

UZALEŻNIENIE OD HAZARDU

RAPORT Z BADAŃ ILOŚCIOWYCH

przeprowadzonych na zlecenie Fundacji Milion Marzeń

Warszawa, marzec 2011

Spis treści

INFORMACJA O BADANIU	5
PODSUMOWANIE	6
1 DEKLAROWANE UCZESTNICTWO W GRACH	8
2 CHARAKTERYSTYKA UCZESTNIKÓW POSZCZEGÓLNYCH RODZAJÓW GIER.....	9
2.1 AUTOMATY Z NISKIMI WYGRANYMI	11
2.1.1 Uzależnienie od gry.....	11
2.1.2 Deklarowana częstość i motywy gry.....	15
2.1.3 Wydatki na grę.....	18
2.1.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	19
2.1.5 Społeczny kontekst gry.....	24
2.1.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	26
2.2 GRY KARCIANE.....	28
2.2.1 Uzależnienie od gry.....	28
2.2.2 Deklarowana częstość i motywy gry.....	31
2.2.3 Wydatki na grę.....	34
2.2.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	34
2.2.5 Społeczny kontekst gry.....	37
2.2.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	38
2.3 ZAKŁADY BUKMACHERSKIE.....	39
2.3.1 Uzależnienie od gry.....	39
2.3.2 Deklarowana częstość i motywy gry.....	42
2.3.3 Wydatki na grę.....	44
2.3.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	45
2.3.5 Społeczny kontekst gry.....	48
2.3.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	50
2.4 GRY I ZAKŁADY W INTERNECIE.....	52
2.4.1 Uzależnienie od gry.....	52
2.4.2 Deklarowana częstość i motywy gry.....	53
2.4.3 Wydatki na grę.....	54
2.4.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	55
2.4.5 Społeczny kontekst gry.....	57
2.4.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	59

2.5	GRY WYMAGAJĄCE ZRĘCZNOŚCI	60
2.5.1	Uzależnienie od gry.....	60
2.5.2	Deklarowana częstość i motywy gry.....	61
2.5.3	Wydatki na grę.....	63
2.5.4	Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	64
2.5.5	Społeczny kontekst gry.....	66
2.5.6	Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	67
2.6	KONKURSY I LOTERIE SMS-OWE.....	68
2.6.1	Uzależnienie od gry.....	68
2.6.2	Deklarowana częstość i motywy gry.....	71
2.6.3	Wydatki na grę.....	75
2.6.4	Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	76
2.6.5	Społeczny kontekst gry.....	79
2.6.6	Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	81
2.7	ZDRAPKI.....	83
2.7.1	Uzależnienie od gry.....	83
2.7.2	Deklarowana częstość i motywy gry.....	86
2.7.3	Wydatki na grę.....	89
2.7.4	Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	89
2.7.5	Społeczny kontekst gry.....	92
2.7.6	Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	95
2.8	GRY LICZBOWE TOTALIZATORA SPORTOWEGO.....	97
2.8.1	Uzależnienie od gry.....	97
2.8.2	Deklarowana częstość i motywy gry.....	100
2.8.3	Wydatki na grę.....	103
2.8.4	Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach.....	104
2.8.5	Społeczny kontekst gry.....	108
2.8.6	Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu.....	110
2.8.7	Preferencje graczy dotyczące poszczególnych typów gier.....	111
2.8.8	Motywy wyboru i odrzucania gier.....	114
2.8.9	Postrzegany przez graczy profil gier Totalizatora Sportowego.....	117
3	ANALIZA PORÓWNAWCZA – GRY LICZBOWE TOTALIZATORA SPORTOWEGO NA TLE INNYCH GIER.....	125
3.1	ZASIĘG ZJAWISKA UZALEŻNIENIA OD HAZARDU.....	125

3.2	WSPÓŁWYSTĘPOWANIE I WSPÓLUZALEŻNIENIE OD GIER.....	126
3.3	UZALEŻNIENI OD GIER TOTALIZATORA SPORTOWEGO NA TLE INNYCH GRACZY	128
4	HAZARD CZY ROZRYWKA?.....	136
4.1	POSTRZEGANIE RÓŻNEGO TYPU GIER NA PIENIĄDZE	136
4.2	OPINIE O UZALEŻNIAJĄCYM POTENCJALE GIER NA PIENIĄDZE ORAZ POSTRZEGANIE TEGO ZJAWISKA W ODNIESIENIU DO TYPU GRY	139
5	SPOŁECZNIE POSTRZEGANY ZASIĘG I SYMPTOMY UZALEŻNIENIA OD GIER	143

INFORMACJA O BADANIU

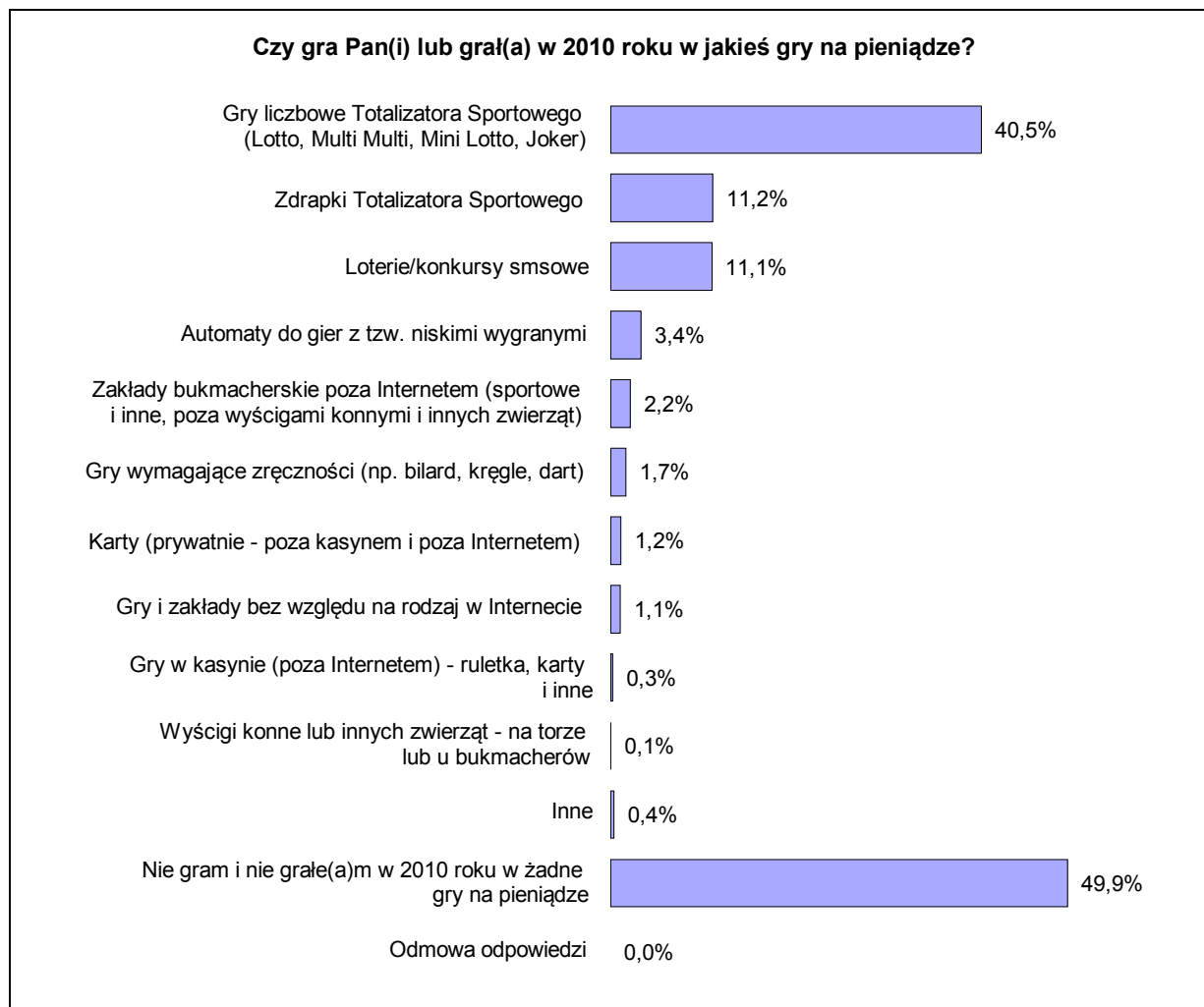
Wykonawca	Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej
Data realizacji	9 – 28 lutego 2011r.
Metoda badawcza	Bezpośredni wywiad ankietarski wspomagany komputerowo (CAPI)
Próba	Ogólnopolska próba reprezentatywna (PESEL) 18+
Liczebność zrealizowana	N = 3000 wywiadów

PODSUMOWANIE

- ❖ W ubiegłym roku w grach na pieniądze uczestniczyła niemal co druga pełnoletnia osoba. Szacowany odsetek osób uzależnionych od tego typu gier wśród ogółu dorosłych Polaków wynosi niespełna 4%.
- ❖ Największą „zdolność uzależniania” mają automaty z tzw. niskimi wygranymi, w przypadku których objawy nałogu wykazuje blisko 2/5 graczy. Na tle pozostałych gier, gry Totalizatora Sportowego – zarówno liczbowe, jak i Zdrapki – wydają się dość „bezpieczne”. W obu przypadkach odsetki graczy wykazujących symptomy uzależnienia sięgają poniżej 3%, przy jednoczesnej zdecydowanej dominacji graczy nie narażonych zupełnie na ryzyko uzależnienia.
- ❖ Preferencje dotyczące konkretnych gier Totalizatora Sportowego związane są z przynależnością do określonej grupy zagrożenia uzależnieniem. Oznaczać to może, że niektóre z gier Totalizatora Sportowego posiadają cechy wpływające na wzrost ryzyka uzależnienia gracza. Tego rodzaju grą jest przede wszystkim Multi Multi, której udział wśród graczy uzależnionych jest trzykrotnie wyższy niż wśród grających bezpiecznie.
- ❖ Preferencje dotyczące gier w grupie graczy wykazujących symptomy uzależnienia motywowane są przede wszystkim subiektywną oceną szans na wygraną, będącą wypadkową oceny prawdopodobieństwa wygrania w danej grze oraz osobistymi doświadczeniami i przeczuciami, jeśli chodzi o wygraną. Wysokość wygranej ma znaczenie drugorzędne – chodzi nie tyle o trafienie głównej nagrody, lecz raczej o „regularność” drobniejszych wygranych.
- ❖ Uzależnieniu sprzyjają te cechy gry, które podwyższają subiektywną ocenę prawdopodobieństwa wygrania - te same cechy są postrzegane przez graczy z grupy najwyższego ryzyka jako główne atuty preferowanego przez nich Multi Multi.

- ❖ Gracze wykazujący symptomy uzależnienia od gier liczbowych Totalizatora Sportowego nie grają dla zabawy – udział w grze stanowi poważnie traktowany środek do osiągnięcia wyższego statusu materialnego.
- ❖ Gry Totalizatora Sportowego pociągają za sobą relatywnie małe koszty w porównaniu z pozostałymi. Średnio w ciągu jednego miesiąca ankietowany grający nałogowo w gry Totalizatora wydawał kwoty tylko nieznacznie wyższe niż badani uzależnieni od zdrapek czy konkursów sms-owych, o jedną czwartą mniej niż osoby uczestniczące w zakładach bukmacherskich a kilkakrotnie mniej niż fani kart lub gry na automatach.
- ❖ W ocenie Polaków od gier liczbowych Totalizatora Sportowego można się uzależnić, ale raczej w stopniu umiarkowanym. Są one jednak postrzegane jako bardziej uzależniające niż loterie /konkursy sms-owe, zdraпки Totalizatora Sportowego oraz gry na pieniądze wymagające zręczności.
- ❖ Blisko co piąta osoba wśród ogółu badanych ma w swoim otoczeniu osobę, którą definiuje jako nałogowego gracza. W społecznym odczuciu najistotniejszymi symptomami uzależnienia od gry są wysoka częstość grania oraz chęć odegrania się i wysokość kwot wydawanych na grę.
- ❖ Duża rozbieżność pomiędzy odsetkiem nałogowych graczy zdefiniowanych na podstawie przyjętego w badaniu indeksu a określonych przez badanych w sposób projekcyjny, może rodzić podejrzenie, że faktyczna liczba osób uzależnionych od gier jest wyższa niż indeksowane w badaniu 3,9% ogółu dorosłych Polaków.

1 DEKLAROWANE UCZESTNICTWO W GRACH



W 2010 roku w grach na pieniądze uczestniczyła połowa dorosłych Polaków. Spośród 10 gier uwzględnionych w badaniu zdecydowanie najczęściej deklarowano udział w grach liczbowych Totalizatora Sportowego. Liczną grupę uczestników miały Zdrapki Totalizatora Sportowego oraz loterie i konkursy sms-owe. Poziom deklarowane udziału w pozostałych grach uwzględnionych w badaniu kształtuje się na zdecydowanie niższym poziomie (od 0,1 do 3,4%).

Generalnie częściej grają mężczyźni niż kobiety (odpowiednio 55,5% i 45,2%). Biorąc pod uwagę wiek – gracze rekrutują się relatywnie najczęściej spośród osób młodszych (do 34 lat – ok. 60%), natomiast najrzadziej grają najstarsi (65 lat i więcej – 30%). Poziom deklaracji uczestnictwa w grach na pieniądze jest wprost proporcjonalny do wielkości miejscowości: na wsi mamy niespełna 42% graczy, natomiast w największych miastach odsetek grających sięga niemal 60%. Podejmowaniu gry na pieniądze sprzyja również wykształcenie (wśród osób z wykształceniem podstawowym gra mniej niż 2/5, natomiast wśród legitymującym się

wykształceniem wyższym – 56,4%) i lepsza sytuacja materialna (zarówno wyższe dochody osobiste, jak i w przeliczeniu na osobę w rodzinie).

2 CHARAKTERYSTYKA UCZESTNIKÓW POSZCZEGÓLNYCH RODZAJÓW GIER

Na potrzeby badania opracowany został indeks ryzyka uzależnienia od gier, oparty na kanadyjskim indeksie gier hazardowych (CPGI). Indeks kanadyjski, przeznaczony do użytku klinicznego, przeformułowany został na potrzeby badania ilościowego. Uwzględnione zostały następujące pytania (wymiary):

1. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wydać na grę większą kwotę lub grać dłużej niż Pan(i) planował(a)?
2. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że aby mieć przyjemność z gry zwiększył(a) Pan(i) stawkę?
3. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że wracał(a) Pan(i) do gry innego dnia z myślą, aby się odegrać?
4. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że wydawał(a) Pan(i) na grę pieniądze przeznaczone na coś innego?
5. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że pożyczał(a) Pan(i) pieniądze na grę?
6. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) odczuwać stres lub niepokój, których przyczyną mogła być gra?
7. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że ktoś krytykował Pana(ią) z powodu gry, lub zarzucał, że ma Pan(i) problem z grą (bez względu na to, czy Pana(i) zdaniem miał rację czy nie)?
8. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, że Pana(i) gra stała się przyczyną kłopotów finansowych, Pana(i) lub/i Pana(i) najbliższych?
9. Czy zdarzyło się, że miał(a) Pan(i) poczucie winy związane z grą?
10. Czy kiedykolwiek miał(a) Pan(i) poczucie, że może Pan(i) mieć problem z uzależnieniem, jeśli chodzi o grę?

W każdym przypadku stosowano 4-punktową skalę odpowiedzi:

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

Przyjęto następującą interpretację według uzyskanej przez respondenta punktacji:

10 punktów:

brak problemu – jednostka nie jest narażona na negatywne konsekwencje hazardu;
ryzykuje niewiele lub wcale;

11 – 14 punktów:

niski poziom ryzyka – jednostka gra w sposób, który na razie nie prowadzi do negatywnych konsekwencji hazardu, jednak istnieje ryzyko pogłębienia problemu;

15 – 25 punktów:

wysoki poziom ryzyka – sposób gry jednostki nosi symptomy zagrożenia uzależnieniem od hazardu;

26 – 40 punktów:

problem z uzależnieniem – sposób gry jednostki wskazuje na uzależnienie od hazardu.

Ze względu na ograniczone liczebności tej ostatniej grupy wśród grających w gry uwzględnione w badaniu, analiza ograniczona została do trzech grup wyodrębnionych na podstawie punktacji indeksu:

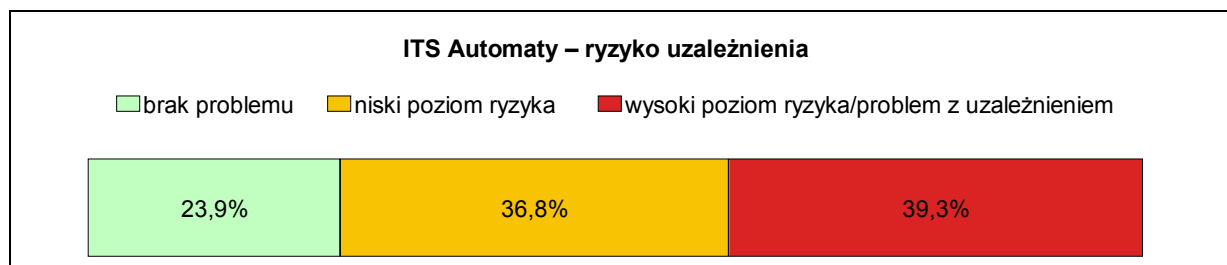
10 punktów

11 – 14 punktów

15 punktów i więcej.

2.1 AUTOMATY Z NISKIMI WYGRANYMI

2.1.1 Uzależnienie od gry



Wśród ankietowanych grających na automatach z niskimi wygranymi, aż 76,1% znajduje się w grupie ryzyka zagrożonej uzależnieniem. 36,8% graczy znajduje się w grupie niskiego ryzyka natomiast blisko dwóch na pięciu (39,3%) to osoby uzależnione, bądź znajdujące się na krawędzi uzależnienia. Blisko jedna czwarta graczy (23,9%) nie jest narażona na negatywne konsekwencje gry.

		Automaty – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	101
Płeć	Mężczyźni	62,7	79,6	83,7	78
	Kobiety	37,3	20,4	16,3	23
Wiek	18-24 lata	46,8	32,2	57,5	46
	25-34	42,0	49,1	17,2	35
	35-44	4,2	11,7	10,3	9
	45-54	4,0	2,9	4,7	4
	55-64	3,0	4,1	7,3	5
	65 lat i więcej			3,0	1
Miejsce zamieszkania	Wieś	33,6	29,3	44,2	37
	Miasto do 20 tys.	8,2	14,2	11,5	12
	20-100 tys.	27,4	27,2	5,1	19
	101-500 tys.	17,4	17,3	21,5	19
	501 tys. i więcej mieszk.	13,4	12,0	17,8	15
Wykształcenie	Podstawowe	19,6	16,8	37,6	26
	Zasadnicze zawodowe	20,4	22,2	19,3	21
	Średnie	39,1	40,9	40,4	41
	Wyższe	20,9	20,1	2,7	14
Stan cywilny	Kawaler/ panna	56,4	50,2	71,2	61
	Żonaty/ mężatka	40,6	39,1	20,8	33
	Rozwiedziony(a), w separacji	3,0	8,7	1,8	5
	Wdowiec/ wdowa		2,0	6,2	3
Posiadanie dzieci	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	16,6	35,1	28,7	28
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym	7,8	5,2		4
	Nie	75,6	59,7	71,3	69
Grupa społeczno-zawodowa	Kadra kier., spec. z wyższym wyksz.	4,3	12,1	2,9	7
	Średni personel, technicy		8,9	3,0	4
	Pracownicy adm.-biurowi	8,3	2,7	6,9	6
	Pracownicy usług		18,8	7,1	10
	Robotnicy wykwalifikowani	29,1	15,5	23,8	22
	Robotnicy niewykwalifik.		3,6	4,7	3
	Rolnicy			3,6	1
	Pracujący na własny rach.	10,7	7,5	2,9	7
	Renciści	4,7	3,1		2
	Emeryci	3,0	4,1	3,0	3
	Uczniowie i studenci	17,0	17,8	32,3	24
Bezrobotni	12,8	5,8	7,1	8	
Gospodynie domowe i inni	10,0		2,8	4	
Dochód osobisty	Do 750 zł	7,5	5,7	14,1	5
	751-1000	15,6	2,5		3
	1001-1450		4,1		1
	1451-2000	34,7	17,1	29,0	15
	Powyżej 2000 zł	42,2	70,6	56,9	33
Dochody na jedną osobę	Do 500 zł	14,1	14,1	28,3	12
	501-750	6,4	23,4	16,6	10
	751-1000	15,2	20,6	13,0	10
	1001-1500	38,7	11,7	8,4	11
	Powyżej 1500 zł	25,6	30,2	33,7	19
Ocena własnych war. mater.	Złe	12,2	6,2	10,3	9
	Średnie	32,6	41,5	40,8	39
	Dobre	55,2	52,3	48,9	52
Udział w prakt. religijnych	Raz w tygodniu	14,9	18,1	35,0	24
	1-2 razy w miesiącu	28,7	19,6	14,7	20
	Kilka razy w roku	25,7	26,8	34,9	30
	W ogóle nie uczestniczy	30,7	35,5	15,3	27
Deklarowana wiara	głęboko wierzącą	5,1			1
	wierzącą	76,9	80,6	91,3	85
	raczej niewierzącą	9,6	12,6		7
	całkowicie niewierzącą	8,4	6,7	8,7	8

Ankietowani kwalifikujący się do grupy najwyższego ryzyka to:

- Przeważnie mężczyźni.
- Najczęściej osoby młode, w wieku 18-24 lat, z czym koresponduje stan cywilny osób uzależnionych – większość nałogowych graczy to kawalerowie/ panny i osoby nie posiadające dzieci.
- Najliczniej reprezentowani w tej grupie są uczniowie i studenci.

Tabela krzyżowa Alkohol - uzależnienie * Automaty – ryzyko uzależnienia				
		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	79,2	50,0	60,0
	obecność symptomów	20,8	50,0	40,0
Ogółem		100,0	100,0	100,0

Wśród ankietowanych graczy, którzy nie są uzależnieni od gry na automatach jedynie 20,8% wykazuje oznaki uzależnienia od alkoholu. Inaczej jest w grupach ryzyka. W kategorii osób będących w grupie niskiego ryzyka dokładnie połowa przejawia symptomy alkoholizmu, natomiast wśród osób uzależnionych od gry na automatach odsetek ten wynosi 40,0%.

Tabela krzyżowa Papierosy - uzależnienie * Automaty – ryzyko uzależnienia				
		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
Papierosy - uzależnienie	brak symptomów	25,0	10,8	20,5
	obecność symptomów	75,0	89,2	79,5
Ogółem		100,0	100,0	100,0

Nikotynizm jest wśród graczy zjawiskiem powszechnym. Odsetek osób palących waha się wśród graczy od 75,0% w grupie osób nieuzależnionych do 89,2% wśród osób zagrożonych uzależnieniem od gry w niewielkim stopniu. W kategorii badanych, dla których gra stanowi poważny problem oznaki uzależnienia od nikotyny przejawia 79,5%.

Tabela krzyżowa Leki - uzależnienie * Automaty – ryzyko uzależnienia				
		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
Leki - uzależnienie	brak symptomów	54,2	43,2	47,5
	obecność symptomów	45,8	56,8	52,5
Ogółem		100,0	100,0	100,0

Osoby grające na automatach nierzadko wykazują też objawy uzależnienia od leków. Co prawda wśród graczy znajdujących się poza grupami ryzyka nieznacznie przeważają ankietowani nie wykazujące uzależnienia od środków farmakologicznych, to w pozostałych kategoriach obserwujemy zjawisko odwrotne. Ponda połowa graczy znajdujących się w grupie zarówno niskiego jak i wysokiego ryzyka posiada oznaki uzależnienia od leków.

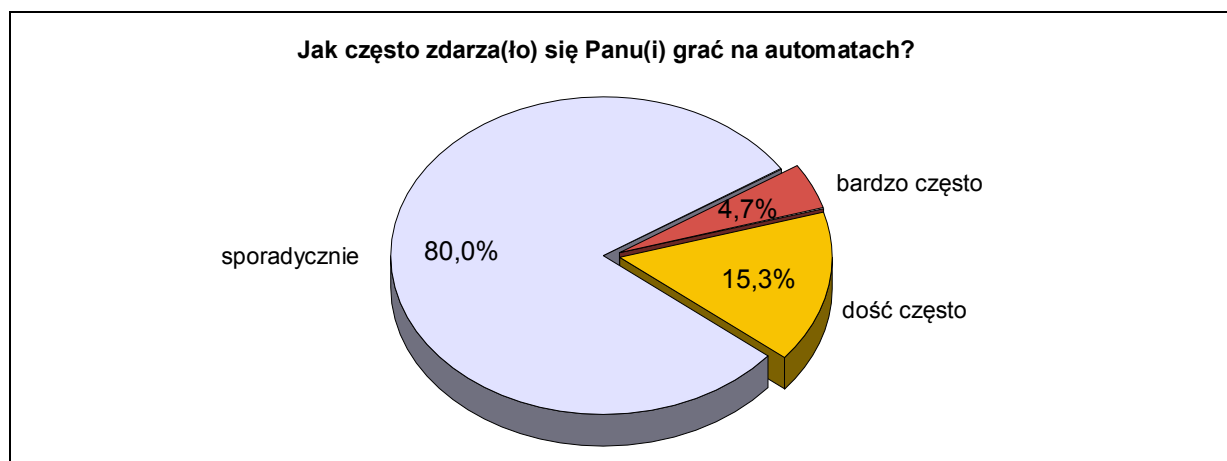
Tabela krzyżowa Komputer - uzależnienie * Automaty – ryzyko uzależnienia				
		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
Komputer - uzależnienie	brak symptomów	60,0	59,5	40,0
	obecność symptomów	40,0	40,5	60,0
Ogółem		100,0	100,0	100,0

Zarówno wśród osób niezagrażonych uzależnieniem od gry, jak i wśród tych, którzy znajdują się w grupie niskiego ryzyka symptomy uzależnienia od komputera występują u mniej więcej dwóch na pięciu badanych. Częściej zjawisko to dotyczy badanych grających nałogowo lub znajdujących się na granicy uzależnienia.

Gracze znajdujący się w różnych grupach ryzyka różnie oceniają swoją ogólną satysfakcję z życia. Poprosiliśmy ankietowanych aby na skali stustopniowej (gdzie 0 oznacza całkowity brak zadowolenia, a 100 pełna satysfakcję) ocenili różne aspekty swojego życia (kondycja fizyczna, sytuacja zawodowa, sytuację rodzinną, materialną, kondycję intelektualną, energię życiową, chęć do życia, możliwości spełnienia się, perspektywy na przyszłość, ogólny nastrój, zadowolenie z życia), następnie uśredniliśmy wyniki dla wszystkich ocenianych wymiarów tworząc w ten sposób ogólny indeks (przyjmujący wartości od 0 do 100). We

wszystkich kategoriach średnia wartość ogólnego indeksu zadowolenia z życia przekracza neutralny punkt skali (50), jednak zwracają tutaj uwagę pewne różnicowania. Wśród osób grających na automatach najniższą wartość indeksu odnotowaliśmy w grupie najbardziej zagrożonej uzależnieniem (70,81), najwyższą zaś wśród graczy znajdujących się w grupie niskiego ryzyka (77,60).

2.1.2 Deklarowana częstość i motywy gry

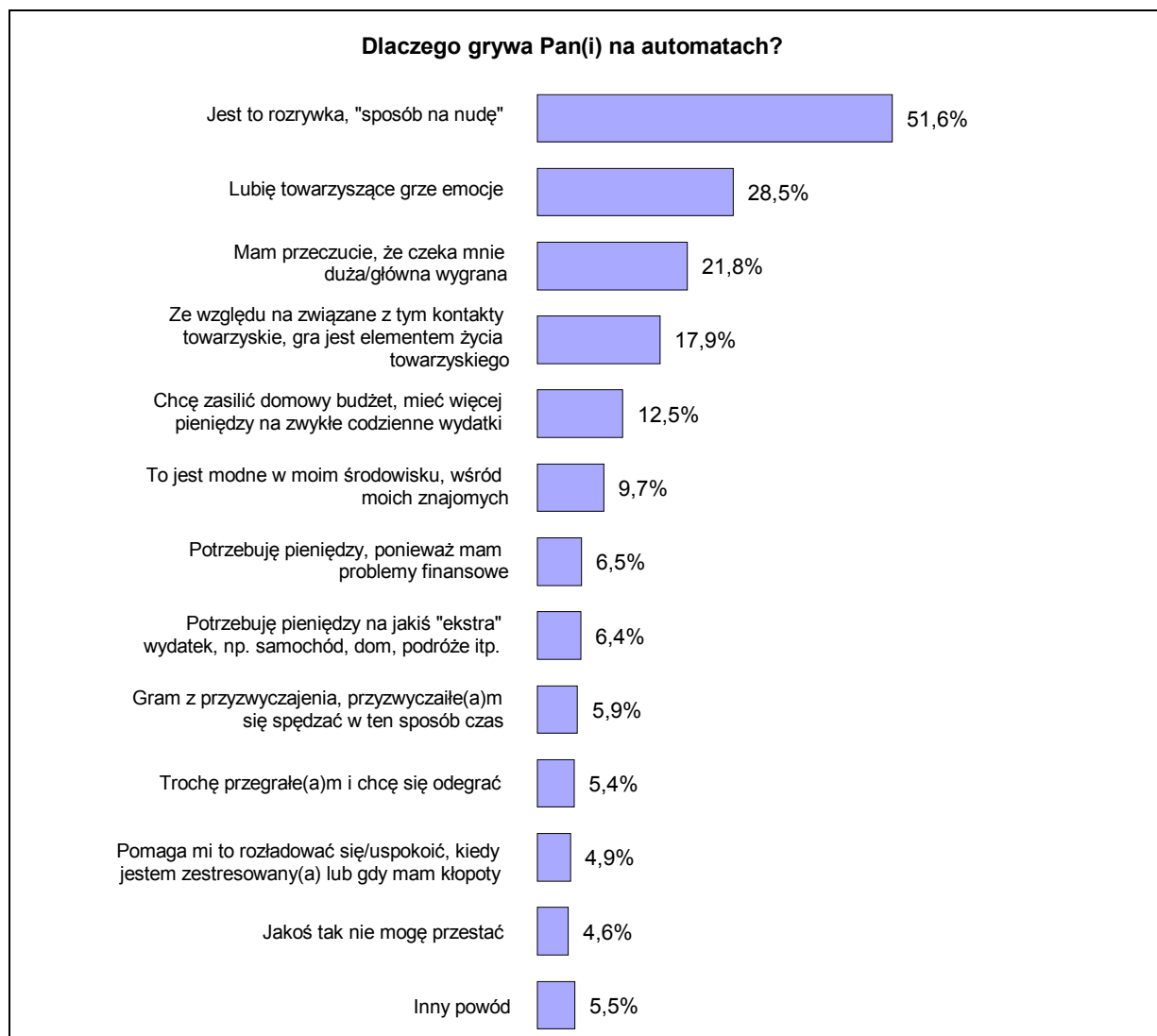


Z deklaracji graczy wynika, że zdecydowana większość z nich (80,0%) poświęca się grze jedynie sporadycznie. Blisko co siódmy gra dość często, a co dwudziesty bardzo często. Częstotliwość grania na automatach utrzymuje się na tym samym poziomie wśród graczy niezagrażonych co wśród zagrożonych jedynie w niewielkim stopniu. Osoby uzależnione natomiast częściej przyznają, że grają dość często lub bardzo często.

		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
A1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) grać na automatach?	sporadycznie	92,6	91,6	61,5
	dość często	7,4	8,4	26,5
	bardzo często	,0	,0	12,0

Najczęstszym powodem gry na automatach jest rozrywka. Gracze często wskazują również na emocje towarzyszące grze i przekonanie, że uda im się wygrać wysoka sumę pieniędzy.

Nie bez znaczenia jest również kontekst towarzyski, który jest motywem uczestnictwa w grze dla mniej więcej co piątego badanego.



Pomimo, że we wszystkich wyróżnionych grupach ryzyka podstawowym motywem gry jest rozrywka, to dają się tutaj zauważyć pewne różnice. Wśród graczy niezagrożonych uzależnieniem, oprócz „sposobu na nudę”, pojawiają się również względy towarzyskie (jedynie sporadycznie sygnalizowane przez graczy z grupy niskiego ryzyka) i chęć zasilenia budżetu domowego. Wśród graczy narażonych na uzależnienie w małym stopniu pojawia się również, oprócz rozrywki, wątek towarzyszących grze emocji. Badani należący do trzeciej, najwyższej grupy ryzyka częściej niż inni mają przeczucie, że czeka ich główna wygrana, gra jest też dla nich elementem życia towarzyskiego. Częściej niż w innych grupach pojawia się tu też wątek chęci wyjścia z problemów finansowych, przyzwyczajenia lub walki ze stresem. Dodatkowo badani narażeni na negatywne konsekwencje gry w największym stopniu częściej niż pozostali postrzegają grę jako coś modnego w ich środowisku. Tylko w tej

kategorii graczy pojawiają się takie motywy jak chęć odegrania się i trudność z zaprzestaniem gry.

Dlaczego grywa Pan(i) na automatach?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
ze względu na związane z tym kontakty towarzyskie, gra jest elementem życia towarzyskiego	29,9	4,6	23,0
jest to rozrywka, „sposób na nudę”	39,5	59,0	52,1
lubię towarzyszące grze emocje	11,7	45,6	22,7
potrzebuję pieniędzy, ponieważ mam problemy finansowe	4,2	4,1	10,1
chcę zasilić domowy budżet, mieć więcej pieniędzy na zwykle codzienne wydatki	14,4	13,9	9,9
potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek, np. samochód, dom, podróże itp.	,0	9,2	7,8
gram z przyzwyczajenia, przyzwyczaile(a)m się spędzać w ten sposób czas	,0	4,4	10,8
pomaga mi to rozładować się/ uspokoić, kiedy jestem zestresowany(a) lub gdy mam kłopoty	,0	5,1	9,0
mam przeczucie, że czeka mnie duża / główna wygrana	15,1	16,6	30,9
trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać	,0	,0	12,4
to jest modne w moim środowisku, wśród moich znajomych	5,9	7,7	13,8
jakoś tak nie mogę przestać	,0	,0	11,7
inny powód	15,9	4,5	,0

2.1.3 Wydatki na grę

Średnie wydatki na grę różnią się w zależności od przynależności do grupy ryzyka zarówno jeżeli chodzi o wydatki dzienne, jak i miesięczne – zarówno te przeciętne jak i rekordowe. Gracze narażeni na negatywne skutki gry jedynie w małym stopniu, wydają średnio na grę pięcio-, sześciokrotnie więcej niż gracze znajdujący się poza grupą ryzyka. Jednocześnie ich wydatki to jedynie około jednej trzeciej miesięcznych (zarówno rekordowych jak i przeciętnych) wydatków graczy z najwyższej grupy ryzyka, których z kolei przeznaczają na grę średnio kilkunastokrotnie wyższe kwoty niż osoby spoza grup ryzyka.

	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
A12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na grę na automatach jednego dnia?	31,21	199,41	354,19
A12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na grę na automatach w ciągu jednego miesiąca?	41,55	266,91	727,67
A12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na grę na automatach?	27,30	135,98	452,52

2.1.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Blisko co drugi miłośnik gry na automatach przyznaje, że zdarzyło mu się wygrać kwotę, którą subiektywnie uznaje za wysoką.

A13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać na automatach dużą kwotę?	
Tak	47,4
Nie	50,5
Trudno powiedzieć	2,0
Ogółem	100,0

Subiektywne poczucie osiągnięcia wysokiej wygranej deklarują częściej osoby kwalifikujące się w którejś z grup ryzyka, gdzie do zdobycia dużej nagrody przyznaje się więcej niż połowa.

A13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać na automatach dużą kwotę?		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		%w kolumnie		
Tak		20,8	57,8	54,0
Nie		79,2	39,8	43,1
Trudno powiedzieć		,0	2,4	2,9
Odmowa odpowiedzi		,0	,0	,0

Powszechny wśród graczy jest też mit „dużej wygranej”. Czterech na pięciu z ogółu grających na automatach deklaruje, że była świadkiem wygrania przez kogoś dużej sumy pieniędzy, lub też słyszała o takim przypadku.

A14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej na automatach lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	
Tak	81,2
Nie	18,8
Ogółem	100,0

Zarówno gracze kwalifikujący się do grup ryzyka jak i ci będący poza nimi niemal powszechnie przyznają, że obserwowali osobiście lub słyszeli od wiarygodnej osoby o wysokiej wygranej. Najczęściej takie twierdzenie wyrażają jednak gracze uzależnieni bądź zagrożeni negatywnymi konsekwencjami hazardu w stopniu wysokim. Z jednej strony może

to wynikać z dobrej znajomości środowiska graczy, swoistego doświadczenia, długiego czasu poświęcanego na grę, z drugiej zaś może być mitem mającym uzasadniać fakt grania i racjonalizować ponoszenie na ten cel kosztów.

A14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej na automatach lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	Tak	75,7	77,1	88,5
	Nie	24,3	22,9	11,5
	Trudno powiedzieć	,0	,0	,0
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

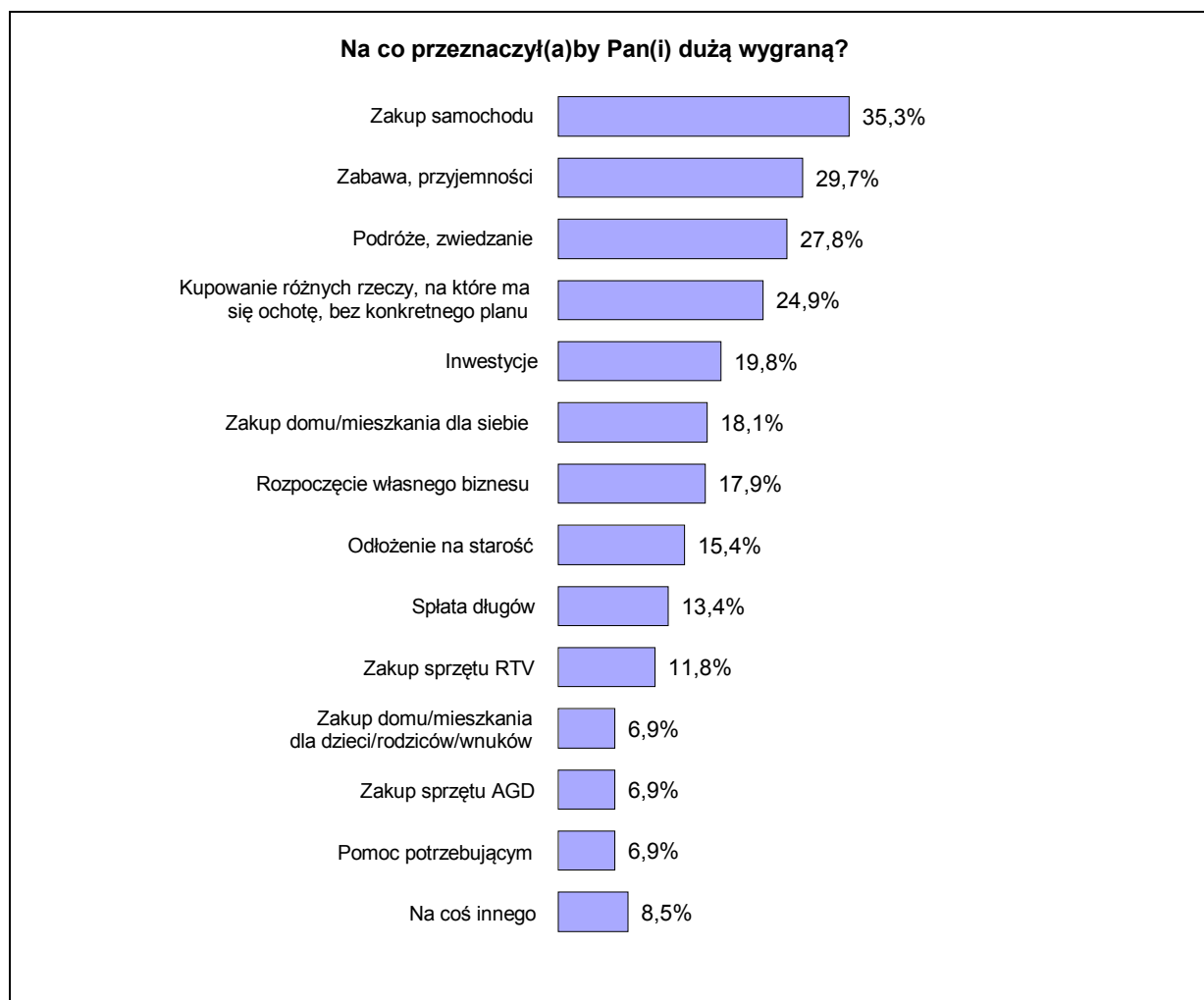
O tym, że o wygraną na automatach przy odrobinie szczęścia nie jest trudno przekonana jest ponad połowa graczy. Zdecydowanie z tym twierdzeniem zgadza się co trzeci grający. Przeciwną opinię wyraża dwóch na pięciu ankietowanych.

A15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana na automatach jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		
	zdecydowanie się zgadzam	34,7
	raczej się zgadzam	24,3
	raczej się nie zgadzam	25,4
	zdecydowanie się nie zgadzam	14,6
	Trudno powiedzieć	1,0
	Ogółem	100,0

Pomimo, że opinia ta przeważa we wszystkich grupach ryzyka częściej niż inni zgadzają się z nią badani kwalifikujący się do kategorii najwyższego zagrożenia negatywnymi skutkami hazardu, gdzie z opinią tą zgadza się 65,5% badanych.

A15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana na automatach jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		Automaty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	zdecydowanie się zgadzam	35,7	38,6	30,5
	raczej się zgadzam	18,4	16,8	35,0
	raczej się nie zgadzam	16,8	33,9	22,6
	zdecydowanie się nie zgadzam	29,1	10,8	9,3
	Trudno powiedzieć	,0	,0	2,6
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

Marzeniom o dużej wygranej towarzyszą niekiedy plany związane z rozdysponowaniem wygranych środków. Okazuje się, że najczęściej gracze przeznaczyliby swoją wygraną na kupno samochodu. Na drugim miejscu pod względem częstości wskazań plasują się wydatki związane z zabawą; następnie podróże i zaspokajanie różnych zachcianek bez konkretnego planu. Dopiero na dalszych pozycjach lokują się inwestycje, kupno nieruchomości plany biznesowe i odkładanie na starość. Pieniądze pozyskane z gry są traktowane jako dodatkowe źródło finansowania różnych wydatków i jako takie planuje się je przeznaczyć w pierwszej kolejności na jakieś ekstra wydatki, dopiero później myśląc o ich przydatności jako kapitału mogącego zapewnić bezpiecznego finansowe czy przynieść dodatkowe zyski.

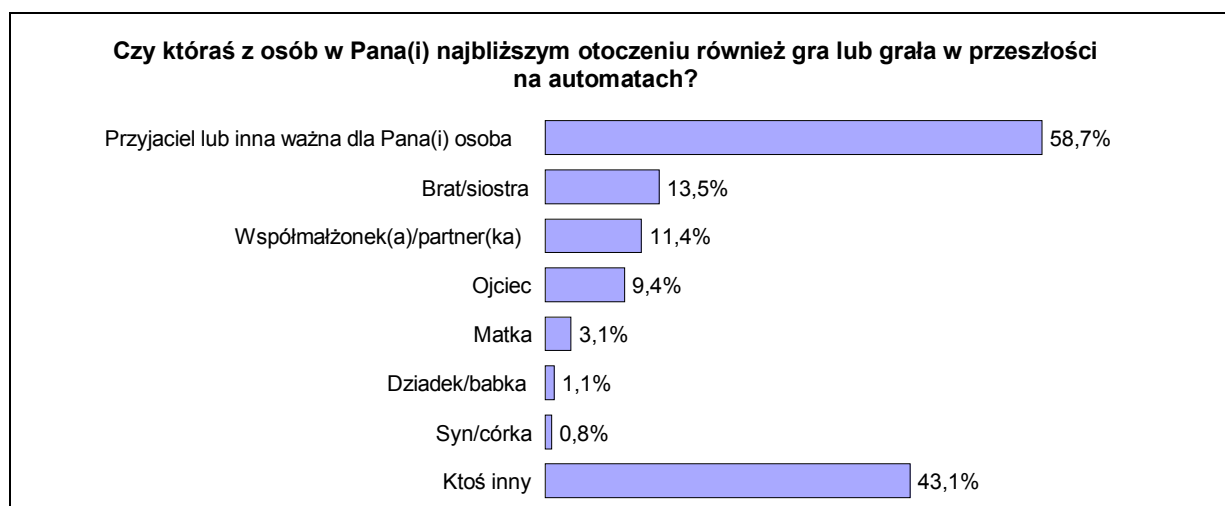


Przeznaczenie hipotetycznej wygranej jest różne w zależności od kategorii ryzyka uzależnieniem do której należy gracz. Osoby nie narażone na negatywne konsekwencje gry częściej niż inni gracze byliby gotowi przeznaczyć wygraną na zakup nieruchomości dla siebie lub swoich dzieci czy wnuków (ta motywacja nie występuje u graczy z trzeciej grupy ryzyka ze względu na ich młody - w przeważającej części - wiek), na zakup samochodu, sprzętu AGD lub RTV czy na podróże. Z kolei gracze z grupy o najwyższym stopniu ryzyka częściej niż pozostali zainwestowaliby wygrane pieniądze. Dodatkowo w obu grupach ryzyka ankietowani mniej więcej dwukrotnie częściej niż gracze niezagrożeni deklarują, że przeznaczyliby pieniądze na spłatę długów.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
podróże, zwiedzanie	39,2	27,1	21,0
zakup domu/ mieszkania dla siebie	30,6	13,7	14,2
zakup domu/ mieszkania dla dzieci/ rodziców/ wnuków	24,9	,0	2,3
zakup samochodu	45,3	27,9	35,4
zakup sprzętu AGD	17,4	7,4	,0
zakup sprzętu RTV	22,5	12,5	4,4
spłata długów	7,5	15,3	14,9
inwestycje	15,0	14,1	27,7
rozpoczęcie własnego biznesu	25,7	11,9	18,5
zabawa, przyjemności	32,1	25,3	31,8
kupowanie różnych rzeczy, na które ma się ochotę, bez konkretnego planu	30,7	16,4	28,8
odłożenie na starość	18,2	18,3	10,7
pomoc potrzebującym	9,7	,0	11,6
na coś innego	8,7	11,4	5,6
Trudno powiedzieć	,0	2,0	,0
Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

2.1.5 Społeczny kontekst gry

Gra na automatach jest raczej rozrywką towarzyską, rówieśniczą niż rodzinną i międzypokoleniową. Inne osoby grające w najbliższym otoczeniu graczy to najczęściej przyjaciele, lub dalsi znajomi zdecydowanie rzadziej natomiast rodzeństwo lub któreś z współmałżonków.



Jednocześnie zwraca uwagę to, że ankietowani należący do którejś z grup ryzyka posiadają graczy w otoczeniu rodzinnym, podczas gdy osoby niezagrożone nie. W najbliższym otoczeniu osób, dla których gra nie stanowi problemu inni gracze to najczęściej przyjaciele, dalsi znajomi i sporadycznie współmałżonkowie. Osoby zagrożone negatywnymi konsekwencjami gry częściej natomiast posiadają innych graczy w rodzinie.

Czy któraś z osób w Pana(i) najbliższym otoczeniu również gra lub grała w przeszłości na automatach?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
ojciec	,0	10,7	13,8
matka	,0	3,1	4,9
brat / siostra	,0	16,8	18,7
dziadek / babka	,0	3,0	,0
współmałżonek(a) / partner(ka)	4,3	14,7	12,7
syn / córka	,0	2,1	,0
przyjaciół lub inna ważna dla Pana(i) osoba	51,7	56,6	64,9
ktoś inny	40,7	40,4	47,2

Większość graczy nie ukrywa przed najbliższym otoczeniem, że gra na automatach. Z deklaracji badanych wynika, że najbliżsi najczęściej mają pełną wiedzę na temat sum wydawanych na grę i częstotliwości grania. Blisko co trzeci badany co prawda nie ukrywa faktu grania, ale nie informuje najbliższych ani o częstotliwości ani o swoich wydatkach na grę. 11,6% graczy informuje o grze jedynie niektóre osoby ze swojego otoczenia, a 13,9% zupełnie ukrywa fakt grania na automatach przed najbliższymi.

A20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) na automatach?	
tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	42,1
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	31,9
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	11,6
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	13,9
„trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą”	,5
Ogółem	100,0

Gracze niezagrożeni negatywnymi skutkami gry, jak i ci znajdujący się w grupie niewielkiego ryzyka najczęściej w pełni informują otoczenie zarówno o swoich wydatkach jak i częstotliwości grania. Inaczej jest w kategorii osób uzależnionych lub znajdujących się na krawędzi uzależnienia. Ta kategoria graczy najczęściej poprzestaje na informowaniu najbliższego otoczenia jedynie o fakcie gry, zachowując dla siebie zarówno informacje o wydanych kwotach jak i czasie poświęcanym na grę.

Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) na automatach?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	44,8	52,3	30,9
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	23,9	27,3	40,9
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	10,7	5,4	18,0
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	20,6	13,6	10,2
trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą	,0	1,4	,0
nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób	,0	,0	,0

2.1.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

Jedynie nieliczni pasjonaci gry na automatach zostali kiedykolwiek nazwani nałogowymi graczami. Wszyscy ankietowani, którzy spotkali się z takim określeniem to gracze z grupy o największym stopniu ryzyka uzależnieniem od gry.

A17. Czy w związku z graniem na automatach został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		
Ważne	Tak	8,7
	Nie	91,3
	Ogółem	100,0

Czy w związku z graniem na automatach został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
Tak	,0	,0	22,2
Nie	100,0	100,0	77,8
Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

Również tylko niewielki odsetek badanych przyznaje, że gra na automatach jest dla nich forma uzależnienia i identyfikuje się jako nałogowiec. Tylko nieliczni deklarują też, że określenie „nałogowy gracz” pasuje do nich w żartobliwej formie.

A18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?	
Pasuje – czuję, że granie w tę gry jest w moim przypadku formą nałogu	6,2
Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	8,4
Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	84,2
Trudno powiedzieć	1,2
Ogółem	100,0

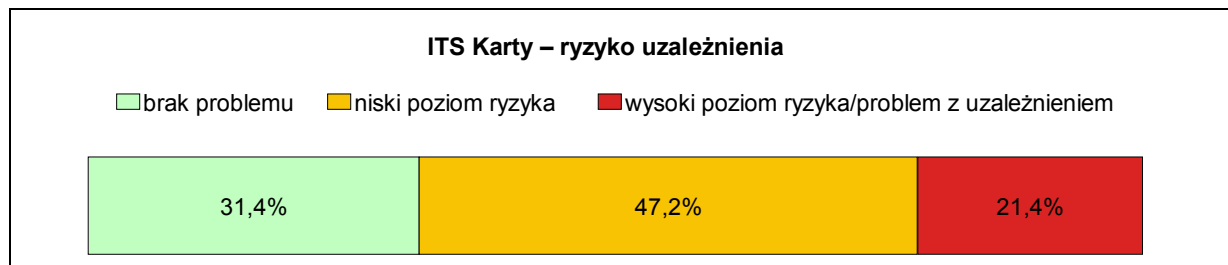
Niezależnie od grupy ryzyka, większość graczy nie uważa się za nałogowców nawet w sensie żartobliwym. W kategorii osób zagrożonych uzależnieniem w niewielkim stopniu żaden z badanych nie uważa się za nałogowca a jedynie nieliczni przyznają, że można ich

tak nazwać z przymrużeniem oka. Wśród osób uzależnionych i zagrożonych w wysokim stopniu nałogiem tylko 12,8% przyznaje, że ma problem z grą na automatach.

A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?	Automaty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
Pasuje – czuję, że granie w tę gry jest w moim przypadku formą nałogu	4,8	,0	12,8
Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	,0	8,2	13,8
Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	95,2	90,4	71,7
Trudno powiedzieć	,0	1,4	1,8
Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

2.2 GRY KARCIA NE

2.2.1 Uzależnienie od gry



W niewielkiej grupie graczy grających na pieniądze w gry karciane co piąty to osoba uzależniona bądź zagrożona negatywnymi konsekwencjami gry w wysokim stopniu. Blisko połowa graczy znajduje się w grupie niskiego ryzyka, a trzech z dziesięciu grających w ogóle nie wykazuje symptomów zagrożenia nałogiem.

		Karty – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	36
Płeć	Mężczyźni	60,9	67,9	100,0	26
	Kobiety	39,1	32,1		10
Wiek	18-24 lata	28,8	34,5	22,3	11
	25-34	15,3	11,5	12,0	5
	35-44	7,7	12,8		3
	45-54	14,8	4,6	25,9	4
	55-64	23,8	17,2	39,8	9
	65 lat i więcej	9,6	19,3		4
Miejsce zamieszkania	Wieś	13,6	21,8	25,9	7
	Miasto do 20 tys.	20,6	18,1	24,0	7
	20-100 tys.	14,5	16,3	27,4	7
	101-500 tys.	9,2	14,1	12,7	4
	501 tys. i więcej mieszk.	42,1	29,7	10,0	11
Wykształcenie	Podstawowe	13,1	18,1	32,1	7
	Zasadnicze zawodowe	22,3	12,0	21,0	6
	Średnie	38,3	40,3	34,9	14
	Wyższe	26,3	29,6	12,0	9
Stan cywilny	Kawaler/ panna	44,5	46,0	62,7	18
	Żonaty/ mężatka	37,3	37,9	12,7	12
	Rozwiedziony(a), w separacji	8,7	7,0	24,6	4
	Wdowiec/ wdowa	9,6	9,1		3
Posiadanie dzieci	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	44,4	47,4	9,2	14
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym	31,7	6,6	28,1	7
	Nie	23,9	46,0	62,7	15
Grupa społeczno-zawodowa	Kadra kier., spec. z wyższym wyksz.	8,7			1
	Średni personel, technicy	7,5	11,5		3
	Pracownicy adm.-biurowi	15,4	18,6	24,6	7
	Pracownicy usług	7,7			1
	Robotnicy wykwalifikowani	7,2	5,4	11,7	3
	Robotnicy niewykwalifik.	9,2			1
	Rolnicy			16,7	1
	Pracujący na własny rach.		4,6		1
	Emeryci	15,5	31,9	15,4	8
	Uczniowie i studenci	28,8	27,9	22,3	10
Dochód osobisty	Do 750 zł		20,2	26,6	4
	751-1000	12,6	6,7		2
	1001-1450		16,0		2
	1451-2000	15,5	18,3		3
	Powyżej 2000 zł	71,8	38,8	73,4	12
Dochody na jedną osobę	Do 500 zł	25,1	27,1	12,8	6
	501-750		13,1	23,2	3
	751-1000		8,8		1
	1001-1500	28,2	25,3		6
	Powyżej 1500 zł	46,7	25,7	63,9	10
Ocena własnych war. mater.	Złe	7,2		25,9	3
	Średnie	35,2	72,9	28,1	19
	Dobre	57,6	27,1	46,0	15
Udział w prakt. religijnych	Kilka razy w tygodniu	27,6	9,1		5
	Raz w tygodniu	17,6	20,3	23,7	7
	1-2 razy w miesiącu	15,2	11,5	39,4	7
	Kilka razy w roku	16,8	32,0		7
	W ogóle nie uczestniczy	22,7	27,2	36,9	10
Deklarowana wiara	głęboko wierząca	17,9	9,1		4
	wierząca	53,5	66,5	84,6	24
	raczej niewierząca	20,5			2
	całkowicie niewierząca	8,1	24,5	15,4	6

Osoby kwalifikujące do najwyższej grupy ryzyka, a więc uzależnione od gier karcianych lub znajdujące się na krawędzi uzależnienia to:

- Mężczyźni
- Osoby albo w wieku przedemerytalnym, albo bardzo młode, do 24 roku życia
- Mieszkańcy małych miast (do 100 tys.) i wsi
- Rzadko osoby posiadające wyższe wykształcenie
- Najczęściej osoby z nikim nie związane –kawalerowie/ panny, bądź osoby rozwiedzione
- Osoby nieposiadające dzieci, lub posiadające dzieci ale nie mieszkający z nimi
- Ze względu na grupę społeczno-zawodową są to pracownicy administracyjno biurowi albo uczniowie i studenci.
- Ze względu na dochód ankietowani albo o najwyższych, albo najniższych dochodach zarówno jeżeli chodzi o dochód osobisty jak i gospodarstwa domowego.

		Karty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Papierosy - uzależnienie	brak symptomów	20,9	19,3	,0
	obecność symptomów	79,1	80,7	100,0

		Karty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Komputer - uzależnienie	brak symptomów	47,6	36,3	10,0
	obecność symptomów	52,4	63,7	90,0

Symptomy innych uzależnień (alkoholizmu, nikotynizmu, uzależnienia od leków czy komputera) częściej występują u osób kwalifikujących się do którejś z grup ryzyka niż u osób niezagrażonych.

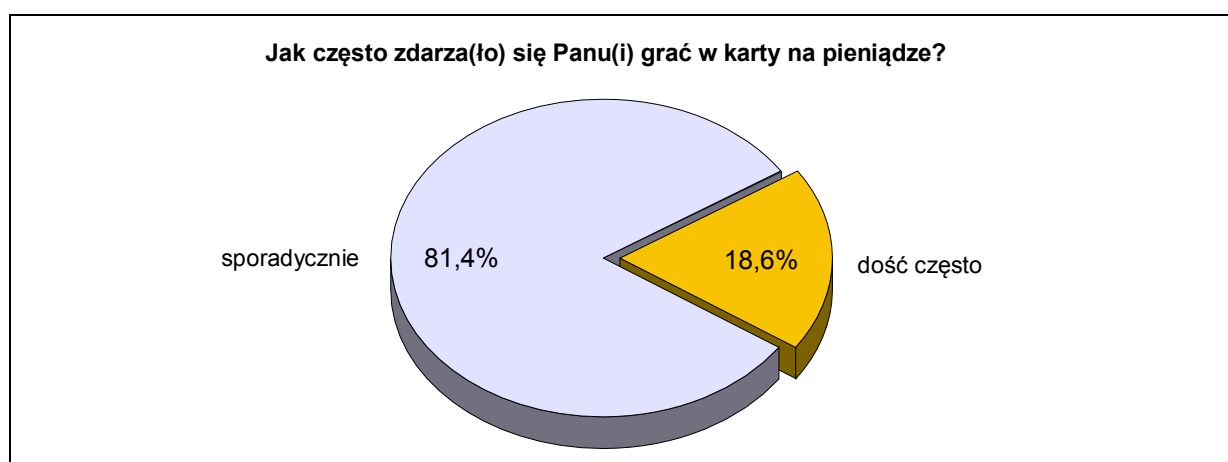
Pomimo niewielkiej liczebności ankietowanych należących do grupy wysokiego ryzyka zwraca uwagę fakt, że w tej kategorii wszyscy badani wykazują symptomy uzależnienia od papierosów, a prawie wszyscy od komputera.

	Karty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Ogólny indeks samopoczucia	75,29	74,11	68,46

Uzależnienie od gier karcianych koresponduje z relatywnie niższym ogólnym zadowoleniem z życia. Ogólny indeks samopoczucia w grupie graczy uzależnionych lub zagrożonych nałogiem w wysokim stopniu wynosi 68,46 (na skali od 0 do 100), podczas gdy wśród grających nie mających tego problemu wartość indeksu jest równa 75,29. Pomimo tych wahań należy pamiętać, że wartość indeksu w każdej z kategorii i tak przekracza środkowy – neutralny punkt skali (50).

2.2.2 Deklarowana częstość i motywy gry

W omawianej grupie osób grających w karty przeważają ankietowani grający jedynie sporadycznie. Tylko nieliczni ankietowani przyznają, że grają dość często, natomiast żaden nie uważa, że gra bardzo często.

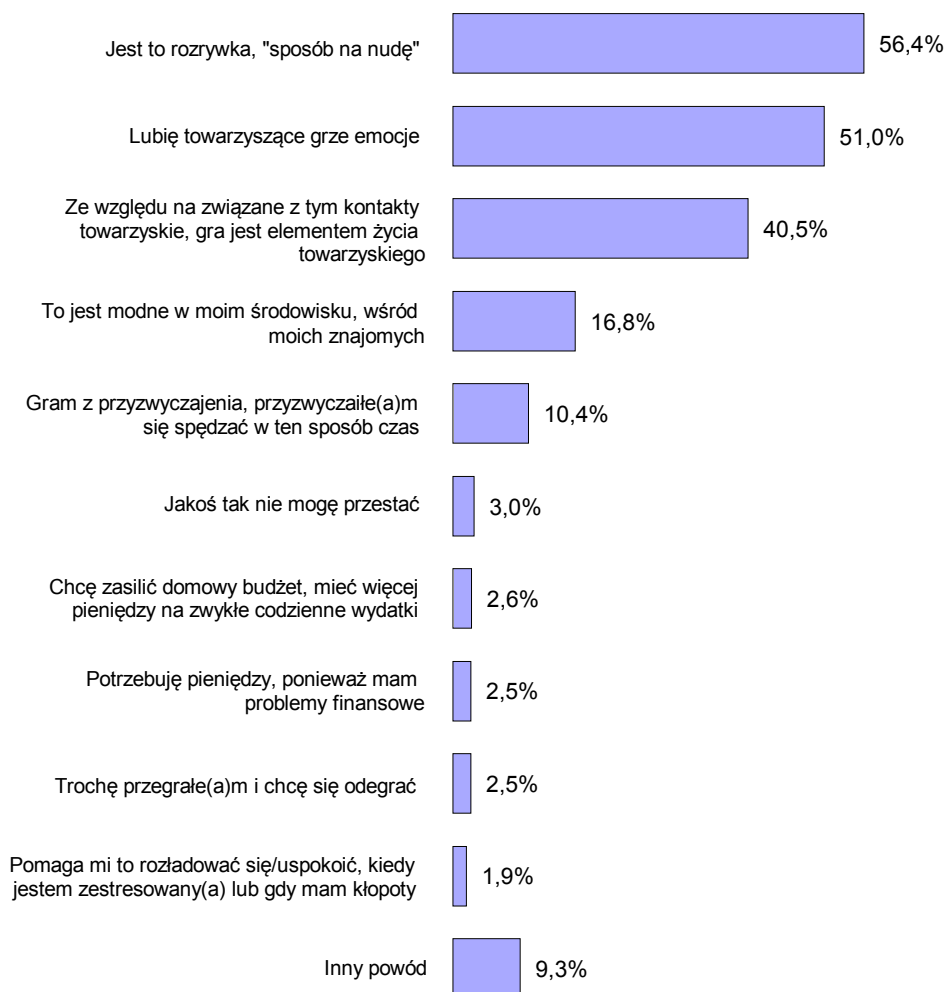


Choć w grupach ryzyka nadal dominują osoby grające w karty sporadycznie to w tych kategoriach nieznacznie więcej jest osób które określają się jako grające dość często.

C1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) grać w karty na pieniądze?		Karty – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	sporadycznie	92,6	80,4	67,1
	dość często	7,4	19,6	32,9
	bardzo często	,0	,0	,0

Gra ma przede wszystkim podłoże towarzyskie. Karty to w pierwszej kolejności sposób na nudę, emocje, kontakty towarzyskie i swoista moda. Tylko nieliczni przyznają, że grają z przyzwyczajenia, choć warto zauważyć, że wszyscy deklarujący taki powód to gracze nałogowi. Dodatkowo w pojedynczych przypadkach gracze z grupy najwyższego ryzyka deklarowali takie motywy jak chęć zasilenia budżetu domowego, przezwyciężenie kłopotów finansowych czy chęć odegrania się.

Dlaczego grywa Pan(i) w karty na pieniądze?



2.2.3 Wydatki na grę

Średnie kwoty przeznaczane na grę różnią się w zależności od tego, czy gracz kwalifikuje się do którejś z grup ryzyka zarówno jeżeli chodzi o wydatki dzienne, jak i miesięczne – tak te przeciętne jak i rekordowe. Miesięczne wydatki graczy narażonych na negatywne skutki gry jedynie w małym stopniu, są zbliżone (a nawet nieco niższe) niż osób spoza grup ryzyka, jednak są średnio czterokrotnie wyższe jeżeli chodzi o najwyższą wydaną jednorazowo kwotę. Jednocześnie wydatki graczy z grupy niskiego ryzyka są przeciętnie dziewięciokrotnie niższe niż graczy z grupy wysokiego ryzyka jeżeli chodzi o największy jednorazowy wydatek oraz średnie wydatki miesięczne i aż trzydziestokrotnie niższe niż rekordowe średnie miesięczne wydatki graczy nałogowych.

	Karty – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
C12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na grę w karty jednego dnia?	47,28	200,01	1815,27
C12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na grę w karty w ciągu jednego miesiąca?	150,60	115,30	3469,51
C12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na grę w karty?	96,81	68,26	654,70

2.2.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Tylko mniej więcej co czwarty gracz wygrał kiedykolwiek w karty kwotę, którą uznaje za wysoką. Jednocześnie blisko połowa była świadkiem takiej wygranej, lub słyszała o niej od wiarygodnych osób. Podobnie jak w przypadku innych gier o wysokich wygranych częściej niż inni słyszeli gracze nałogowi, mający z jednej strony większe doświadczenie w grze, z drugiej odczuwający silniejszą potrzebę racjonalizowania swoich działań.

C13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać w karty dużą kwotę?		
	Tak	27,3
	Nie	56,8
	Trudno powiedzieć	6,1
	Odmowa odpowiedzi	9,8
	Ogółem	100,0

C14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w karty lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?		
	Tak	45,6
	Nie	51,5
	Odmowa odpowiedzi	2,9
	Ogółem	100,0

Chociaż zdania w tej kwestii są podzielone, to większość badanych nie zgadza się z opinią, że z odrobina szczęścia łatwo jest osiągnąć wygraną w kartach. Inaczej jest wśród graczy nałogowych, wśród których przeważa opinia, że wygrana to w istocie nic trudnego.

C15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w karty jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		
	zdecydowanie się zgadzam	10,4
	raczej się zgadzam	32,7
	raczej się nie zgadzam	33,5
	zdecydowanie się nie zgadzam	18,7
	Trudno powiedzieć	4,8
	Ogółem	100,0

Hipotetyczne wygrane są traktowane przez graczy raczej jako dodatkowe pieniądze, które można bez wahania wydać na dobra niewuwzględnione w codziennym budżecie. Najczęściej gracze wydaliby pieniądze pochodzące z wielkiej wygranej na przyjemności, zabawę, rzadziej wskazywali na podróże czy inwestycje. Co piąty wydałby wygraną na bieżące, nieplanowane zachcianki. Jeszcze rzadziej gracze wskazywali na zakup nieruchomości, sprzętu domowego, samochodu, czy rozpoczęcie własnego biznesu.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?



2.2.5 Społeczny kontekst gry

Inne osoby z najbliższego otoczenia grające w karty na pieniądze, które również oddają się tego rodzaju rozrywce to najczęściej przyjaciele lub dalsi znajomi. Co piąty gracz przyznaje, że w karty na pieniądze gra lub grał jego ojciec. Ankietowani rzadziej wskazują na któreś z dziadków, rodzeństwa lub współmałżonków.



Z deklaracji badanych wynika, że ich najbliżsi najczęściej dysponują pełnią wiedzy zarówno na temat częstości grania jak i kosztów jakie na ten cel ponoszą. Co piąty gracz przyznaje jednak, że nie informuje swoich najbliższych o szczegółach, tylko samo natomiast deklaruje, że o jego grze wiedzą jedynie niektóre osoby z najbliższego otoczenia.

C20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) w karty na pieniądze?	
tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	38,6
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	23,4
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	22,1
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	12,3
„nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób”	3,6
Ogółem	100,0

2.2.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

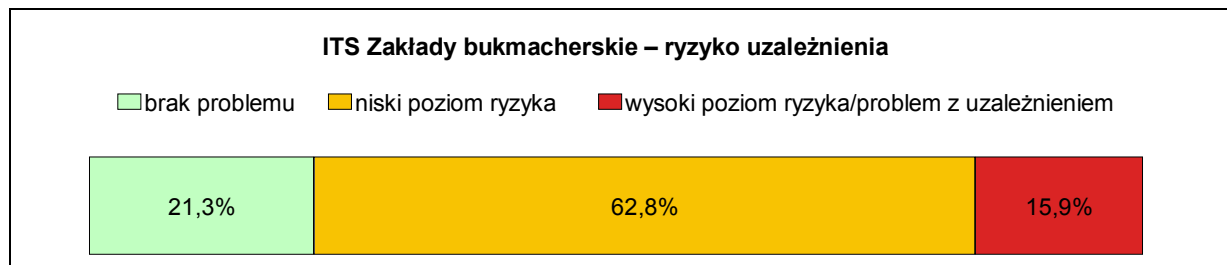
Co piąty badany deklaruje, że został nazwany kiedyś nałogowym graczem, jednak żaden z grających nie identyfikuje się z osobami uzależnionymi. Jedynie co siódmy grający uważa, że określenie „nałogowy gracz” pasuje do niego, ale tylko w żartobliwym sensie.

A17. Czy w związku z graniem w karty został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?	
Tak	19,7
Nie	80,3
Ogółem	100,0

A18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?	
	Procent ważnych
Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	15,1
Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	84,9

2.3 ZAKŁADY BUKMACHERSKIE

2.3.1 Uzależnienie od gry



Jedynie co piąty spośród uczestniczących w zakładach bukmacherskich to osoba nienarażona na negatywne konsekwencje gry. Do grup ryzyka należy blisko czterech na pięciu graczy, w tym 15,9% to osoby już uzależnione od zakładów bądź znajdujące się na skraju nałogu.

		Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	66
Płeć	Mężczyźni	92,3	100,0	100,0	65
	Kobiety	7,7			1
Wiek	18-24 lata	36,9	44,2	61,3	30
	25-34	36,6	28,5	29,8	20
	35-44	20,9	16,0		10
	45-54	5,6	7,6		4
	55-64		3,7	9,0	2
Miejsce zamieszkania	Wieś	29,8	25,5	21,0	17
	Miasto do 20 tys.		12,4	9,0	6
	20-100 tys.	15,7	18,8	28,7	13
	101-500 tys.	23,3	29,2	41,4	20
	501 tys. i więcej mieszk.	31,2	14,0		10
Wykształcenie	Podstawowe	10,0	18,6	12,5	10
	Zasadnicze zawodowe	7,1	26,5		12
	Średnie	46,3	51,0	87,5	37
	Wyższe	36,6	3,9		7
Stan cywilny	Kawaler/ panna	52,8	58,5	80,9	40
	Żonaty/ mężatka	47,2	38,9	19,1	25
	Rozwiedziony(a), w separacji		2,7		1
Posiadanie dzieci	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	25,2	37,1	9,0	20
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym		4,4		2
	Nie	74,8	58,5	91,0	45
Grupa społeczno-zawodowa	Kadra kier., spec. z wyższym wyksz.	27,7			4
	Średni personel, technicy	6,1	7,3	10,5	5
	Pracownicy adm.-biurowi	7,7	3,9	9,0	4
	Pracownicy usług	5,7	11,5	10,1	7
	Robotnicy wykwalifikowani	12,7	39,7	19,4	20
	Robotnicy niewykwalifik.		2,4	12,5	2
	Pracujący na własny rach.			10,1	1
	Emeryci		3,7		2
	Uczniowie i studenci	31,2	22,6	28,4	17
Dochód osobisty	Bezrobotni	8,9	6,3		4
	Gospodynie domowe i inni		2,6		1
	Do 750 zł		8,7		2
	751-1000	17,8	3,1	14,5	3
	1001-1450		16,5		4
Dochody na jedną osobę	1451-2000	15,3	23,8	17,1	9
	Powyżej 2000 zł	66,8	47,9	68,4	22
	Do 500 zł		25,2		7
	501-750		18,4		5
	751-1000	28,6	16,4	30,9	10
Ocena własnych war. mater.	1001-1500	19,8	13,6	54,8	10
	Powyżej 1500 zł	51,6	26,3	14,3	13
	Złe		11,9		5
	Średnie	7,7	45,4	50,9	25
Udział w prakt. religijnych	Dobre	92,3	42,7	49,1	36
	Kilka razy w tygodniu		1,9		1
	Raz w tygodniu	29,5	19,2	27,5	15
	1-2 razy w miesiącu		17,7	28,2	10
	Kilka razy w roku	45,3	36,5	21,3	24
Deklarowana wiara	W ogóle nie uczestniczy	25,3	24,6	23,0	16
	głęboko wierzącą		14,2		6
	wierzącą	75,8	72,0	87,5	50
	raczej niewierzącą	12,4	9,3	12,5	7
	całkowicie niewierzącą	11,8	4,6		4

Gracze kwalifikujący się do najwyższej grupy ryzyka, obciążeni negatywnymi konsekwencjami gry to:

- Mężczyźni
- Osoby młode, do 24 roku życia, rzadziej w wieku 25 - 34 lat
- Mieszkańcy miast (najczęściej dużych 101 – 500 tys. mieszkańców)
- Posiadający wykształcenie średnie, często uczniowie i studenci
- Osoby stanu wolnego, nieposiadające dzieci

		Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	51,1	49,5	33,1
	obecność symptomów	48,9	50,5	66,9
Papierosy - uzależnienie	brak symptomów	22,5	14,7	22,6
	obecność symptomów	77,5	85,3	77,4
Komputer - uzależnienie	brak symptomów	60,6	47,2	47,8
	obecność symptomów	39,4	52,8	52,2

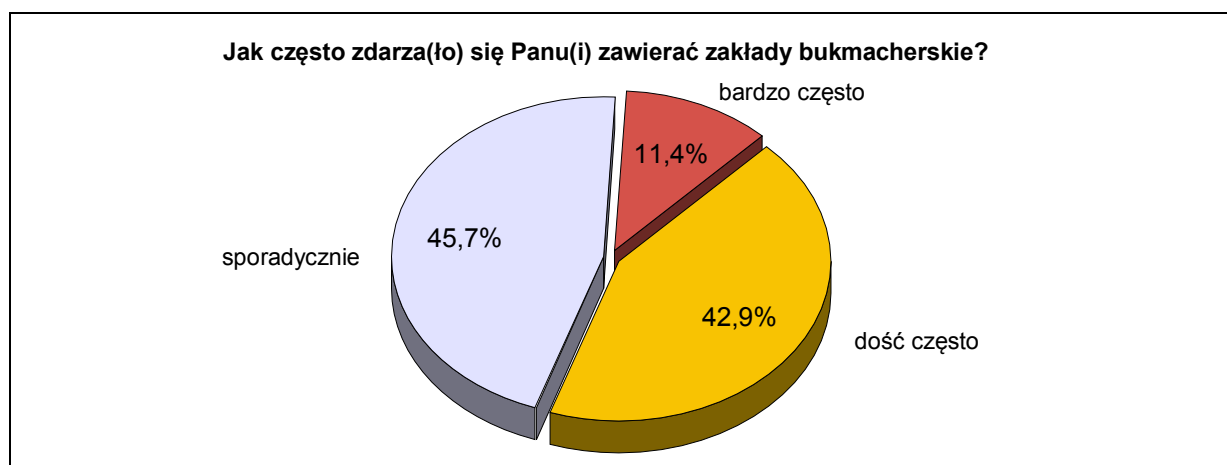
Osoby należące do którejś z grup ryzyka częściej niż gracze niezagrożeni negatywnymi konsekwencjami uczestnictwa w zakładach odznaczają się obecnością symptomów uzależnienia od alkoholu i papierosów. Częściej też są uzależnione od komputera, co może być jednak związane z tym, że wśród osób mających problem z zakładami dominują osoby młode.

	Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia	Średnia	Średnia
Ogólny indeks samopoczucia	74.69	74.14	79.20

Okazuje się, że gracze znajdujący się w najwyższej grupie ryzyka nieznacznie lepiej oceniają swoją ogólną satysfakcję życiową niż osoby grające ale niezagrożone negatywnymi

konsekwencjami zakładów, lub zagrożone jedynie w stopniu niewielkim. Ogólny indeks samopoczucia w grupie graczy uzależnionych lub zagrożonych nałogiem w wysokim stopniu wynosi 79,20 (na skali od 0 do 100), podczas gdy wśród grających nie mających tego problemu wartość indeksu jest równa 74,69. Pomimo tych różnic, należy podkreślić, że we wszystkich kategoriach badanych uczestniczących w zakładach wartość indeksu znacznie przekracza środkowy, neutralny punkt skali. Do odnotowanych różnic należy podchodzić ostrożnie ze względu na niewielką liczebność graczy kwalifikujących się do kategorii osób zagrożonych w dużym stopniu wśród ogółu osób biorących udział w zakładach.

2.3.2 Deklarowana częstość i motywy gry

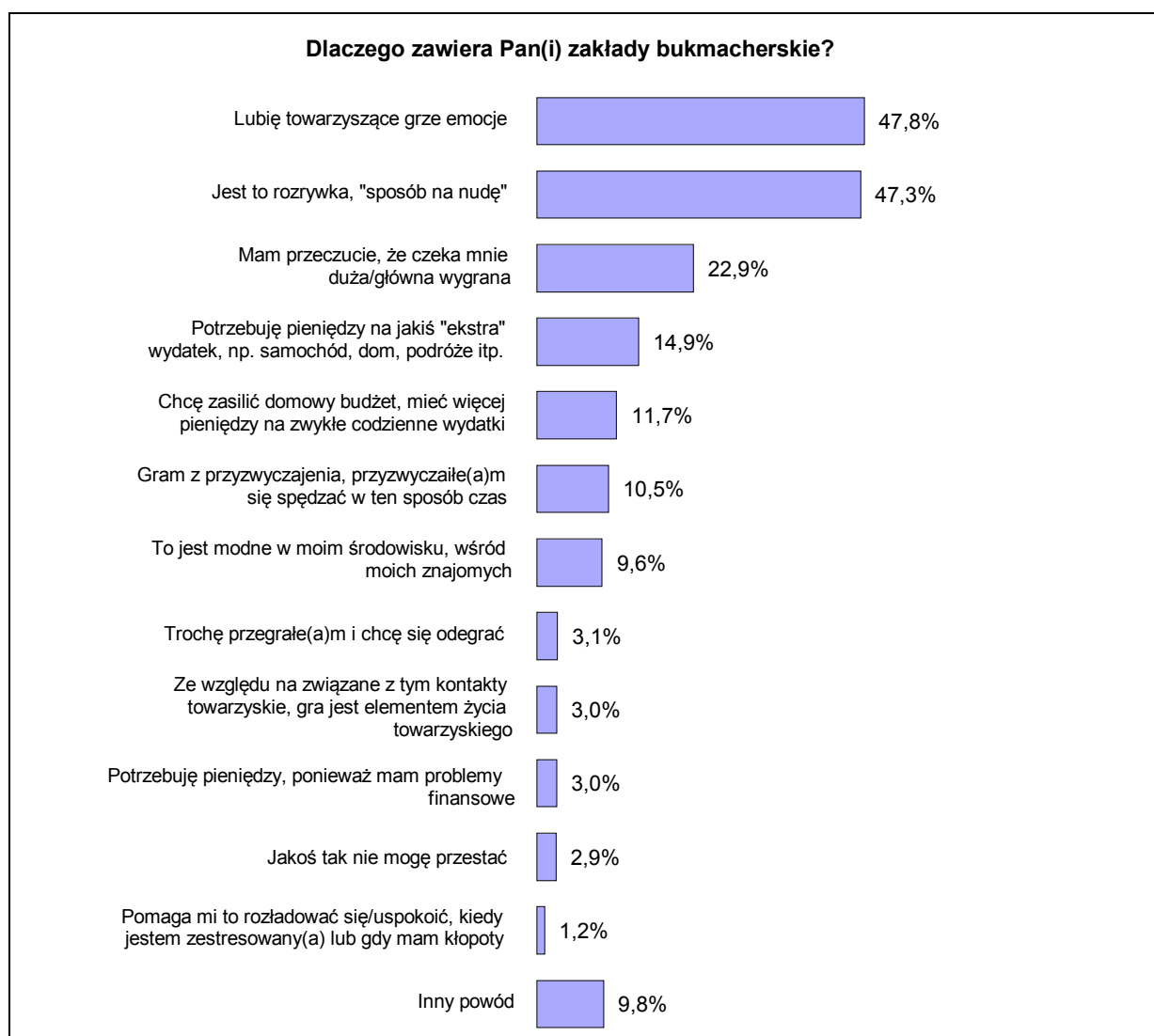


Blisko połowa (45,7%) ankieterowanych graczy deklaruje, że zawiera zakłady bukmacherskie jedynie sporadycznie, jednak tylko nieznacznie niższy odsetek przyznaje, że uczestniczy w nich dość często (42,9%). Mniej więcej co dziesiąty ankieterowany gracz zawiera zakłady bardzo często (11,4%).

E1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) zawierać zakłady bukmacherskie?		Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	sporadycznie	75,4	44,7	10,1
	dość często	24,6	47,4	49,6
	bardzo często	,0	7,9	40,3

Gracze nie mający problemu z grą w większości zakładają się jedynie sporadycznie. Tylko nieliczni przyznają, że uczestniczą w zakładach dość często, natomiast żaden z graczy w tej kategorii nie określa swojego uczestnictwa w zakładach jako bardzo częste.

Gracze z grupy niskiego ryzyka uczestniczą w zakładach dość często bądź sporadycznie, tylko nieliczni natomiast zakładają się bardzo często. Inaczej jest wśród badanych z najwyższej grupy ryzyka którzy przeważnie uczestniczą w zakładach dość często lub bardzo często.



Do najczęściej wskazywanych przez graczy powodów uczestnictwa w zakładach bukmacherskich należą emocje związane z grą i chęć rozerwania się, zabicia czasu. Trzecim istotnym motywem jest przeświadczenie o możliwości osiągnięciu dużej wygranej. W dalszej kolejności gracze wskazują na chęć zdobycia pieniędzy na jakiś duży, dodatkowy wydatek, czy też zasilenie budżetu domowego. Mniej więcej co dziesiąty gracz uczestniczy w zakładach ze względu na przyzwyczajenie lub środowiskową modę.

Pomimo niewielkiej liczebności graczy kwalifikujących się do najwyższej grupy ryzyka, zwraca uwagę to, że w porównaniu z pozostałymi grupami wśród nich częstszym powodem uczestnictwa w zakładach są towarzyszące grze emocje, przyzwyczajenie i przecucie wysokiej wygranej. Dodatkowo jedynie w tej kategorii pojawiają się motywy takie jak chęć odegrania się i trudności z zaprzestaniem gry.

2.3.3 Wydatki na grę

Jednorazowe kwoty wydawane na zakładach bukmacherskich wahają się od kilku do kilkuset złotych. W tym przedziale zamykają się również przeciętne wydatki na grę w skali miesiąca, jednak jeżeli chodzi o maksymalne wydatki miesięczne to dochodzą one nawet do kilku tysięcy złotych. Gracze nienarażeni na negatywne konsekwencje gry wydają na zakłady przeciętnie mniej, niż gracze kwalifikujący się do grup ryzyka zarówno jeżeli chodzi o najwyższe wydatki jednorazowe, jak i wydatki miesięczne zarówno przeciętne jak i rekordowe.

	Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
E12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na zakłady bukmacherskie jednego dnia?	37.17	56.67	100.67
E12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na grę na zakłady bukmacherskie w ciągu jednego miesiąca?	51.33	456.66	177.93
E12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na zakłady bukmacherskie?	35.87	116.15	105.01

2.3.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Pomimo tego, że większość uczestników zakładów bukmacherskich nie osiągnęła nigdy wygranej, którą uznaje za wysoką, to odsetek przyznających, że zdarzyło im się wygrać „dużą kwotę” jest znaczący. Taką wygraną deklaruje mniej więcej co trzeci uczestniczący w zakładach bukmacherskich.

Osiąganie dużych wygranych najrzadziej deklarują gracze nie mający problemu z zakładami, prawie dwukrotnie częściej taka deklaracja pojawia się wśród ankietowanych zagrożonych w niskim stopniu gdzie dużą wygraną osiągnął co trzeci badany, najczęściej zaś wśród graczy nałogowych, gdzie osiągnął ją co drugi.

E13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać w zakładach bukmacherskich dużą kwotę?		
Ważne	Tak	32,7
	Nie	66,1
	Trudno powiedzieć	1,3
	Ogółem	100,0

E13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać w zakładach bukmacherskich dużą kwotę?		Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Tak	17,4	31,9	56,1	
Nie	82,6	66,1	43,9	
Trudno powiedzieć	,0	2,0	,0	
Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0	

Pomimo, że większość graczy nie zdobyła wysokiej wygranej to 71,2% badanych była świadkiem osiągnięcia jej przez kogoś innego, lub słyszała o takim wydarzeniu od osoby godnej zaufania.

Podobnie jak w przypadku innych gier o wysokich wygranych częściej niż inni słyszeli gracze nałogowi, mający z jednej strony większe doświadczenie w grze, z drugiej odczuwający silniejszą potrzebę racjonalizowania swoich działań. Podczas gdy wśród graczy nieuzależnionych o wygranej słyszał mniej więcej co drugi, to wśród graczy nałogowych słyszeli o niej niemal wszyscy.

E14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w zakładach bukmacherskich lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	
Tak	71,2
Nie	27,4
Trudno powiedzieć	1,4
Ogółem	100,0

E14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w zakładach bukmacherskich lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia			
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
	% w kolumnie			
	Tak	55,1	71,7	90,9
	Nie	44,9	26,0	9,1
	Trudno powiedzieć	,0	2,3	,0
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

Większość badanych uważa też, że wygrana w zakładach jest rzeczą łatwo osiągalną. Ogółem 63,9% zgadza się ze stwierdzeniem, że z odrobiną szczęścia łatwo jest wygrać w zakładach bukmacherskich, w tym jedna czwarta ogółu potwierdza to w sposób zdecydowany. Przeciwną opinię wyraża co trzeci gracz.

Przekonanie o łatwości osiągnięcia wygranej jest niemal powszechne wśród graczy kwalifikujących się do najwyższej grupy ryzyka.

E15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w zakładach bukmacherskich jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?	
zdecydowanie się zgadzam	24,0
raczej się zgadzam	39,9
raczej się nie zgadzam	15,9
zdecydowanie się nie zgadzam	17,8
Trudno powiedzieć	2,4
Ogółem	100,0

E15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w zakładach bukmacherskich jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	zdecydowanie się zgadzam	13,4	25,2	33,5
	raczej się zgadzam	46,0	32,8	59,5
	raczej się nie zgadzam	26,1	14,6	7,1
	zdecydowanie się nie zgadzam	14,5	23,5	,0
	Trudno powiedzieć	,0	3,9	,0
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

Niezależnie od tego, czy ankietowani osiągnęli kiedykolwiek wygraną i od tego, czy jej osiągnięcie uważają za możliwe mają swoje plany związane z wydaniem uzyskanych podczas gry środków. Hipotetyczne wygrane są traktowane przez graczy raczej jako dodatkowe pieniądze, które można bez wahania wydać na dobra nieuwzględnione w codziennym budżecie domowym. Gracze najczęściej przeznaczyliby pieniądze wygrane podczas zakładów na podróż, zabawę, zakup samochodu, czy zaspokajanie zachcianek. Rzadziej zdecydowaliby się na zakup mieszkania, pomoc potrzebującym, zakup sprzętu AGD, czy rozpoczęcie własnego biznesu. Co siódmy badany przeznaczyłby wygraną na spłatę długów lub inwestycję, a co dziesiąty na zakup mieszkania dla dzieci lub odłożyłby pieniądze na starość.

Okazuje się, że gracze z grupy najwyższego ryzyka częściej niż inni przeznaczyliby swoją wygraną na zakup samochodu. Jednocześnie w tej kategorii żaden z ankietowanych nie zadeklarował, że odłożyłby pieniądze na starość lub wsparł potrzebujących.



2.3.5 Społeczny kontekst gry

Rodzice tylko nielicznych graczy dzielą pasje swoich dzieci. Uczestnictwo ojca w zakładach bukmacherskich deklaruje jedynie co dwudziesty ankietowany a matki tylko pojedynczy badani. Najczęściej uczestniczącą w zakładach osoba z najbliższego otoczenia jest ktoś z kręgu najbliższych przyjaciół, lub dalszych znajomych. Mniej niż co dziesiąty gracz posiada uczestniczące w zakładach rodzeństwo.



Blisko dwóch na pięciu graczy utrzymuje, że ich najbliższe otoczenie posiada pełną wiedzę zarówno na temat ich wydatków na grę jak i częstotliwości uczestniczenia w zakładach. Mniej więcej tylko samo twierdzi, że ich najbliżsi są poinformowani o fakcie uczestnictwa w zakładach, ale nie znają szczegółów. Mniej niż co piąty gracz o swojej pasji informuje jedynie niektóre osoby z najbliższego otoczenia, a co czternasty całkowicie zataja swoje uczestnictwo w zakładach.

W przypadku graczy nienarażonych na negatywne konsekwencje uczestnictwa w zakładach najbliższe otoczenie posiada najczęściej szczegółową wiedzę zarówno o częstotliwości jak i wydatkach związanych z grą. Ankietowani kwalifikujący się do grupy niskiego ryzyka również często informują swoje otoczenie tylko o fakcie uczestnictwa w zakładach, co również o wydatkach i częstotliwości gry. Gracze nałogowi najczęściej poprzestają na ogólnikach, bądź przekazują informację o grze selektywnie, tylko wybranym osobom ze swojego otoczenia.

E20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że uczestniczy Pan(i) w zakładach bukmacherskich?		% w kolumnie
	tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	38,2
	tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	37,1
	niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	17,2
	nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	7,5
	trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą	,0
	nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób	,0

2.3.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

Zdecydowana większość badanych uczestniczących w zakładach bukmacherskich nie została nigdy nazwana nałogowym graczem. Z określeniem tym spotkał się tylko co dziesiąty ankietowany.

Żadna z osób niezagrożonych negatywnymi konsekwencjami gry nie została nazwana nałogowym graczem, natomiast w grupach ryzyka były to jedynie pojedyncze przypadki.

E17. Czy w związku z udziałem w zakładach bukmacherskich został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		% w kolumnie
	Tak	9,7
	Nie	90,3
	Odmowa odpowiedzi	,0

E18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?		% w kolumnie
	Pasuje – czuję, że zakłady bukmacherskie są w moim przypadku formą nałogu	4,6
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	17,6
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	77,8

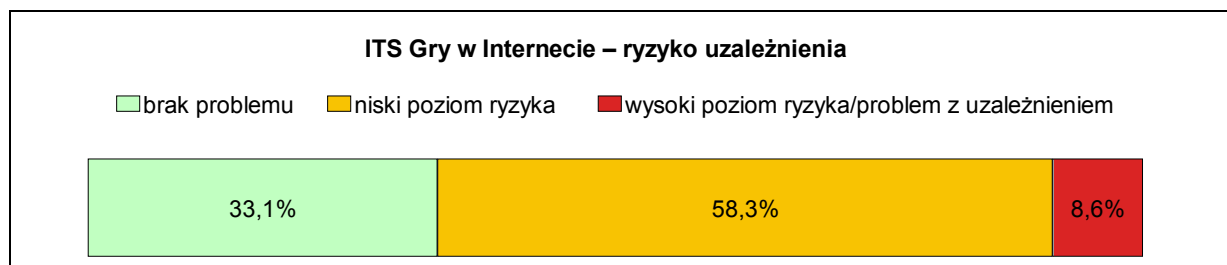
Jednocześnie tylko nieliczni badani identyfikują się z osobami uzależnionymi od hazardu. Jedynie co dwudziesty przyznaje, że zakłady bukmacherskie są dla niego formą nałogu.

Większy jest natomiast odsetek osób, które choć dostrzegają problem, to bagatelizują go, uznając, że określenie „nałogowy gracz” pasuje do nich, ale tylko w sensie żartobliwym.

Wśród osób pozostających poza grupami ryzyka nie odnotowaliśmy takich, które w jakimkolwiek sensie uważałyby się za uzależnione od zakładów, natomiast w grupach zagrożonych badani identyfikowali się z nałogowcami jedynie w pojedynczych przypadkach, chętniej postrzegając swój problem jako niewinną przypadłość. Dostrzegali co prawda w swoim zachowaniu symptomy uzależnienia ale bagatelizowali je, nadając określeniu „nałogowego gracza” żartobliwy sens.

2.4 GRY I ZAKŁADY W INTERNECIE

2.4.1 Uzależnienie od gry



Wśród nielicznej grupy grającej na pieniądze w gry i zakłady w Internecie jedynie co dwunasty to osoba uzależniona, bądź zagrożona uzależnieniem w wysokim stopniu. Wśród graczy przeważają osoby znajdujące się w kategorii niskiego ryzyka, a co trzeci nie ma żadnego problemu wynikającego z faktu uczestnictwa w grze.

Ze względu na znikomą liczebność (3 przypadki) osób nałogowo grających w gry w Internecie na pieniądze w próbie, pełne przedstawienie charakterystyk tej kategorii nie jest możliwe. Wszyscy grający nałogowo to mężczyźni w wieku 25 – 34 lat zamieszkujący duże i największe miasta. W dwóch przypadkach są to osoby żonate, posiadające dzieci. Dwaj z graczy w kategorii osób uzależnionych to przedstawiciele kadry kierowniczej, jeden to osoba bezrobotna. Wszyscy deklarują dochód osobisty przekraczający 2000 zł.

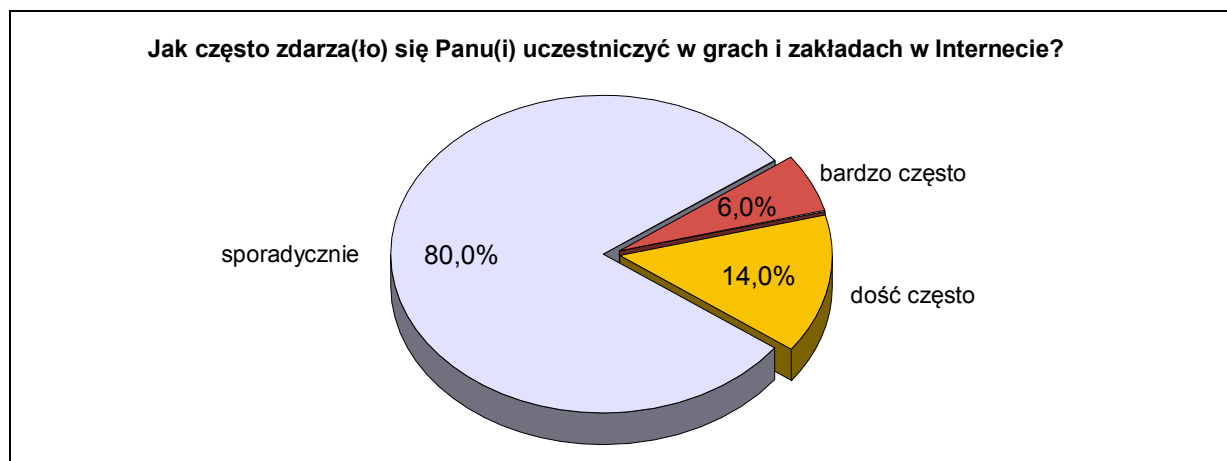
We wszystkich badanych przypadkach gracze należący do najwyższej grupy ryzyka wykazywali symptomy uzależnienia od papierosów i komputera.

	Gry w Internecie – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Ogólny indeks samopoczucia	77,62	72,18	72,26

Gracze nienarażeni na negatywne konsekwencje gry nieznacznie lepiej oceniają swoją ogólną satysfakcję z życia niż gracze znajdujący się w którejś z grup ryzyka. Ogólny indeks samopoczucia w grupie graczy uzależnionych lub zagrożonych nałogiem w wysokim stopniu wynosi 72,26 (na skali od 0 do 100), podczas gdy wśród grających nie mających tego problemu wartość indeksu jest równa 77,62. Pomimo tych różnic, należy podkreślić, że we wszystkich kategoriach badanych uczestniczących w zakładach wartość indeksu znacznie

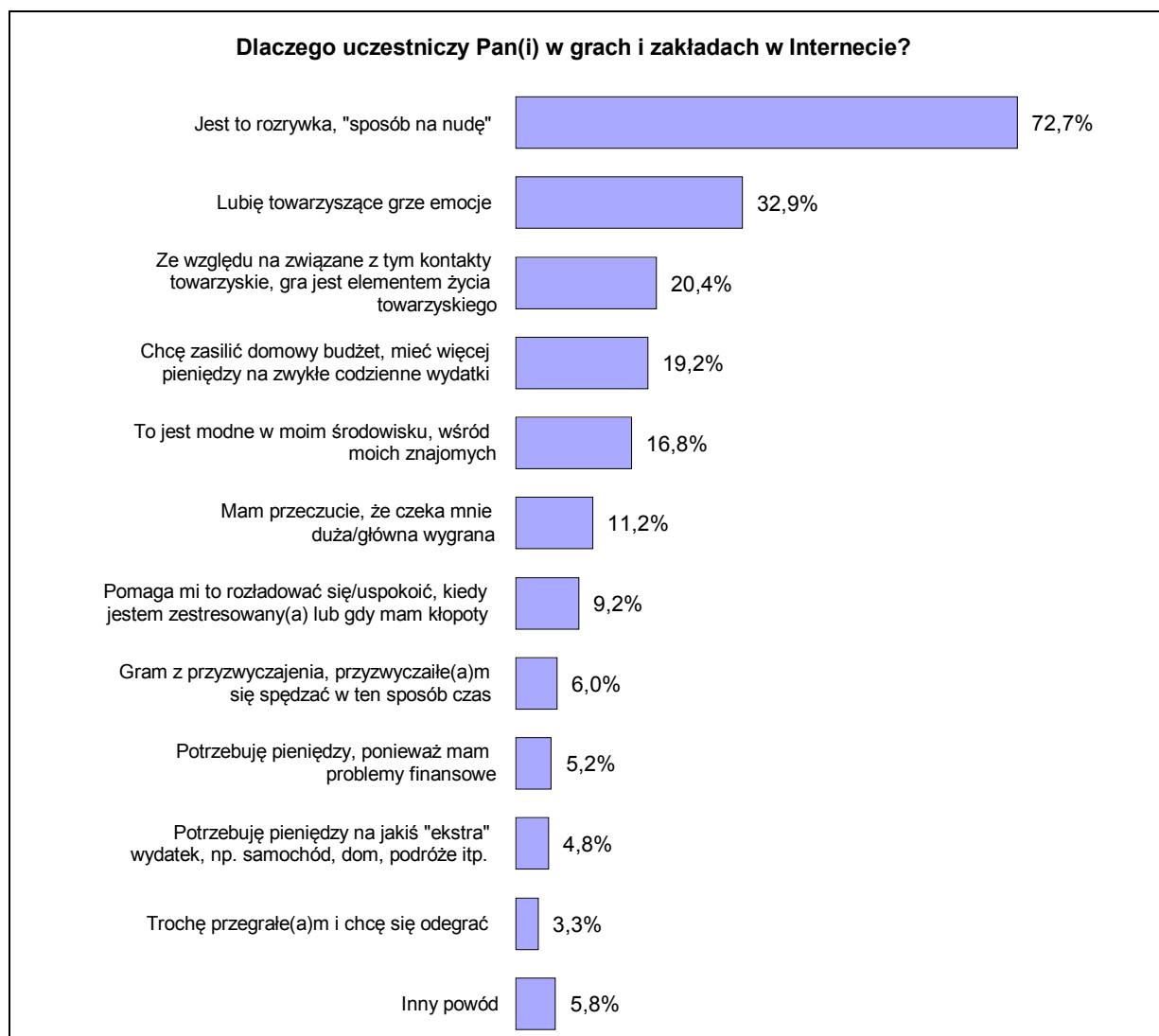
przekracza środkowy, neutralny punkt skali. Do odnotowanych różnic należy podchodzić ostrożnie ze względu na niewielką liczebność graczy reprezentujących różne kategorie.

2.4.2 Deklarowana częstość i motywy gry



Zdecydowana większość grających na pieniądze przez Internet robi to jedynie sporadycznie. Tylko w pojedynczych przypadkach gracze przyznawali, że uczestniczą w grach dość lub bardzo często.

Do najczęściej wskazywanych przez badanych powodów uczestnictwa w grach i zakładach internetowych należy rozrywka, chęć zabicia czasu. Rzadziej ankietowani wymieniają emocje związane z uczestnictwem w grze, jej aspekt towarzyski, czy chęć zasilenia domowego budżetu. Nieliczni badani wskazywali na środowiskową modę, a inne motywy występowały jedynie w pojedynczych przypadkach.



2.4.3 Wydatki na grę

Jednorazowe kwoty wydawane rekordowo na gry w Internecie wahają się od kilku złotych do blisko 2000 zł. Najwyższa kwota przeznaczona na grę miesięcznie to 4000 zł, jednak najwyższe przeciętne miesięczne wydatki są znacznie niższe (400 zł). Gracze nienarażeni na negatywne konsekwencje gry wydają na zakłady przeciętnie mniej, niż gracze kwalifikujący się do grup ryzyka zarówno jeżeli chodzi o najwyższe wydatki jednorazowe, jak i wydatki miesięczne zarówno średnie jak i rekordowe.

	Gry w Internecie – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
F12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na gry i zakłady w Internecie jednego dnia?	21.99	146.24	169.89
F12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na grę na gry i zakłady w Internecie w ciągu jednego miesiąca?	29.54	296.19	616.05
F12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na gry i zakłady w Internecie?	18.57	70.43	131.03

2.4.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Tylko w pojedynczych przypadkach ankietowani przyznają, że zdarzyło im się wygrać w Internecie kwotę, którą uznają za wysoką.

F13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać w grach i zakładach w Internecie dużą kwotę?	
Tak	13,9
Nie	80,1
Trudno powiedzieć	6,0
Ogółem	100,0

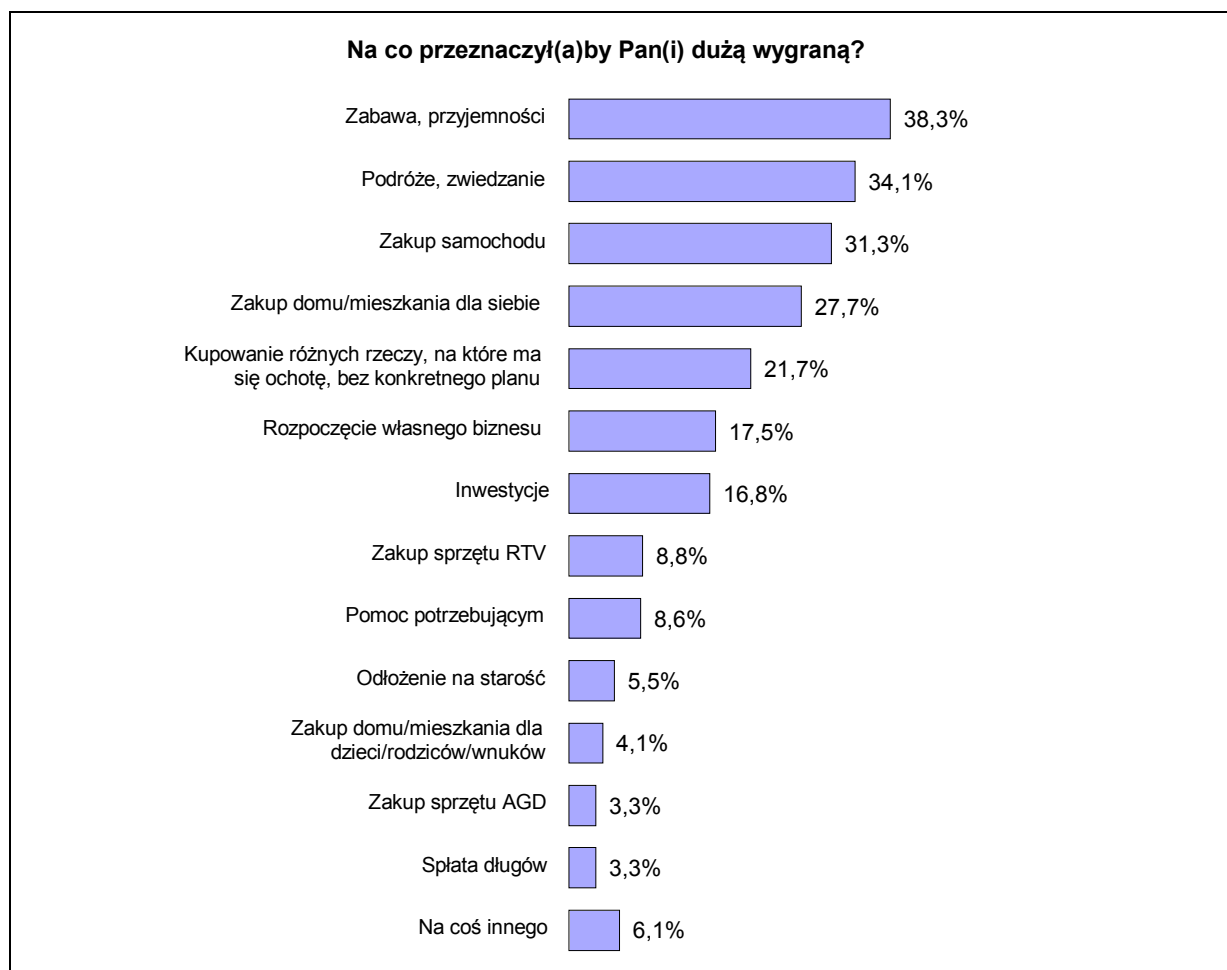
Pomimo tego, że tylko nieliczni gracze osiągnęli samodzielnie wysoką wygraną to mniej więcej co drugi przyznaje, że słyszał o takiej wygranej z wiarygodnego źródła lub sam był jej świadkiem.

F14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w grach i zakładach w Internecie lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	
Tak	48,6
Nie	51,4
Ogółem	100,0

Podzielone są również zdania dotyczące szans na wygraną w grach w Internecie. Mniej więcej co drugi gracz uważa, że osiągnięcie wygranej jest z odrobiną szczęścia łatwe, tyłu samo nie zgadza się z tą opinią.

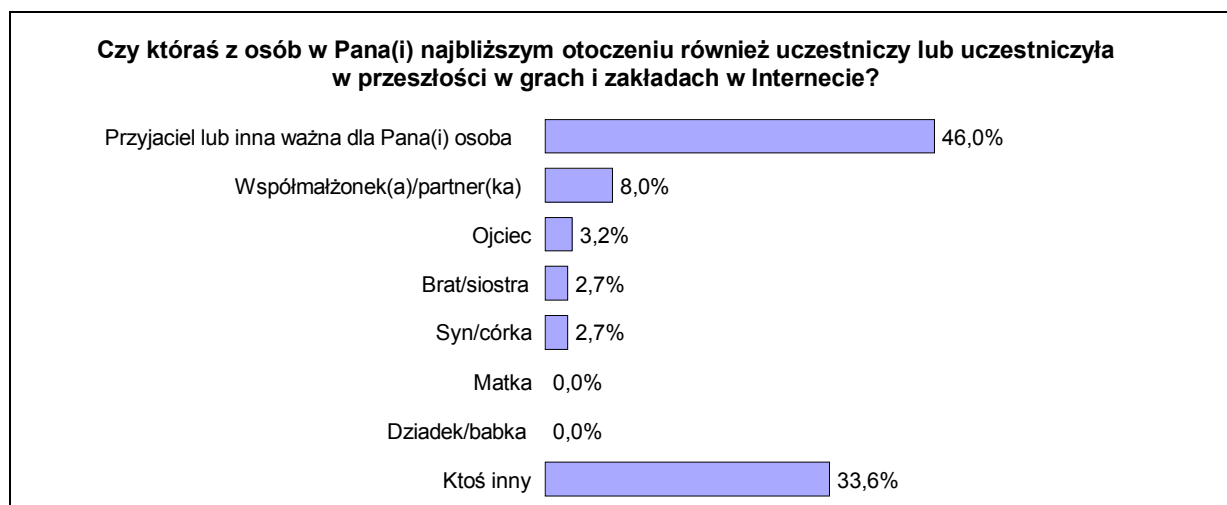
F15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w grach i zakładach w Internecie jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		
	zdecydowanie się zgadzam	19,6
	raczej się zgadzam	28,3
	raczej się nie zgadzam	27,7
	zdecydowanie się nie zgadzam	21,4
	Trudno powiedzieć	3,0
	Ogółem	100,0

Hipotetyczne wygrane są traktowane przez graczy raczej jako dodatkowe pieniądze, które można bez wahania wydać na dobra nieuwzględnione w codziennym budżecie domowym. Gracze najczęściej przeznaczyliby pieniądze wygrane w Internecie na przyjemności, zabawę, zwiedzanie, bądź zakup samochodu. Rzadziej na zakup nieruchomości lub zaspokajanie bieżących zachcianek. Tylko nieliczni badani wygrane pieniądze przeznaczyliby na rozpoczęcie własnego biznesu lub inwestycje. Pozostałe wydatki były wskazywane jedynie przez pojedynczych ankietowanych.



2.4.5 Społeczny kontekst gry

Mniej więcej co drugi badany ma przyjaciela, lub inną ważną osobę, która również gra na pieniądze w Internecie, a jedna trzecia badanych ma grających znajomych w dalszych kręgach. Tylko sporadycznie w gry internetowe gra również partner/ partnerka lub inna osoba z rodziny. Wszyscy gracze nałogowi, którzy uczestniczyli w badaniu mają grających przyjaciół lub inne bliskie osoby spoza rodziny.



Gracze w zasadzie równie często są skłonni do informowania w pełni najbliższego otoczenia zarówno o wydatkach jak i częstotliwości grania, co do przekazywania najbliższym jedynie ogólnikowych informacji lub informowania o grze jedynie wybranych osób. Tylko nieliczni zatają natomiast całkowicie fakt gry.

F20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że uczestniczy Pan(i) w grach i zakładach w Internecie?	
tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	31,7
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	28,3
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	26,0
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	14,0
Ogółem	100,0

2.4.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

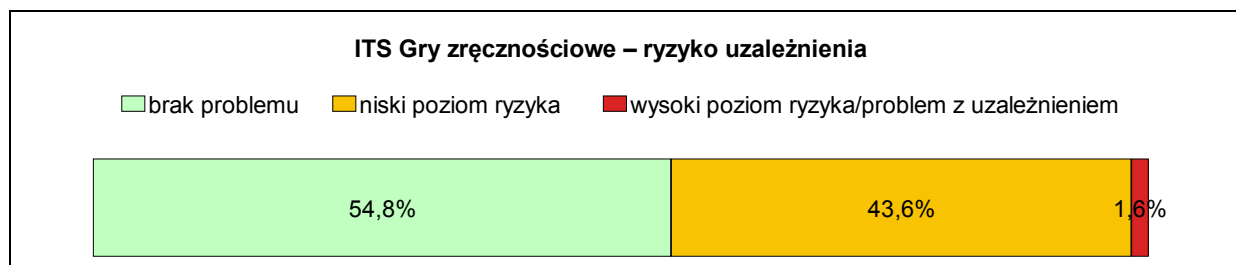
Jedynie nieliczni badani zostali nazwani w związku z graniem w gry internetowe „nałogowymi graczami”, natomiast żaden nie uważa, że takie określenie do niego pasuje.

F17. Czy w związku z udziałem w grach i zakładach w Internecie został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		
	Tak	5,3
	Nie	94,7
	Ogółem	100,0

F18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tych gier czy też nie?		
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	6,0
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	94,0
	Ogółem	100,0

2.5 GRY WYMAGAJĄCE ZRĘCZNOŚCI

2.5.1 Uzależnienie od gry



Więcej niż co drugi badany grający na pieniądze w gry zręcznościowe może cieszyć się grą bez ryzyka narażenia się na jej negatywne konsekwencje w postaci uzależnienia. Mniej więcej dwóch na pięciu badanych klasyfikuje się jako gracze zagrożeni uzależnieniem w niskim stopniu a tylko jeden spośród ankietowanych wykazywał symptomy uzależnienia od tego rodzaju gier.

		Gry zręcznościowe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	53,7	53,7	,0
	obecność symptomów	46,3	46,3	100,0
Papierosy - uzależnienie	brak symptomów	22,5	13,5	,0
	obecność symptomów	77,5	86,5	100,0
Leki - uzależnienie	brak symptomów	62,2	55,3	,0
	obecność symptomów	37,8	44,7	100,0
Komputer - uzależnienie	brak symptomów	55,7	47,6	,0
	obecność symptomów	44,3	52,4	100,0

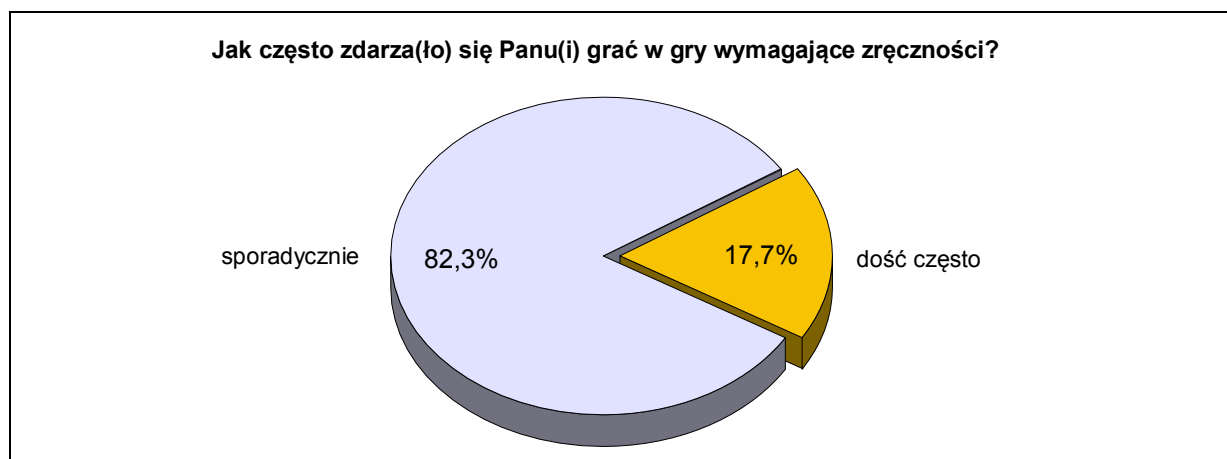
Gracze znajdujący się poza grupami ryzyka nieco rzadziej charakteryzują się symptomami uzależnienia od papierosów, leków oraz komputera, niż badani narażeni na negatywne konsekwencje związane z grą, choćby w niewielkim stopniu.

	Gry zręcznościowe – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Ogólny indeks samopoczucia	82,04	76,57	62,50

Podwyższony stopień zagrożenia nałogiem koresponduje również z relatywnie niższym ogólnym zadowoleniem z życia. Ogólny indeks samopoczucia w grupie niskiego ryzyka wynosi 76,57 (na skali od 0 do 100), podczas gdy wśród grających nie mających tego problemu wartość indeksu jest równa 82,04. Pomimo tych wahań należy pamiętać, że wartość indeksu w każdej z kategorii i tak przekracza środkowy – neutralny punkt skali (50).

2.5.2 Deklarowana częstość i motywy gry

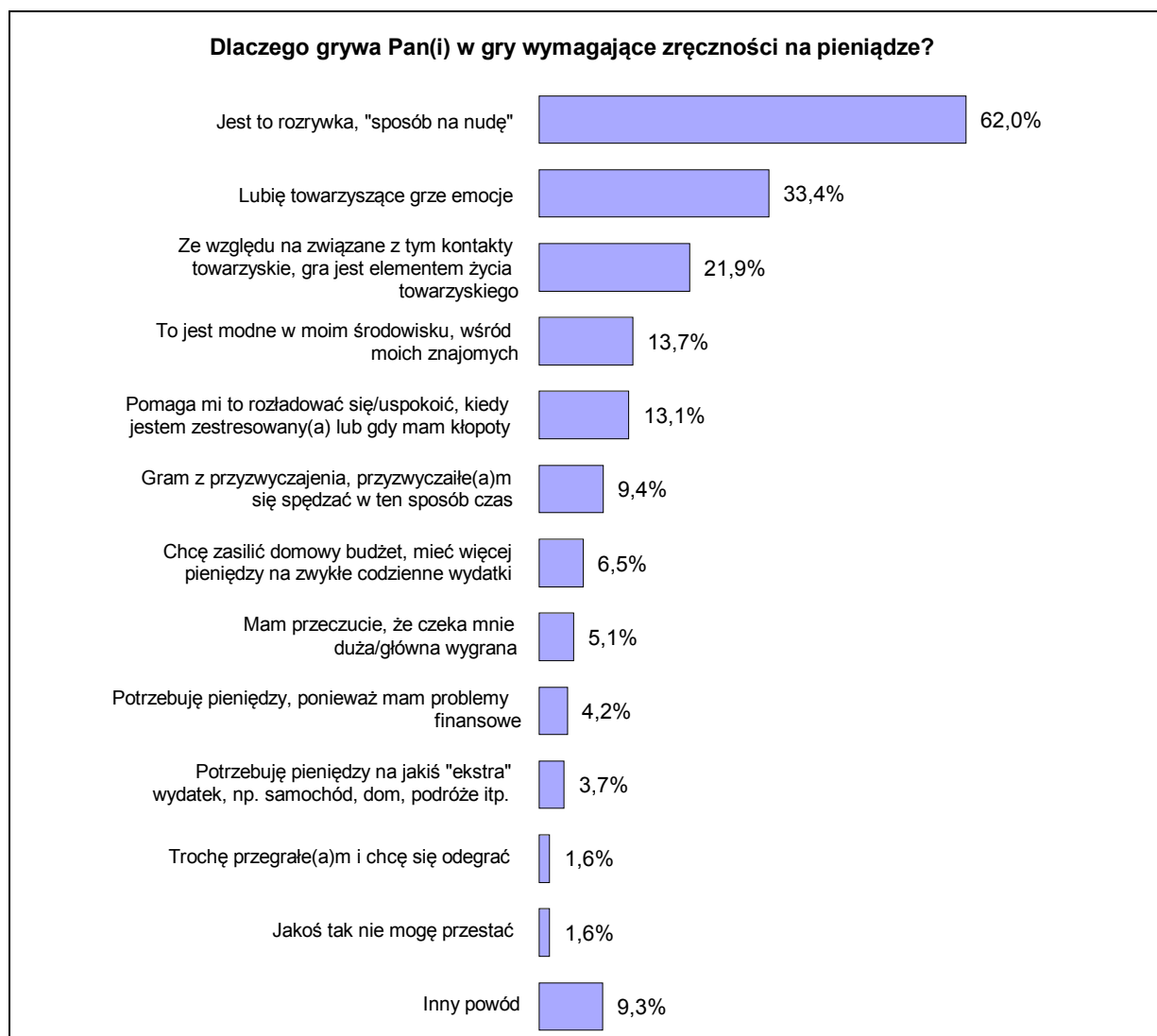
Zdecydowana większość ankietowanych gra na pieniądze w gry zręcznościowe jedynie sporadycznie. Żaden z ankietowanych nie uczestniczy w grach bardzo często a tylko co szósty przyznaje, że gra dość często.



Respondenci należący do grup ryzyka częściej uczestniczą w grach niż osoby niezagrożone uzależnieniem od tego rodzaju rozrywki.

G1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) uczestniczyć w tego rodzaju grach?		Gry zręcznościowe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% z N w kolumnie		
	sporadycznie	88,9	77,0	,0
	dość często	11,1	23,0	100,0
	bardzo często	,0	,0	,0

Dla większości badanych gry zręcznościowe to rozrywka, „sposób na nudę”. Co trzeci ankietowany kładzie nacisk na emocje towarzyszące grze, a co piąty wskazuje na jej kontekst towarzyski. Rzadziej motywem uczestnictwa w grze jest środowiskowa moda lub chęć rozładowanie napięcia, uspokojenie się. Nieliczni badani wskazywali na powody takie jak przyzwyczajenie, chęć zasilenia budżetu domowego, przeczcucie dużej wygranej czy też konieczność zdobycia pieniędzy.



Osoby kwalifikujące się do grup ryzyka częściej niż ankietowani nienarażeni na uzależnienie uczestniczą w grach zręcznościowych ze względu na towarzyszące im emocje i możliwość rozładowania napięcia.

2.5.3 Wydatki na grę

Przeciętne rekordowe jednorazowe wydatki na grę wahają się zazwyczaj na poziomie kilkudziesięciu złotych zarówno w grupie graczy niezagrożonych jak i tych obarczonych niskim ryzykiem uzależnienia. W tych kategoriach graczy na podobnym (nie przekraczającym stu złotych) poziomie utrzymują się też wydatki miesięczne (zarówno rekordowe jak i przeciętne). Warto zwrócić tu jednak uwagę, że w przypadku ankietowanego

klasyfikującego się w grupie graczy uzależnionych kwoty przeznaczane na grę są wielokrotnie wyższe – kilkutyśne.

	Gry zręcznościowe – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		Kwota
G12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na tego typu grę jednego dnia?	21.94	49.85	2,000.00
G12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na tego typu grę w ciągu jednego miesiąca?	38.35	98.68	4,000.00
G12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na tego typu gry?	24.93	71.08	6,000.00

2.5.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Do wygrania subiektywnie dużej kwoty w grach zręcznościowych przyznają się jedynie nieliczni ankietowani. Takie doświadczenia ma tylko mniej niż co dziesiąty badany.

G13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać w grę wymagającą zręczności dużą kwotę?	
Tak	7,7
Nie	92,3
Ogółem	100,0

Częściej gracze mieli okazje obserwować jak ktoś inny uzyskuje duże pieniądze podczas gry, lub słyszeli od kogoś wiarygodnego o dużej wygranej. Z taką sytuacją spotkał się, lub słyszał o niej co szósty ankietowany.

G14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w grę wymagającą zręczności lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	
Tak	16,8
Nie	83,2
Ogółem	100,0

Pomimo tego, że w percepcji graczy podczas gier zręcznościowych raczej nie wygrywa się „dużych pieniędzy”, to zdania co do samego stopnia trudności uzyskania wygranej są podzielone. Mniej więcej co drugi ankietowani nie zgadza się z opinią, że łatwo jest przy odrobinie szczęścia wygrać w grach wymagających zręczności jednak zwolenników tego poglądu jest tylko niewielu mniej.

G15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w grach wymagających zręczności jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?		
	zdecydowanie się zgadzam	11,7
	raczej się zgadzam	33,9
	raczej się nie zgadzam	26,0
	zdecydowanie się nie zgadzam	25,9
	Trudno powiedzieć	2,6
	Ogółem	100,0

Gracze kwalifikujący się do grup ryzyka częściej niż badani niezagrożeni deklarują, że zdarzyło im się wygrać w gry zręcznościowe dużą kwotę, częściej również byli świadkami takiej wygranej lub o niej słyszeli. Bardziej powszechne jest też wśród nich przekonanie, że przy odrobinie szczęścia wygrana nie jest rzeczą trudną.

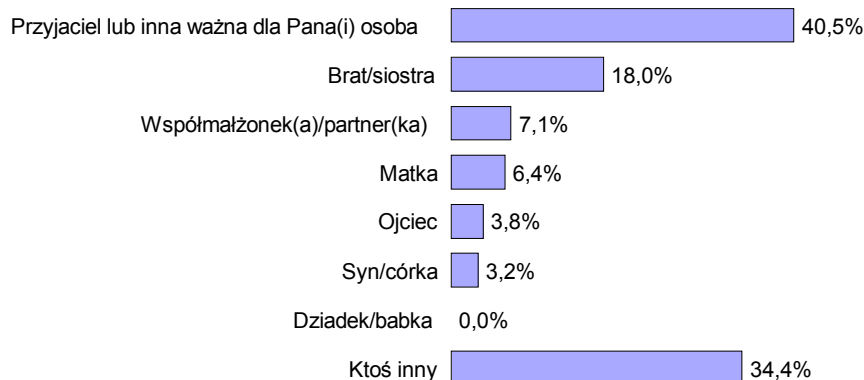
Najczęściej gracze wydaliby swoją „dużą wygraną” na podróże. Taki wydatek w związku z osiągnięciem nagrody w grze planuje dwóch na pięciu ankietowanych. Mniej niż co trzeci badany wydałby wygraną na przyjemności, a blisko co czwarty zainwestowałby wygrane pieniądze, kupił mieszkanie, bądź rozpoczął własny biznes. Rzadziej otrzymana nagroda zostałaby przeznaczona na zakup samochodu, odłożenie na starość czy też zakup nieruchomości dla dzieci bądź wnuków. Co dziesiąty przeznaczyłby wygraną na pomoc potrzebującym, a tylko nieliczni wydaliby ją na spłatę długów lub zakup sprzętu domowego.



2.5.5 Społeczny kontekst gry

Dwóch na pięciu badanych graczy ma w swoim najbliższym otoczeniu przyjaciół, którzy również oddają się tego rodzaju rozrywce. W gry zręcznościowe często grają też dalsi znajomi, co sygnalizuje co trzeci ankietowany. Jeden na pięciu badanych ma grające w gry zręcznościowe rodzeństwo, a tylko nieliczni badani wskazywali, że w gry zręcznościowe grywa jakiś inny członek ich rodziny.

Czy któraś z osób w Pana(i) najbliższym otoczeniu również gra lub grała w przeszłości na pieniądze w gry wymagające zręczności?



Gracze najczęściej w pełni informują swoich najbliższych zarówno o częstotliwości grania jak i wydatkach związanych z grą. Tak postępuje co trzeci ankietowany. Znaczący jest jednak odsetek tych, którzy całkowicie zatają fakt gry (co czwarty), lub informują o nim jedynie niektóre osoby (co piąty).

G20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) na pieniądze w gry wymagające zręczności?

tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	35,5
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	15,4
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	19,3
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	23,5
„trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą”	6,2
Ogółem	100,0

2.5.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

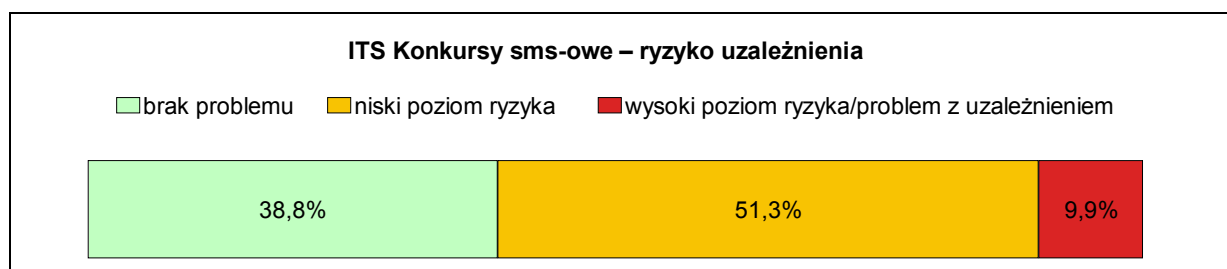
Tylko jedna osoba została w związku z graniem w gry zręcznościowe nazwana „nałogowym graczem”, a żaden z badanych nie przyznał, że rzeczywiście jest uzależniony od tego rodzaju rozrywki. Jedynie kilku badanych uważa, że określenie to pasuje do nich w sensie żartobliwym.

G17. Czy w związku z udziałem w tego typu grach został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		
	Tak	1,6
	Nie	98,4
	Ogółem	100,0

G18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tych gier czy też nie?		
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	7,2
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	92,8
	Ogółem	100,0

2.6 KONKURSY I LOTERIE SMS-OWE

2.6.1 Uzależnienie od gry



Co drugi ankietowany uczestniczący w konkursach sms-owych to osoba zagrożona negatywnymi skutkami gry jedynie w niskim stopniu. Na krawędzi uzależnienia znajduje się natomiast 9,9% ankietowanych. Blisko dwóch na pięciu respondentów to osoby w ogóle nie narażone na ryzyko związane z grą.

		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	334
Płeć	Mężczyźni	47,0	45,1	27,5	147
	Kobiety	53,0	54,9	72,5	187
Wiek	18-24 lata	18,0	15,1	18,6	55
	25-34	29,2	31,2	26,3	100
	35-44	21,4	15,4	13,9	59
	45-54	12,5	18,4	14,7	53
	55-64	14,3	15,3	22,3	52
	65 lat i więcej	4,6	4,6	4,1	15
Miejsce zamieszkania	Wieś	38,8	35,8	39,7	125
	Miasto do 20 tys.	16,2	12,4	6,7	44
	20-100 tys.	20,6	23,5	21,3	74
	101-500 tys.	5,9	12,0	23,3	36
	501 tys. i więcej mieszk.	18,5	16,3	9,0	55
Wykształcenie	Podstawowe	11,7	17,7	34,6	57
	Zasadnicze zawodowe	27,7	22,4	22,1	82
	Średnie	33,9	34,2	34,4	114
	Wyższe	26,7	25,7	8,8	82
Stan cywilny	Kawaler/ panna	29,7	24,8	31,7	91
	Żonaty/ mężatka	61,4	62,2	52,2	203
	Rozwiedziony(a), w separacji	4,8	5,9	9,3	19
	Wdowiec/ wdowa	4,1	7,1	6,8	20
Posiadanie dzieci	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	48,9	56,7	53,7	178
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym	14,6	14,3	19,0	50
	Nie	36,6	28,9	27,3	106
Grupa społeczno-zawodowa	Kadra kier., spec. z wyższym wyksz.	15,6	14,2	6,5	47
	Średni personel, technicy	4,8	6,7	11,9	22
	Pracownicy adm.-biurowi	9,7	8,3	4,8	28
	Pracownicy usług	6,7	7,5	16,7	27
	Robotnicy wykwalifikowani	12,6	15,6	11,3	47
	Robotnicy niewykwalifik.	1,6	2,9	7,9	10
	Rolnicy	3,2	3,6		10
	Pracujący na własny rach.	6,6	3,9		15
	Renciści	4,6	3,8	5,6	14
	Emeryci	8,1	12,9	10,8	36
	Uczniowie i studenci	11,0	9,1	14,6	35
	Bezrobotni	9,2	5,3	4,9	23
	Gospodynie domowe i inni	6,2	6,1	5,0	20
Dochód osobisty	Do 750 zł	2,9	9,5	13,9	14
	751-1000	14,0	5,5	17,0	20
	1001-1450	13,0	8,4	11,2	20
	1451-2000	14,6	34,1	31,6	51
	Powyżej 2000 zł	55,5	42,5	26,3	88
Dochody na jedną osobę	Do 500 zł	22,3	19,2	35,7	52
	501-750	10,5	13,8	11,8	28
	751-1000	23,4	22,9	16,9	52
	1001-1500	17,4	25,7	18,3	49
	Powyżej 1500 zł	26,4	18,4	17,3	50
Ocena własnych war. mater.	Złe	14,6	16,9	26,0	56
	Średnie	39,6	42,9	43,5	139
	Dobre	45,8	40,2	30,5	138
Udział w prakt. religijnych	Kilka razy w tygodniu	2,0	1,9		6
	Raz w tygodniu	37,2	42,5	48,2	137
	1-2 razy w miesiącu	21,0	18,4	12,7	63
	Kilka razy w roku	17,7	24,2	26,3	73
	W ogóle nie uczestniczy	22,1	13,0	12,8	55
Deklarowana wiara	głęboko wierzącą	3,2	5,3	2,6	14
	wierzącą	82,7	84,9	97,4	285
	raczej niewierzącą	6,6	6,8		20
	całkowicie niewierzącą	7,5	3,0		15

Gracze kwalifikujący się do najwyższej grupy ryzyka - zagrożeni uzależnieniem od konkursów sms-owych lub nałogowo biorący w nich udział charakteryzują się następującymi cechami:

- Zdecydowanie częściej są to kobiety niż mężczyźni
- Osoby w wieku 25-34 lat, albo starsze w wieku przedemerytalnym (55-65)
- Najczęściej mieszkańcy wsi lub średnich i dużych miast
- Ze względu na wykształcenie są to najczęściej osoby posiadające wykształcenie podstawowe lub średnie
- W większości są to osoby zamężne oraz posiadające dzieci
- Najliczniejszą kategorię społeczno-zawodową stanowią pracownicy usług oraz osoby o wysokich i najwyższych dochodach osobistych

		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	67,4	62,3	40,6
	obecność symptomów	32,6	37,7	59,4
Papierosy - uzależnienie	brak symptomów	21,2	15,2	,0
	obecność symptomów	78,8	84,8	100,0
Komputer - uzależnienie	brak symptomów	53,0	53,4	34,2
	obecność symptomów	47,0	46,6	65,8

Gracze klasyfikujący się do którejś z grup ryzyka częściej niż badani niezagrożeni uzależnieniem wykazują obecność symptomów uzależnienia od alkoholu. Podczas gdy wśród ankietowanych spoza grup ryzyka, objawy uzależnienia od alkoholu przejawia co trzeci badany, to wśród zagrożonych w najwyższym stopniu już więcej niż co drugi.

Podobnie objawy uzależnienia od papierosów częściej występują w grupach ryzyka niż poza nimi. Palenie jest powszechne w grupie najbardziej zagrożonych uzależnieniem od gier sms, gdzie nie odnotowaliśmy żadnej osoby niepalącej.

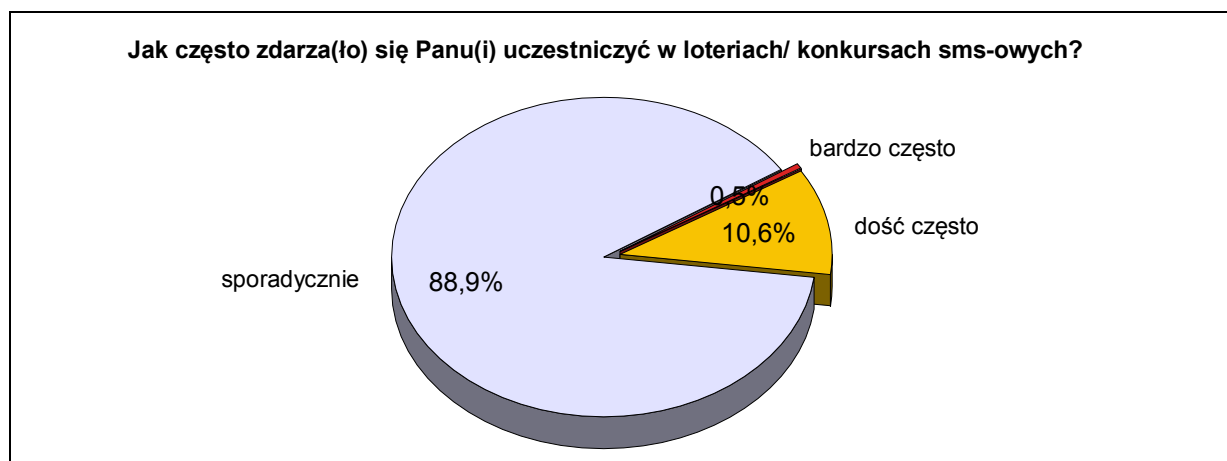
W grupie osób najbardziej zagrożonych uzależnieniem od gier sms-owych odnotowaliśmy również wyższy odsetek ankietowanych nałogowo korzystających z komputera niż w innych kategoriach graczy.

	Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Ogólny indeks samopoczucia	74,32	72,42	70,56

Gracze znajdujący się w różnych grupach ryzyka różnie oceniali swoją ogólną satysfakcję z życia. Poprosiliśmy ankietowanych aby na skali stustopniowej (gdzie 0 oznacza całkowity brak zadowolenia, a 100 pełna satysfakcję) ocenili różne aspekty swojego życia (kondycja fizyczna, sytuacja zawodowa, sytuację rodzinną, materialną, kondycję intelektualną, energię życiową, chęć do życia, możliwości spełnienia się, perspektywy na przyszłość, ogólny nastrój, zadowolenie z życia), następnie uśredniliśmy wyniki dla wszystkich ocenianych wymiarów tworząc w ten sposób ogólny indeks satysfakcji (przyjmujący wartości od 0 do 100). We wszystkich kategoriach średnia wartość ogólnego indeksu zadowolenia z życia przekracza neutralny punkt skali (50), jednak zwracają tutaj uwagę pewne różnicowania. Wśród osób grających najniższą wartość indeksu odnotowaliśmy wśród osób najbardziej zagrożonych uzależnieniem (70,56), najwyższą zaś wśród graczy znajdujących się poza grupami ryzyka (74,32).

2.6.2 Deklarowana częstość i motywy gry

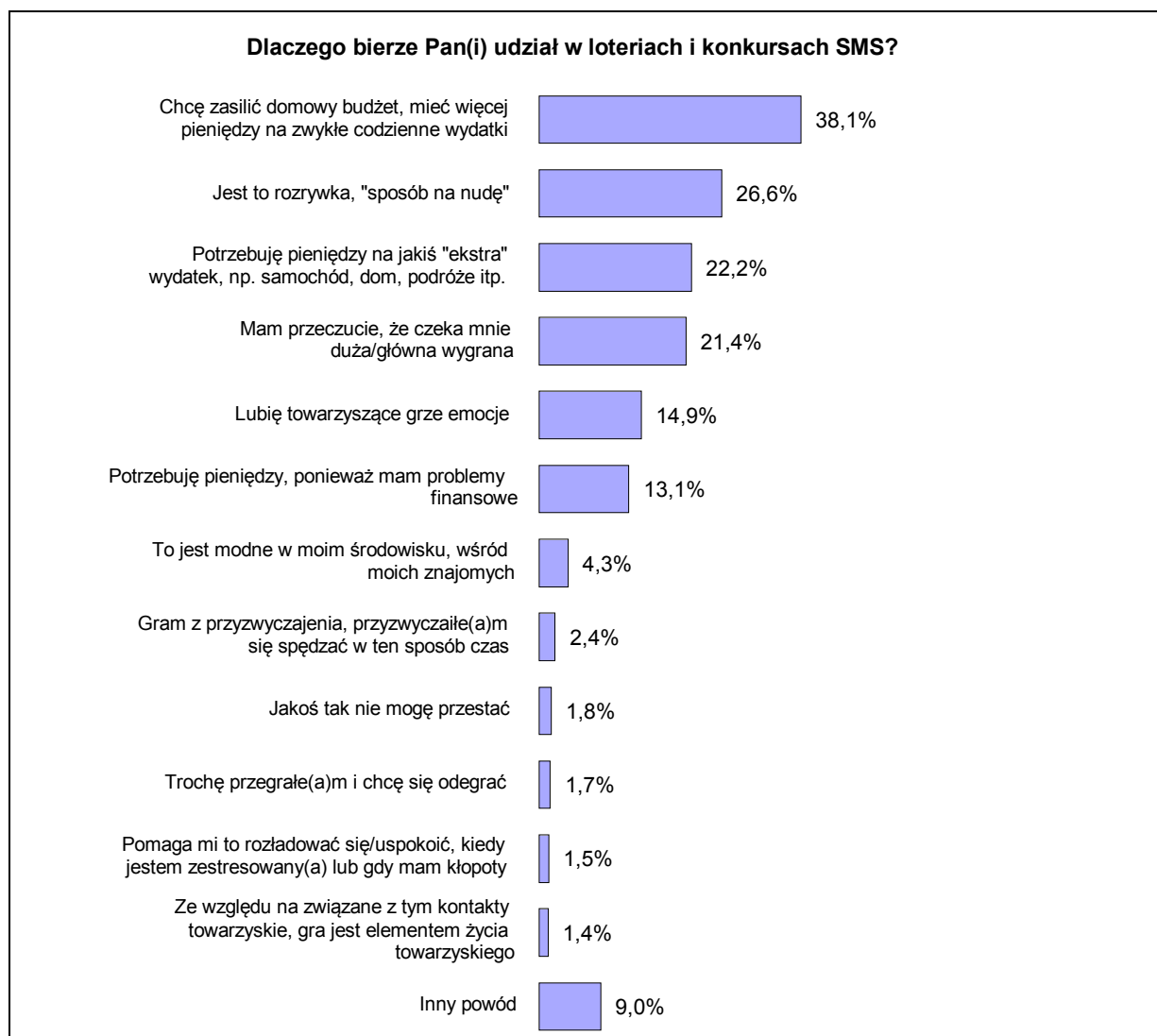
Zdecydowana większość ankietowanych uczestniczy w konkursach sms-owych jedynie sporadycznie. Co dziesiąty przyznaje, że dość często bierze udział w tego rodzaju grach a tylko nieliczni określili swoje uczestnictwo jako bardzo częste.



Gracze znajdujący się w grupach ryzyka częściej uczestniczą w konkursach sms-owych niż osoby spoza tych grup, które powszechnie określają swój udział w grze jako sporadyczny.

H1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) uczestniczyć w tego rodzaju grach?		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
sporadycznie		97,9	85,2	73,1
dość często		2,1	13,9	26,9
bardzo często		,0	,9	,0

Inaczej niż w przypadku innych omawianych gier, gdzie głównym motywem uczestnictwa jest rozrywka i towarzyszące grze emocje, w przypadku konkursów sms-owych najczęściej wymienianym powodem uczestnictwa w grze jest chęć zasilenia budżetu domowego. Dla co czwartego ankietowanego konkursy to rozrywka, sposób na nudę. Nieco rzadziej badani motywują swój udział w zabawie chęcią uzyskania pieniędzy na jakieś dodatkowe, nieplanowane wydatki lub mają po prostu przeczucie wysokiej wygranej. Jedynie dla 14,9% badanych gra w konkursach sms-owych jest źródłem emocji, a dla 13,1% jest sposobem na kłopoty finansowe. Pozostałe motywy były wymieniane przez ankietowanych jedynie sporadycznie.



Motywy uczestnictwa w konkursach różnią się w zależności od grupy ryzyka do której kwalifikują się gracze. Uczestnicy niezagrożeni negatywnymi konsekwencjami gry częściej niż inni grają dla rozrywki, nie wymieniają natomiast takich powodów jak chęć rozładowania napięcia, odegrania się czy środowiskową modę. Motywy te występują jedynie u graczy z grup ryzyka.

Dla graczy najbardziej zagrożonych uzależnieniem, lub grających nałogowo motywem ważniejszym niż w innych kategoriach są emocje towarzyszące grze, przyzwyczajenie i chęć zasilenia domowego budżetu. Dodatkowo, wszyscy ankietowani, którzy przyznali, że grają bo mają trudności z zaprzestaniem uczestnictwa w grze to osoby z najwyższej grupy ryzyka.

Dlaczego bierze Pan(i) udział w loteriach i konkursach SMS?		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	ze względu na związane z tym kontakty towarzyskie, gra jest elementem życia towarzyskiego	,0	2,1	3,2
	jest to rozrywka, „sposób na nudę”	31,7	24,3	18,4
	lubię towarzyszące grze emocje	9,3	16,5	28,8
	potrzebuję pieniędzy, ponieważ mam problemy finansowe	10,4	12,7	25,4
	chcę zasilić domowy budżet, mieć więcej pieniędzy na zwykłe codzienne wydatki	31,0	41,0	51,2
	potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek, np. samochód, dom, podróże itp.	20,1	24,6	17,5
	gram z przyzwyczajenia, przyzwyczaile(a)m się spędzać w ten sposób czas	1,3	1,6	10,9
	pomaga mi to rozładować się/uspokoić, kiedy jestem zestresowany(a) lub gdy mam kłopoty	,0	1,4	7,6
	mam przeczucie, że czeka mnie duża / główna wygrana	16,4	24,7	24,2
	trochę przegrałe(a)m i chcę się odegrać	,0	1,9	7,2
	to jest modne w moim środowisku, wśród moich znajomych	,0	6,0	12,0
	jakoś tak nie mogę przestać	,4	,5	14,2
	inny powód	12,2	6,2	10,5

2.6.3 Wydatki na grę

Przeciętne wydatki na konkursy sms-owe zależą od przynależności do określonej „grupy ryzyka”. Dotyczy to zarówno maksymalnej kwoty wydanej na grę w przeciągu jednego dnia, w ciągu miesiąca, jak i średnich wydatków miesięcznych. Gracze należący do grupy wysokiego ryzyka wydają średnio kilkunastokrotnie więcej na konkursy sms-owe jeżeli chodzi o wydatki rekordowe (zarówno dzienne jak i miesięczne) niż osoby niemające problemów z grą i ośmiokrotnie więcej niż gracze z grupy niskiego ryzyka. Jeżeli chodzi o wydatki przeciętne, to na przestrzeni ostatniego roku nałogowi gracze wydali na gry sms-owe średnio prawie sześć razy więcej niż osoby spoza grup ryzyka i trzykrotnie więcej niż ankietowani zagrożeni uzależnieniem jedynie w stopniu niewielkim.

	Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
H12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na loterie / konkursy sms-owe jednego dnia?	10.80	20.47	177.95
H12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na loterie / konkursy sms-owe w ciągu jednego miesiąca?	17.70	38.73	346.47
H12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na loterie / konkursy sms-owe?	11.37	18.51	63.31

2.6.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Do osiągnięcia subiektywnie wysokiej wygranej w konkursie sms-owym przyznaje się tylko 5,7% graczy.

H13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać dużą kwotę lub wartościową nagrodę w loterii / konkursie sms-owym?	% w kolumnie
Tak	5,7
Nie	94,2
Trudno powiedzieć	,2
Odmowa odpowiedzi	,0

Poczucie osiągnięcia wysokiej wygranej deklarują częściej osoby kwalifikujące się do najwyższej grupy ryzyka, niż osoby nienarażone na negatywne konsekwencje gry, bądź narażone jedynie w niewielkim stopniu.

Mniej więcej co piąty badany (22,1%) słyszał od osoby wiarygodnej, bądź był bezpośrednim świadkiem osiągnięcia przez kogoś dużej wygranej w konkursie sms-owym.

H14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w loterii / konkursie sms-owym lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	% w kolumnie
Tak	22,1
Nie	77,5
Trudno powiedzieć	,5
Odmowa odpowiedzi	,0

Odsetek graczy przyznających, że widzieli bądź słyszeli o dużej wygranej w konkursie sms-owym utrzymuje się na podobnym poziomie niezależnie od grupy ryzyka, do której należy grający.

Wśród ankietowanych przeważa opinia, że nawet z pomocą szczęście wygrana w konkursach sms-owych nie należy do najłatwiejszych (60,6%). Przeciwną opinię wyraża mniej więcej dwóch na pięciu grających (38,4%).

H15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w loteriach / konkursach sms-owych jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?	% w kolumnie	
	zdecydowanie się zgadzam	14,7
	raczej się zgadzam	23,7
	raczej się nie zgadzam	31,6
	zdecydowanie się nie zgadzam	29,0
	Trudno powiedzieć	1,1
	Odmowa odpowiedzi	,0

Co istotne, gracze należący do najwyższej grupy ryzyka, mający hipotetycznie większe doświadczenie w grze, częściej wyrażają przekonanie, że uzyskanie nagrody jest rzeczą trudną, niż gracze narażeni na konsekwencje gry jedynie w stopniu niskim, bądź w ogóle nim nie obarczeni. Wśród graczy spoza grup ryzyko o możliwości uzyskania wygranej przekonanych jest dwóch na pięciu ankietowanych, natomiast w kategorii wysokiego ryzyka już tylko mniej więcej tylko co dwudziesty.

Pomimo tego, że głównym motywem uczestnictwa w grze jest chęć podreperowania domowego budżetu, to hipotetyczne wygrane są traktowane przez graczy raczej jako dodatkowe pieniądze, które można przeznaczyć na nieplanowane wydatki, a nie jako podstawa utrzymania, pieniądze na potrzeby bieżące. Badani najczęściej przeznaczyliby nagrodę na podróż, lub zakup mieszkania. Co czwarty za wygraną kupiłby sobie samochód, a co piąty wydałby pieniądze na drobne zachcianki, lub zakup mieszkania dla swoich dzieci czy wnuków. Rzadziej respondenci wskazywali na zabawę i przyjemności, inwestycje, odkładanie na starość czy pomoc potrzebującym. Blisko co siódmy przeznaczyłby pieniądze na spłatę długów a co dziesiąty na rozpoczęcie własnego biznesu. Nieliczni ankietowani za wygraną kupiliby sprzęt AGD lub RTV.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?



Gracze uzależnieni lub znajdujący się na skraju uzależnienia obok planowanych wydatków na podróże czy zakup nieruchomości (te odpowiedzi dominują we wszystkich kategoriach graczy), częściej niż inni wydaliby uzyskane z gry pieniądze na spłatę długów.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	podróże, zwiedzanie	31,9	32,4	36,3
	zakup domu/ mieszkania dla siebie	32,7	30,4	32,4
	zakup domu/ mieszkania dla dzieci/ rodziców/ wnuków	16,7	20,3	23,8
	zakup samochodu	27,6	27,5	13,0
	zakup sprzętu AGD	10,0	5,4	10,4
	zakup sprzętu RTV	10,0	7,2	11,8
	spłata długów	11,4	14,0	29,5
	inwestycje	15,4	17,8	11,7
	rozpoczęcie własnego biznesu	6,2	14,5	6,3
	zabawa, przyjemności	17,7	15,2	17,4
	kupowanie różnych rzeczy, na które ma się ochotę, bez konkretnego planu	24,0	19,3	26,8
	odłożenie na starość	11,5	19,3	14,8
	pomoc potrzebującym	11,6	17,0	17,7
	na coś innego	6,0	7,8	15,6
	Trudno powiedzieć	1,9	1,6	,0
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	3,2

2.6.5 Społeczny kontekst gry

W loteriach sms-owych najczęściej uczestniczą dalsi znajomi ankietowanych (30,4%) lub najbliżsi przyjaciele (29,1%). Jeżeli chodzi o grające osoby z rodziny, to co czwarty ankietowanych ma grającego współmałżonka/ partnera, a co piąty deklaruje, że w konkursach sms-owych uczestniczy jego rodzeństwo. Jeden na dziesięciu badanych ma grające dzieci, tyłu samo przyznaje, że w konkursach uczestniczy ojciec, bądź - rzadziej - matka.



Gracze klasyfikujący się do grup ryzyka na ogół częściej deklarują, że w ich najbliższym otoczeniu znajdują się osoby, które również uczestniczą w konkursach sms-owych. Dotyczy to zarówno kręgów rodzinnych jak i towarzyskich.

Czy któraś z osób w Pana(i) najbliższym otoczeniu również uczestniczy lub uczestniczyła w przeszłości w loteriach konkursach sms?	Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka problem z uzależnieniem
	% z N w kolumnie		
ojciec	10,1	9,6	13,0
matka	6,0	11,1	9,0
brat / siostra	15,4	22,7	25,3
dziadek / babka	2,8	3,6	6,5
współmałżonek(a) / partner(ka)	19,9	28,9	29,0
syn / córka	9,5	11,7	18,9
przyjaciół lub inna ważna dla Pana(i) osoba	27,2	29,8	32,9
ktoś inny	27,2	30,9	40,8

Blisko połowa badanych w pełni informuje najbliższe otoczenie zarówno o wydatkach związanych z grą jak i częstotliwości uczestnictwa w konkursach sms-owych. Co czwarty ankietowany co prawda powiadamia otoczenie o grze jednak szczegóły zachowuje dla siebie a 15,2% przyznaje, że ich najbliżsi w ogóle nie posiadają wiedzy o uczestnictwie w konkursach. Najmniej liczną kategorię stanowią gracze którzy przekazują informacje jedynie wybranym osobom.

H20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że bierze Pan(i) udział w loteriach / konkursach sms-owych?		
	tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	46,6
	tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	24,5
	niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	12,8
	nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	15,2
	trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą	,9
	Ogółem	100,0

Gracze znajdujący się w najwyższej grupie ryzyka rzadziej niż badani w innych kategoriach przekazują otoczeniu pełne informacje dotyczące gry, częściej natomiast uznają to za swoją prywatną sprawę i w ogóle nie informują najbliższych o grze.

2.6.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

Jedynie 3% ankietowanych uczestników konkursów sms-owych zostało kiedykolwiek nazwanych nałogowymi graczami.

H17. Czy w związku z udziałem w loteriach / konkursach sms-owych został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		% w kolumnie
	Tak	3,0
	Nie	97,0
	Odmowa odpowiedzi	,0

Najczęściej z tym określeniem spotykali się ankietowani należący do grupy najwyższego ryzyka, chociaż i tutaj zdecydowanie przeważają badani, wobec których nikt nigdy nie użył takiego sformułowania.

H17. Czy w związku z udziałem w loteriach / konkursach sms-owych został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	Tak	1,0	2,6	13,4
	Nie	99,0	97,4	86,6
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

Jednocześnie tylko znikomy odsetek badanych przyznają, że w ich przypadku uczestnictwo w loteriach sms-owych to forma uzależnienia. Również tylko nieliczni choć zdają sobie sprawę z zagrożenia, to bagatelizują je przyznając, że gra jest ich nałogiem, ale tylko w sensie żartobliwym.

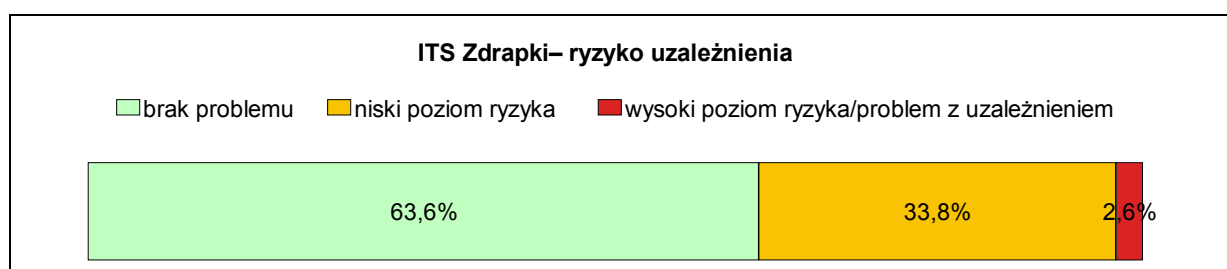
H18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tych loterii / konkursów czy też nie?		% w kolumnie
	Pasuje – czuję, że udział w loteriach / konkursach sms-owych jest w moim przypadku formą nałogu	,9
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	4,1
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	94,8
	Trudno powiedzieć	,2
	Odmowa odpowiedzi	,0

Zarówno ci ankietowani, którzy przyznali, że są uzależnieni od konkursów sms-owych, jak i ci, którzy bagatelizują zagrożenie nadając określeniu „nałogowy gracz” żartobliwy sens to gracze należący do grup podwyższonego ryzyka.

H18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tych loterii / konkursów czy też nie?		Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Pasuje – czuję, że udział w loteriach / konkursach sms-owych jest w moim przypadku formą nałogu	,0	1,3	2,4	
Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	,0	3,9	20,7	
Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	99,4	94,7	77,0	
Trudno powiedzieć	,6	,0	,0	
Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0	

2.7 ZDRAPKI

2.7.1 Uzależnienie od gry



Większość badanych grających w zdrapki może cieszyć się grą bez ryzyka narażenia się na negatywne konsekwencje w postaci uzależnienia (63,6%). Jedna trzecia ankieterowanych to gracze zagrożeni uzależnieniem w niskim stopniu (33,8%) a tylko 2,6% wykazuje objawy nałogu.

		Zdrapki – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	337
Płeć	Mężczyźni	40,0	45,9	66,0	144
	Kobiety	60,0	54,1	34,0	193
Wiek	18-24 lata	11,8	22,5	18,6	53
	25-34	33,8	31,9	23,8	111
	35-44	14,7	14,1	5,8	48
	45-54	12,2	12,1	26,5	42
	55-64	17,0	13,3	10,5	53
	65 lat i więcej	10,4	6,0	14,8	31
Miejsce zamieszkania	Wieś	28,5	41,0	23,1	110
	Miasto do 20 tys.	17,8	9,9		49
	20-100 tys.	23,8	16,8	31,6	73
	101-500 tys.	17,5	19,6	9,3	61
Wykształcenie	501 tys. i więcej mieszk.	12,3	12,7	36,0	44
	Podstawowe	21,6	23,0		72
	Zasadnicze zawodowe	25,4	23,9	38,8	85
	Średnie	33,2	38,1	33,5	117
Stan cywilny	Wyższe	19,7	15,0	27,7	62
	Kawaler/ panna	25,1	31,2	18,6	91
	Żonaty/ mężatka	57,1	55,2	37,9	188
	Rozwiedziony(a), w separacji	7,4	7,2	33,0	27
Posiadanie dzieci	Wdowiec/ wdowa	10,5	6,4	10,5	31
	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	54,5	49,0	44,9	176
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym	18,2	9,9	26,9	53
Grupa społeczno-zawodowa	Nie	27,3	41,1	28,2	108
	Kadra kier., spec. z wyższym wyksz.	5,4	7,0		20
	Średni personel, technicy	5,9	,8		14
	Pracownicy adm.-biurowi	8,3	9,8		29
	Pracownicy usług	10,8	9,4		34
	Robotnicy wykwalifikowani	15,4	20,2	18,2	58
	Robotnicy niewykwalifik.	2,8	5,6	8,3	13
	Rolnicy	1,1	3,1		6
	Pracujący na własny rach.	5,3	4,5	14,5	18
	Renciści	6,5	1,9		16
	Emeryci	18,2	10,9	25,3	54
Dochód osobisty	Uczniowie i studenci	5,0	12,6	18,6	27
	Bezrobotni	8,7	10,2	15,1	32
	Gospodynie domowe i inni	6,5	4,0		18
	Do 750 zł	7,5	3,4		12
	751-1000	10,0	5,4	27,7	19
	1001-1450	18,3	19,6		38
Dochody na jedną osobę	1451-2000	27,9	27,1		55
	Powyżej 2000 zł	36,3	44,5	72,3	82
	Do 500 zł	20,8	26,0	13,0	52
	501-750	27,4	13,5		52
	751-1000	21,6	25,1	15,4	52
Ocena własnych war. mater.	1001-1500	15,8	11,0	18,1	33
	Powyżej 1500 zł	14,5	24,4	53,5	42
	Złe	18,7	16,8	22,1	61
Udział w prakt. religijnych	Średnie	49,1	46,5	9,3	159
	Dobre	32,1	36,7	68,6	117
	Kilka razy w tygodniu	3,2	4,3	14,5	13
	Raz w tygodniu	38,5	38,8	17,5	128
	1-2 razy w miesiącu	22,9	22,6	35,6	78
Deklarowana wiara	Kilka razy w roku	21,5	23,7	12,5	74
	W ogóle nie uczestniczy	13,9	10,5	19,9	43
	głęboko wierzącą	5,1	4,1	22,8	18
	wierzącą	90,9	89,5	66,7	302
całkowicie niewierzącą	raczej niewierzącą	3,0	3,7	10,5	12
	całkowicie niewierzącą	1,0	2,7		5

Gracze klasyfikujący się do najwyższej grupy ryzyka, zagrożeni uzależnieniem w dużym stopniu bądź już uzależnieni to:

- Częściej mężczyźni niż kobiety
- Osoby w wieku przedemerytalnym, lub mający od 25 do 34 lat
- Mieszkańcy miast, najczęściej dużych
- Ze względu na wykształcenie posiadający wykształcenie zasadnicze zawodowe lub średnie
- Osoby będące w związku, lub rozwiedzione/ żyjące w separacji
- W większości posiadające dzieci
- Deklarujące wysokie dochody osobiste

		Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	71,7	63,3	50,0
	obecność symptomów	28,3	36,7	50,0
Leki - uzależnienie	brak symptomów	53,7	54,6	36,9
	obecność symptomów	46,3	45,4	63,1

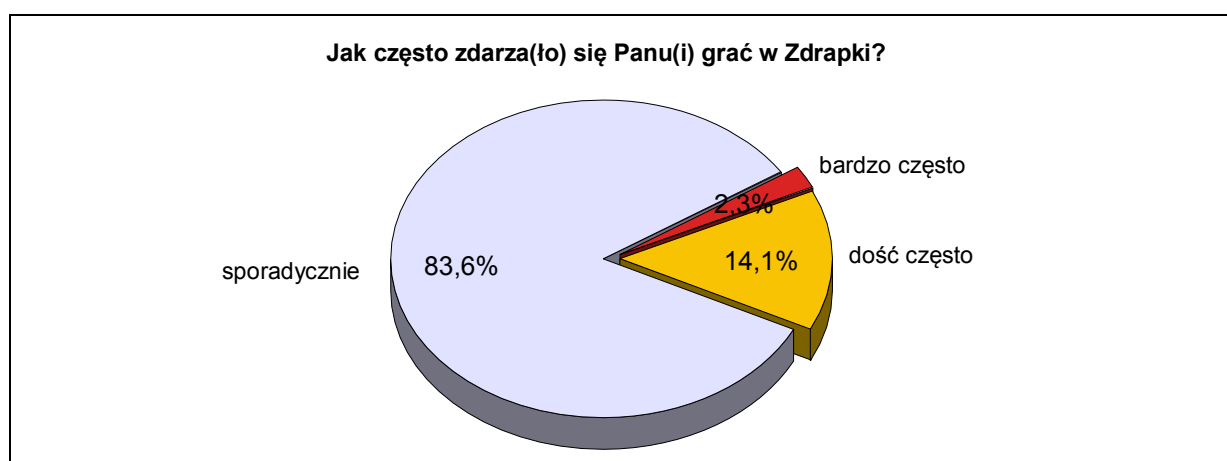
Sześciu z dziewięciu graczy z najwyższej grupy ryzyka wykazuje symptomy uzależnienia od leków. W pozostałych kategoriach takie objawy przejawia mniej niż połowa ankietowanych.

Grupy ryzyka charakteryzują się też większym udziałem badanych uzależnionych od alkoholu. Wśród graczy spoza tych grup symptomy nałogu alkoholowego występują u 28,3% badanych. W grupie niskiego ryzyka już u 36,7%, a w kategorii najbardziej zagrożonych u połowy ankietowanych.

	Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Ogólny indeks samopoczucia	71,81	72,45	74,03

2.7.2 Deklarowana częstość i motywy gry

Zdecydowana większość grających w zdrapki robi to jedynie sporadycznie. 14,1% badanych przyznaje, że gra dość często, a tylko niewielki odsetek deklaruje, że uczestniczy w tego rodzaju zabawie bardzo często.

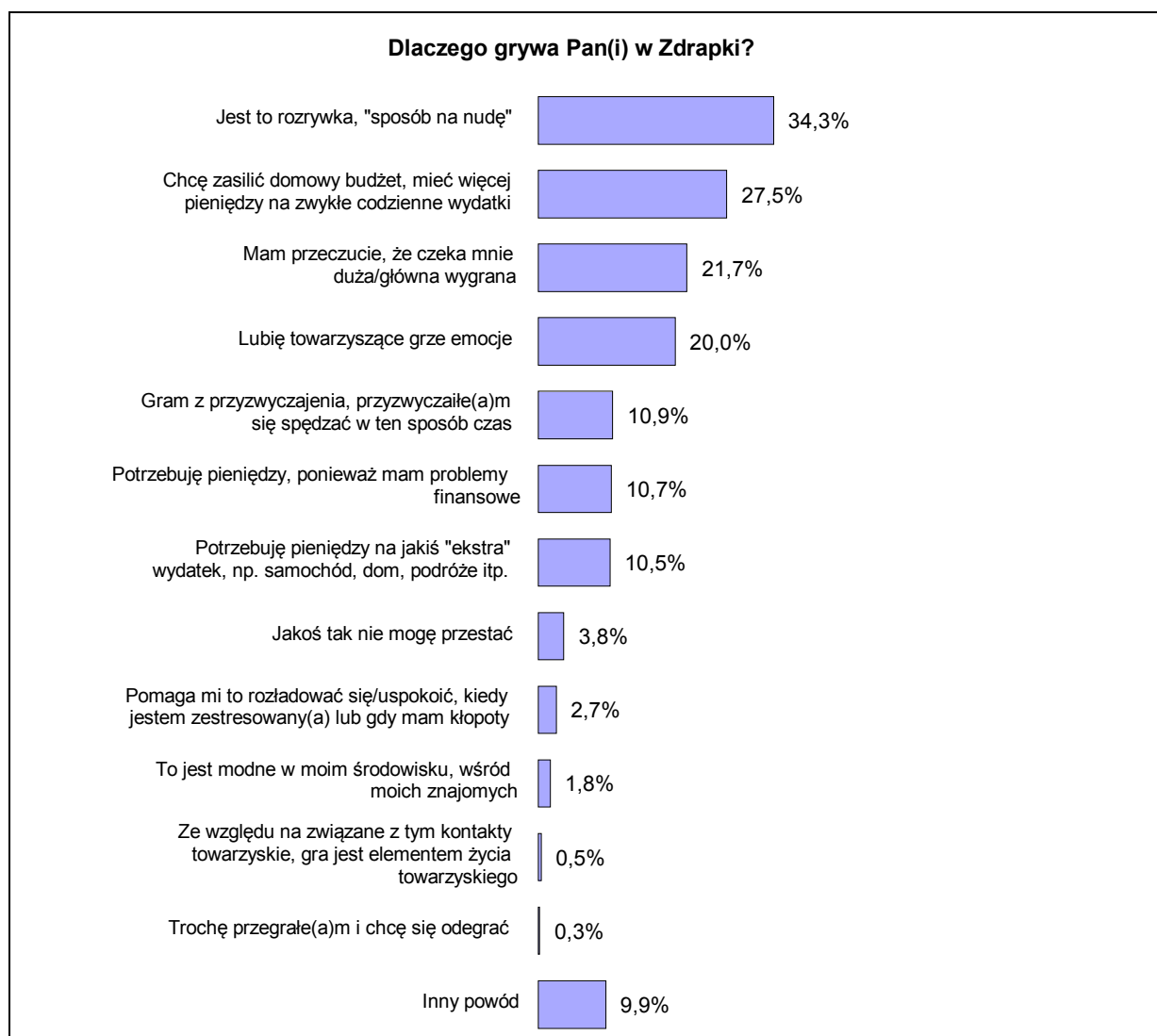


Ankietowani spoza grup ryzyka uczestniczą w grze częściej niż badani niezagrożeni negatywnymi konsekwencjami gry.

Z1. Jak często zdarza(ło) się Panu(i) grać w Zdrapki?	Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
sporadycznie	88,9	75,5	59,4
dość często	9,6	21,1	31,3
bardzo często	1,5	3,4	9,3

Najczęściej wymienianym powodem uczestnictwa w grze jest rozrywka, „sposób na nudę” (34,3%) i chęć zasilenia domowego budżetu (27,5%). Co piąty ankietowany gra w zdrapki bo

ma przecucie, że czego go duża wygrana (21,7%), mniej więcej tylu samo wskazuje na towarzyszące grze emocje (20,0%). Dla co dziesiątego badanego gra to przyzwyczajenie, lub sposób na zdobycie pieniędzy, które pomogłyby przezwyciężyć problemy finansowe lub posłużyłyby do sfinansowania jakichś dodatkowych wydatków. Tylko nieliczni ankietowani wskazywali na trudności z zaprzestaniem gry, jej wymiar terapeutyczny, środowiskową modę czy też kontekst towarzyski.



Ankietowani klasyfikujący się do którejś z grup ryzyka częściej niż osoby niezagrożone wskazywały na takie motywy uczestnictwa w grze jak jej wymiar rozrywkowy, przyzwyczajenie, poczucie możliwości osiągnięcia dużej wygranej, czy trudność z zaprzestaniem grania w zdrapki.

Dlaczego grywa Pan(i) w Zdrapki?		Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	ze względu na związane z tym kontakty towarzyskie, gra jest elementem życia towarzyskiego	,5	,0	5,8
	jest to rozrywka, „sposób na nudę”	29,7	40,4	66,1
	lubię towarzyszące grze emocje	20,8	19,3	9,6
	potrzebuję pieniędzy, ponieważ mam problemy finansowe	11,0	10,1	9,3
	chcę zasilić domowy budżet, mieć więcej pieniędzy na zwykłe codzienne wydatki	25,1	32,5	23,1
	potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek, np. samochód, dom, podróże itp.	10,4	10,8	9,3
	gram z przyzwyczajenia, przyzwyczaile(a)m się spędzać w ten sposób czas	7,8	15,2	31,1
	pomaga mi to rozładować się/ uspokoić, kiedy jestem zestresowany(a) lub gdy mam kłopoty	1,9	4,3	,0
	mam przecucie, że czeka mnie duża / główna wygrana	18,3	27,6	26,8
	trochę przegrałem(a)m i chcę się odegrać	,0	,8	,0
	to jest modne w moim środowisku, wśród moich znajomych	,7	4,0	,0
	jakoś tak nie mogę przestać	1,8	6,5	18,2
	inny powód	11,8	7,0	,0

2.7.3 Wydatki na grę

Średnie kwoty przeznaczane na grę w zdraпки różnią się w zależności od tego, czy gracz kwalifikuje się do którejś z grup ryzyka zarówno jeżeli chodzi o wydatki dzienne, jak i miesięczne – tak te przeciętne jak i rekordowe. Średnie wydatki graczy narażonych na negatywne skutki gry jedynie w niskim stopniu, są niewiele wyższe niż osób spoza grup ryzyka. Jednocześnie wydatki graczy z grupy niskiego ryzyka są przeciętnie kilkukrotnie niższe niż graczy z grupy wysokiego ryzyka jeżeli chodzi o największy jednorazowy wydatek oraz wydatki miesięczne (zarówno rekordowe jak i średnie).

	Zdraпки – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia		
Z12. Czy może Pan(i) podać jaką najwyższą kwotę pieniędzy wydał(a) Pan(i) kiedykolwiek na Zdraпки jednego dnia?	7.37	11.71	34.32
Z12. Czy może Pan(i) podać jaką największą kwotę wydał(a) Pan(i) w sumie na Zdraпки w ciągu jednego miesiąca?	17.16	28.46	99.46
Z12. Czy może Pan(i) podać ile przeciętnie wydaje Pan(i) miesięcznie na Zdraпки?	10.35	18.24	68.41

2.7.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

8,5% badanych grających w zdraпки przyznaje, że zdarzyło im się wygrać kwotę, którą uznają za wysoką. Jednocześnie co piąty ankietowany (21,6%) był świadkiem takiej wygranej, lub słyszała o niej od wiarygodnych osób.

Z13. Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać dużą kwotę lub wartościową nagrodę w Zdraпки?	% w kolumnie	
Tak	8,5	
Nie	90,9	
Trudno powiedzieć	,6	
Odmowa odpowiedzi	,0	

Z14. A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w Zdrapki lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	% w kolumnie
Tak	21,6%
Nie	78,4%
Trudno powiedzieć	,0%
Odmowa odpowiedzi	,0%

O wysokich wygranych częściej niż inni słyszeli gracze z grup ryzyka mający z jednej strony większe doświadczenie w grze, z drugiej odczuwający silniejszą potrzebę racjonalizowania wydatków ponoszonych na grę.

Większość badanych uważa, że z odrobiną szczęścia właściwie łatwo jest osiągnąć wysoka wygraną grając w zdrapki. Tego zdania jest 56,8% badanych, a 40,9% wyraża przeciwną opinię.

Z15. Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w Zdrapki jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?	% w kolumnie
zdecydowanie się zgadzam	20,3
raczej się zgadzam	36,5
raczej się nie zgadzam	26,8
zdecydowanie się nie zgadzam	14,1
Trudno powiedzieć	2,2
Odmowa odpowiedzi	,0

O łatwości osiągnięcia głównej wygranej częściej przekonani są ankietowani należący do grup ryzyka, niż osoby niezagrożone negatywnymi konsekwencjami gry.

Z deklaracji ankietowanych wynika, że gdyby zdarzyło im się osiągnąć główną wygraną przeznaczyliby ją najczęściej na podróże (31,7%). Więcej niż co czwarty badany przeznaczyłby pieniądze na zakup domu lub mieszkania (27,7%), a 22,1% na kupno samochodu. Mniej niż co piąty kupiłby mieszkanie dla swoich dzieci lub wnuków (18,5%), przeznaczyłby wygraną na zabawę (18,2%) lub zaspokajanie nieplanowanych zachcianek (17,5%). Mniej więcej jeden na siedmiu ankietowanych wydałby pieniądze na spłatę długów (15,0%), odłożył je na starość (14,9%) lub zainwestował (14,0%). Rzadziej badani przeznaczyliby wygraną na zakup sprzętu AGD (10,0%) lub RTV (11,5%), a tylko 8,8% na rozpoczęcie własnego biznesu.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?



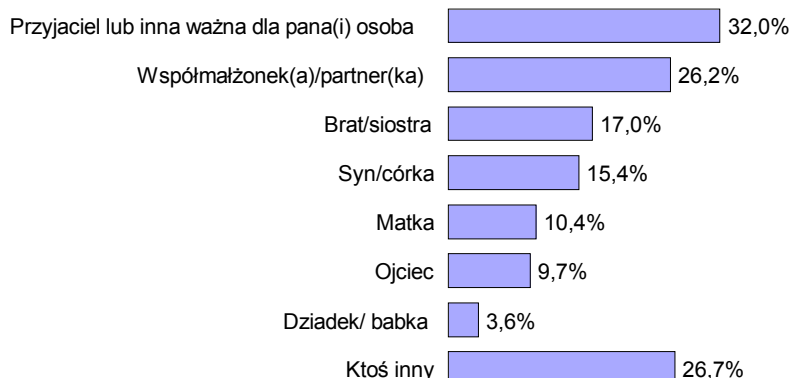
Badani kwalifikujący się do grup ryzyka (szczególnie do kategorii zagrożonych jedynie w niewielkim stopniu), częściej niż inni przeznaczyliby wygraną na inwestycje, rozpoczęcie własnego biznesu i pomoc potrzebującym.

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?		Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	podróże, zwiedzanie	29,1	33,9	28,2
	zakup domu/ mieszkania dla siebie	27,5	25,4	28,0
	zakup domu/ mieszkania dla dzieci/ rodziców/ wnuków	18,0	15,6	43,7
	zakup samochodu	18,1	29,1	,0
	zakup sprzętu AGD	10,8	8,2	,0
	zakup sprzętu RTV	9,8	13,6	9,4
	splata długów	14,6	14,8	9,3
	inwestycje	8,6	22,9	14,5
	rozpoczęcie własnego biznesu	6,3	12,6	9,4
	zabawa, przyjemności	16,6	19,7	15,4
	kupowanie różnych rzeczy, na które ma się ochotę, bez konkretnego planu	15,0	21,9	,0
	odłożenie na starość	12,7	18,2	9,2
	pomoc potrzebującym	11,2	16,6	27,9
	na coś innego	6,1	1,3	,0
	Trudno powiedzieć	3,7	2,3	6,8
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

2.7.5 Społeczny kontekst gry

Jedna trzecia graczy deklaruje, że ma przyjaciół, którzy również uczestniczą w grze w zdrapki (32,0%) a co czwarty badany ma w swoim otoczeniu grających dalszych znajomych (26,7%). Tylu samo deklaruje, że w zdrapki gra i współmałżonek lub partner. Co szósty badany ma grające rodzeństwo (17,0%), a tylko niewiele mniej deklaruje, że w zdrapki gra jego dziecko (15,4%). Co dziesiąty przyznaje, że w grze uczestniczy ktoś z rodziców (matka – 10,4%, ojciec – 9,7%). Tylko nieliczni badani mają dziadków, którzy również grają w zdrapki.

Czy któraś z osób w Pana(i) najbliższym otoczeniu również gra lub grała w przeszłości w Zdrapki?



Ankietowani z grup ryzyka częściej niż inni deklarują, że w ich najbliższym otoczeniu znajdują się grający przyjaciele lub dalsi znajomi.

Czy któraś z osób w Pana(i) najbliższym otoczeniu również gra lub grała w przeszłości w Zdrapki?

	Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
ojciec	9,2	11,4	,0
matka	10,7	10,6	,0
brat / siostra	13,0	24,7	14,5
dziadek / babka	2,2	6,5	,0
współmałżonek(a) / partner(ka)	24,9	28,8	25,7
syn / córka	11,9	21,9	16,3
przyjaciół lub inna ważna dla Pana(i) osoba	25,4	42,2	57,7
ktoś inny	21,4	35,3	42,4

Połowa badanych w pełni informuje swoje najbliższe otoczenie zarówno o częstotliwości uczestnictwa w grze jak i wydatkach z nią związanych (49,4%). Co piąty informuje otoczenie jedynie o fakcie gry szczegóły zostawiając sobie (21,3%), a blisko co piąty całkowicie zataja fakt uczestnictwa w grze (18,8%). 8,6% graczy informuje jedynie wybrane osoby ze swojego otoczenia.

Z20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) w Zdrapki?		% w kolumnie
	tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	49,4
	tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	21,3
	niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	8,6
	nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	18,8
	„trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą”	1,5
	„nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób”	,4

Gracze z najwyższej grupy ryzyka częściej niż inni zatajają fakt uczestnictwa w grze jednocześnie rzadziej niż pozostali w pełni informują najbliższych o wydatkach i częstoci grania.

Z20. Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) w Zdrapki?		Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	51,2	48,4	17,6
	tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	18,5	23,5	60,7
	niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	7,2	10,7	14,9
	nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	20,1	17,3	6,8
	„trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą”	2,4	,0	,0
	„nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób”	,6	,0	,0

2.7.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

Odsetek ankietowanych, którzy kiedykolwiek zostali nazwani przez kogoś nałogowym graczem jest znikomy (1,6%). W niewielkiej grupie graczy, którzy spotkali się z tym określeniem są zarówno ankietowani spoza grup ryzyka, jak i ci zagrożeni negatywnymi konsekwencjami gry.

Z17. Czy w związku z graniem w Zdrapki został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?		% w kolumnie
	Tak	1,6
	Nie	98,4
	Odmowa odpowiedzi	,0

Dodatkowo jedynie 1% ankietowanych przyznaje, że w ich przypadku zdrapki to forma nałogu, a 5,4% chociaż zdaje sobie sprawę z zagrożenia to bagatelizuje je postrzegając uzależnienie w żartobliwej konwencji.

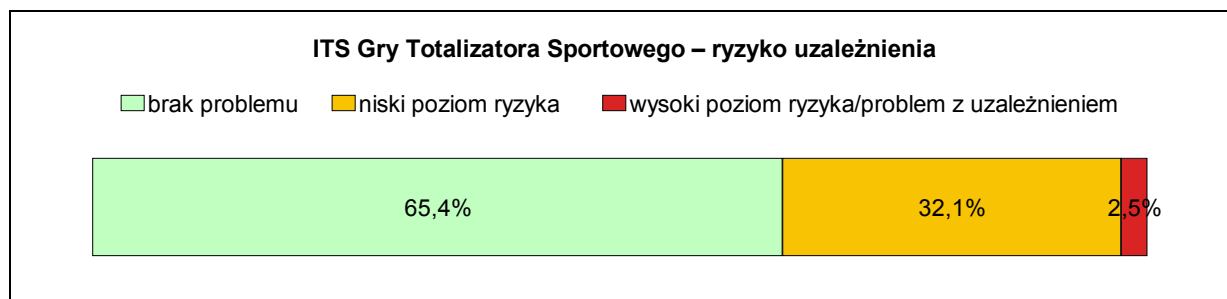
Z18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?		% w kolumnie
	Pasuje – czuję, że gra w Zdrapki jest w moim przypadku formą nałogu	1,0
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	5,4
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	93,4
	Trudno powiedzieć	,2
	Odmowa odpowiedzi	,0

Gracze na ogół nie zdają sobie sprawy z zagrożeń, jakie wiążą się z grą lub bagatelizują je. Żaden z ankietowanych z najwyższej grupy ryzyka nie uważa, żeby był uzależniony od gry w zdrapki, natomiast jedynie w jednym przypadku ankietowany z tej kategorii przyznał, że określenie nałogowy gracz pasuje do niego ale tylko w żartobliwym sensie.

Z18. A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tej gry czy też nie?		Zdrapki – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
	Pasuje – czuję, że gra w Zdrapki jest w moim przypadku formą nałogu	,7	1,6	,0
	Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	1,3	12,2	15,4
	Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	97,9	85,5	84,6
	Trudno powiedzieć	,0	,7	,0
	Odmowa odpowiedzi	,0	,0	,0

2.8 GRY LICZBOWE TOTALIZATORA SPORTOWEGO

2.8.1 Uzależnienie od gry



Wśród grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego przeważają wprawdzie osoby grające bezpiecznie, niemniej jednak grupa graczy narażonych na uzależnienie od gry jest dość liczna – do „grupy ryzyka” należy więcej niż co trzeci grający. W dominującej liczbie przypadków poziom ryzyka uzależnienia od gry jest niewielki; osoby w stosunku do których mówić możemy o wysokim poziomie ryzyka czy wręcz o symptomach uzależnienia stanowią jedynie 2,5% ogółu grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego.

Charakterystykę grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego, w rozbiciu na zdefiniowany poziom ryzyka uzależnienia, prezentuje poniższe zestawienie.

		Gry TS – ryzyko uzależnienia			Liczba osób
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	
		%	%	%	
Ogółem		100,0	100,0	100,0	1214
Płeć	Mężczyźni	50,9	58,7	62,2	652
	Kobiety	49,1	41,3	37,8	562
Wiek	18-24 lata	9,6	10,6	14,6	122
	25-34	23,6	21,8	14,5	277
	35-44	18,0	15,9	9,7	208
	45-54	17,6	15,9	17,5	207
	55-64	21,0	23,8	36,8	270
	65 lat i więcej	10,3	11,9	6,8	130
Miejsce zamieszkania	Wieś	30,8	29,5	16,5	365
	Miasto do 20 tys.	14,3	13,8	12,0	171
	20-100 tys.	19,2	20,1	27,4	239
	101-500 tys.	19,2	19,4	30,3	238
	501 tys. i więcej mieszk.	16,4	17,2	13,9	201
Wykształcenie	Podstawowe	16,0	15,7	31,2	197
	Zasadnicze zawodowe	23,3	26,3	31,3	297
	Średnie	37,7	39,3	30,6	462
	Wyższe	23,0	18,7	6,9	258
Stan cywilny	Kawaler panna	19,8	21,2	20,1	246
	Żonaty mężatka	65,6	62,9	47,2	781
	Rozwiedziony(a), w separacji	6,7	7,8	14,8	88
	Wdowiec wdowa	7,8	8,1	17,8	99
Posiadanie dzieci	Tak, we wspólnym gospodarstwie domowym	53,5	49,4	39,4	629
	Tak, ale nie we wspólnym gospodarstwie domowym	20,6	24,1	34,0	268
	Nie	25,9	26,5	26,6	317
Grupa społeczno-zawodowa	Kadra kier. spec. z wyższym wyksz.	10,4	7,7		112
	Średni personel, technicy	5,4	3,9		58
	Pracownicy adm.-biurowi	9,7	6,4	12,8	106
	Pracownicy usług	8,0	5,9	11,3	90
	Robotnicy wykwalifikowani	13,7	17,3	27,7	185
	Robotnicy niewykwalifik.	4,2	4,7	13,1	55
	Rolnicy	3,1	3,1		36
	Pracujący na własny rach.	6,0	7,1		75
	Renciści	4,5	6,3	10,9	64
	Emeryci	20,6	20,8	14,9	249
	Uczniowie i studenci	6,2	6,9		76
	Bezrobotni	4,4	6,0	9,3	62
	Gospodynie domowe i inni	3,9	3,7		45
Dochód osobisty	Do 750 zł	4,9	6,1	11,7	40
	751-1000	8,4	4,6	6,1	52
	1001-1450	15,1	12,7	27,1	107
	1451-2000	28,2	29,3	30,6	208
	Powyżej 2000 zł	43,5	47,3	24,5	321
Dochody na jedną osobę	Do 500 zł	17,5	15,5	21,1	134
	501-750	17,5	18,7	8,1	140
	751-1000	23,6	22,5	31,8	186
	1001-1500	20,7	19,8	23,7	162
	Powyżej 1500 zł	20,7	23,6	15,4	170
Ocena własnych war. mater.	Złe	13,5	15,5	17,9	173
	Średnie	44,3	50,7	59,6	567
	Dobre	42,3	33,8	22,5	474

Profil gracza należącego do „grupy ryzyka” uzależnienia od gier liczbowych Totalizatora Sportowego:

- płeć: mężczyźni
- wiek: powyżej średniego (55 – 64 lata) i – w mniejszym stopniu – najmłodszy (18 – 24 lata)
- miejsce zamieszkania: mieszkańcy miast (z wyłączeniem miast najmniejszych i największych)
- wykształcenie: podstawowe i – w mniejszym stopniu – zasadnicze zawodowe
- „wtórna samotność”: wdowcy i rozwiedzeni, posiadający dzieci, ale nie mieszkający z nimi
- grupa społeczno-zawodowa: osoby niżej kwalifikowane - robotnicy, pracownicy administracyjno-biurowi, pracownicy usług oraz renciści
- dochód osobisty i na osobę w rodzinie na poziomie najniższym (odpowiednio do 750 zł i do 500 zł) bądź średnim (odpowiednio w przedziale 1001 – 1450 zł i 751 – 1000 zł)

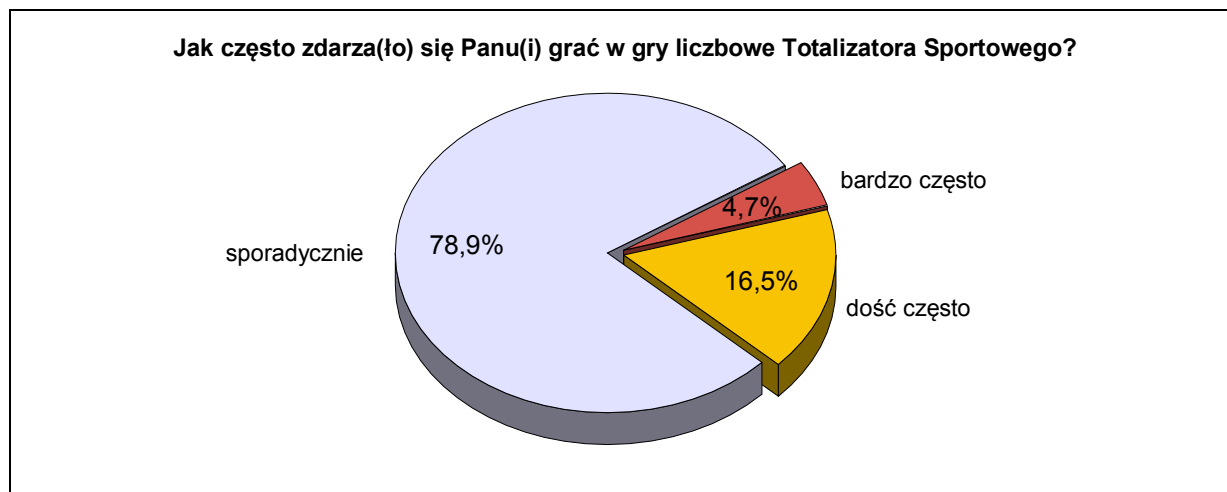
Ryzyko uzależnienia od gier liczbowych Totalizatora Sportowego idzie w parze z ryzykiem uzależnienia od alkoholu. Zależność taka nie występuje w odniesieniu do innych uwzględnionych w badaniu uzależnień: papierosów, leków i komputera.

		Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Alkohol - uzależnienie	brak symptomów	66,8	53,9	47,4
	obecność symptomów	33,2	46,1	52,6

Uzależnieniu od gier Totalizatora Sportowego towarzyszy relatywnie niski poziom satysfakcji z życia w różnych jego aspektach. Ogólny indeks samopoczucia w grupie graczy obarczonych wysokim ryzykiem uzależnienia wynosi 65,51 (na skali od 0 do 100), podczas gdy wśród grających nie mających tego problemu wartość indeksu jest równa 72,6. W porównaniu z pozostałymi uczestnikami gier liczbowych Totalizatora Sportowego, samoocena graczy zdradzających symptomy uzależnienia jest niższa we wszystkich wymiarach uwzględnionych w badaniu: w wymiarze życia osobistego i zawodowego,

kondycji fizycznej, psychicznej i intelektualnej, sytuacji materialnej, perspektyw na przyszłość, energii życiowej oraz ogólnego nastroju i zadowolenia z życia.

2.8.2 Deklarowana częstość i motywy gry

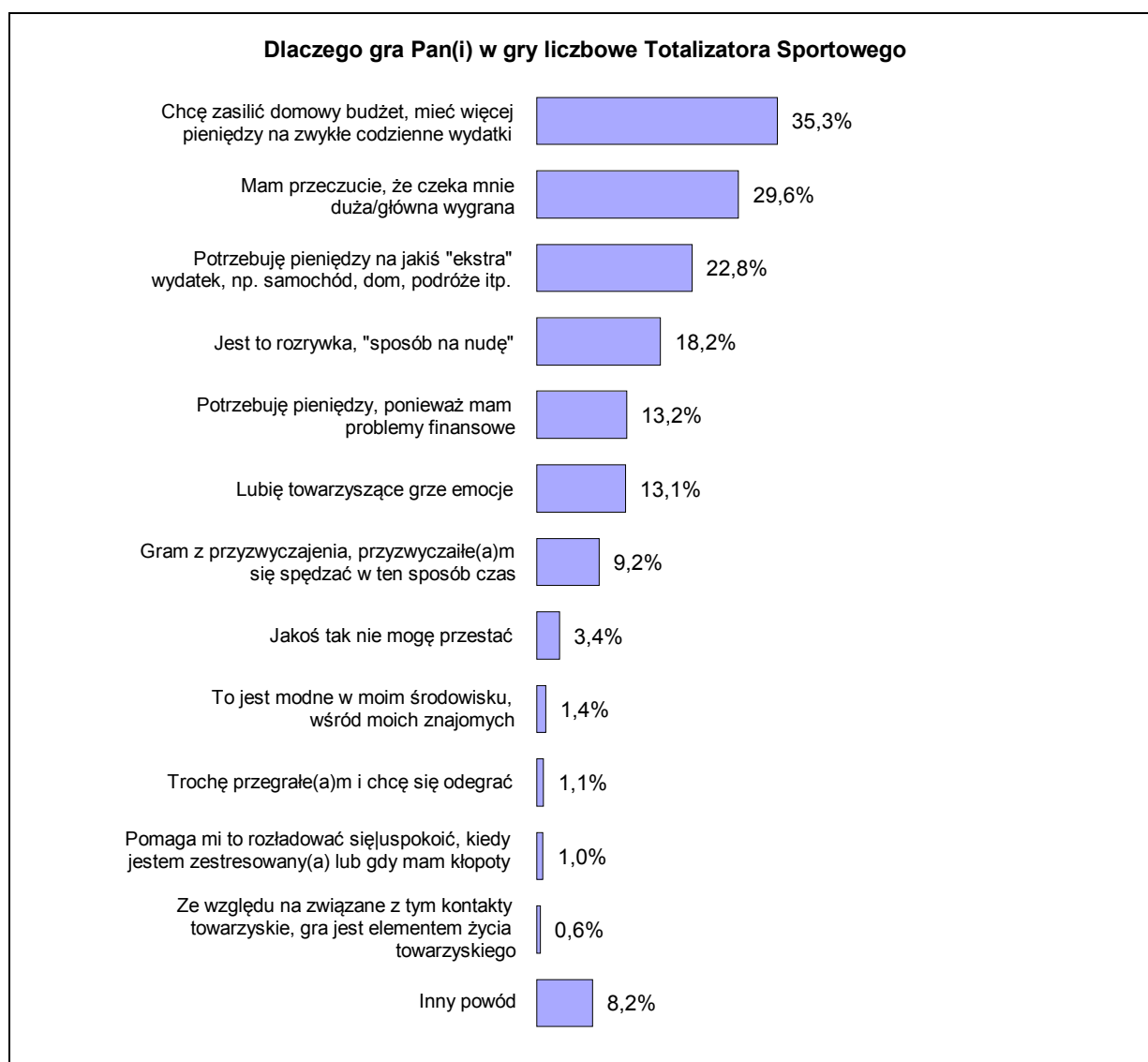


Wśród grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego dominują osoby określające swój udział w grach jako sporadyczny. Jest to jednak ocena czysto subiektywna, czego potwierdzeniem są deklaracje graczy zaliczonych do poszczególnych grup ryzyka. Wprawdzie odsetki deklaracji częstego uczestnictwa w grach Totalizatora wzrastają wraz z ze wzrostem poziomu ryzyka uzależnienia od gry (związanego, jak należy sądzić, z wyższą aktywnością grania), niemniej jednak we wszystkich grupach graczy wyodrębnionych ze względu na to kryterium dominują osoby grające – według własnej oceny – sporadycznie.

		Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Jak często zdarza(ło) się Panu(i) grać w gry liczbowe Totalizatora Sportowego?	sporadycznie	87,1	64,5	50,3
	dość często	10,9	26,2	36,3
	bardzo często	2,0	9,3	13,4

Podstawowe motywy uczestnictwa w grach liczbowych Totalizatora Sportowego koncentrują się wokół kwestii finansowych. Więcej niż co trzeci gracz traktuje grę jako dodatkowe źródło dochodów z przeznaczeniem na codzienne wydatki, niewiele mniej osób ma przecucie, że wygra znaczną kwotę, więcej niż co piąty gracz liczy na to, że wygrana pozwoli mu na

sfinansowanie jakiegoś „ekstra wydatku”. Motywy pozafinansowe są w mniejszości – a wśród nich na pierwszym planie sytuuje się aspekt rozrywkowy gry.



Motywy uczestnictwa w grach liczbowych Totalizatora Sportowego różnią się dość znacznie w zależności od „grupy ryzyka”. Dla osób z grupy nie obciążonej ryzykiem uzależnienia od gier istotniejsze znaczenie ma rozrywkowy aspekt grania, tracą natomiast nieco na znaczeniu motywy finansowe. Wraz ze zwiększaniem się ryzyka uzależnienia od gry wzrasta znaczenie motywów finansowych. Warto przy tym zwrócić uwagę, że gracze z grupy najwyższego ryzyka – w przeciwieństwie do pozostałych grających – potrzebują pieniędzy nie tyle na „ekstra wydatki”, co na codzienne życie, a dla graczy z obu grup o podwyższonym ryzyku uzależnienia częściej w porównaniu z pozostałymi gra jest środkiem do rozwiązania problemów finansowych.

Gracze wykazujący symptomy uzależnienia nie grają dla rozrywki, ale dla emocji. Wraz ze wzrostem zagrożenia uzależnieniem wzrasta zarówno odsetek deklarujących przecucie wygranej, jak i mówiących wprost o nawyku grania i niemożności zaprzestania gry.

Deklarowane motywy gry	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
ze względu na związane z tym kontakty towarzyskie, gra jest elementem życia towarzyskiego	0,3	1,3	0,0
jest to rozrywka, „sposób na nudę”	19,1	17,3	9,0
lubię towarzyszące grze emocje	10,7	16,9	26,3
potrzebuję pieniędzy, ponieważ mam problemy finansowe	10,5	18,2	19,5
chcę zasilić domowy budżet, mieć więcej pieniędzy na zwykłe codzienne wydatki	33,0	39,5	43,1
potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek, np. samochód, dom, podróże itp.	21,9	25,1	17,1
gram z przyzwyczajenia, przyzwyczaile(a)m się spędzać w ten sposób czas	6,9	13,0	21,0
pomaga mi to rozładować się /uspokoić, kiedy jestem zestresowany(a) lub gdy mam kłopoty	0,6	1,5	3,4
mam przecucie, że czeka mnie duża główna wygrana	27,4	33,3	42,1
trochę przegrałe(a)m i chcę się odegrać	,5	2,3	0,0
to jest modne w moim środowisku, wśród moich znajomych	1,1	1,9	5,9
jakoś tak nie mogę przestać	1,9	5,6	12,7
inny powód	10,0	5,2	0,0

2.8.3 Wydatki na grę

	Ogół grających w gry liczbowe TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	Średnia			
Deklarowana najwyższa kwota pieniędzy wydana kiedykolwiek na gry liczbowe Totalizatora Sportowego jednego dnia	25,05	16,2	34,5	132,2
Deklarowana najwyższa kwota pieniędzy wydana kiedykolwiek na gry liczbowe Totalizatora Sportowego w ciągu jednego miesiąca	50,0	29,4	80,5	216,6
Deklarowana przeciętna kwota wydawana miesięcznie na gry liczbowe Totalizatora Sportowego	27,04	17,5	43,0	78,0

Średnie kwoty wydawane na gry liczbowe Totalizatora Sportowego powiązane są silnie z przynależnością do określonej „grupy ryzyka”. Dotyczy to zarówno maksymalnej kwoty wydanej na grę jednorazowo i w ciągu miesiąca, jak i przeciętnych miesięcznych wydatków na grę. Średnie wartości „rekordowych” kwot wydawanych przez graczy należących do grupy wysokiego ryzyka są mniej więcej 8-krotnie wyższe od maksymalnych średnich wydatków (dziennych i miesięcznych) osób spoza grup ryzyka, natomiast miesięcznie gracze zagrożeni uzależnieniem wydają na grę średnio cztery razy więcej niż osoby spoza grup ryzyka.

Warto przy tej okazji wspomnieć, że – jak wynika z deklaracji graczy – uczestnictwo w grach liczbowych Totalizatora Sportowego nie stanowi raczej poważnego zagrożenia dla kondycji finansowej gospodarstwa domowego. Wprawdzie 14,5% ogółu grających deklaruje wydawanie niekiedy na grę większej niż zaplanowana kwoty, jednak wydawanie na grę pieniędzy przeznaczonych na inny cel lub pożyczanie pieniędzy na grę dotyczy znikomych odsetków graczy (odpowiednio 2,5% i 1,7%); negatywny wpływ udziału w grze na stan finansów rodziny deklaruje wprost 1,2% ogółu grających.

2.8.4 Wygrana – doświadczenia i opinie o szansach

Wśród ogółu grających w gry liczbowe Totalizatora co dziesiąta osoba (9,9%) deklaruje wygranę dużej kwoty. Użycie określenia „duża kwota” celowo zakładało subiektywizm oceny – chodziło o to, aby nie narzucać badanym arbitralnej cezurę pomiędzy „dużą” a „małą” wygraną.

Deklaracje wygranej są silnie związane z przynależnością do grupy ryzyka: wzrost ryzyka uzależnienia od gry idzie w parze ze wzrostem deklaracji wygrania dużej kwoty. Zjawisko to trudno jest jednak jednoznacznie zdefiniować w kategoriach związku przyczynowo – skutkowego: czy fakt wygrywania zwiększa aktywność grania, a tym samym ryzyko uzależnienia od gry, czy też fakt uzależnienia od gry skłania do racjonalizacji poczynań poprzez wyolbrzymianie korzyści (wygranej).

Czy kiedykolwiek zdarzyło się Panu(i) wygrać dużą kwotę w gry liczbowe Totalizatora Sportowego?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
% w kolumnie				
Tak	9,9	7,2	13,3	38,4
Nie	89,6	92,7	85,8	59,2
Trudno powiedzieć	0,4	0,1	0,9	2,5

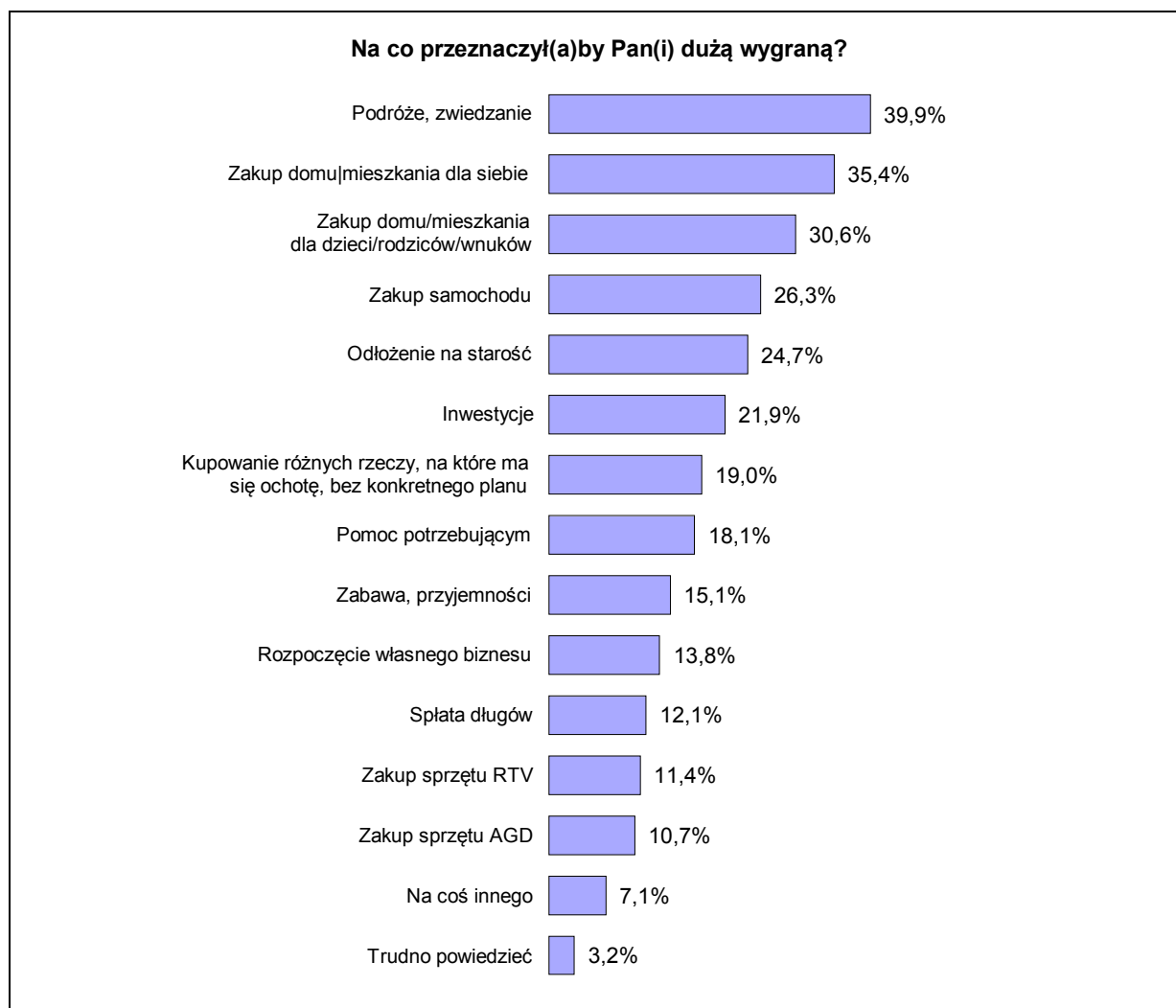
Podobna zależność zachodzi w odniesieniu do deklaracji wygranej przez kogoś z bliższego czy dalszego otoczenia gracza. W tym przypadku jednak zróżnicowanie deklaracji według stopnia ryzyka uzależnienia od gry jest słabsze. Wydaje się, że posiadanie wiarygodnych (we własnym odczuciu) informacji o czyjejs wygranej sprzyja nie tyle zwiększeniu aktywności grania, a w konsekwencji niekiedy uzależnieniu, co samemu faktowi podjęcia i kontynuacji gry.

A czy kiedykolwiek był(a) Pan(i) świadkiem dużej wygranej w gry liczbowe Totalizatora Sportowego lub słyszał(a) Pan(i) o tym od kogoś wiarygodnego?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Tak	26,9	21,8	36,4	37,3
Nie	72,9	77,9	63,3	62,7
Trudno powiedzieć	0,3	0,3	0,2	0,0

Gracze wykazujący symptomy uzależnienia wyróżniają się na tle pozostałych grających większym optymizmem, jeśli chodzi o możliwości wygrania w grach liczbowych Totalizatora Sportowego: blisko 2/5 osób w tej grupie zdecydowanie zgadza się ze stwierdzeniem, że przy odrobinie szczęścia wygrana jest łatwo osiągalna. Warto jednak zwrócić uwagę, że tego rodzaju opinia przeważa zarówno wśród ogółu grających w gry liczbowe Totalizatora, jak i we wszystkich grupach wyodrębnionych ze względu na szacowany poziom ryzyka uzależnienia. Jak wskazują badania jakościowe, tego rodzaju optymizm bywa wynikiem braku wiedzy na temat zasad rachunku prawdopodobieństwa, która skutkuje – zwłaszcza wśród aktywnych graczy - opracowywaniem własnych systemów gry na podstawie gromadzonych latami danych o wygrywających numerach.

Czy zgodził(a)by się Pan(i) ze stwierdzeniem, że wygrana w grach liczbowych Totalizatora Sportowego jest właściwie łatwo osiągalna, tylko trzeba mieć trochę szczęścia?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
zdecydowanie się zgadzam	22,7	21,4	24,2	38,4
raczej się zgadzam	33,7	33,0	35,2	32,9
raczej się nie zgadzam	21,3	20,0	24,7	14,2
zdecydowanie się nie zgadzam	19,5	22,8	13,3	14,5
Trudno powiedzieć	2,7	2,8	2,6	0,0

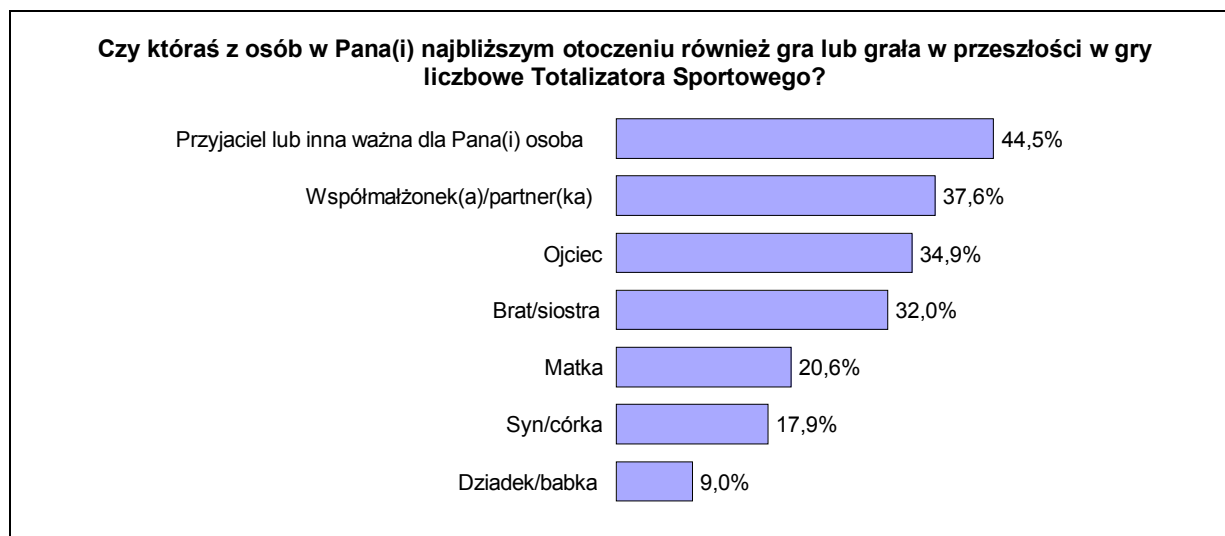
Preferencje graczy dotyczące przeznaczenia ewentualnej wygranej nie ulegają w zasadzie zmianie od wielu lat. Na czele rankingu znajdują się podróże, dom lub mieszkanie (dla siebie czy bliskich) i samochód – a zatem dobra kosztowne, na sfinansowanie których część Polaków nie jest w stanie sobie pozwolić w ogóle, albo może nabyć je wyłącznie korzystając z kredytu.



Na tle pozostałych graczy szczególnym pragmatyzmem, jeśli chodzi o spożytkowanie ewentualnej wygranej wyróżniają się osoby z grupy najwyższego ryzyka. Jako przeznaczenie pieniędzy częściej w porównaniu z innymi wskazują dom /mieszkanie dla siebie i zabezpieczenie finansowe starości, rzadziej natomiast wydaliby je na cele związane z rozrywką, zabawą, uprzyjemnieniem życia. Ta różnica w preferencjach potwierdza, że gracze wykazujący symptomy uzależnienia nie grają dla zabawy – dla nich udział w grach liczbowych jest raczej „poważną sprawą”, poważnie traktowanym środkiem do osiągnięcia wyższego statusu materialnego.

Deklarowane przeznaczenie wygranej	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
podróże, zwiedzanie	39,7	40,9	31,5
zakup domu /mieszkania dla siebie	34,7	35,6	51,0
zakup domu / mieszkania dla dzieci /rodziców /wnuków	30,8	30,4	27,9
zakup samochodu	26,2	26,3	26,2
zakup sprzętu AGD	9,5	12,7	13,0
zakup sprzętu RTV	9,8	14,7	12,4
spłata długów	12,2	11,9	12,2
inwestycje	21,4	23,5	14,6
rozpoczęcie własnego biznesu	13,2	14,9	16,2
zabawa, przyjemności	14,5	16,6	11,0
kupowanie różnych rzeczy, na które ma się ochotę, bez konkretnego planu	18,0	21,4	17,5
odłożenie na starość	25,0	23,6	30,4
pomoc potrzebującym	18,2	17,9	17,5
coś innego	7,1	5,8	22,3
Trudno powiedzieć	4,0	1,7	2,2

2.8.5 Społeczny kontekst gry



Zdecydowana większość (80,9%) ogółu grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego ma lub miała w swoim otoczeniu przynajmniej jedną osobę również uczestniczącą w tych grach. Najczęściej była to jedna (20,9%), dwie (18,1%) lub trzy (16,0%) osoby. Z deklaracji badanych wynika, że w przypadku największego odsetka badanych osobą grającą w najbliższym otoczeniu był przyjaciel, współmałżonek, ojciec lub rodzeństwo..

Analiza danych wskazuje, że obecność w najbliższym otoczeniu osób również grających i zwiększanie się ich liczby nie idzie w parze z wyższym poziomem uzależnienia od gry. Można zatem sądzić, że czynniki te sprzyjają samemu faktowi podejmowania gry, natomiast podatność gracza na uzależnienie ma w tym przypadku inne przyczyny.

Wśród ogółu grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego dominują osoby grające jawnie, choć tylko nieco ponad połowa spośród nich deklaruje, że najbliżsi mają pełną wiedzę na ten temat. Poziom jawności gry spada wraz ze wzrostem ryzyka uzależnienia od gry – w grupie osób wykazujących symptomy uzależnienia od gry już tylko 2/5 deklaruje pełną wiedzę bliskich, więcej niż co trzeci mówi natomiast o wiedzy ograniczonej, pozbawionej szczegółów na temat częstości i kosztów gry; im wyższy poziom ryzyka uzależnienia tym częstsza również deklaracja „jawności selektywnej” (niektóre osoby wiedzą, a niektóre nie). Nasuwają się zatem dwa wnioski:

- samo uczestnictwo w grach liczbowych Totalizatora Sportowego nie jest kwestią wstydlivą, co związane może być między innymi z wysoką społeczną akceptacją gier (tradycja, historia, społeczna strona działalności Totalizatora), z drugiej strony natomiast – ma związek z relatywnie niskimi kosztami zakładów;

- ograniczanie jawności gry przez graczy mających skłonność do uzależnienia może być symptomem tego, że gracze ci mają świadomość (lub uświadamia im to otoczenie) przekroczenia swego rodzaju „progu bezpieczeństwa” w grze.

Czy, ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele - wiedzą, że gra Pan(i) w gry liczbowe Totalizatora Sportowego?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
% w kolumnie				
Tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	55,9	58,4	52,0	41,7
Tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	23,8	22,9	24,8	35,4
Niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	9,6	7,7	12,8	16,5
Nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	10,2	10,2	10,4	6,3
Trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą	0,3	0,5	0,0	0,0
Nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób	0,2	0,3	0,0	0,0

2.8.6 Postrzeganie uczestnictwa w grze w kontekście nałogu

Wysoka aktywność na polu gry graczy z grupy wysokiego ryzyka nie jest ignorowana przez otoczenie. Stygmatyzacji poprzez określenie „nałogowy gracz” doświadczył więcej niż co czwarty spośród nich, podczas gdy w grupie umiarkowanego ryzyka odsetek ten jest ponad pięciokrotnie niższy, a wśród graczy niezagrażonych uzależnieniem wynosi jedynie 1,4%.

Czy w związku z graniem w gry liczbowe Totalizatora Sportowego został(a) Pan(i) kiedykolwiek nazwany(a) przez kogoś „nałogowym graczem”?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Tak	3,3	1,4	5,3	27,2
Nie	96,6	98,5	94,7	72,8
Odmowa odpowiedzi	0,1	0,1	0,0	0,0

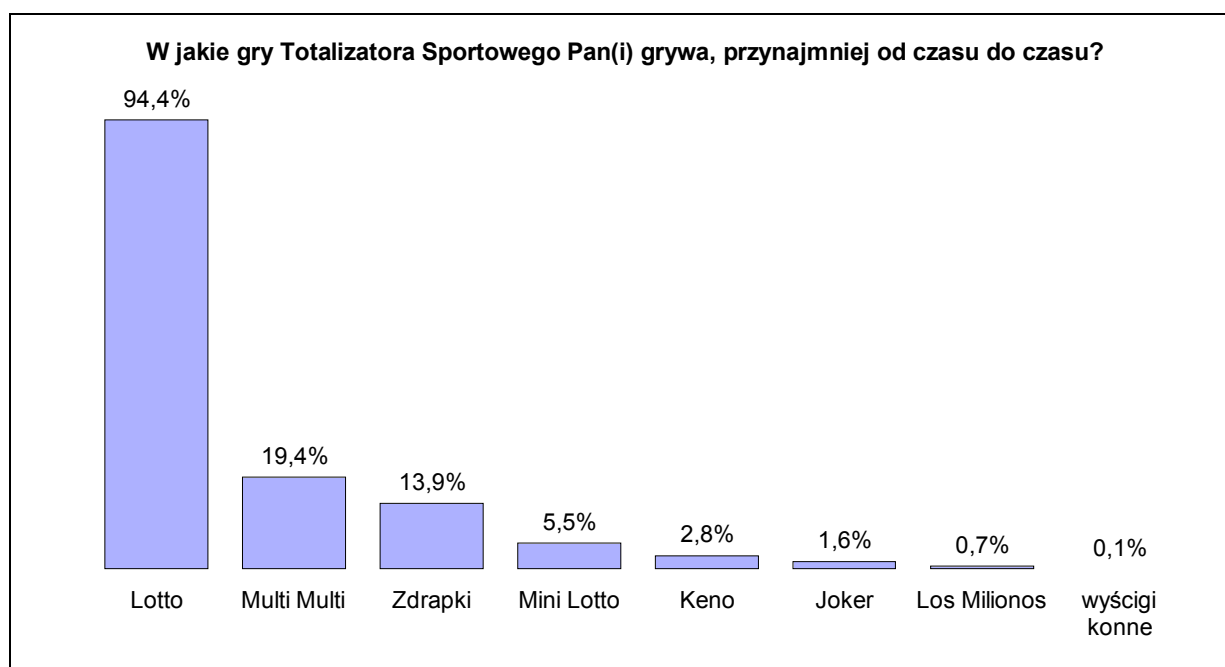
Większość graczy zdefiniowanych jako uzależnieni bądź zagrożeni uzależnieniem nie zgadza się z tym określeniem – absolutnie nie czują się nałogowcami. Pozostałe osoby z tej grupy wykazują nieco więcej samokrytycyzmu: co piąty gracz akceptuje określenie „nałogowy gracz” w odniesieniu do siebie, ale tylko w żartobliwym sensie, natomiast 15,0% osób w tej grupie stwierdza wprost, że gry liczbowe Totalizatora Sportowego są dla niego formą nałogu.

A jak Pan(i) osobiście sądzi – czy określenie „nałogowy gracz” pasuje do Pana(i) w kontekście tych gier czy też nie?	Ogół grających w gry TS	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Pasuje – czuję, że gry liczbowe Totalizatora Sportowego są w moim przypadku formą nałogu	1,9	1,0	2,7	15,0
Pasuje – ale tylko w żartobliwym sensie	4,1	1,7	7,7	20,3
Nie pasuje – w żadnym razie nie czuję się nałogowcem	93,8	96,9	89,6	64,7
Trudno powiedzieć	0,2	0,3	0,0	0,0

W omawianym kontekście samocena relatywnie rzadko zgodna jest z odbiorem otoczenia. Wśród osób z grupy najwyższego ryzyka, które jednocześnie odbierane są przez otoczenie jako nałogowi gracze tylko co trzeci (34,0%) zgadza się z tą opinią. Pozostali traktują to określenie w sposób żartobliwy (24,9%) bądź w ogóle się z nim nie zgadzają (41,1%).

Większość (58,7%) graczy z grupy najwyższego ryzyka nigdy nie miała poczucia, że mogą mieć problem z uzależnieniem, jeśli chodzi o gry liczbowe; dalsze 33,2% miało takie poczucie tylko czasami. Może to świadczyć o nieuświadomianiu sobie, bagatelizowaniu bądź celowym wypieraniu problemu przez graczy zagrożonych uzależnieniem.

2.8.7 Preferencje graczy dotyczące poszczególnych typów gier



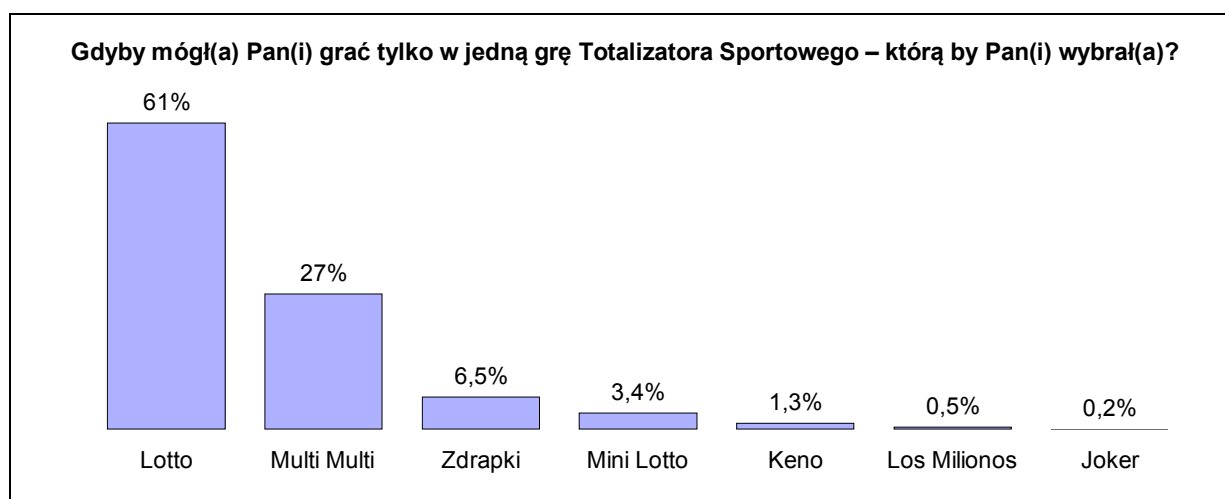
Zdecydowanie najpopularniejszą wśród graczy grą Totalizatora Sportowego jest Lotto, w które gra – przynajmniej od czasu do czasu – ponad 90% ogółu grających. Na drugim miejscu pod względem popularności plasuje się Multi Multi, wybierane przez blisko co piątego gracza, na trzecim – Zdrapki, w które grywa około 14% grających. Pozostałe gry wskazane zostały przez znikome odsetki badanych.

Analiza wskazuje, że preferencje dotyczące konkretnych gier związane są z przynależnością do określonej grupy zagrożenia uzależnieniem. Oznaczać to może, że niektóre z gier Totalizatora Sportowego posiadają cechy wpływające na wzrost ryzyka uzależnienia gracza. Tego rodzaju grą jest przede wszystkim Multi Multi, której udział w grupie graczy najwyższego ryzyka jest trzykrotnie wyższy niż wśród grających bezpiecznie. Co dziesiąty

gracz z tej grupy gra wyłącznie w Multi Multi, podczas gry w pozostałych grupach graczy odsetek uczestniczących wyłącznie w Multi Multi sięga poniżej 6%.

Deklarowany udział w grach	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
Lotto	95,5	92,8	85,8
Multi Multi	14,1	28,6	42,7
Mini Lotto	4,1	8,1	7,3
Keno	1,8	4,4	8,9
Joker	1,1	2,2	5,7
Los Milionos	0,0	1,6	8,1
Zdrapki	12,2	17,3	14,3
wyścigi konne	0,1	0,2	0,0

Zagrożeni uzależnieniem znacząco częściej w porównaniu z innymi grają również w Keno, Los Milionos i Jokera, jednak ze względu na minimalne liczebności wynik ten należy traktować z ostrożnością. Może to wynikać przede wszystkim z faktu uczestnictwa graczy uzależnionych w większej liczbie gier – takie wyjaśnienie wydaje się bardziej prawdopodobne ze względu na to, że Keno, Los Milionos i Jokera wskazywane są często przez graczy w tej grupie jako nieatrakcyjne.



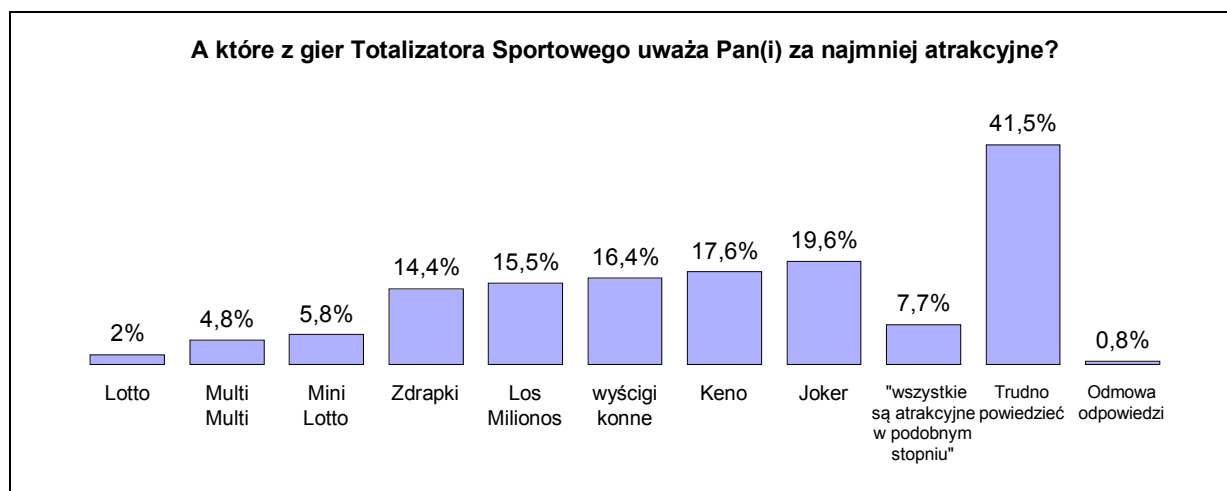
Zdecydowana większość grających w więcej niż jedną grę Totalizatora Sportowego preferuje Lotto. Na uwagę zasługuje jednak relatywnie liczna grupa zwolenników Multi Multi. Szczególną atrakcyjność Multi Multi dla graczy z grupy najwyższego ryzyka potwierdza

ranking ich preferencji dotyczące wyboru jednej gry: otwiera go właśnie Multi Multi, z blisko 50% wskazań, podczas, gdy w pozostałych grupach graczy ta gra plasuje się na drugim miejscu, z odsetkami wskazań poniżej 30%.

Gdyby mógł(a) Pan(i) grać tylko w jedną grę Totalizatora Sportowego – którą by Pan(i) wybrał(a)?	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
	brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
	% w kolumnie		
Lotto	61,6	62,8	31,9
Multi Multi	23,6	29,7	47,3
Mini Lotto	4,5	2,3	0,0
Keno	0,6	1,8	7,2
Joker	0,4	0,0	0,0
Los Milionos	0,0	0,0	13,5
Zdrapki	9,3	3,5	0,0
wyścigi konne	0,0	0,0	0,0

Największa część grających w gry liczbowe Totalizatora Sportowego nie potrafi wskazać pośród jego oferty gier szczególnie nieatrakcyjnych. Pozostali zaliczają do tej grupy przede wszystkim gry mniej popularne – Joker, Keno, wyścigi konne, Los Milionos – oraz Zdrapki.

Warto zwrócić uwagę na szczególną sytuację Mini Lotto: jest to gra rzadko wskazywana jako preferowana, ale jednocześnie nie należąca do grona postrzeganych jako najmniej atrakcyjne. Mini Lotto jawi się zatem jako niszowa gra o mało wyrazistym wizerunku, posiadająca relatywnie niewielką, ale „wierną” grupę zwolenników.



W omawianym kontekście gracze zdradzający symptomy uzależnienia wyróżniają się przede wszystkim zdecydowanie bardziej sprecyzowanymi opiniami na temat gier. Tylko co dziesiąty spośród nich nie potrafi wskazać gry najmniej atrakcyjnej, podczas gdy w pozostałych grupach graczy odsetek ten sięga 34,7% w grupie niskiego ryzyka i 46,1% w grupie osób pozbawionych ryzyka uzależnienia. Jest to zapewne konsekwencją faktu podejmowania większej liczby gier, a zatem – posiadania możliwości realnego porównania ich atrakcyjności.

2.8.8 Motywy wyboru i odrzucania gier

Grający w gry liczbowe Totalizatora Sportowego poproszeni zostali o podanie – w spontanicznej wypowiedzi – motywów, które skłoniły ich do wyboru gry, w którą grają (jeśli grają tylko w jedną) lub do wyboru najatrakcyjniej spośród gier, w które grają (jeśli grają w więcej niż jedną grę).

Motywy wpływające na wybór gry	Ogół grających w gry Totalizatora Sportowego	Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniami
		% w kolumnie		
Wysokie wygrane, kumulacje	33,3	32,3	35,8	28,4
Przyzwyczajenie, gram od dawna	11,4	11,1	12,0	12,8
Popularność gry, znana wszystkim, wszyscy w to grają	10,7	11,5	9,3	6,6
Duże szanse na wygraną, wyższe prawdopodobieństwo wygranej	10,5	8,2	13,9	27,0
Proste, łatwe, czytelne zasady gry	6,7	6,5	7,5	0,0
Stara gra, z tradycjami, od dawna na rynku	6,2	6,9	5,4	0,0
Znajomość gry, znane zasady gry	4,8	6,0	2,5	0,0
Chęć wygranej, przeczucie wygranej	4,1	4,2	3,5	8,8
Dostępność gry	4,0	4,4	3,4	0,0
Atrakcyjne zasady gry	3,0	2,5	3,9	5,5
Atrakcyjna gra, podoba mi się, lubię ją - ogólnie	2,4	2,4	2,5	3,2
Wygrana osobista lub kogoś bliskiego	2,1	1,0	3,7	8,6
Tania gra, tani zakład, najtańsza	2,0	2,3	1,3	2,3
Emocje, adrenalina, zabawa	2,0	2,4	1,6	0,0
Wiarygodna gra, uczciwa, wzbudza zaufanie	1,8	1,8	1,8	0,0
Korzystny stosunek nakładów do zysków	1,5	1,2	2,1	3,1
Reklamy, reklamowana gra	1,3	1,1	1,7	0,0
Tradycja rodzinna – tata grał, mama grała	1,3	1,4	1,3	0,0
Szybki wynik gry	1,0	1,3	0,5	0,0
Odpowiednia częstość losowań	0,9	0,4	1,4	8,3
Z nudów, dla zabicia czasu	0,7	0,8	0,7	0,0
Zachęta, namowa innej osoby	0,5	0,6	0,2	0,0
Inna odpowiedź	0,3	0,1	0,8	0,0
Trudno powiedzieć, przypadek, brak konkretnych motywów	5,7	6,5	4,3	0,0

Motywy skłaniającym do uczestnictwa w danej grze i decydującym o jej atrakcyjności są przede wszystkim wysokie wygrane – wśród ogółu grających czynnik ten został

spontanicznie wymieniony przez co trzecią osobę. Charakterystyczne jest jednak, że w grupie „wysokiego ryzyka” element ten, choć wciąż istotny, traci jednak na znaczeniu, zdecydowanie wzrasta natomiast ranga prawdopodobieństwa wygranej.

Wypowiedzi badanych pozwalają na stwierdzenie, że - ogólnie rzecz biorąc - preferencje graczy wykazujących symptomy uzależnienia w największym stopniu motywowane są subiektywną oceną szans na wygraną, będącą wypadkową oceny prawdopodobieństwa wygrania w danej grze oraz osobistymi doświadczeniami i przeczuciami, jeśli chodzi o wygraną. Mniejsze znaczenie wysokości wygranej wskazuje przy tym, że chodzi nie tyle o trafienie głównej nagrody, lecz raczej o „regularność” drobniejszych wygranych.

Potwierdzeniem tej tezy są deklaracje badanych odnoszące się do elementów decydujących o odrzuceniu gry.

Motywy wpływające na odrzucenie gry	Ogół grających w gry Totalizatora Sportowego	ITS Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
% w kolumnie				
Nieznajomość gry	32,3	33,7	32,2	10,1
Nieatrakcyjne/ niezrozumiałe zasady gry	15,7	17,6	12,2	21,3
Niskie wygrane	14,4	13,9	14,9	15,7
Niskie prawdopodobieństwo wygranej	14,0	10,3	17,6	36,3
Ogólna niechęć do gry	5,4	6,7	3,4	3,9
Brak emocji	4,7	4,4	4,7	8,1
Niedostępność	4,0	4,3	3,9	0,0
Gra mało popularna, nie reklamowana, mało znana	4,0	3,5	5,1	0,0
Wysokie koszty związane z grą	2,6	1,2	4,3	7,2
Nieuczciwa gra, ustawiana	2,0	2,3	1,3	3,6
Brak specyficznej wiedzy, aby w nią grać	1,8	1,7	2,0	0,0
Sprzeciw wobec wykorzystywania zwierząt w wyścigach	1,3	1,7	0,8	0,0
Gra adresowana do innej grupy odbiorców	1,1	1,6	0,5	0,0
Gra hazardowa, uzależniająca	0,6	0,6	0,5	0,0
Czynność zdrapywania, brudzi ręce	0,4	0,4	0,4	0,0
Nieatrakcyjna nieładna nazwa	0,3	0,2	0,5	0,0
Inna odpowiedź	0,4	0,7	0,0	0,0
Nie wiem, trudno powiedzieć	5,5	4,0	7,4	9,6

W odróżnieniu od pozostałych graczy, osoby narażone na ryzyko uzależnienia nie odrzucają danej gry przede wszystkim ze względu na jej nieznaną. Jak stwierdzono wcześniej, gracze ci „próbują” różnych gier, a zatem argument o nieznaności gry częściej nie ma w ich przypadku zastosowania. Znając różne gry Totalizatora są natomiast w stanie lepiej ocenić ich zasady – zatem częściej w porównaniu z innymi zwracają uwagę na to, że są one nieatrakcyjne bądź niezrozumiałe. Najistotniejszym elementem decydującym o nieatrakcyjności danej gry dla tej grupy graczy jest jednak niskie prawdopodobieństwo wygranej.

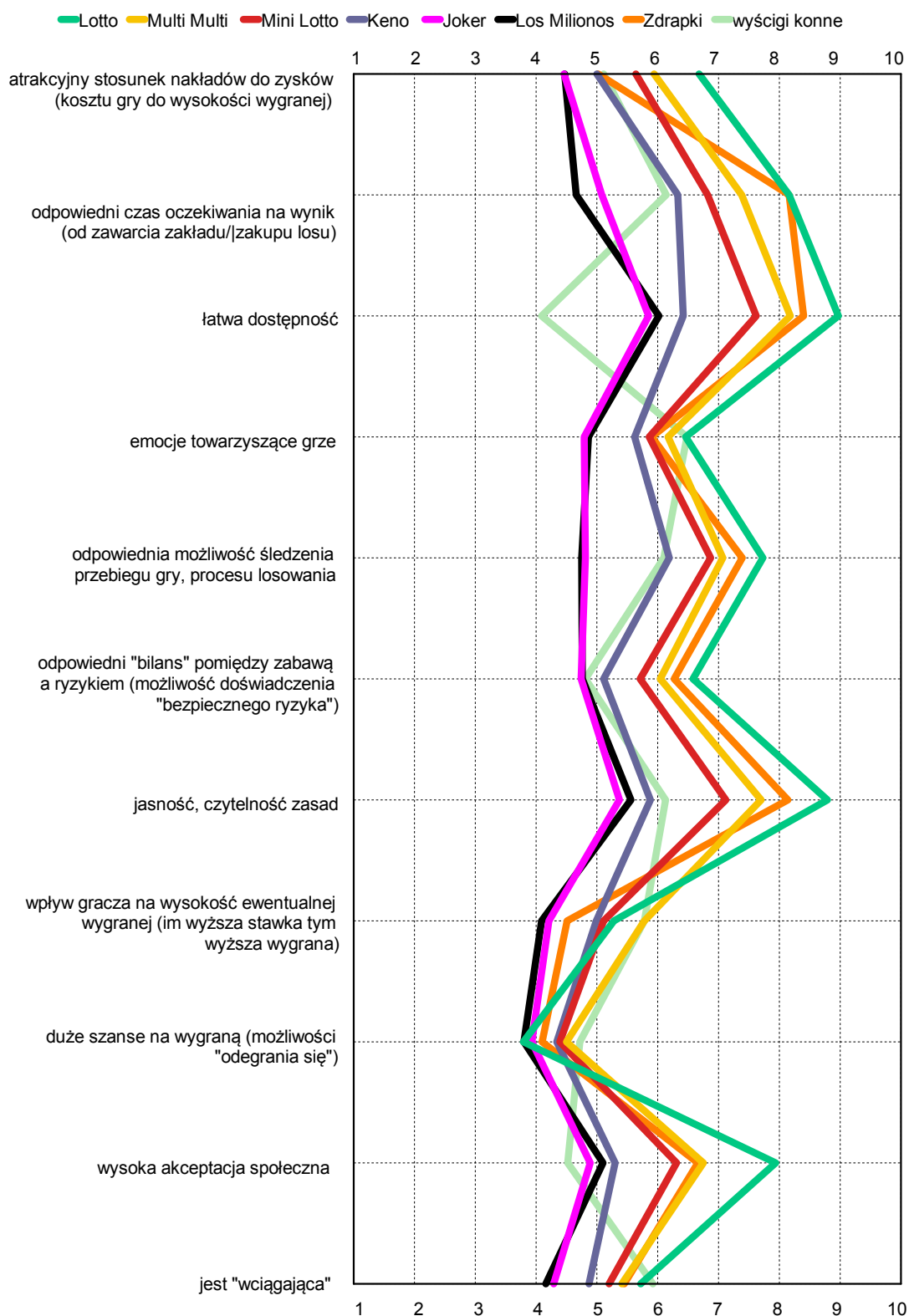
Podsumowując – spontaniczne wypowiedzi graczy na temat elementów wpływających na atrakcyjność / nieatrakcyjność gier pozwalają sądzić, że czynnikami uzależniającymi są przede wszystkim te cechy gry, które wpływają na wyższą subiektywną ocenę prawdopodobieństwa wygrania. Upraszczając można stwierdzić, że graczowi najłatwiej jest uzależnić się od gry, w której w miarę regularnie wygrywa niewielkie kwoty.

2.8.9 Postrzegany przez graczy profil gier Totalizatora Sportowego

Wszystkie oferowane aktualnie przez Totalizator Sportowy gry poddane zostały ocenie uczestniczących w badaniu graczy pod kątem 11 cech, mogących stanowić o atrakcyjności gry. Poziom „nasylenia” gry każdą z cech oceniany był na skali od 1 – stopniowej, gdzie 1 oznaczało „w ogóle nie posiada tej cechy”, a 10 – „posiada tę cechę w bardzo dużym stopniu”. Konfiguracja średnich ocen uzyskanych przez daną grę w 11 wymiarach składa się na specyficzny profil gry.

Poproszę teraz Pana(ią), aby ocenił Pan(i) różne gry Totalizatora Sportowego pod względem kilku cech

Średnie ocen na skali od 1 – w ogóle nie posiada tej cech do 10 – posiada tę cechę w bardzo dużym stopniu



Poniższe zestawienie prezentuje w postaci liczbowej średnie wartości ocen zawartych na wykresie.

Średnie oceny gier Totalizatora Sportowego pod względem wybranych cech								
Cechy	Lotto	Multi Multi	Mini Lotto	Keno	Joker	Los Milionos	Zdrapki	wyścigi konne
	Średnie ocen na skali od 1 – w ogóle nie posiada tej cechy do 10 – posiada tę cechę w bardzo dużym stopniu							
atrakcyjny stosunek nakładów do zysków (kosztu gry do wysokości wygranej)	6,68	5,94	5,64	5,00	4,46	4,47	5,02	5,11
odpowiedni czas oczekiwania na wynik (od zawarcia zakładu/zakupu losu)	8,16	7,38	6,82	6,33	5,08	4,66	8,16	6,14
łatwa dostępność	8,97	8,18	7,62	6,42	5,85	6,02	8,40	4,09
emocje towarzyszące grze	6,46	6,17	5,86	5,62	4,79	4,86	5,90	6,48
odpowiednia możliwość śledzenia przebiegu gry, procesu losowania	7,73	7,07	6,87	6,19	4,81	4,75	7,39	6,10
odpowiedni „bilans” pomiędzy zabawą a ryzykiem (możliwość doświadczenia „bezpiecznego ryzyka”)	6,58	6,04	5,71	5,11	4,74	4,76	6,27	4,81
jasność, czytelność zasad	8,79	7,70	7,12	5,88	5,37	5,56	8,14	6,13
wpływ gracza na wysokość ewentualnej wygranej (im wyższa stawka tym wyższa wygrana)	5,28	5,78	5,11	4,99	4,21	4,09	4,51	5,78
duże szanse na wygraną (możliwości „odegrania się”)	3,79	4,50	4,39	4,34	3,93	3,80	4,10	4,72
wysoka akceptacja społeczna	7,94	6,75	6,31	5,30	4,89	5,10	6,66	4,52
jest „wciągająca”	5,72	5,41	5,20	4,87	4,29	4,16	5,45	5,92

Uzyskane wyniki pozwalają na podzielenie obecnych na rynku gier Totalizatora Sportowego na grupy ze względu na podobieństwo profilu:

- Lotto, Multi Multi, Mini Lotto i Zdrapki: gry o najwyższym stopniu atrakcyjności; we wszystkich przypadkach głównymi atutami są dostępność, czytelność zasad i wysoka akceptacja społeczna;
- Keno: gra o średnim stopniu atrakcyjności i profilu zbliżonym do Jokera i Los Milionos; na ich tle wyróżnia się przede wszystkim lepszą oceną czasu oczekiwania na wynik, emocji towarzyszących grze i możliwości śledzenia jej przebiegu;
- Joker i Los Milionos: gry o niemal zbieżnym profilu i najniższym stopniu atrakcyjności; w zasadzie nie mają mocnych stron;
- wyścigi konne: gra mało znana (ponad 2/3 braków ocen); przypisywane jej cechy wyróżniające to niska dostępność i wysoki poziom emocji towarzyszących grze.

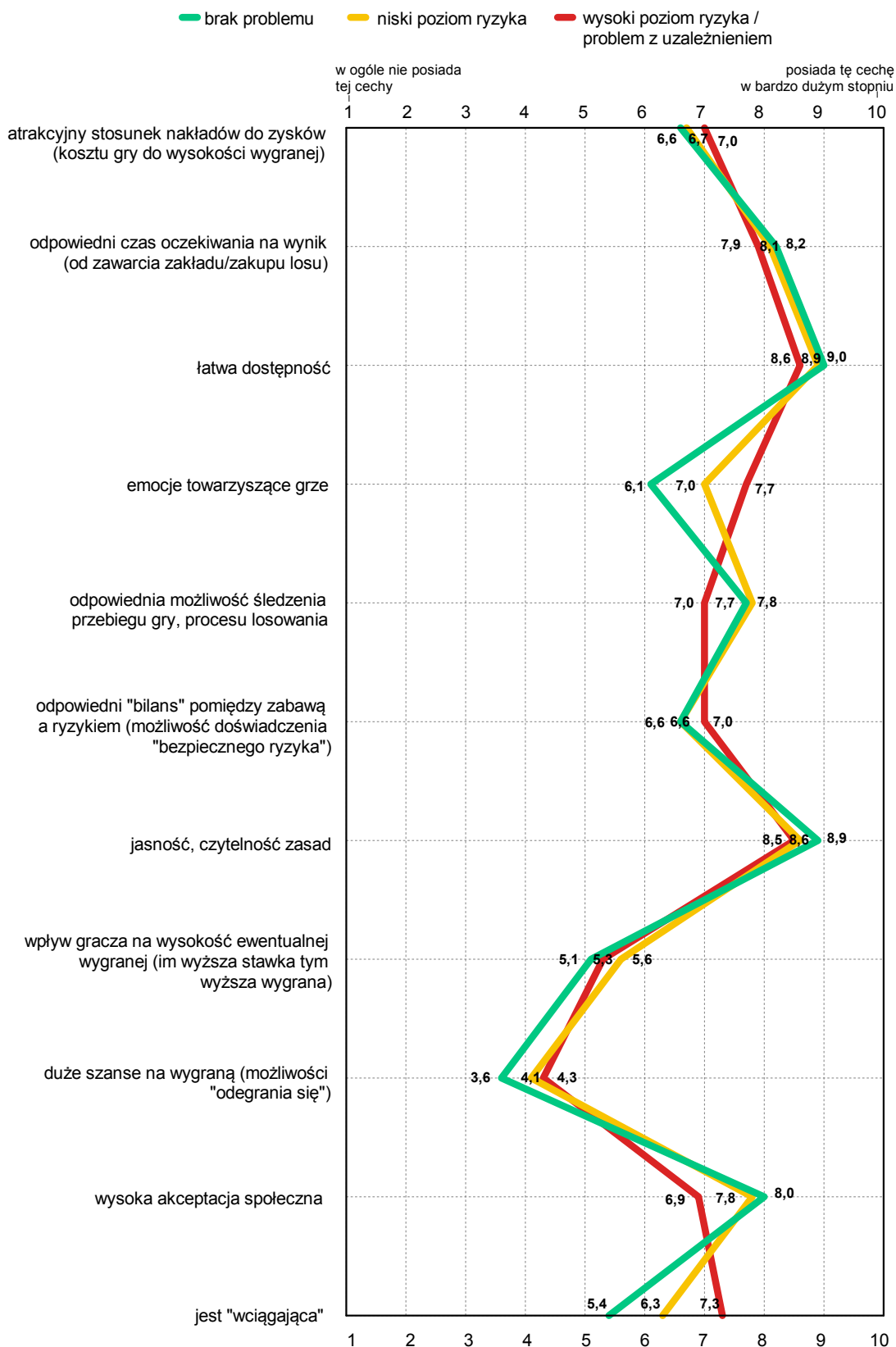
Grą Totalizatora Sportowego postrzeganą przez ogół grających jako najatrakcyjniejsza jest Lotto. Na tle pozostałych gier przegrywa tylko w dwóch wymiarach: wpływu gracza na wysokość ewentualnej wygranej (lepszą ocenę uzyskały Multi Multi i wyścigi konne) oraz możliwości „odegrania się”, gdzie oceniona została najniżej.

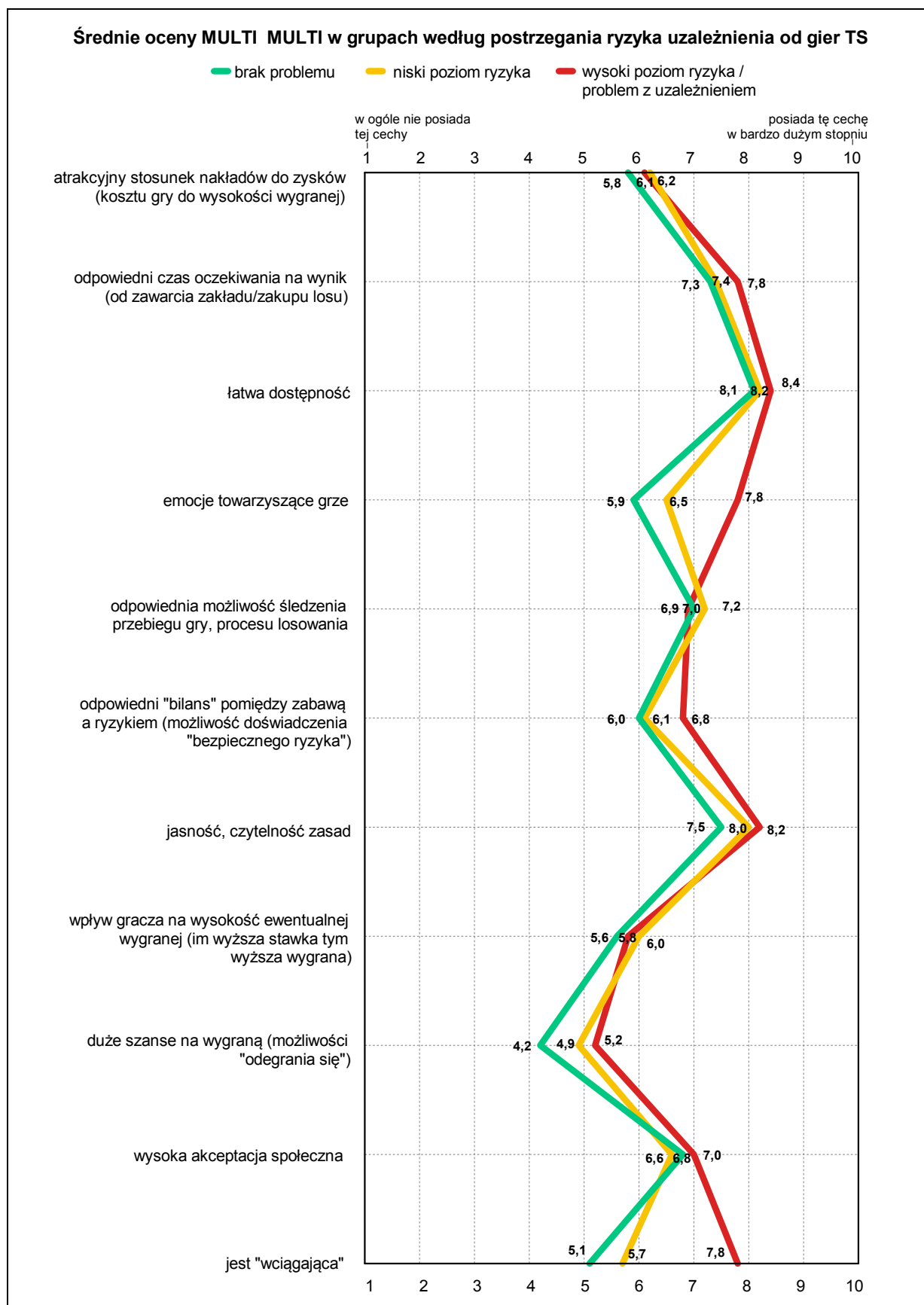
Jak wspomniano wcześniej, gracze uczestniczący w grach liczbowych Totalizatora Sportowego wykazujący symptomy uzależnienia od gier wybierają najczęściej Lotto i Multi Multi, przy czym wysoki udział Multi Multi w tej grupie graczy świadczy o preferowaniu przez nich tej właśnie gry. Warto zatem sprawdzić, jak postrzegane są Lotto i Multi Multi przez graczy z grupy ryzyka i – dla porównania – z grup o niskim /zerowym ryzyku uzależnienia.

W przypadku Lotto oceny graczy z grupy wysokiego ryzyka tylko w niektórych aspektach przewyższają oceny pozostałych graczy. Dotyczy to stosunku nakładów do zysków, emocji towarzyszących grze, bilansu pomiędzy zabawą a ryzykiem i ogólnej oceny gry jako „wciągającej”. Różnica w wizerunku gry postrzeganym przez graczy z grupy najwyższego ryzyka i pozostałych polega zatem przede wszystkim na postrzeganiu Lotto jako gry nieco bardziej emocjonalnej.

W przypadku Multi Multi oceny graczy zagrożonych uzależnieniem są natomiast wyższe (w porównaniu z ocenami graczy z pozostałych grup) we wszystkich aspektach poza stosunkiem nakładów do zysków, możliwością śledzenia przebiegu gry i wpływu gracza na wysokość ewentualnej wygranej. A zatem - porównaniu z grającymi bezpieczniej – gracze zagrożeni uzależnieniem generalnie postrzegają Multi Multi jako grę bardziej atrakcyjną, przy czym jej postrzegane atuty koncentrują się nie tylko – podobnie jak w Lotto – wokół kwestii emocjonalnych, ale również dotyczą niektórych zasad gry.

Średnie oceny LOTTO w grupach według postrzegania ryzyka uzależnienia od gier TS

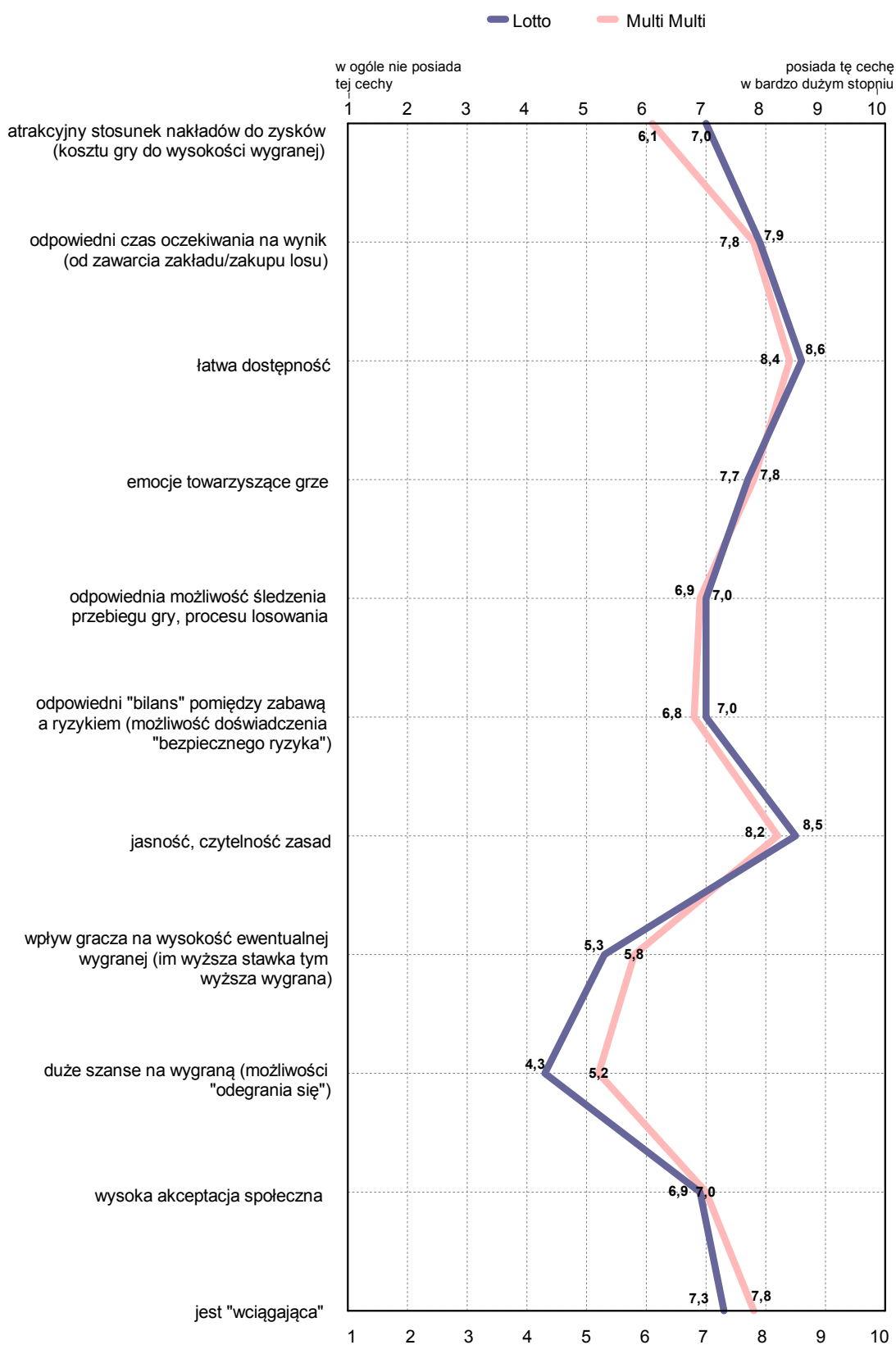




Pozostaje jeszcze pytanie, dlaczego zagrożeni uzależnieniem preferują Multi Multi?

Jak wskazuje analiza danych, atutami Multi Multi w porównaniu z Lotto są – w odczuciu tej grupy grających - przede wszystkim większe prawdopodobieństwo wygranej i możliwość sprawowania kontroli nad przebiegiem gry (większy wpływ gracza na wysokość ewentualnej wygranej), czyli cechy, które – jak wspomniano wcześniej – mogą sprzyjać uzależnieniu od gry.

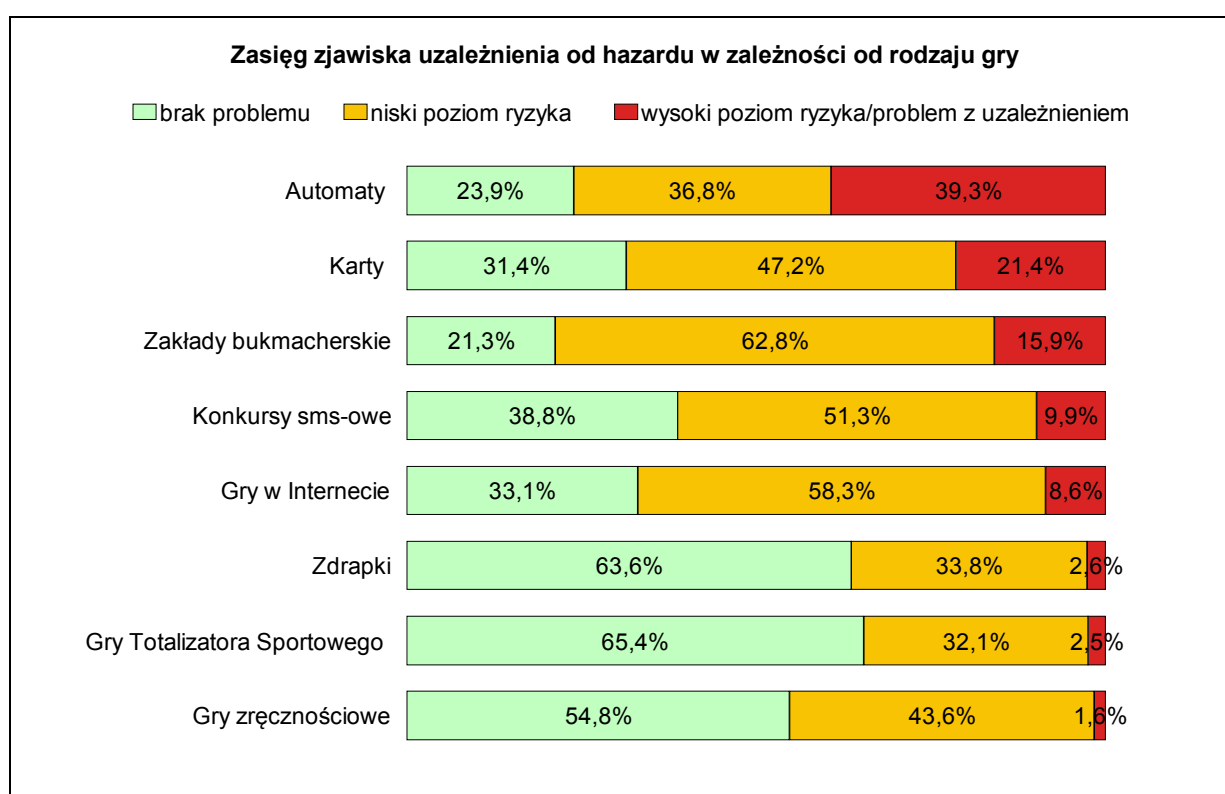
Porównanie średnich ocen LOTTO i MULTI MULTI w grupie graczy wykazujących symptomy uzależnienia



3 ANALIZA PORÓWNAWCZA – GRY LICZBOWE TOTALIZATORA SPORTOWEGO NA TLE INNYCH GIER

3.1 ZASIĘG ZJAWISKA UZALEŻNIENIA OD HAZARDU

Szacowany odsetek osób uzależnionych od gier na pieniądze wśród ogółu dorosłych Polaków wynosi łącznie 3,9%; zazwyczaj są to osoby uzależnione od jednej gry (3,4% ogółu dorosłych Polaków), rzadziej – od dwóch lub trzech gier (0,5% ogółu dorosłych Polaków).



Zestawienie indeksów uzależnienia dla gier uwzględnionych w badaniu¹ wskazuje, że największą „zdolność uzależniania” mają automaty z tzw. niskimi wygranymi, w przypadku których symptomy uzależnienia wykazuje blisko 2/5 grających. Na drugim miejscu plasuje się gra w karty na pieniądze, gdzie nałogowo gra co piąty gracz. Kolejne miejsca, z odsetkami uzależnionych wahającymi się pomiędzy 8,6% a 15,9% graczy, zajmują zakłady bukmacherskie, konkursy sms-owe i gry w Internecie.

Na tym tle gry Totalizatora Sportowego – zarówno liczbowe, jak i Zdrapki – wydają się dość „bezpieczne”. W obu przypadkach odsetki graczy wykazujących symptomy uzależnienia

¹ Z wyłączeniem gier w kasynie i wyścigów konnych, które ze względu na minimalne odsetki wskazań zostały wyłączone z analizy.

sięgają poniżej 3%, przy jednoczesnej zdecydowanej dominacji graczy nie narażonych zupełnie na ryzyko uzależnienia.

3.2 WSPÓŁWYSTĘPOWANIE I WSPÓLUZALEŻNIENIE OD GIER

Wśród grających w 2010 roku w gry na pieniądze 2/3 stanowią grający w jedną grę. Co czwarta osoba grała w tym okresie w dwie gry; w większej liczbie gier uczestniczył mniej niż co dziesiąty gracz.

Połowa osób deklarujących uczestnictwo w grach wskazała w tym kontekście tylko gry liczbowe Totalizatora Sportowego – dla porównania: wyłącznie na automatach grywa jedynie 1,5% grających w gry na pieniądze.

Poniższe zestawienie prezentuje najczęściej mające miejsce kombinacje współwystępowania gier liczbowych Totalizatora Sportowego i innych gier, wraz z odsetkami wskazań.

Rodzaj gry	% wskazań
Wyłącznie gry liczbowe TS	50,6
Gry liczbowe TS + Zdrapki TS	10,7
Gry liczbowe TS + konkursy sms-owe	7,2
Gry liczbowe TS + Zdrapki TS + loterie sms-owe	3,4
Gry liczbowe TS + automaty + inna gra /inne gry	2,4
Gry liczbowe TS + Zdrapki TS + inna gra /inne gry	1,6
Gry liczbowe TS + konkursy sms-owe + inna gra /inne gry	0,9
Gry liczbowe TS + automaty	1,0
Gry liczbowe TS + automaty + Zdrapki TS	0,8
Gry liczbowe TS + inne gry	3,2

Uzależnienie od gier liczbowych Totalizatora Sportowego idzie w parze przede wszystkim z uzależnieniem od gry na automatach i w karty: spośród graczy uzależnionych od gier liczbowych Totalizatora Sportowego grających jednocześnie na automatach lub w karty wszyscy (100%) wykazują jednocześnie symptomy uzależnienia od tych gier². Zjawisko współuzależnienia od gier Totalizatora Sportowego i innych gier występuje również w mniejszym zakresie w przypadku konkursów sms-owych, zakładów bukmacherskich i kart, nie ma natomiast miejsca w odniesieniu do gier internetowych, co wynikać może ze odrębnej specyfiki obu tych grup graczy.

² Ze względu na ograniczone liczebności dane na temat współuzależnienia należy traktować z ostrożnością.

		Gry TS – ryzyko uzależnienia		
		brak problemu	niski poziom ryzyka	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem
		% w kolumnie		
Gry w Internecie – ryzyko uzależnienia	brak problemu	37,1	26,1	100,0
	niski poziom ryzyka	52,4	51,0	0,0
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	10,5	23,0	0,0
Zdrapki – ryzyko uzależnienia	brak problemu	77,2	40,8	0,0
	niski poziom ryzyka	22,0	55,5	64,1
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	0,8	3,7	35,9
Zakłady bukmacherskie – ryzyko uzależnienia	brak problemu	46,7	8,2	0,0
	niski poziom ryzyka	38,4	91,8	46,2
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	14,9	0,0	53,8
Konkursy sms-owe – ryzyko uzależnienia	brak problemu	51,7	15,5	0,0
	niski poziom ryzyka	41,8	69,5	24,0
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	6,5	15,0	76,0
Karty – ryzyko uzależnienia	brak problemu	40,4	26,1	0,0
	niski poziom ryzyka	43,8	66,0	0,0
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	15,9	7,9	100,0
Automaty – ryzyko uzależnienia	brak problemu	29,0	14,1	0,0
	niski poziom ryzyka	54,2	43,7	0,0
	wysoki poziom ryzyka / problem z uzależnieniem	16,8	42,2	100,0

3.3 UZALEŻNIENI OD GIER TOTALIZATORA SPORTOWEGO NA TLE INNYCH GRACZY

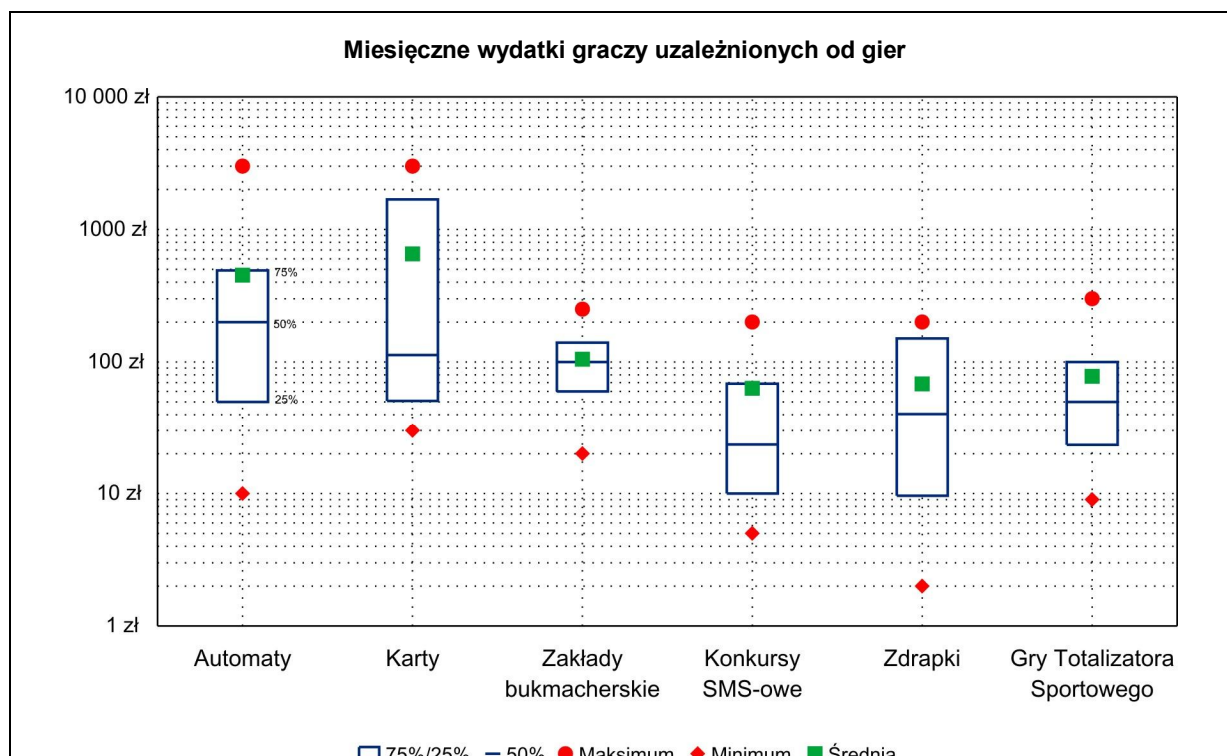
Osoby uzależnione od gier Totalizatora Sportowego nie wyróżniają się szczególnie na tle osób uczestniczących nałogowo w grach innego typu. Pomimo pewnych różnicowań możliwe jest określenie cech wspólnych większości uzależnionych graczy, które można traktować jako sprzyjające uzależnieniu od gier:

- ⇒ płeć: w zdecydowanej większości mężczyźni.
- ⇒ wiek: osoby albo młode, do 24 roku życia, albo w wieku przedemerytalnym.
- ⇒ raczej mieszkańcy mniejszych miast.
- ⇒ raczej osoby gorzej wykształcone, rzadko posiadające wykształcenie wyższe.
- ⇒ najczęściej osoby samotne: kawalerowie/ panny lub też osoby rozwiedzione bądź owdowiałe.
- ⇒ najczęściej nie posiadające dzieci, bądź nie mieszkające z nimi.
- ⇒ zazwyczaj osoby o niższych dochodach.
- ⇒ ze względu na grupę społeczno-zawodową raczej osoby niżej kwalifikowane, najczęściej robotnicy, pracownicy średniego szczebla oraz uczniowie i studenci.

Wydatki

	Miesięczne wydatki na grę graczy uzależnionych ³					
	Automaty	Karty	Zakłady	Konkursy sms	Zdrapki	Gry Totalizatora Sportowego
	w złotych					
średnia	452,52	654,70	105,01	63,31	68,41	78,03
min	10	30	20	5	2	9
max	3000	3000	250	200	200	300
25	50,00	50,89	60,00	10,00	9,62	23,35
50	200,00	112,83	100,00	23,49	40,46	50,00
75	490,92	1682,72	140,11	68,62	150,48	100,00

³ W analizie pominięto graczy uzależnionych od gier zręcznościowych i konkursów internetowych ze względu na ich znikomą liczebność.

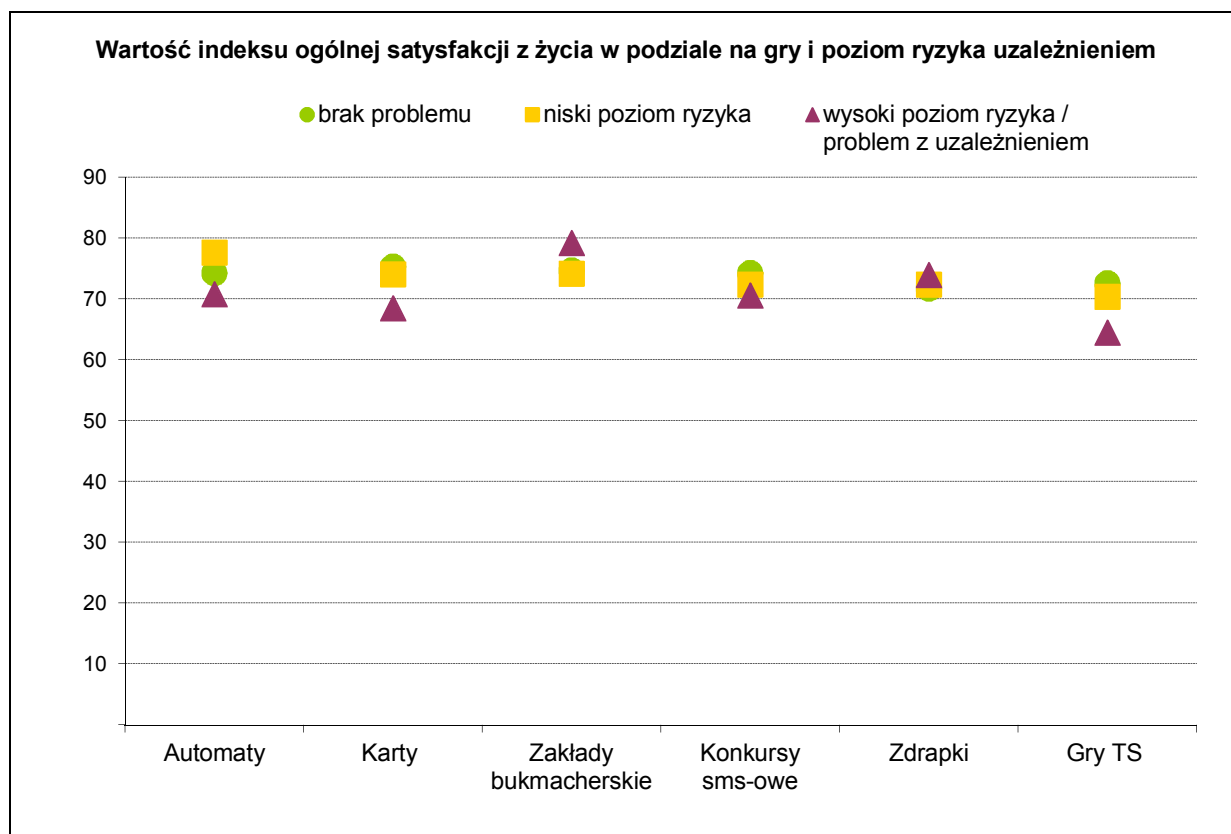


Gry Totalizatora Sportowego pociągają za sobą relatywnie małe koszty w porównaniu z pozostałymi. Średnio w ciągu jednego miesiąca ankietowany grający nałogowo w gry Totalizatora wydawał kwoty tylko nieznacznie wyższe niż badani uzależnieni od zdrapki czy konkursów sms-owych, o jedną czwartą mniej niż osoby uczestniczące w zakładach bukmacherskich a kilkukrotnie mniej niż fani kart lub gry na automatach.

Podobnie sytuują się też maksymalne wydatki na grę ponoszone przez uzależnionych graczy. Ankietowani z grupy najwyższego ryzyka uczestniczący w grach Totalizatora, grający w zdrapki, biorący udział w zakładach bukmacherskich, loteriach sms-owych na grę przeznaczali maksymalnie kilkaset złotych miesięcznie. W przypadku grających na automatach, lub w karty były to natomiast sumy kilkutyśne.

Gdyby uszeregować ankietowanych uczestniczących w grach Totalizatora w porządku rosnącym według deklarowanych wydatków na grę okazałoby się, że środek tak utworzonego szeregu wyznacza kwota 50,0 zł – połowa ankietowanych przeznaczą na grę więcej, a połowa mniej pieniędzy. Wartość środkowa jest niższa w przypadku osób grających w zdrapki i konkursy sms-owe, a wyższa jeżeli chodzi o grających w karty, na automatach czy uczestniczących w zakładach bukmacherskich.

Zadowolenie z życia



Subiektywne poczucie zadowolenia z własnego życia różni się tylko nieznacznie w poszczególnych grupach ryzyka. Niezależnie od stopnia uzależnienia od gry badani wysoko oceniają różne aspekty swojego życia (ocena kondycji fizycznej; sytuacji zawodowej, rodzinnej, materialnej; kondycji intelektualnej; energii życiowej; ogólnej chęci do życia; możliwości spełnienia się; ocena perspektyw na przyszłość; ogólnego nastroju i zadowolenie z życia) składające się na ogólny indeks zadowolenia. Wartość indeksu we wszystkich grupach graczy zdecydowanie przekracza neutralny, środkowy punkt skali.

Nieco lepiej niż inni swoje życie oceniają osoby grające na automatach z niskimi wygranymi i zawierający zakłady bukmacherskie, co wynika ze struktury społeczno-demograficznej tych grup. W te gry częściej grają osoby w młodym wieku, który sprzyja pozytywnym ocenom swojego życia⁴.

Jawność gry

Osoby grające w gry Totalizatora Sportowego częściej niż pozostali gracze informują w pełni swoich najbliższych na temat częstości gry i przeznaczanych na nią funduszy. Z reguły rzadziej natomiast przekazują informacje jedynie wybranym osobom ze swojego otoczenia lub całkowicie zatajają swoje uczestnictwo w grze. Tę ostatnią możliwość częściej niż inni wybierają uczestnicy gier zręcznościowych i grający w zdrapki.

⁴ Por. komunikat CBOS, *Polacy o swoim szczęściu i pechu oraz zadowoleniu z życia*, styczeń 2011

Czy ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze dla Pana(i) osoby – najbliższa rodzina, najbliżsi przyjaciele – wiedzą, że gra Pan(i) w tego rodzaju gry?

	Automaty	Karty	Zakłady	Gry w Internecie	Gry zręcznościowe	Konkursy SMS	Zdrapki	Gry Totalizatora Sportowego
	w procentach							
tak, mają na ten temat pełną wiedzę (jak często gram / za ile)	42,1	38,6	38,2	31,7	35,5	46,6	49,4	55,9
tak, ale bez szczegółów (nie informuję ich dokładnie jak często gram / za ile)	31,9	23,4	37,1	28,3	15,4	24,5	21,3	23,8
niektóre spośród tych osób wiedzą, inne nie	11,6	22,1	17,2	26,0	19,3	12,8	8,6	9,6
nie, nie wiedzą o tym - uważam, że to moja prywatna sprawa	13,9	12,3	7,5	14,0	23,5	15,2	18,8	10,2
„trudno powiedzieć – nie wiem, czy wiedzą”	,5	,0	,0	,0	6,2	,9	1,5	,3
„nie dotyczy - w moim życiu nie ma ważnych osób”	,0	3,6	,0	,0	,0	,0	,4	,2

Powody uczestnictwa w grze

Motywy uczestnictwa w grach różnią się z w zależności od ich rodzaju. W przypadku gier Totalizatora najczęściej wskazywanym powodem uczestnictwa w grze jest chęć zasilenia budżetu domowego wskazywana przez 35,3% ankietowanych. Drugim motywem pod względem częstości wskazań jest przeczucie dużej wygranej (29,6%) na trzecim miejscu sytuuje się natomiast chęć zdobycia pieniędzy na jakieś dodatkowe wydatki (22,8%). Rzadziej przyczynkiem uczestnictwa jest zabawa lub emocje, które to powody stanowią najczęstszy motyw udziału w pozostałych omawianych grach.

Gry Totalizatora nie posiadają raczej walorów towarzyskich. Gracze biorący w nich udział wskazywali jedynie sporadycznie (najrzadziej spośród uczestników innych gier), że motywem grania są kontakty towarzyskie czy środowiskowa moda, częściej niż inni powołując się na konieczność przezwyciężenia kłopotów finansowych.

Koncentrując się na motywach gry wskazujących na uzależnienie takich jak trudności z zaprzestaniem i chęć odegrania się, należy zwrócić uwagę, że nie są one zbyt eksponowane przez graczy. Przywołują je jedynie nieliczni. Stosunkowo najczęściej te powody wymieniają ankietowani grający na automatach gdzie wskazuje je co dwudziesty.

Przeznaczenie wygranej

Niezależnie od innych motywów, chęć osiągnięcia wygranej zdaje się być głównym powodem uczestnictwa w grach. Marzenia o głównej nagrodzie towarzyszą chyba każdemu graczowi, a deklaracje co do przeznaczenia hipotetycznej wygranej mogą pomóc w zrozumieniu wartości jaką posiada gra dla jej uczestników.

Ankietowani uczestniczący w grach Totalizatora Sportowego podobnie jak inni grający najczęściej deklarowali, że pieniądze przeznaczyliby na podróże, zwiedzanie. Zazwyczaj częściej niż inni wskazywali jednak również na wydatki takie jak zakup domu, mieszkania dla siebie lub swoich najbliższych, odłożenie na starość czy inwestycje. Rzadziej niż pozostali wydaliby pieniądze na zabawę, przyjemność lub zaspokajanie drobnych zachcianek.

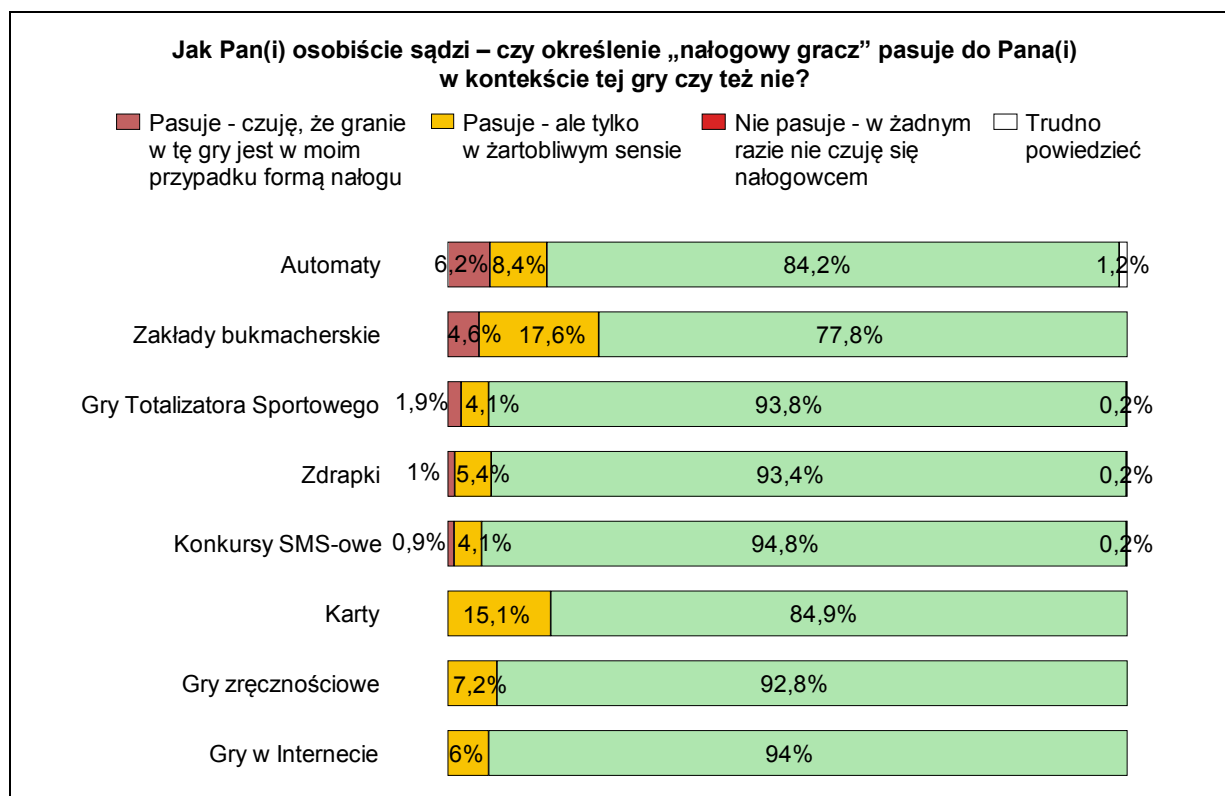
Powody uczestnictwa w grze

	Automaty	Karty	Zakłady bukmacherskie	Gry w Internecie	Gry wymagające zręczności	\$Zdrapki - Częstości	Konkursy SMS-owe	Gry Totalizatora Sportowego
	w procentach							
jest to rozrywka, „sposób na nudę”	51,6	56,4	47,3	72,7	62,0	34,3	26,6	18,2
lubię towarzyszące grze emocje	28,5	51,0	47,8	32,9	33,4	20,0	14,9	13,1
chcę zasilić domowy budżet, mieć więcej pieniędzy na zwykłe codzienne wydatki	12,5	2,6	11,7	19,2	6,5	27,5	38,1	35,3
mam przecucie, że czeka mnie duża/ główna wygrana	21,8		22,9	11,2	5,1	21,7	21,4	29,6
ze względu na związane z tym kontakty towarzyskie, gra jest elementem życia towarzyskiego	17,9	40,5	3,0	20,4	21,9	,5	1,4	0,6
potrzebuję pieniędzy na jakiś „ekstra” wydatek, np. samochód, dom, podróże itp.	6,4		14,9	4,8	3,7	10,5	22,2	22,8
to jest modne w moim środowisku, wśród moich znajomych	9,7	16,8	9,6	16,8	13,7	1,8	4,3	1,4
gram z przyzwyczajenia, przyzwyczaile(a)m się spędzać w ten sposób czas	5,9	10,4	10,5	6,0	9,4	10,9	2,4	9,2
potrzebuję pieniędzy, ponieważ mam problemy finansowe	6,5	2,5	3,0	5,2	4,2	10,7	13,1	13,2
pomaga mi to rozładować się/ uspokoić, kiedy jestem zestresowany(a) lub gdy mam kłopoty	5,4	1,9	1,2	9,2	13,1	2,7	1,5	1,0
jakoś tak nie mogę przestać	4,6	3,0	2,9		1,6	3,8	1,8	3,4
trochę przegrałe(a)m i chcę się odegrać	4,9	2,5	3,1	3,3	1,6	,3	1,7	1,1
inny powód	5,5	9,3	9,8	5,8	9,3	9,9	9,0	8,2

Na co przeznaczył(a)by Pan(i) dużą wygraną?

	Automaty	Karty	Zakłady bukmacherskie	Gry w Internecie	Gry wymagające zręczności	Zdrapki	Konkursy SMS-owe	Gry Totalizatora Sportowego
	w procentach							
podróże, zwiedzanie	27,8	27,4	33,6	34,1	41,8	31,7	33,2	39,9
zabawa, przyjemności	29,7	41,4	32,7	38,3	30,5	18,2	16,7	15,1
zakup samochodu	35,3	14,7	29,9	31,3	18,6	22,1	26,6	26,3
zakup domu/ mieszkania dla siebie	18,1	14,7	16,4	27,7	25,9	27,7	32,1	35,4
kupowanie różnych rzeczy, na które ma się ochotę, bez konkretnego planu	24,9	19,4	26,7	21,7	22,5	17,5	22,3	19,0
inwestycje	19,8	27,7	14,0	16,8	27,3	14,0	16,6	21,9
rozpoczęcie własnego biznesu	17,9	12,0	15,3	17,5	25,8	8,8	10,7	13,8
odłożenie na starość	15,4	10,8	10,3	5,5	15,3	14,9	16,1	24,7
zakup domu/ mieszkania dla dzieci/ rodziców/ wnuków	6,9	9,9	11,3	4,1	12,5	18,5	19,6	30,6
pomoc potrzebującym	6,9	5,6	16,0	8,6	10,8	14,0	15,3	18,1
splata długów	13,4	6,1	14,2	3,3	6,6	15,0	14,8	12,1
zakup sprzętu RTV	11,8	12,8	8,6	8,8	4,0	11,5	8,9	11,4
zakup sprzętu AGD	6,9	4,5	15,3	3,3	4,3	10,0	7,8	10,7
na coś innego	8,5	2,3	6,7	6,1	0	4,5	8,0	7,1

Świadomość uzależnienia



Największy odsetek ankietowanych identyfikujących się jako osoby uzależnione odnotowaliśmy wśród grających na automatach (6,2%). Za nałogowca uważa się też co dwudziesty uczestnik zakładów bukmacherskich (4,6%) i jedynie dwóch na stu spośród grających w gry Totalizatora Sportowego. W pozostałych przypadkach odsetek ten jest znikomy.

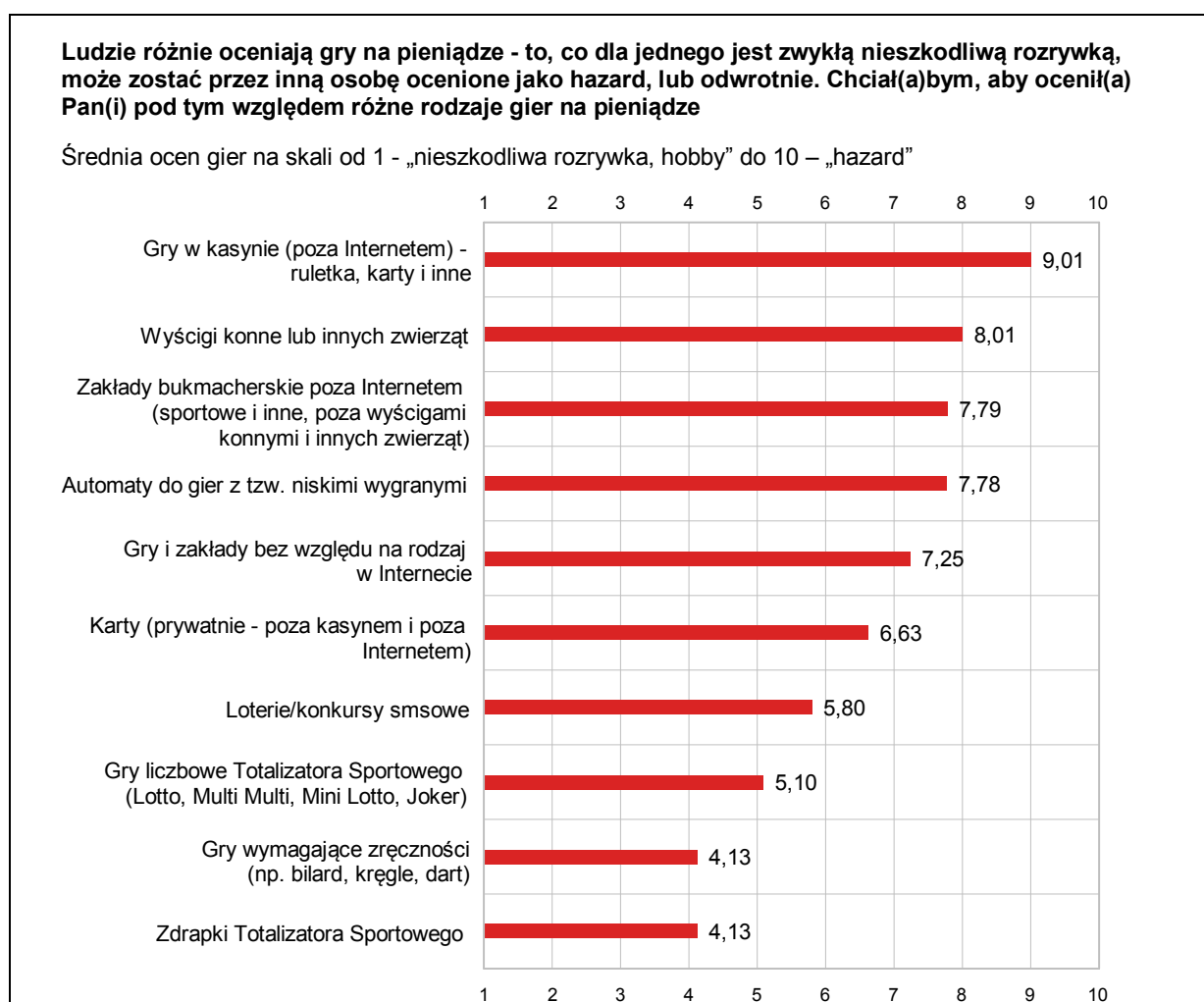
Choć gracze zdają sobie sprawę z negatywnych konsekwencji gry, to często mają tendencję do ich bagatelizowania. W przypadku zakładów bukmacherskich 17,6% badanych przyznaje, że w żartobliwym sensie może uchodzić za „nałogowych graczy”. Relatywnie wysoki odsetek ankietowanych skłaniających się ku tej odpowiedzi odnotowaliśmy również wśród grających w karty (15,1%).

Wśród osób uczestniczących w grach Totalizatora Sportowego poziom osobistej identyfikacji jako osoba uzależniona od gier jest niższy i podobny, jak wśród grających w Zdrapki i uczestniczących w konkursach sms-owych.

4 HAZARD CZY ROZRYWKA?

4.1 POSTRZEGANIE RÓŻNEGO TYPU GIER NA PIENIĄDZE

Ludzie różnie oceniają gry na pieniądze - to, co dla jednego jest zwykłą nieszkodliwą rozrywką, może zostać przez inną osobę ocenione jako hazard, lub odwrotnie. Respondentów poproszono, aby ocenili pod tym względem różne rodzaje gier na pieniądze. Badani posługiwali się przy ocenie gier 10 stopniową skalą, na której 1 oznacza „nieszkodliwa rozrywka, hobby”, a 10 – „hazard”.



Wyniki badania pokazują, iż w społecznym odbiorze do hazardu zaliczane są przede wszystkim gry w kasynie (poza Internetem), np. ruletka, karty i inne. Świadczy o tym nie tylko wysoka średnia na skali od 1 do 10 (9,01), ale także wartość mediany (10) i modalnej (10). Warto też zauważyć, że odniesieniu do gier w kasynie najwyższą wartość na omawianej skali wskazały nieomal dwie trzecie respondentów (65,6%).

Za hazard przez polskie społeczeństwo uznawane jest też na ogół obstawianie wyników wyścigów konnych i innych zwierząt, zakłady bukmacherskie poza Internetem (sportowe i inne, poza wyścigami konnymi i innych zwierząt) oraz gra na automatach z tzw. niskimi wygranymi.

Do gier, które Polakom częściej kojarzą się z hazardem niż nieszkodliwą rozrywką, zaliczyć należy także wszystkie gry i zakłady na pieniądze w Internecie, grę w karty w prywatnym gronie (poza kasynem i poza Internetem), jeżeli w grę wchodzi pieniądze oraz loterie i konkursy SMS-owe.

Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker) - w ocenie badanych - znajdują się nieomal w połowie skali od nieszkodliwej rozrywki do hazardu. Wskazują na to wartości średniej (5,1), mediany (5) i modalnej (5) na skali, gdzie 1 oznacza „nieszkodliwa rozrywka, hobby”, a 10 – „hazard”, choć należy podkreślić, iż nieco więcej osób skłonnych jest uznać te gry za nieszkodliwą rozrywkę niż hazard.

Na ogół jako nieszkodliwe rozrywki, czy rodzaj hobby, postrzegane są natomiast przez Polaków zdrapki Totalizatora Sportowego oraz gry na pieniądze wymagające zręczności (np. bilard, kręgle, dart).

Ocena gier na skali od 1 - „nieszkodliwa rozrywka, hobby” do 10 – „hazard”					
Rodzaje gier na pieniądze:	N	Średnia	Mediana	Modalna	Odchylenie standardowe
Gry w kasynie (poza Internetem) – ruletka, karty i inne	2860	9,01	10,00	10	1,943
Wyścigi konne lub innych zwierząt	2732	8,01	9,00	10	2,614
Zakłady bukmacherskie poza Internetem (sportowe i inne, poza wyścigami konnymi i innych zwierząt)	2658	7,79	9,00	9	2,555
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	2779	7,78	9,00	10	2,741
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	2451	7,25	8,00	8	2,665
Karty (prywatnie - poza kasynem i poza Internetem)	2793	6,63	7,00	10	3,214
Loterie / konkursy smsowe	2688	5,80	6,00	10	3,032
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker)	2887	5,10	5,00	5	2,905
Zdrapki Totalizatora Sportowego	2753	4,13	4,00	1	2,800
Gry wymagające zręczności (np. bilard, kręgle, dart)	2726	4,13	3,00	3	3,052

W obliczeniach pominięto osoby, które nie odpowiedziały na pytanie („trudno powiedzieć” i „odmowa odpowiedzi”)

Warto zauważyć, iż w przypadku 8 spośród 10 wymienionych w pytaniu rodzajów gier badani, którzy twierdzą, że w 2010 roku nie grali w żadne gry na pieniądze, mają większą

skłonność do określania poszczególnych gier jako hazard niż osoby, które deklarują udział w jakichś grach na pieniądze. Jest to szczególnie widoczne w przypadku gier liczbowych Totalizatora Sportowego oraz loterii i konkursów SMS-owych. Odmienna zależność występuje jedynie w przypadku obstawiania wyników wyścigów konnych lub innych zwierząt oraz automatów do gier z tzw. niskimi wygranymi, jednak oba te rodzaje gier, zarówno w opinii niegrających jak i grających w gry na pieniądze, są bliższe hazardowi niż nieszkodliwej rozrywce.

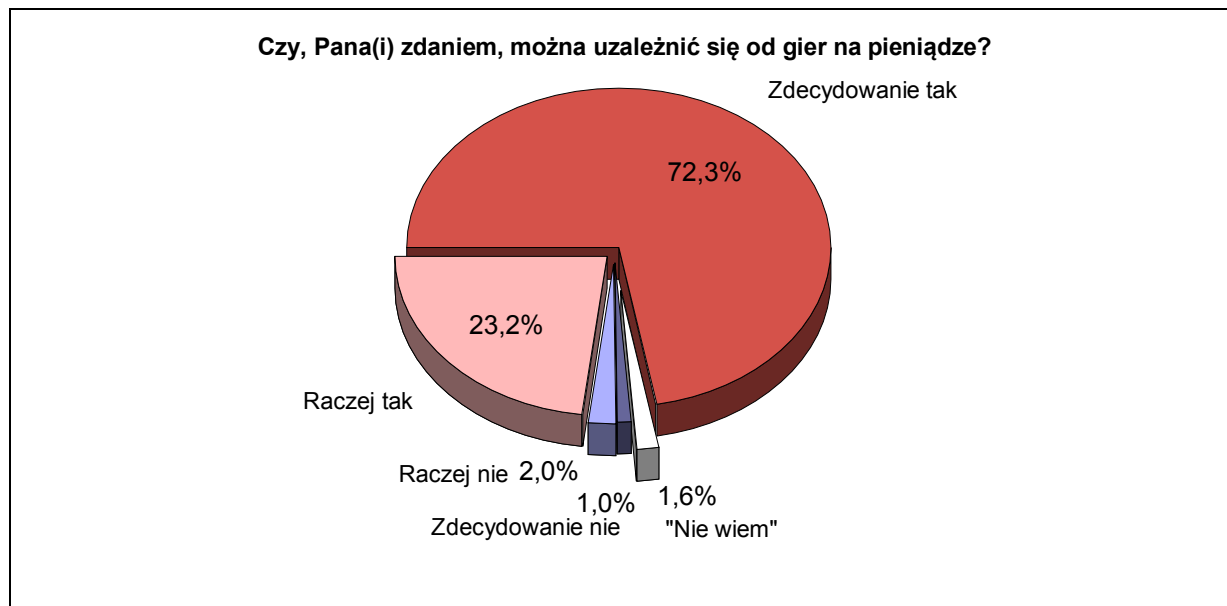
Ocena gier na skali od 1 - „nieszkodliwa rozrywka, hobby” do 10 – „hazard”		
Rodzaj gier na pieniądze:	Grający w 2010 roku w gry na pieniądze	Niegrający
	N=1504	N=1496
	Średnia	
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	7,83	7,73
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker)	4,81	5,40
Zdrapki Totalizatora Sportowego	3,94	4,33
Loterie /konkursy smsowe	5,55	6,06
Karty (prywatnie - poza kasynem i poza Internetem)	6,61	6,64
Gry w kasynie (poza Internetem) – ruletka, karty i inne	8,91	9,11
Wyścigi konne lub innych zwierząt	8,15	7,87
Zakłady bukmacherskie poza Internetem (sportowe i inne, poza wyścigami konnymi i innych zwierząt)	7,77	7,80
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	7,13	7,38
Gry wymagające zręczności (np. bilard, kręgle, dart)	4,04	4,24

Analizy pokazują też, że osoby, które deklarują uczestnictwo w poszczególnych grach⁵ na pieniądze mają mniejszą skłonność do postrzegania tych konkretnych gier jako hazard niż osoby w nich nieuczestniczące. Szczególnie jest to widoczne w przypadku zakładów bukmacherskich poza Internetem i automatów do gier z tzw. niskimi wygranymi.

⁵ Analizie poddano 6 gier, w których uczestniczyło co najmniej 51 osób, tzn. automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi, gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker), zdrapki Totalizatora Sportowego, loterie /konkursy smsowe, zakłady bukmacherskie poza Internetem oraz gry wymagające zręczności.

4.2 OPINIE O UZALEŻNIAJĄCYM POTENCJALE GIER NA PIENIĄDZE ORAZ POSTRZEGANIE TEGO ZJAWISKA W ODNIESIENIU DO TYPU GRY

Przeważająca większość Polaków jest zdania, że od gier na pieniądze można się uzależnić, przy czym aż 72,3% badanych jest o tym zdecydowanie przekonanych, a kolejne 23,2% skłania się ku takiej opinii.



Świadomość możliwości uzależnienia się od gier na pieniądze dominuje zarówno wśród osób, które w poprzednim roku nie grały w takie gry, jak i wśród badanych, którzy deklarują, iż w 2010 roku grali w jakieś gry na pieniądze. Należy jednak podkreślić, iż respondenci, którzy uczestniczyli w minionym roku w grach na pieniądze wyrażają taką opinię nieco mniej zdecydowanie niż respondenci, którzy w tym okresie nie mieli takich doświadczeń.

Czy, Pana(i) zdaniem, można uzależnić się od gier na pieniądze?	Czy gra Pan(i) lub grał(a) w 2010 roku w jakieś gry na pieniądze?	
	Tak	Nie gram i nie grałem(a) w 2010 roku w żadne gry na pieniądze
	N=1504	N=1496
Zdecydowanie tak	69,6	75,0
Raczej tak	26,5	19,9
Raczej nie	1,9	2,0
Zdecydowanie nie	0,9	1,0
Nie wiem	1,0	2,1

Respondentów, którzy wyrazili opinię, iż od gier na pieniądze można się uzależnić, poproszono następnie o ocenę dziesięciu typów gier ze względu na to, czy - według badanych - łatwo, czy trudno się od nich uzależnić. Przy ocenie gier respondenci posługiwali się dziesięciopunktową skalą, gdzie 1 oznaczało „ta gra w ogóle nie uzależnia” a 10 – „ta gra uzależnia w bardzo dużym stopniu”.

Wyniki badania pokazują, iż – w opinii społecznej – różne gry niosą ze sobą różne ryzyko uzależnienia się grających w nie osób. Największy potencjał uzależniający mają – zdaniem Polaków gry w kasynie (poza Internetem) – ruletka, karty i inne. Wskazuje na to zarówno wartość średniej (8,95) na omawianej skali ocen, jak i mediana (10) i modalna (10). Grom oferowanym przez kasyna ponad połowa (57,2%) respondentów, którzy są zdania, że gry na pieniądze mają potencjał uzależniający, wystawiła na dziesięciopunktowej skali najwyższą ocenę, czyli uznała, że tego typu gry uzależniają w bardzo dużym stopniu. Grom w kasynach niewiele ustępują pod tym względem automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi oraz wyścigi konne lub innych zwierząt.

Jak Pan(i) sądzi, czy są jakieś rodzaje gier czy zakładów, od których można się łatwiej uzależnić czy też można się uzależnić od wszystkich w jednakowym stopniu? Proszę ocenić każdą z poniższych gier – czy łatwo, czy trudno się od niej uzależnić?

Średnia ocen gier na skali od 1 - „ta gra w ogóle nie uzależnia” do 10 – „ta gra uzależnia w bardzo dużym stopniu”



Do gier, które w odbiorze społecznym mają dość duży potencjał uzależniający, zaliczyć należy także zakłady bukmacherskie poza Internetem (sportowe i inne, poza wyścigami konnymi i innych zwierząt), wszystkie internetowe gry na pieniądze i zakłady w Internecie oraz prywatną grę w karty na pieniądze (poza kasynem i poza Internetem).

W opinii respondentów najmniej niebezpieczne z punktu widzenia możliwości uzależnienia się grających w nie osób są gry na pieniądze wymagające zręczności (np. bilard, kręgle, dart). Nieomal połowa badanych uważających, że od gier na pieniądze można się uzależnić (49,6%) przypisuje tego typu grom wartość mniejszą niż 5 na dziesięciopunktowej skali mierzącej potencjał uzależniający. Nieco większe zagrożenie niosą ze sobą, zdaniem respondentów, zdrapki Totalizatora Sportowego, jednak generalnie można je zaliczyć do gier, które – w ocenie Polaków - ogólnie rzecz biorąc nie uzależniają.

Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker) z uwagi na możliwość uzależnienia się grających w nie osób sytuują się na 7 miejscu wśród 10 typów

gier wymienionych w pytaniu uszeregowanych wg przypisywanego im potencjału uzależniającego. Można powiedzieć, że - w ocenie Polaków – są to gry, od których można się uzależnić, ale raczej w stopniu umiarkowanym. Gry liczbowe Totalizatora Sportowego są jednocześnie postrzegane jako bardziej uzależniające niż loterie /konkursy sms-owe, zdrapki Totalizatora Sportowego oraz gry na pieniądze wymagające zręczności.

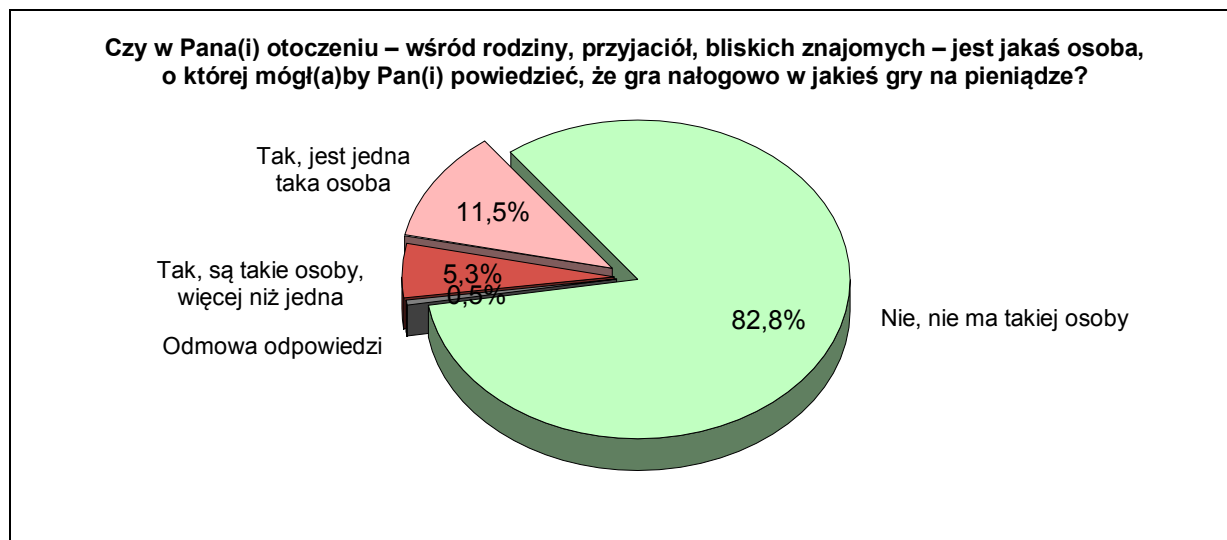
Ocena gier na skali od 1 - „ta gra w ogóle nie uzależnia” do 10 – „ta gra uzależnia w bardzo dużym stopniu”					
Rodzaje gier na pieniądze:	N	Średnia	Mediana	Modalna	Odchylenie standardowe
Gry w kasynie (poza Internetem) – ruletka, karty i inne	2750	8,95	10,00	10	1,782
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	2726	8,34	10,00	10	2,223
Wyścigi konne lub innych zwierząt	2614	8,13	9,00	10	2,342
Zakłady bukmacherskie poza Internetem (sportowe i inne, poza wyścigami konnymi i innymi zwierząt)	2566	7,94	8,00	10	2,265
Gry i zakłady bez względu na rodzaj w Internecie	2393	7,44	8,00	10	2,415
Karty (prywatnie - poza kasynem i poza Internetem)	2707	6,81	7,00	10	2,880
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker)	2770	6,04	6,00	5	2,698
Loterie /konkursy smsowe	2615	5,88	6,00	5	2,830
Zdrapki Totalizatora Sportowego	2644	4,88	5,00	5	2,825
Gry wymagające zręczności (np. bilard, kręgle, dart)	2603	4,71	5,00	1	3,015

W obliczeniach pominięto osoby, które nie odpowiedziały na pytanie („trudno powiedzieć” i „odmowa odpowiedzi”)

Warto podkreślić, iż z analizy wynika, że osoby, które deklarują uczestnictwo w poszczególnych grach⁶ na pieniądze przypisują im na ogół mniejszy potencjał uzależniający niż osoby w nich nieuczestniczące (największa różnica występuje w przypadku zakładów bukmacherskich poza Internetem). Należy jednak podkreślić, iż różnice w opiniach grających i niegrających w poszczególne gry nie są znaczące i nie zmieniają pozycji poszczególnych gier na skali od najbardziej do najmniej uzależniających.

⁶ Analizie poddano 6 gier, w których uczestniczyło co najmniej 51 osób, tzn. automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi, gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi, Mini Lotto, Joker), zdrapki Totalizatora Sportowego, loterie /konkursy smsowe, zakłady bukmacherskie poza Internetem oraz gry wymagające zręczności.

5 SPOŁECZNIE POSTRZEGANY ZASIĘG I SYMPTOMY UZALEŻNIENIA OD GIER

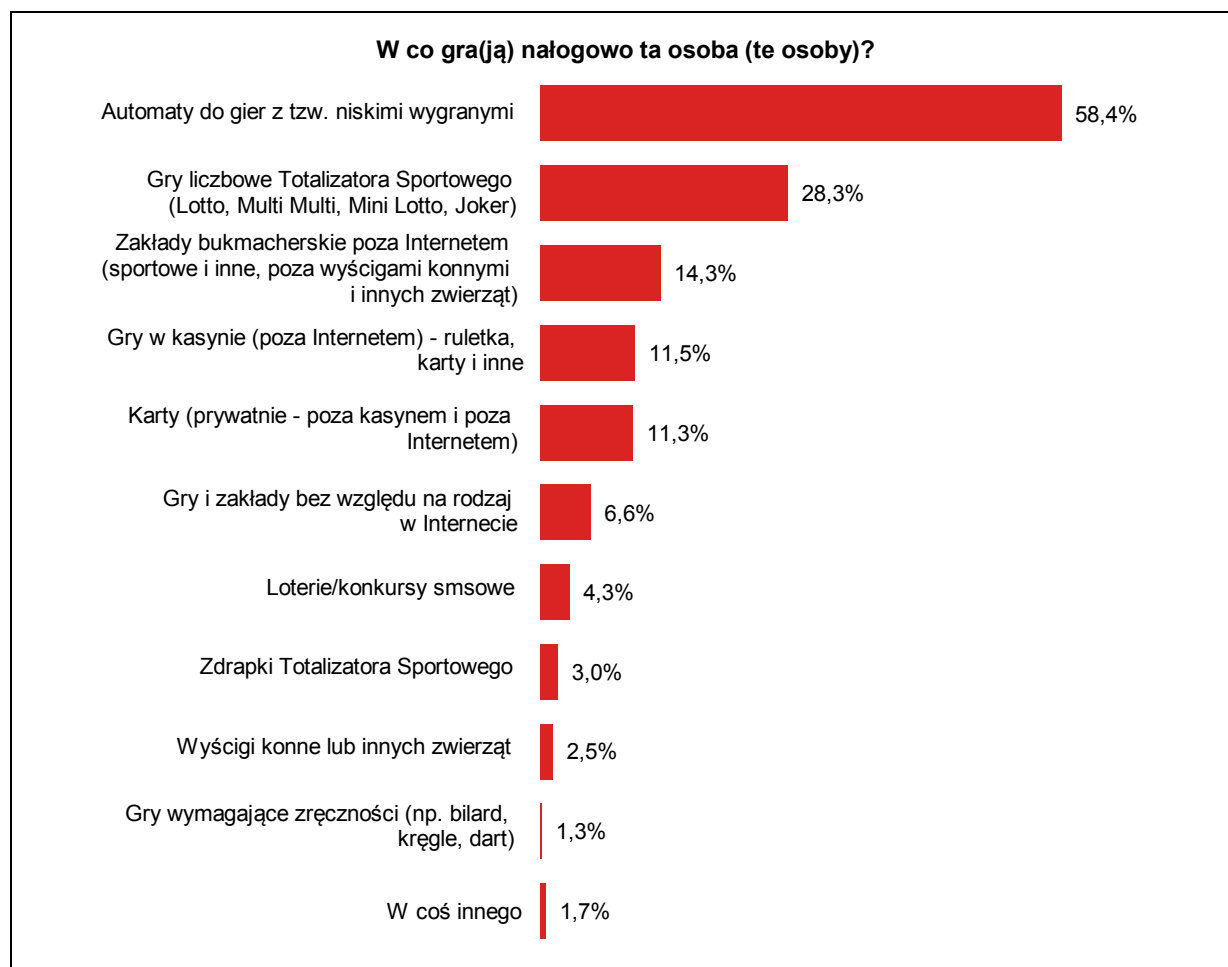


Wprawdzie zdecydowana większość respondentów stwierdza, że nie widzi w swoim otoczeniu – wśród rodziny, przyjaciół, bliskich znajomych – osoby grającej nałogowo w jakieś gry na pieniądze, jednak odsetek dostrzegających taką osobę ma wśród bliskich wydaje się znaczący. Więcej niż co dziesiąta osoba wśród ogółu badanych deklaruje posiadanie w bliskim otoczeniu jednego nałogowego gracza, kolejne 5,3% badanych stwierdza, że takich osób jest wokół nich więcej.

Czynnikiem różnicującym dostrzeganie nałogowców wokół siebie jest przede wszystkim osobiste uleganie nałogowi grania (bądź zagrożenie nim). Wśród badanych wykazujących symptomy uzależnienia od przynajmniej jednej gry na pieniądze odsetek deklarujących obecność w najbliższym otoczeniu osób ulegających nałogowi grania przekracza 30%.

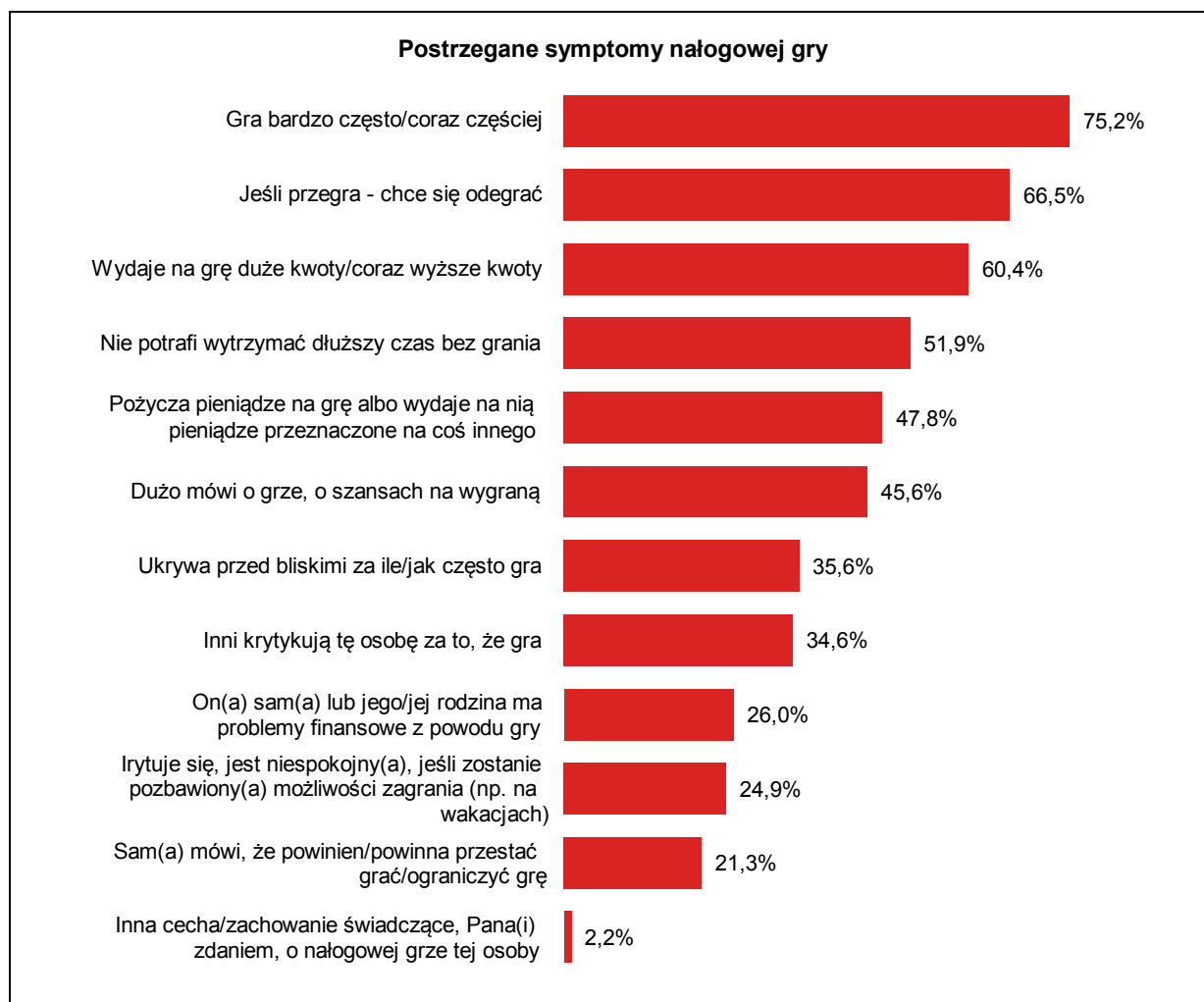
Uzależnienie zdecydowanie najczęściej przypisywane jest osobom grającym na automatach z niskimi wygranymi, na drugim miejscu pod tym względem znalazły się gry liczbowe Totalizatora Sportowego; pozostałe uwzględnione w pytaniu gry na pieniądze wskazywane były zdecydowanie rzadziej.

Uwagę zwraca relatywnie wysoki odsetek wskazań, jakie w omawianym kontekście uzyskały gry w kasynie i niskie odsetki wskazań na Zdrapki i konkursy sms-owe. Taka konfiguracja opinii może świadczyć o stereotypowym postrzeganiu niektórych gier, jako bardziej lub mniej uzależniających.



W społecznym odczuciu najistotniejszymi symptomami uzależnienia od gry są wysoka częstość grania oraz chęć odegrania się i wysokość kwot wydatkowanych na grę.

Ogólnie rzecz biorąc, wśród zachowań mogących świadczyć o nałogowej grze częściej wskazywano te, które możliwe są do zaobserwowania niejako z zewnątrz, nieco rzadziej natomiast takie, których dostrzeżenie możliwe jest tylko przy bliskich związkach z grającym – np. problemy finansowe rodziny czy ukrywanie gry.



Warto zwrócić uwagę na rozbieżność pomiędzy odsetkiem osób zdefiniowanych jako wykazujące symptomy uzależnienia od którejś z obecnych na rynku gier na pieniądze (łącznie 3,9% ogółu badanych) i odsetkiem deklarujących obecność w najbliższym otoczeniu przynajmniej jednej osoby grającej w sposób nałogowy (16,8%). Jednym z prawdopodobnych wyjaśnień może być przyjęcie różnych kryteriów ocen. W przypadku samooceny, będącej podstawą przyjętego w raporcie indeksowania osób uzależnionych, kryteria mogą być łagodniejsze – innymi słowy, osobnik grający nałogowo na pieniądze może być skłonny do bagatelizowania (wypierania) niektórych (lub wszystkich) symptomów swego uzależnienia. Osoby obserwujące gracza z zewnątrz mogą natomiast wykazywać skłonność do wyolbrzymiania znaczenia niektórych jego zachowań i tym samym – do przypisywania uzależnienia osobom, które według przyjętego przez nas indeksu nie należą do grupy najwyższego ryzyka. Niemniej jednak, tak duża rozbieżność pomiędzy odsetkiem nałogowych graczy zdefiniowanych na podstawie przyjętego indeksu a określonych w sposób projekcyjny, może rodzić podejrzenie, że faktyczna liczba osób uzależnionych od gier jest wyższa niż indeksowane w badaniu 3,9% ogółu dorosłych Polaków.