....		97
Tablica 55.	Częstości grania przez respondentów w poszczególne gry hazardowe (wersja A i B kwestionariusza) .....		98
Tablica 56.	Porównania częstości odpowiedzi uzyskanych w wersji A i wersji B pytania o częstość grania		100
Tablica 57.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego powrotu do gry w celu odegrania się .....		101
Tablica 58.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego kłótni o gospodarowanie pieniędzmi .....		101



Tablica 59.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego zaniedbywania czasu na pracę / naukę. ....	101
Tablica 60.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego martwienia się własnym graniem.....	102
Tablica 61.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego porzucenia na pewien czas aktywności grania .....	102
Tablica 62.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego trwania przerwy w graniu. ....	103
Tablica 63.	Różnice między wersjami eksperymentalnymi pytania dotyczącego aktywności hazardowej oraz problemów z nią związanych osób bliskich badanym. ....	103
Tablica 64.	Aktywność hazardowa respondentów w odniesieniu do poszczególnych gier hazardowych. ....	104
Tablica 65.	Częstotliwość uprawiania poszczególnych gier hazardowych w okresie roku przed badaniem. ....	106
Tablica 66.	Częstość grania w poszczególne gry hazardowe .....	107
Tablica 67.	Rozkład płci wśród graczy gier hazardowych w zależności od częstotliwości grania	110
Tablica 68.	Wiek graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry	111
Tablica 69.	Rozkład wykształcenia w badanej populacji graczy .....	112
Tablica 70.	Miejsce zamieszkania graczy gier hazardowych w odniesieniu do częstotliwości grania w poszczególne gry .....	114
Tablica 71.	Granie problemowe a płeć.....	117
Tablica 72.	Ryzyko uzależnienia a wiek.....	118
Tablica 73.	Granie problemowe a wykształcenie .....	119
Tablica 74.	Granie problemowe a miejsce zamieszkania .....	121
Tablica 75.	Źródła pieniędzy przeznaczanych na granie w TS.....	125
Tablica 76.	Pożyczanie pieniędzy na granie w TS.....	127
Tablica 77.	Zwracanie pieniędzy pożyczanych na granie w TS.....	127
Tablica 78.	Najczęstszy sposób grania – „system” grania w TS.....	128
Tablica 79.	Zaprzestanie grania w TS na pewien czas.....	129
Tablica 80.	Sposób sprawdza wyników gry TS.....	130
Tablica 81.	Motywy grania w gry TS .....	131
Tablica 82.	Błędy poznawcze popełniane przez graczy TS .....	133
Tablica 83.	Postawy i przekonania graczy TS na temat hazardu .....	134
Tablica 84.	Obraz osób, które uprawiają hazard, w oczach graczy TS .....	135
Tablica 85.	Najwyższa wygrana w grach TS.....	136
Tablica 86.	Porównanie obrazu hazardzisty u osób o różnym stopniu problemowości hazardu	137
Tablica 87.	Oczekiwanie zmian w różnych aspektach życia po dużej wygranej przez graczy TS	139
Tablica 88.	Oczekiwane przez graczy TS formy wsparcia ze strony Totalizatora Sportowego w sytuacji dużej wygranej.....	141
Tablica 89.	Preferowana przez graczy TS tematyka szkolenia realizowanego przez TS dla graczy po dużej wygranej.....	144
Tablica 90.	Zaangażowanie Kolektorów w gry hazardowe .....	146

Tablica 91. Rozkład odpowiedzi w kategorii Wiedza na temat hazardu **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**