

A deck of playing cards is scattered around the text, with various suits and numbers visible. The cards are arranged in a way that frames the central text, with some cards overlapping others. The suits include hearts, diamonds, clubs, and spades, and the numbers range from 2 to 10, as well as face cards like Jack, Queen, King, and Ace.

WSZYSTKO

CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ
O ODPOWIEDZIALNEJ GRZE,
ALE NIE WIEDZIELIŚCIE, GDZIE ZAPYTAĆ

MAJA RUSZPEL

WSZYSTKO
CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ
O ODPOWIEDZIALNEJ GRZE,
ALE NIE WIEDZIELIŚCIE, GDZIE ZAPYTAĆ

MAJA RUSZPEL

O AUTORCE

Maja Ruszpel

Jestem specjalistką psychoterapii uzależnień, konsultantką ds. CSR.

Przeszkoliłam ponad 400 pracowników firm oferujących pieniężne gry losowe – w tym większość kasyn (kasyna oraz spółki prowadzące kasyna związane z Casinos Poland oraz Zjednoczonymi Przedsiębiorstwami Rozrywkowymi) oraz operatorów oferujących zakłady wzajemne w Polsce (Fortuna, Totalotek S.A., Totalbet, Forbet, LV BET, Milenium).

Jestem jedną z nielicznych w Polsce osób, która specjalizuje się w tematyce Odpowiedzialnej Gry rozumianej jako działanie firm hazardowych w obszarze społecznej odpowiedzialności biznesu.

Byłam pierwszą koordynatorką programu Odpowiedzialna Gra fundacji Lotto (wówczas Fundacji Milion Marzeń) należącej do Totalizatora Sportowego. Później, jako osoba odpowiedzialna za działania merytoryczne w tym obszarze w Fundacji Inspiratoria, przygotowywałam oraz realizowałam szkolenia współfinansowane ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych będących w dyspozycji Ministra Zdrowia.














Z mojej inicjatywy zaproszeni zostali do Polski międzynarodowi eksperci w tej dziedzinie: Pieter Remmers z Assisa, dr Thomas Nilsson z The European Lotteries, Arijan Korstjens ze Slot Academy.

Szkoląc w obszarze Odpowiedzialnej Gry korzystam zarówno z ich wiedzy, jak i śledzę najnowsze osiągnięcia naukowe w tej dziedzinie (m.in. badania dr Marka Griffiths'a).

Szkolenia z Odpowiedzialnej Gry realizuję do dziś – zarówno w ramach działań Fundacji Inspiratoria, jak i komercyjnie. Podczas szkoleń opisuję specyfikę uzależnienia od hazardu, prezentuję wyniki najnowszych badań naukowych dotyczących obszaru odpowiedzialnej gry – w tym informacji dotyczących skuteczności wybranych narzędzi używanych do realizacji Odpowiedzialnej Gry; międzynarodowe kampanie społeczne poświęcone edukacji graczy oraz nowoczesne narzędzia służące do śledzenia zachowań gracza wraz z oferowaniem mu spersonalizowanych informacji dotyczących ryzyka jakie podejmuje oraz kontroli gry.

Opracowuję także informacje dla graczy oraz materiały edukacyjne w tym temacie.

SPIS TREŚCI

	WSTĘP.....	str. 4
	I. CO TO JEST ODPOWIEDZIALNA GRA.....	str. 7
	II. CO TO JEST UZALEŻNIENIE OD HAZARDU.....	str. 9
	III. GDZIE SZUKAĆ POMOCY.....	str. 12
	IV. JAK KOMUNIKOWAĆ SIĘ Z GRACZAMI.....	str. 15
	V. APLIKACJE DO MONITOROWANIA ZACHOWAŃ GRACZA.....	str. 19
	VI. KAMPANIE SPOŁECZNE.....	str. 21
	VII. HAZARD ONLINE – ZWIĄZANE Z NIM ZAGROŻENIA.....	str. 23
	VIII. GRACZE – DLACZEGO POTRZEBUJĄ ZINDYWIDUALIZOWANEGO KONTAKTU I PRZEKAZYWANYCH IM INFORMACJI?.....	str. 25
	IX. SAMOBÓJSTWO A UZALEŻNIENIE OD HAZARDU.....	str. 29
	X. NARZĘDZIE DO OCENY RYZYKA ZWIĄZANEGO Z GRĄ.....	str. 30
	XI. NARZĘDZIA ODPOWIEDZIALNEJ GRY DLA GRACZY.....	str. 34
	XII. BADANIA DOTYCZĄCE ZAANGAŻOWANIA POLAKÓW W GRY HAZARDOWE....	str. 37

WSTĘP

W Polsce dopiero od niedawna odpowiedzialna gra stała się obszarem strategii odpowiedzialnego biznesu firm oferujących gry losowe. W 2010 roku Totalizator Sportowy – jako pierwszy w Polsce – rozpoczął m.in. realizację szkoleń dla swoich pracowników i prowadzenie badań społecznych, a także finansował szkolenia dla terapeutów i psychologów dotyczące uzależnienia od hazardu. Zaczął również wydawać publikacje poświęcone profilaktyce uzależnienia od gier.

Znaczące zmiany w tym obszarze spowodowała także nowelizacja ustawy hazardowej z 2016 roku, która nałożyła na firmy oferujące gry hazardowe w Internecie oraz na salony z grami na automatach obowiązek wdrażania regulaminów odpowiedzialnej gry oraz udostępnienie graczowi narzędzi do kontroli czasu spędzanego na grze czy ponoszonych wydatków. Ponadto ustawodawca zobowiązał firmy między innymi do informowania klientów o ryzyku związanym z hazardem, publikowania informacji o tym, jak kontrolować grę i adresów miejsc, w których uzależnieni gracze mogą znaleźć pomoc.

ODPOWIEDZIANA GRA NA ŚWIECIE

Na świecie działania dotyczące edukacji graczy na temat tego, jakie ryzyko wiąże się z uprawianiem hazardu i jak je ograniczać, to tylko jeden z elementów odpowiedzialnej gry firm oferujących gry losowe. Europejskie loterie: norweska Norsk Tipping, szwedzka Svenska Spel, austriacka Österreichische Lotterien GmbH, szwajcarska Loterie Romande czy francuska Française des Jeux używają szeregu interaktywnych działań, które mają na celu bezpośredni (np. telefoniczny) kontakt z graczem lub umożliwiają korzystanie z aplikacji analizujących zachowania gracza i ostrzegających go w sytuacjach podwyższonego ryzyka. Wiele z takich aplikacji, np. MENTOR czy PLAYSCAN, ma na celu motywować gracza do autorefleksji i podejmowania świadomych decyzji związanych z kontrolowaniem gry.

Innym przykładem takich działań jest organizowany od lat w Wielkiej Brytanii i Irlandii *Safer Gambling Week* – Tydzień Bezpiecznego Hazardu, rodzaj kampanii informacyjnej (<https://safergamblinguk.org/about>). W czasie trwającego tygodnia wydarzenia firmy prowadzą dialog z klientami i pracownikami, mający na celu zwiększenie świadomości co do tego, jak grać odpowiedzialnie. W akcję zaangażowany jest i wspiera ją cały przemysł hazardowy w obu krajach: salony gier, kluby bingo, bukmacherzy, kasyna i firmy oferujące gry hazardowe przez Internet.



Pobrano z <https://safergamblinguk.org/>

Z kolei włoska Lottomatica od 2007 roku wdraża pełen zakres działań odpowiedzialnej gry – łącznie z prowadzeniem i finansowaniem badań naukowych na temat skali uzależnienia od hazardu (<https://www.lottomatica.it/gioca-senza-esagerare>). Tych inicjatyw i dobrych praktyk jest o wiele więcej.

W Polsce tego typu działania nie są tak popularne. Jedną z najczęstszych przyczyn niepodjęcia na gruncie społecznym tematu zagrożeń związanych z hazardem jest niepokój o to, że informowanie o tym wywoła spadek zainteresowania grą. Czyli, krótko mówiąc, ucierpi na tym biznes, bo firma straci klientów. Szczególnie, że na rynku hazardowym nadal istnieją nieuczciwe firmy, które działają nielegalnie, w szarej strefie i nie czują się niczym ani do niczego zobowiązane.

Firmy, jak w każdej branży, liczą na osiągnięcie jak największych dochodów. Kluczowe pytanie o to, jak znaleźć balans pomiędzy interesem firmy a zdrowiem publicznym, towarzyszy więc debacie poświęconej idei odpowiedzialnej gry od samego początku.

Mimo to na świecie coraz więcej firm oferujących gry hazardowe dba o swoich klientów i stawia na kulturę odpowiedzialnego biznesu. Są bowiem w pełni świadome wielowymiarowych i długofalowych skutków swojej działalności oraz faktu, że nieodpowiedzialność firmy może sprawić, że z czasem więcej straci, niż zyska. Warto spojrzeć na przykłady. Brytyjskie przedsiębiorstwo bukmacherskie William Hill zapłaciło ogromne kary pieniężne za zaniedbania odnośnie bezpieczeństwa swoich klientów i zaliczyło poważny kryzys wizerunkowy. Oferująca gry online maltańska firma Casumo i szwedzka platforma gier mobilnych Leo Vegas zostały publicznie oskarżone przez jedną z klientek o to, że celowo – pomimo jasnych sygnałów, że jest uzależniona – zachęcały ją nadal do gry¹.

Zwracał na to uwagę Thomas Nilsson, psycholog i członek Europejskiego Stowarzyszenia Badań nad Hazardem, podczas swojej pierwszej wizyty w Polsce w 2016 roku, kiedy prowadził szkolenia dla polskich firm bukmacherskich.

- Kluczowym słowem jest tu „zapobieganie”, a operatorzy gier losowych odgrywają



Thomas Nilsson

ważną rolę w działaniach profilaktycznych. W swoim życiu zawodowym spotkałem ludzi, którzy wydają bardzo małe sumy pieniędzy na grę, ale byli uzależnieni, i takich, którzy wydawali fortuny, a jednak nie byli uzależnieni. Jak dobrze (...) wiemy, uzależnionym hazardzistom nie chodzi o pieniądze. Chodzi głównie o emocje, o ucieczkę przed problemami. Należy więc dbać o racjonalną świadomość graczy. (...) Kiedy słyszę jak ktoś umniejsza istniejące ryzyko, odpowiadam: „A jak było kiedyś z przemysłem tytoniowym? Czyż nie negował występowania raka płuc w powiązaniu z paleniem papierosów? Jak się to skończyło? Koncerny były pozywane w licznych procesach”. I po to jest właśnie odpowiedzialny

biznes – by to zmienić. Trzeba pamiętać, że recepcja i implementacja odpowiedzialnej gry (na całym świecie) przebiega według podobnego schematu – najpierw firmy odrzucają program odpowiedzialnego hazardu, ale potem, kiedy lepiej

¹ <https://www.theguardian.com/society/2019/apr/22/online-casinos-ignored-obvious-signs-addiction-gambler>

przyjrzą się temu zjawisku, same zaczynają określać zasady, jak grać odpowiedzialnie².

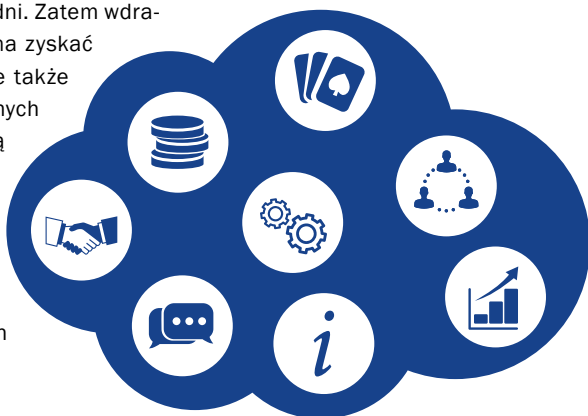
Brak podejmowania działań profilaktycznych wobec graczy z czasem może także spowodować odływ klientów, ponieważ doprowadzi do wzrostu liczby osób uzależnionych – a ci nie będą już mieli środków na grę. Szczególnie dziś, kiedy po raz pierwszy w historii branża hazardowa staje wobec poważnych wyzwań wynikających ze zwiększonej dostępności gier losowych – bo grać można już nie tylko w tradycyjnych „jaskiniach hazardu”, ale z dowolnego miejsca, online. Co więcej, gra online staje się coraz bardziej interaktywna, angażująca. Jeszcze nigdy w historii ludzkości hazard nie był tak powszechny i tak łatwo dostępny. Dlatego wdrażanie odpowiedzialnej gry jest tak ważne – zarówno z punktu widzenia firm, jak i samych graczy.

CO MOŻNA ZYSKAĆ?

Promując odpowiedzialne i świadome granie, można poprawić wizerunek hazardu w Polsce i jego reputację, a tym samym zmienić dotychczasowe myślenie o grach pieniężnych i kreować nowe trendy. Być może zabierze to parę lat, ale da szansę na stworzenie takiej rzeczywistości, w której ludzie coraz częściej będą grali dla rozrywki, za tyle pieniędzy, na ile faktycznie ich stać, rozumiejąc, jakie zagrożenia wiążą się z grą i dlaczego mogą się od niej uzależnić.

Jest więc szansa na to, że wśród samych klientów, jak i w społeczeństwie, wzrośnie zaufanie do firm hazardowych – bo ludzie, widząc, że te zwracają uwagę na ich bezpieczeństwo, a w sytuacji podwyższonego ryzyka podejmują odpowiednie działania, będą czuli, że ktoś o nich dba. Tym samym będą także mieli większą uważność na własne zachowania związane z graniem i sami zaczną traktować grę jako czynność, którą powinni stale kontrolować. To zaś doprowadzi do zmniejszenia liczby osób uzależnionych.

Jednocześnie promocja odpowiedzialnego grania zmniejszy także liczbę trudnych sytuacji, wobec których czoła muszą stawiać pracownicy firm hazardowych: kolektorzy, sprzedawcy, pracownicy call center. Wielokrotnie bowiem stają się oni świadkami ludzkich dramatów lub obiektami presji, szantaży i agresji ze strony klientów i są wobec tego bezradni. Zatem wdrażając odpowiedzialną grę można zyskać nie tylko zaufanie klientów, ale także zaufanie i zaangażowanie samych pracowników. Ci zaś zaczną dostrzegać, że mimo ryzyka powiązanego z oferowaną usługą firma stara się podchodzić do swojego klienta odpowiedzialnie i uczciwie, a tym samym dba także o nich i ich komfort pracy.



² <http://www.swiatproblemow.pl/jasne-zasady-gry/>

I. CO TO JEST ODPOWIEDZIALNA GRA

Idea odpowiedzialnej gry jest czymś, co kształtuje politykę myślenia całej firmy i obejmuje wszystkie jej działy oraz wszystkich pracowników, a także interesariuszy spoza branży hazardowej. A zatem:

- **pracowników branży hazardowej** – szczególnie osoby z kadry kierowniczej oraz pracowników działu marketingu i komunikacji;

- **sprzedawców gier, kolektorów, pracowników call center**, czyli tych, którzy mają bezpośredni kontakt z graczem;

- **interesariuszy** – czyli dostawców usług i organizacje, które są przez firmę sponsorowane;

- **ekspertów w dziedzinie terapii uzależnień**: psychologów, specjalistów terapii uzależnień, profilaktyków, którzy mogliby być konsultantami i doradcami na poszczególnych etapach wdrażania odpowiedzialnej gry (swego czasu Totalizator Sportowy

stale współpracował z Fundacją Zależni-nie-Zależni, popularyzując wśród terapeutów najnowszą wiedzę poświęconą leczeniu osób uzależnionych od hazardu);

- **klientów** – czyli graczy, ale traktowanych jako grupa niejednorodna (zatem komunikaty i działania dotyczące tego, czym jest odpowiedzialna gra, powinny być profilowane i indywidualizowane, zależnie od tego, ile gracz ma lat, jakiej jest płci i jakie symptomy uzależnienia wykazuje).



Kluczową ideą przyświecającą działaniom w ramach polityki odpowiedzialnej gry jest zapobieganie uzależnieniu od hazardu – a operatorzy gier losowych odgrywają ważną rolę w profilaktyce. Wśród zadań, jakie mogą, a nawet powinny być realizowane w ramach tej polityki, znajduje się:

1. **szkolenie osób mających wpływ na zarządzanie firmą i pracowników, którzy mają bezpośredni kontakt z graczem** (sprzedawców, krupierów, kolektorów), poświęcone temu, czym jest uzależnienie od hazardu i jak zapobiegać jego rozwojowi wśród klientów;

2. **edukacja**, czyli budowanie świadomości wśród graczy na temat tego, czym jest uzależnienie od hazardu i jak się rozwija oraz jak korzystać z narzędzi odpowiedzialnej gry. Na te działania może składać się m.in.: kampania społeczna, filmy edukacyjne, e-mailing do graczy, kontakt bezpośredni.

3. **odpowiedzialna reklama i marketing**, czyli przestrzeganie standardów reklamowych i marketingowych w celu ochrony nieletnich i innych wrażliwych grup społecznych czy jednostek (patologiczni hazardziści);

4. **informacje dotyczące profesjonalnej pomocy terapeutycznej** dla tych z graczy, którzy są już uzależnieni;

5. **projektowanie bezpiecznych gier hazardowych**, czyli takich, których konstrukcja (wygląd, elementy sensoryczne, jak obraz i dźwięk, liczba oferowanych rozgrywek, tempo ich rozgrywania etc.) nie przyczynia się do rozwoju uzależnienia;

6. **prowadzenie badań**, które służą zarówno sprawdzeniu skuteczności wdrażanych działań w ramach odpowiedzialnej gry, jak też lepszemu zrozumieniu wpływu gier na społeczeństwo – w tym badań nad uzależnieniem od hazardu.

Odpowiedzialna gra nie jest zatem incydentalnym działaniem, czasową akcją, ale konsekwentnie wdrażanym projektem, w który zaangażowani są także klienci, a ich opinia na ten temat oraz zrozumienie działań jest kluczowe.

Odpowiedzialna gra ma więc miejsce tylko wtedy, kiedy gracze posiadają pełną wiedzę na temat gier oferowanych przez daną firmę i rozumieją, jak one są skonstruowane i jakie ryzyko wiąże się z każdą z nich. Jednocześnie też wiedzą, na co powinni uważać, a także czym charakteryzuje się i jak rozwija uzależnienie od hazardu. Dzięki temu – jeśli podejmują ryzyko – robią to świadomie i jest to ich wybór dokonywany w oparciu o pełne dane i pogłębioną wiedzę. A jeśli gra wymyka się im spod kontroli, wiedzą, co mogą z tym zrobić i gdzie się zwrócić.

Więcej na temat zasad wdrażania i realizowania odpowiedzialnej gry można przeczytać na stronach The European Lotteries: <https://www.european-lotteries.org/european-gaming-standards>



The European Lotteries to niezależna organizacja zrzeszająca loterie europejskie i zakłady bukmacherskie. Organizacja promuje zrównoważony rozwój oraz społeczną odpowiedzialność biznesu w branży. Tworzy platformę dialogu umożliwiającą wymianę wiedzy i dobrych praktyk pomiędzy swoimi członkami.

II. CO TO JEST UZALEŻNIENIE OD HAZARDU

Aktywności związane z hazardem – w zależności od konsekwencji związanych z grą (lub ich braku) – dzielimy na:

1. **hazard rekreacyjny** – rozrywka, jedna z wielu form spędzania wolnego czasu, bez negatywnych konsekwencji, bez utraty kontroli;
2. **hazard problemowy** – uprawianie hazardu, z którym wiąże się występowanie pojedynczych negatywnych konsekwencji w życiu;
3. **zaburzenie uprawiania hazardu** – nie jest zjawiskiem jednorodnym, bowiem występuje w trzech stopniach nasilenia: niskim, średnim i pełnoobjawowym (głębokim).

Warto o tym wiedzieć, z uwagi na fakt, że w ramach działań odpowiedzialnej gry innego rodzaju komunikacja powinna być adresowana do graczy niezagrożonych uzależnieniem, a inna do graczy problemowych.

Warto, by każdy z pracowników firmy oferującej pieniądze gry losowe, który ma wpływ na prowadzoną przez nią politykę – a także ten, który pracuje bezpośrednio w kontakcie z graczem – miał podstawową orientację na temat tego, czym jest uzależnienia od hazardu. Orientację, która nie wynika z przekonań czy stereotypów, ale ze ściśle określonych, opracowanych przez ekspertów, kryteriów.

Na świecie istnieją dwie klasyfikacje medyczne, które opisują zaburzenia psychiczne. Są to:

DSM-5

(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) – klasyfikacja zaburzeń psychicznych autorstwa Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego;

Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-11³

(International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems). ICD-11 jest opracowana przez Światową Organizację Zdrowia – i ta klasyfikacja niebawem będzie obowiązywać w Polsce.

Obie klasyfikacje wymieniają kryteria, za pomocą których diagnozuje się uzależnienie od hazardu. Warto pamiętać, oczywiście, że pracownicy firmy hazardowej, nie mający odpowiednich kwalifikacji do stawiania diagnozy, nie powinni w ogóle tego robić – diagnozy takie stawia wyłącznie lekarz psychiatra.

³ Obecnie obowiązuje w Polsce klasyfikacja wcześniejsza - ICD-10. Jednak z uwagi na fakt, że powstała już dawno temu, bo w 1994 roku, obecnie traktowana jest jako ta, od której się odchodzi na rzecz ICD-11, która zacznie obowiązywać w Polsce w roku 2022.

Poniższa informacja służy jedynie temu, by – jak już zostało powiedziane – każdy z pracowników miał świadomość, że uzależnienie od hazardu ma ściśle określone kryteria diagnostyczne, które bardzo precyzyjnie opisują, czym uzależnienie to się charakteryzuje.

Kryteria zaburzenia hazardowego według DSM-5:

1. Odczuwanie potrzeby grania z podnoszeniem stawek pieniędzy celem osiągnięcia oczekiwanego pobudzenia.
2. Podenerwowanie lub poirytowanie przy próbach ograniczenia lub zaprzestania grania.
3. Powtarzające się podejmowanie bezskutecznych wysiłków mających na celu ograniczenie, kontrolowanie lub zaprzestanie grania hazardowego.
4. Częste zaabsorbowanie myśleniem o hazardzie.
5. Traktowanie gry jako sposobu na poprawienie złego samopoczucia.
6. Podejmowanie prób odegrania się po wcześniejszej utracie pieniędzy w grze.
7. Okłamywanie w celu ukrycia prawdziwych rozmiarów grania.
8. Utrata lub narażenie na szwank ważnych związków emocjonalnych, możliwości edukacyjnych, zawodowych itp. z powodu zaangażowania w granie hazardowe.
9. Szukanie u innych osób pomocy finansowej w celu poprawienia złej sytuacji ekonomicznej spowodowanej graniem.

Zależnie od występowania liczby objawów mówimy o trzech rodzajach nasilenia zaburzeń uprawiania hazardu, według następującej skali:

- 4-5 – łagodne; • 6-7 – umiarkowane; • 8-9 – wysokie.

Kryteria zaburzenia hazardowego według ICD 11⁴ określają wzorzec nawracających lub trwałych zachowań hazardowych, występujących online (tzn. w przestrzeni Internetu) lub offline, manifestujących się poprzez:

1. zaburzenie kontroli nad hazardem (np. częstotliwość, intensywność, czas trwania, kontekst etc.);
2. wzrost znaczenia przyznawanego hazardowi do tego stopnia, że zyskuje on pierwszeństwo nad innymi życiowymi zainteresowaniami i codziennymi czynnościami;
3. kontynuowanie lub nasilanie zachowań hazardowych pomimo występowania negatywnych konsekwencji.

Wzorzec zachowań hazardowych może być ciągły lub epizodyczny i nawracający. Skutkuje on znacznym dystresem lub zaburzeniem osobistych, rodzinnych, społecznych, edukacyjnych, zawodowych lub innych ważnych obszarów funkcjonowania.

Aby można było postawić diagnozę, opisane zachowania powinny przejawiać się przez okres przynajmniej 12 miesięcy – chociaż wymagany czas trwania może zostać skrócony, jeśli wszystkie wymagania diagnostyczne są spełnione, a objawy są poważne.

Upowszechnianie rzetelnej wiedzy o tym, czym nie jest, a czym jest uzależnienie od hazardu – także wśród graczy i ich bliskich – jest ważne szczególnie w Polsce, gdzie badania świadomości społecznej na ten temat pokazały, jak wiele funkcjonuje w tym obszarze

⁴ Obecnie obowiązują w Polsce klasyfikacja wcześniejsza - ICD-10. Jednak z uwagi na fakt, że powstała już dawno temu, bo w 1994 roku, obecnie traktowana jest jako ta, od której się odchodzi na rzecz ICD-11, która zacznie obowiązywać w Polsce w roku 2022.

stygmatyzujących stereotypów. Fakt ten ilustruje poniższa tabela opracowana przez autorów badania Fundacji CBOS.

Badacze zapytali respondentów: **Jakiego rodzaju ludzie najłatwiej, Pana(i) zdaniem, ulegają uzależnieniu od hazardu, są najbardziej zagrożeni tego rodzaju uzależnieniem?**⁵

	%
Ograniczone mechanizmy kontroli, słaby charakter, słaba psychika, słaba wola	27,9
Mający pieniądze na grę – bogaci, wysoko postawieni, biznesmeni	21,1
Ryzykanci, szukający wrażeń, przygody, emocji, adrenaliny	9,1
Liczący na łatwe pieniądze, chcący mieć pieniądze bez pracy, lenie, obiboki	8,9
Lubiący pieniądze, chcący wygrać, chciwi, zachłanni, pazerni	6,3
Sposób na odreagowanie problemów życiowych, samotność, niezrozumienie, brak sukcesów, zagubienie	5,4
Chcący poprawić swoją sytuację materialną, niemający pieniędzy	4,3
Naiwni, łatwowierni, marzyciele, niepoprawni optymiści	4,2
Lekkomyślni, bezmyślni, nieodpowiedzialni, lekkoduchy, pozbawieni wyobraźni	3,3

Warto podkreślić, że na adekwatne i pozbawione stygmatyzacji postrzeżenie osób uzależnionych od hazardu mogą mieć także wpływ firmy oferujące gry losowe - właśnie podejmując się wdrażania programów odpowiedzialnej gry.



Więcej informacji poświęconych wynikom badań CBOS oraz wynikiem innych projektów badawczych opisujących problematykę uzależnienia od hazardu można znaleźć na stronie Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii, w zakładce „hazard - raporty z badań”.



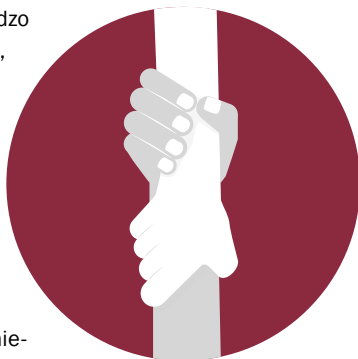
⁵ Raport z badań: *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*, Fundacja CBOS, Warszawa 2012.

III. GDZIE SZUKAĆ POMOCY

Konsekwencje uzależnienia od hazardu bywają bardzo poważne – od utraty znacznych środków finansowych, przez problemy rodzinne, zawodowe, stygmatyzację społeczną, a w najdrastyczniejszych przypadkach, próby samobójcze.

Jedną z najważniejszych informacji, niemal podstawowych, jaką warto więc umieścić na stronach internetowych z grami online lub w miejscach, w których odbywa się gra, jest informacja o tym, gdzie gracz, który zaczyna mieć problemy z powodu hazardu, może szukać pomocy.

W Polsce wiele organizacji oraz instytucji świadczy nieodpłatną pomoc dla osób uzależnionych od hazardu, jak również ich bliskich – psychologiczną, terapeutyczną, prawną i z zakresu doradztwa finansowego. Należą do nich:



1. Telefon Zaufania Uzależnienia Behawioralne 801 889 880 – czynny codziennie od 17:00 do 22:00

Koszt połączenia z telefonów stacjonarnych to koszt jednego impulsu według taryfy operatora. Psycholodzy dyżurujący pod tym numerem:

- prowadzą konsultacje telefoniczne dla osób cierpiących z powodu uzależnienia od hazardu oraz ich bliskich;
- udostępniają bazę informacji na temat placówek świadczących pomoc i specjalistów prowadzących terapię uzależnień.

2. Poradnie i ośrodki leczenia uzależnień

Spis placówek znajduje się na stronach:

- <https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl>
- <https://www.uzaleznienia.org.pl/>.

Są to miejsca świadczące pomoc dla osób uzależnionych od hazardu, a także ich bliskich. W wielu przypadkach – dzięki dofinansowaniu ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych – terapia jest całkowicie nieodpłatna zarówno dla osób uzależnionych od hazardu, jak też ich bliskich.

3. Poradnia online na stronie <https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl>

Porady udzielane są nieodpłatnie i anonimowo.

4. Anonimowi Hazardziści

Jest to wspólnota, która skupia osoby uzależnione od hazardu – często takie, które przeszły

już terapię i obecnie starają się (a nierzadko potrafią i robią to) żyć bez hazardu. Jak sami o sobie piszą: *Większość z nas niechętnie przyznawała się do tego, że mamy problem z hazardem. Nikt bowiem nie lubi myśleć, że różni się od innych ludzi. Dlatego też nie dziwi fakt, iż nasze uprawianie hazardu charakteryzowały niezliczone, daremne próby udowodnienia, że możemy grać tak, jak inni ludzie. Myśl, że w jakiś sposób, pewnego dnia będziemy mogli kontrolować uprawianie hazardu, jest wielką obsesją każdego nałogowego hazardzisty*⁶.

Na stronie www.anonimowihazardzisci.org można znaleźć zarówno spis mitingów, które odbywają się codziennie w całej Polsce, jak i forum, na którym na bieżąco wymieniają się opinie na temat dostępnych form leczenia. Forum stanowi także swoistą grupę wsparcia, na której anonimowo można porozmawiać o swoim problemie z innymi hazardzistami.

Obok wspólnoty Anonimowych Hazardzistów istnieje wspólnota **Haz-Anon**⁷, która skupia wokół siebie te osoby, których bliski (przyjaciel, ktoś z rodziny etc.) uzależnił się od hazardu.

Anonimowi Hazardziści
 MITINGI AH I STRONA INTERNETOWA SĄ ZARZĄDZANE I UTRZYMYWANE PRZEZ WSPÓLNOTĘ AH. JEŻELI TRAFIŁES TU Z INNEJ STRONY LUB Z LINKU CHYBAJ ZBIŁS WIEDZIAL, ŻE Wspólnota AH nie ma powiązań z żadną partią, grupą krótkoterminową, partią polityczną, organizacją czy instytucją, nie zajmuje stanowiska w żadnych sprawach zewnętrznych oraz nie udziela nazwy żadnym pokrewnym organizacjom.

Menu

- Strona główna
- Aktualności
- Kim są Anonimowi Hazardziści
- Historia AH
- Mitingi
- Program zdrowienia
- Program jeźdźcy
- 20 pytań
- Pytania i odpowiedzi
- Pobierz pliki
- Biletyno-AH
- Kontakt
- GA/AH Europe
- Wspólnota Haz-Anon

Mitingi

Spis mitingów wraz z adresami e-mailowymi. Klikając w wybrane województwo na mapie możesz przelecieć się bezpośrednio do informacji o mitingu w tym województwie.

Zobacz również listę polskojęzycznych mitingów w Londynie, Dublinie oraz Brukseli

- Mitingi odbywają się w wymienionym dniu, każdego tygodnia.
- Miting otwarty - miting, na który obok hazardzistów mogą przyjść także osoby zainteresowane problemem, blacy i przyjaciele hazardzisty.
- Miting zamknięty (lub po prostu "miting") - miting, w którym biorą udział wyłącznie hazardziści.

*W sprawie zmian w spisie mitingów prosimy pisać na e-mail: admin@anonimowihazardzisci.org

5. Pomoc prawna i doradztwo finansowe

Pomoc prawnika lub doradcy finansowego można uzyskać m.in. w następujących organizacjach:

- **Stowarzyszenie Nie Gram** prowadzi konsultacje finansowe w zakresie optymalnego spłacania długów dla osób uzależnionych od hazardu i osób z innymi uzależnieniami behawioralnymi; **Kontakt: tel. 791 880 878, <http://www.niegram.org/>**

- **Poradnie Prawne przy uniwersyteckich wydziałach prawa**
 Porad bezpłatnie udzielają studenci. Listę placówek wraz z adresami i telefonami kontaktowymi można znaleźć na stronie Fundacji Uniwersyteckich Poradni Prawnych:
 » <http://www.fupp.org.pl/kliniki-prawa/kliniki-w-polsce>.

- **Ośrodki Pomocy Społecznej (OPS i MOPS)**
 Podobnie i również nieodpłatnie osoby potrzebujące mogą skorzystać ze wsparcia prawników współpracujących z Ośrodkami Pomocy Społecznej (OPS lub MOPS). Dyżurujących w całej

⁶ <http://www.anonimowihazardzisci.org/kim-sa-anonimowi-hazardzisci.html>

⁷ <http://www.anonimowihazardzisci.org/wsp%C3%B3lnota-haz-anon.html>

Polsce można wyszukać na stronie Ministerstwa Sprawiedliwości:

» <https://darmowapomocprawna.ms.gov.pl/pl/mapa-punktow/>.

Warto dodać, że na wzór wspólnot samopomocowych wypracowanych przez Anonimowych Alkoholików, powstała wspólnota **Anonimowych Dłużników**. Anonimowi Dłużnicy są Wspólnotą mężczyzn i kobiet, którzy dzielą się nawzajem doświadczeniem, siłą i nadzieją, żeby rozwiązać swój wspólny problem i pomagać innym w wyjściu z zadłużenia.

Jedynym warunkiem uczestnictwa we wspólnocie jest chęć wyjścia z zadłużenia. Więcej informacji można znaleźć na stronach:

» <http://www.poznanska38.pl>

» <http://programwsparcia.com/wspolnota-anonimowych-dluznikow/>.

6. Pomoc w kryzysie psychicznym

Osoby w kryzysie psychicznym (np. mające myśli samobójcze) mogą skorzystać z wielu form pomocy. Są to:

- **Linia Wsparcia prowadzona przez Fundację Itaka** – działa 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu. Jest adresowana do osób doświadczających kryzysu emocjonalnego, mających myśli samobójcze, nie radzących sobie ze stresem etc. Linia Wsparcia jest linią bezpłatną. Pod numerem telefonu **800 70 2222**, mailem i czatem dyżurują psycholodzy udzielający porad i kierujący dzwo-



niące osoby do odpowiedniej placówki pomocowej w ich regionie.
<https://liniawsparcia.pl/>;

- W każdym województwie działają **ośrodki interwencji kryzysowej** – ich rolą jest kompleksowa pomoc psychologiczna osobom i rodzinom znajdującym się w nagłym lub przewlekłym kryzysie psychicznym. Placówki te często zapewniają

także pomoc prawną i konsultacje psychiatryczne, po konsultacji z psychologiem, oraz poradnictwo socjalne. Spis ośrodków: <http://www.interwencjakryzysowa.pl/osrodki-interwencji-kryzysowej/>;

- Dla osób wierzących, które szukają wsparcia osoby duchowej, działa **Pogotowie Duchowe** – 18 godzin na dobę przez 7 dni w tygodniu. Jak piszą sami twórcy tej inicjatywy: *Możesz dzwonić w każdej chwili, którą uznasz za stosowną. Porozmawiamy o tym, co Cię trapi, i jak tylko będziemy mogli, podpowiemy, co możesz zrobić*. Więcej na stronie: <http://www.pogotowieduchowe.pl>.

IV. JAK KOMUNIKOWAĆ SIĘ Z GRACZAMI

Poza informacjami dotyczącymi miejsc pomocowych jest wiele innych informacji, które mogą zapobiec uzależnieniu i które gracze powinni otrzymywać regularnie ze strony operatora gier losowych. Należą do nich przede wszystkim informacje:

- podnoszące wzrost świadomości graczy na temat uzależnienia od hazardu, sygnałów ostrzegawczych, objawów etc.;
- podnoszące wzrost wiedzy na temat narzędzi do kontrolowania gry oraz ich świadomego używania;
- dotyczące ryzyka związanego z korzystaniem z poszczególnych gier (gry mają różny potencjał uzależniający).

Od czego zacząć?

Warto informować o ryzyku związanym z graniem już w momencie, kiedy gracz zarejestruje się na stronie www czy w punkcie stacjonarnym – wręczenie takiego pakietu informacyjnego może być częścią procedury rejestracyjnej przed przystąpieniem do gry. Co może się na niego złożyć? Podstawowy pakiet to:

- opis narzędzi do kontroli gry;
- informacje, że hazard może uzależniać;
- informacje, na jakie sygnały ostrzegawcze warto zwracać uwagę;
- informacje dotyczące miejsc pomocowych.

Ale to nie wszystko. Wiele firm hazardowych komunikując się indywidualnie z graczem, wysyła informacje za pomocą e-maili lub SMS-ów. Wśród wysyłanych wiadomości znajdują się najczęściej informacje o bonusach, wydarzeniach specjalnych, promocjach, dodatkowych zyskach z gry. Te same kanały kontaktu można jednocześnie wykorzystać do regularnego informowania graczy o narzędziach do kontroli gry lub do edukacji poświęconej temu, że hazard może uzależniać – choćby w postaci e-maili przypominających o tym, jak grać świadomie i odpowiedzialnie oraz na co należy uważać.

Sprawdzonym narzędziem są filmy edukacyjne, które prezentują zasady kontrolowanego grania i ryzyko związane z daną grą. Innym przykładem dobrych praktyk są pojawiające się w postaci wyskakujących okienek przypomnienia dotyczące ustalonych przez gracza limitów.

Ciekawym rozwiązaniem, sugerowanym przez twórców urządzenia Asterig⁸, jest też umieszczanie informacji dotyczącej ryzyka związanego z grą, w formie symbolu. Jak bowiem wiadomo, gry różnią się pomiędzy sobą tym, jak są skonstruowane i zasadami obowiązującymi w danej grze. Tym samym ich potencjał uzależniający może być niski, średni lub wysoki.

⁸ <http://asterig.com/index.php/en/>

Informacja na ten temat może być umieszczona w postaci ikony, np. na kuponach lub w salonach czy kasynach stacjonarnych przy każdej z gier bądź na ekranie komputera w momencie rozpoczęcia gry online. W symboliczny i prosty sposób pozwalają to graczowi ocenić ryzyko różnych gier hazardowych i porównać je ze sobą, a tym samym dokonać świadomego ich wyboru.

Co na temat komunikatów spersonalizowanych mówią badania?

W ciągu ostatnich siedmiu lat przeprowadzono szereg takich badań, a ich wyniki dają wskazówki na temat tego, jakiego rodzaju przekaz skutecznie oddziałuje na graczy.

- **Griffith i Auer** (2018), wykorzystując dane z kart graczy dostarczone przez Norsk Tipping, przeprowadzili badanie mające na celu ustalenie, czy otrzymywanie spersonalizowanych informacji zwrotnych o przekroczeniu 80% ustalonego własnego limitu pieniężnego miało wpływ na późniejsze zachowania podczas gry w porównaniu z tymi graczami, którzy nie otrzymywali spersonalizowanych informacji zwrotnych. Z próby 54 002 graczy, 7 884 graczy (14,5%) otrzymało przynajmniej raz informację zwrotną. Wyniki pokazały, że ci gracze, którzy otrzymali spersonalizowane informacje zwrotne, znacznie obniżyli kwoty przeznaczane na grę.

- **Stewart i Wohl** (2013) badali wpływ wyskakującego okienka (pop-up) z przypomnieniem o ustanowieniu limitów pieniężnych. Stwierdzili oni, że osoby grające są znacznie bardziej skłonne trzymać się swoich limitów podczas uprawiania hazardu, jeżeli otrzymały przypomnienie o osiągnięciu ustalonego wcześniej limitu wydatków – w porównaniu z tymi, które go nie otrzymały. W podobnym badaniu, Wohl i in. (2013) zbadali skuteczność dwóch różnych narzędzi do odpowiedzialnego hazardu (przypomnienie z pop-up i animowany film edukacyjny) w odniesieniu do przestrzegania limitu pieniężnego podczas gry na automatach (n=72). Autorzy stwierdzili, że oba narzędzia skutecznie wspierają hazardzistów w przestrzeganiu ustalonych wcześniej limitów wydatków finansowych. W badaniu dotyczącym kasyna internetowego, w którym wzięło udział 43 uczestników, Kim i in. (2014) stwierdzili, że uczestnicy gier na automatach, którzy zostali wyraźnie poproszeni o rozważenie ustalenia limitu czasowego, byli znacznie bardziej skłonni to zrobić i spędzali mniej czasu na grze niż ci, którzy nie otrzymali takich instrukcji.



Tłumacząc zasady odpowiedzialnej gry lub pokazując, jak działają narzędzia odpowiedzialnej gry, warto przekazywać informacje za pomocą obrazów – nie słów. Według badań graficzne znaki ostrzegawcze są skuteczniejsze dla zmian postaw wśród graczy niż ostrzeżenia tekstowe. Zwycię komunikaty, polegające tylko na informacjach słownych, wynika z badań, nie są skuteczne.

Komunikaty, które należy przekazywać osobom dopiero rozpoczynającym grę lub trzymającym się w ustalonych limitach, powinny przypominać o zasadach odpowiedzialnej gry. Jednak, gdy widzimy, że gracz przestaje panować nad grą – np. coraz częściej zwraca się do firmy z prośbą o kolejne bonusy, coraz więcej przegrywa i spędza niewspółmiernie dużo czasu na grze – warto pamiętać, by przekazywane informacje były zindywidualizowane i adresowane do konkretnej osoby w taki sposób, aby:

- nie zawierały oceny ani krytyki problemowego zachowania gracza;
- przekazywały graczom komunikaty skłaniające ich do samooceny i autorefleksji na temat sposobu grania;
- skłaniały do wyciągania wniosków i brania odpowiedzialności za własne decyzje;
- pomagały graczom w poszukiwaniu rozwiązań
- oferowały pomoc w sytuacji, kiedy zauważą, że gra wymyka się im spod kontroli i deklarują, że chcą to zmienić.

Jedną z dobrych praktyk w kontakcie z graczami był projekt zrealizowany przez Norsk Tipping⁹. W 2015 r. Norsk Tipping przeprowadził projekt pilotażowy¹⁰, w ramach którego nawiązano kontakt telefoniczny ze 185 klientami, którzy przegrali w ciągu ostatniego roku najwięcej pieniędzy. Interwencja telefoniczna opierała się na zasadach Dialogu Motywującego¹¹.



Dialog Motywujący

Typowa rozmowa zaczynała się od: *Mam na imię XX, dzwonię z Norsk Tipping⁹. Czy rozmawiam z [imię i nazwisko]? Obecnie prowadzimy kampanię i kontaktujemy się z naszymi klientami, którzy stracili najwięcej pieniędzy w ciągu ostatniego roku. Jest pan jednym z nich. Czy to dla pana/i dogodny termin na rozmowę?*

Na początku rozmowy proszono klientów o oszacowanie ich zeszłorocznej strat, a następnie zapytano, czy chcą uzyskać informację zwrotną na temat rzeczywistej liczby. Wykorzystując techniki Dialogu Motywującego, takie jak: pytania otwarte, pobudzanie do refleksji i motywowanie do podjęcia działań minimalizujących ryzyko, zachęcano klientów do zastanowienia się nad ich stosunkiem do gry. Klienci, którzy wyrazili chęć dokonania zmiany, byli informowani o możliwych rozwiązaniach, np.: ustalaniu limitów, robieniu przerwy w grze lub samowykluczeniu. Jeśli było to możliwe, podejmowano te działania już w trakcie rozmowy. Średnia długość rozmów telefonicznych wynosiła 6 min.

W ramach tego projektu podjęto także interwencje listowe i kontakt uzupełniający.

⁹ Norsk Tipping (NT) prowadzi działalność w zakresie naziemnych i internetowych gier hazardowych na norweskim rynku gier hazardowych i jest własnością państwa norweskiego. Oferuje: automaty do gier, loterie online i offline oraz zakłady sportowe, bingo online i kasyno online. NT kontroluje około 70% całego regulowanego rynku gier hazardowych w Norwegii.

¹⁰ https://www.researchgate.net/publication/331516474_Reaching_Out_to_Big_Losers_A_Randomized_Controlled_Trial_of_Brief_Motivational_Contact_Providing_Gambling_Expenditure_Feedback

¹¹ Dialog Motywujący to styl prowadzenia rozmowy, służący umocnieniu u danej osoby jej własnej motywacji do podjęcia zmiany. Więcej <http://pidm.pl/dialog-motywuujacy-definicje/>



Interwencja listowa

List został opracowany tak, aby jak najwierniej odzwierciedlał rozmowę telefoniczną. Zawierał wyjaśnienie, dlaczego klient go otrzymał, a następnie spersonalizowane informacje na temat udziału w grach danego klienta i pytania pobudzające go do refleksji – w tym informacje o możliwych działaniach, jakie mógłby podjąć (np. możliwość kontaktu z infolinią, możliwość samowykluczenia etc). Typowy list napisany był na około 500 słów.



Kontakt uzupełniający

Odbył się on cztery tygodnie po pierwszej interwencji – rozmowa telefoniczna obejmowała sprawdzenie odczuć klientów dotyczących owych tygodni uprawiania hazardu, informacje zwrotne na temat ich wydatków w tym czasie w porównaniu z wcześniejszymi wydatkami oraz dyskusję na temat tego, czy chcieliby ustalić nowe limity. Zgodnie ze strategią Dialogu Motywującego nadal zachęcano klientów do rozmów na temat zmian i wspierano ich dalsze działania w tym kierunku.

Aż 24% osób, które obniżyły swoje limity, pochodziło z grupy kontaktu bezpośredniego, czyli telefonicznego – w porównaniu z grupą listową gdzie wynik to tylko 1,7%. W tej grupie 4,5% graczy podjęło także decyzję o samowykluczeniu (w porównaniu do 0% w grupie listowej i kontrolnej).



Konsultanci Norsk Tipping w czasie pracy (fotografia pobrana ze strony www.norsk-tipping.no)

Norsk Tipping kontynuował swoje działania, obejmując nimi tysiące swoich klientów.

O tych wynikach informuje Jakob Jonsson¹², psycholog kliniczny i badacz na Uniwersytecie Sztokholmskim: *Minął już prawie rok, odkąd zakończyliśmy projekt badawczy dla Norsk Tipping. Kontaktowaliśmy się z klientami, którzy przegrali najwięcej pieniędzy. Tysiąc osób uczestniczyło w tzw. proaktywnym wywiadzie telefonicznym, z kolejnymi tysiącami skontaktowaliśmy się listownie /.../. Podczas rozmów i w listach informowaliśmy ludzi o tym, ile pieniędzy stracili w poprzednim roku i próbowaliśmy zmotywować ich do wprowadzenia*

zmian i korzystania z narzędzi odpowiedzialnej gry.

W 12 tygodni po interwencji telefonicznej klienci zmniejszyli swoje wydatki o 29%. Zaś ci, którzy otrzymali list, zmniejszyli swoje wydatki o 15%, podczas gdy grupa kontrolna wykazała 3% redukcji wydatków.

Czy rozmowy z graczami spowodowały odejście klientów z Norsk Tipping?

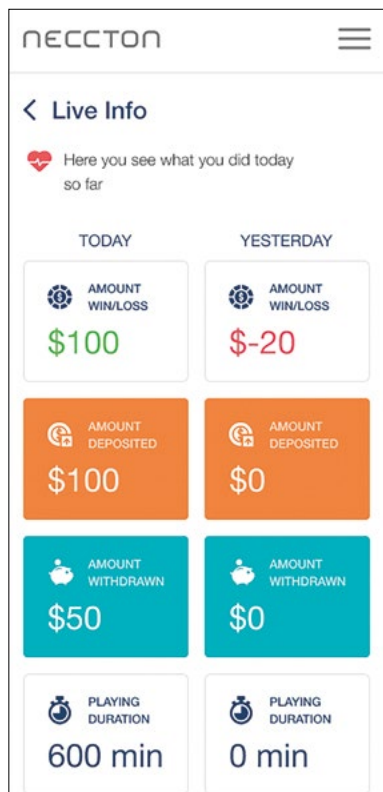
Nie. W kolejnym roku mniej niż 1% osób, z którymi się skontaktowano, zaprzestało hazardu w Norsk Tipping. Prawie wszyscy gracze, którzy pozostali, kontynuowali grę i grali regularnie.

¹² <https://www.norsk-tipping.no/selskapet/blogg/reaching-out-to-big-losers-long-term-effects-from-a-proacti>

V. APLIKACJE DO MONITOROWANIA ZACHOWAŃ GRACZA

Innym rodzajem komunikacji z graczem jest umożliwienie mu samodzielnego monitorowania swojego zaangażowania w grę i wyciągania wniosków za pomocą specjalnej aplikacji. Jest nią np. **Mentor**, który informuje graczy o tym, jak dużo czasu poświęcają na grę, ile wydają na nią pieniądze i doradza, korzystając z indywidualnych komunikatów i raportów, na co powinni zwracać uwagę. Aplikacja ta ma bowiem na celu zmianę zachowania danej osoby poprzez informację zwrotną na temat jej zaangażowania w gry hazardowe. Podejścia te oparte są na transteoretycznym modelu „etapów zmiany” (Prochaska i DiClemente, 1983; Prochaska i Prochaska, 1991) i Dialogu Motywującym (Miller i Rollnick, 1991). W praktyce oznacza to przedstawianie komunikatów w sposób nieosądzający, motywujący do refleksji oraz zmiany zachowania.

Jak mówi jeden z twórców aplikacji Mentor, Michael Auer: *Informacje są dostarczane graczowi zarówno wizualnie, jak i numerycznie. Dodatkowo system analizuje zachowania graczy i jak tylko wykryje znaczące zmiany, np. ktoś zwiększa swoje stawki, zwiększa czas gry lub przełącza się na bardziej ryzykowną grę, dostarcza spersonalizowane wiadomości, podając te informacje i pytając, np.: „Czy jesteś pewien, że nie grasz dłużej, niż początkowo miałeś zamiar?”. Gracz ma wtedy narzędzia do zbadania swojego zachowania związanego z hazardem. System nie wyklucza graczy, ale po prostu dostarcza im informacji; nie diagnozuje problemowych hazardzistów w sposób kliniczny, opiera się wyłącznie na koncepcji świadomego wyboru gracza¹³.*



MENTOR jest narzędziem o udowodnionej skuteczności. Analizę¹⁴ oddziaływania Mentora (Auer i Griffiths, 2015) przeprowadzono wśród 1 015 graczy online na europejskiej stronie internetowej poświęconej hazardowi (<https://www.win2day.at>) i porównano ich zachowanie z dopasowanymi grupami kontrolnymi (n = 15 216) na podstawie wieku, płci, czasu trwania gry i teoretycznej straty (tj. kwoty pieniędzy, które zostały wypłacone, pomnożonej przez procent wypłat w danej grze). Wyniki wykazały, że gracze internetowi otrzymujący spersonalizowane informacje zwrotne poświęcali znacznie mniej czasu

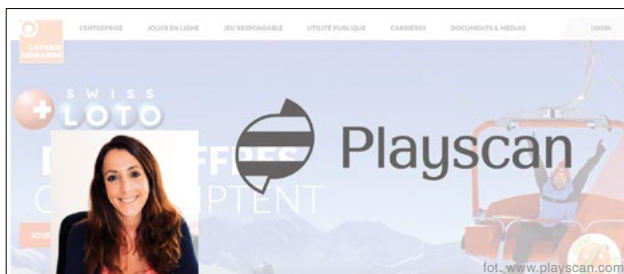
¹³ <https://www.casinointernational-online.com/mentor-changing-the-way-we-play/>

¹⁴ <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4585278/>

i pieniędzy na grę w porównaniu z grupami kontrolnymi, które nie otrzymywały spersonalizowanych informacji zwrotnych.

Wyniki badania sugerują, że narzędzia do odpowiedzialnej gry, dostarczające spersonalizowanych informacji zwrotnych, mogą pomóc klientom firm hazardowych uprawiać hazard w sposób bardziej odpowiedzialny, a osobom, które nadużywają hazardu, pozostać w dopuszczalnych granicach poświęcanego czasu i wydatków pieniężnych na grę.

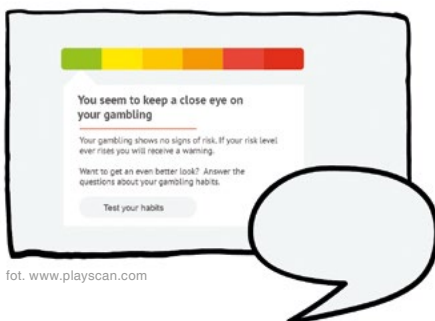
Podobnym narzędziem jest **Playscan**¹⁵. Playscan wykrywa ryzyko i komunikuje je graczom. Ostrzega ich i pomaga śledzić nawyki związane z grą. Jeśli zachowanie danego gracza zacznie być ryzykowne, Playscan zarejestruje to i przekazuje graczo-



wi spersonalizowane wskazówki i zalecenia, jak powinien postępować, by ryzyko to ograniczyć.

Playscan wykorzystuje parametry, takie jak: całkowity czas spędzony na grze, poniesione wydatki, a także intensywność gry etc. Analiza danych służy dwóm podstawowym celom: spersonalizowaniu komunikatów mających na celu zainspirowanie gracza do zmiany ryzykowanego zachowania i pomiarowi poziomu ryzyka wśród populacji graczy.

Wood and Wohl (2015) uzyskali dane¹⁶ od 779 graczy online Svenska Spel, którzy otrzymali informację zwrotną dotyczącą zachowań za pomocą aplikacji Playscan. Informacje zwrotne dla graczy przybrały formę oceny ryzyka w postaci świateł sygnalizatora drogowego, gdzie: czerwone = problemowe granie, żółte = grupa ryzyka, zielone = brak problemów z hazardem. Ponadto dane dotyczące wydatków (tj. kwoty zdeponowane i przeznaczone na gry hazardowe) zostały zebrane w trzech odstępach czasu: (i) w tygodniu rejestracji do Playscan, (ii) w tygodniu następującym po rejestracji do Playscan i (iii) 24 tygodnie po rejestracji do Playscan. Wyniki pokazały, że ci gracze z grupy ryzyka (czyli „żółci” gracze), którzy korzystali z aplikacji, znacząco zmniejszyli ilość pieniędzy zarówno wpłaconych, jak i tych użytych do gry, w porównaniu z tymi, którzy nie korzystali z Playscan. Ten efekt został również stwierdzony w tydzień po zapisaniu się do Playscan i 24 tygodnie później. Autorzy stwierdzili, że informowanie graczy w grupie ryzyka o ich zachowaniach hazardowych wydaje się mieć pożądany wpływ na ich późniejsze wydatki pieniężne.

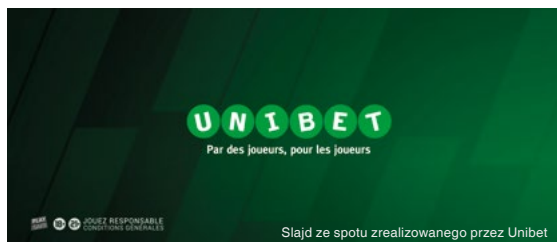


¹⁵ <http://playscan.com/>

¹⁶ http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/32081/1/PubSub9558_Griffiths.pdf

VI. KAMPANIE SPOŁECZNE

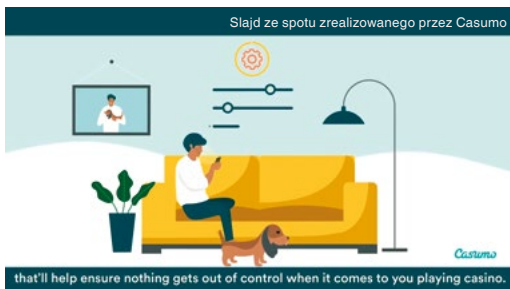
W Polsce dotychczas nie powstała kampania edukacyjna poświęcona temu, jak korzystać z narzędzi odpowiedzialnej gry. Tymczasem na świecie wiele firm oferujących gry hazardowe podejmuje się ich realizacji. Warto się nimi inspirować, szczególnie, że ich twórcy i autorzy znaleźli nowe formy komunikacji – uwagę zwraca fakt, że nie straszą odbiorcy konsekwencjami uzależnienia od hazardu, ale uczą, jak w zdrowy i bezpieczny dla siebie sposób korzystać z tej rozrywki.



W tym duchu realizuje swój przekaz belgijski **Unibet**. Na profilu YouTube Unibet Belgium publikuje spot wideo pod tytułem *Faites le bon choix*. *Jouez Responsable*, co można przetłumaczyć jako: *Podejmij właściwy wybór. Graj odpowiedzialnie*. Pokazani są w nim młodzi,

żyjący pełnią życia ludzie: chodzą na siłownię, spotykają się z przyjaciółmi, chodzą na basen. Obok tego, jedną z wielu rozrywek, jakie uprawiają, są też gry hazardowe online. Informacja, w którą opatrzone jest wideo, brzmi prosto: graj odpowiedzialnie, wiedz, kiedy przestać, ustawiaj limity pieniężne, kontroluj czas spędzony na grze. Tym samym spot wideo pokazuje, że życie nie powinno być skoncentrowane na grze, a ona sama – jeśli ktokolwiek jej się podejmuje – powinna być tylko jedną z form spędzania czasu wolnego. Spot można zobaczyć w serwisie You Tube - 30'' FR - **Faites le bon choix. Jouez Responsable**.

Operator prowadzący kasyno online – **Casumo** – opublikował zaś film animowany, w którym przedstawia szereg zasad dotyczących tego, jak grać odpowiedzialnie. Wymienione są w nim: limit czasu, wygranych i strat, możliwość wykonania testu, zrobienia przerwy w grze i czasowego zawieszenia konta albo dokonania samowykluczenia z gry. Forma, w jakiej ujęto te informacje, może wydawać się kontrowersyjna, bowiem film bardziej przypomina kreskówkę, w której dominują żywe kolory – co łagodzi przekaz i można odnieść wrażenie, że przedstawia hazard jako coś niewinnego. Film bowiem rozpoczyna się obrazkiem, na którym pokazany jest uroczy szczeniaczek, a lektor filmu mówi: *Popatrz na niego. Czyż nie jest śliczny? Możesz zabrać go do domu. I zostanieie przyjaciółmi... na zawsze*. Po chwili jednak miła atmosfera animacji zmienia charakter – muzyka się zatrzymuje, a na ekranie widzimy pokój w domu gracza, który do ostatniego wolnego miejsca wypełniają psy. Lektor



komentuje: *Sam widzisz, że nie zawsze to, co lubisz, w nadmiarze będzie dla ciebie dobre.* Po tym komunikacie pojawia się zestaw narzędzi do kontrolowania grania wraz z opisem, jak ich używać. Spot można zobaczyć w serwisie You Tube - **Responsible Gaming at Casumo.**

Inną z ciekawszych kampanii przygotowała brytyjska firma William Hill. Kampania realizowana jest pod hasłem **Nobody harmed.** Hasło to zilustrowane jest przy pomocy zdjęcia, które pokazuje dwie twarze jednego i tego samego młodego mężczyzny: wesołą, pogodną, czystą. Ale także tą ukrytą, która pojawia się dopiero po przesunięciu kursorem przez ekran: kogoś zniszczonego, brudnego, przestraszonego, zaniedbanego.

Na stronie kampanii <http://williamhillplc.com/nobody-harmed/> można także obejrzeć spot wideo, w którym występują osoby zarządzające firmą. *Jesteśmy jednym z największych bukmacherów w Wielkiej Brytanii – z tym wiąże się odpowiedzialność. Możemy i musimy walczyć ze szkodami wynikającymi z hazardu – podkreślają.*



W ramach akcji William Hill informuje o podejmowaniu szeregu zobowiązań w celu przeciwdziałania uzależnienia od hazardu. Cztery główne obszary działań firmy to:

- identyfikacja osób zagrożonych uzależnieniem od hazardu;
- zapewnianie wsparcia graczom zagrożonym uzależnieniem;
- szkolenie personelu pod kątem identyfikowania problemu z hazardem wśród graczy;
- praca nad odpowiedzialnymi produktami marketingowymi.

Operator zwraca także szczególną uwagę na zachowania graczy w grupie wiekowej 18-21 lat, którzy zostali określani jako najbardziej narażeni na uzależnienie od hazardu.

Jeszcze innym przykładem odpowiedzialnych akcji marketingowych jest wspomniany już na początku, organizowany od lat w Wielkiej Brytanii i Irlandii **Safer Gambling Week** – Tydzień Bezpiecznego Hazardu, który jest rodzajem kampanii informacyjnej (<https://safergamblinguk.org/about>). W czasie trwającego tydzień wydarzenia firmy prowadzą dialog z klientami i pracownikami, mający na celu zwiększenie świadomości co do tego, jak grać odpowiedzialnie. W akcję zaangażowany jest i wspiera ją cały przemysł hazardowy w obu krajach: salony gier, kluby bingo, bukmacherzy, kasyna i firmy oferujące gry hazardowe przez Internet. W ramach kampanii emitowany jest także film poświęcony temu, jak grać odpowiedzialnie, na jakie niepokojące sygnały należy uważać i gdzie można szukać pomocy <https://www.youtube.com/watch?v=YeaOQCaOPA&t=32s>.



VII. HAZARD ONLINE – ZWIĄZANE Z NIM ZAGROŻENIA

Warto przyjrzeć się hazardowi w Internecie dokładniej, ponieważ istnieje szereg cech gier oferowanych online, które sprawiają, że niosą one większe ryzyko niż tradycyjne. Są nimi:



anonimowość



łatwa dostępność



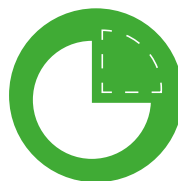
wygoda (nie trzeba nawet wychodzić z domu)



możliwość korzystania z wirtualnych pieniędzy (e-cash)



możliwość obstawiania równoległe kilku, a nawet kilkunastu lub kilkadziesiątu gier



brak konieczności angażowania dużych środków finansowych

Gry hazardowe online stają się coraz bardziej powszechną formą spędzania wolnego czasu. Przy czym w wielu badaniach zaobserwowano, że wśród grających w Internecie jest więcej problemowych hazardzistów w porównaniu z tymi, którzy grają tylko w lokalach stacjonarnych.

Jak wspomina Magdalena Rowicka w publikacji „Uzależnienia behawioralne. Profilaktyka i terapia”¹⁷: Griffiths i Barnes (2008) przeanalizowali podobieństwa i różnice pomiędzy graczami internetowymi i konwencjonalnymi (czyli grającymi w sposób tradycyjny – poza internetem) i wykazali, że gracze problemowi dużo częściej grają w internecie (77%). Badacze sugerują, że odpowiedzialne są za to charakterystyki internetu, tj. wygoda, dostęp (24 godziny na dobę), ciągłe wzmocnienia i natychmiastowa sposobność do odegrania się. /.../

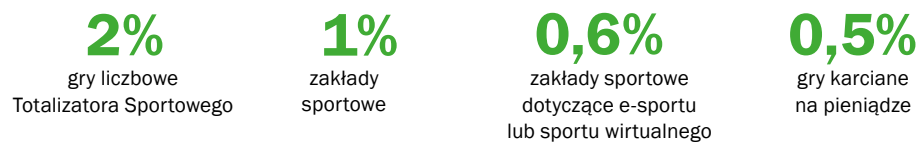
Griffiths i współpracownicy (2009) przeprowadzili pierwsze badanie na reprezentatywnej próbie graczy online (w Wielkiej Brytanii) i wykazali, że gracze internetowi różnią się od graczy konwencjonalnych pod względem zmiennych socjodemograficznych, tj. są to częściej młodzi, samotni mężczyźni, z wysokim wykształceniem i na wysokich stanowiskach. Analiza stopnia problemu według kryteriów diagnostycznych DSM-IV wykazała, że problemowe granie można rozpoznać wśród 5% graczy online i u 0,5% graczy konwencjonalnych.

¹⁷ https://www.kbpn.gov.pl/porta1?id=15&res_id=4618289

Do podobnych wniosków doszedł Choliz (2016) w swoich badaniach, które objęły 1277 patologicznych hazardzistów będących w trakcie terapii uzależnienia. Odkrył on znaczące zmiany, jakie nastąpiły między rokiem 2012 (kiedy to nastąpiła legalizacja hazardu internetowego w Hiszpanii) a przełomem lat 2014/2015. Czterokrotnie wzrosła liczba osób rozpoczynających leczenie z powodu patologicznego hazardu w badanych placówkach. Poza tym, co najważniejsze, blisko dziesięciokrotnie częściej w stosunku do roku 2012 pacjenci wskazywali hazard online jako główne źródło swoich problemów (z 2,53% w 2012 roku do 24,21% na przełomie 2014/2015). Dla porównania, spadła liczba wskazań automatów losowych jako głównego źródła problemów (z 80,26% do 65,71%).

Jak to wygląda w Polsce? W roku 2018 przeprowadzono badania na ogólnopolskiej reprezentatywnej próbie (n = 2000) dorosłych Polaków (15+)¹⁸. Ich wyniki mogą być wykorzystane jako punkt odniesienia dla kolejnych badań, ponieważ realizacja projektu zbiegła się z poszerzeniem oferty hazardowej online w Polsce. Dzięki temu możliwe będzie śledzenie dynamiki zmian na rynku hazardowym, towarzyszącej zmianom regulacji prawnych.

W ciągu 12 miesięcy przed badaniem 4,1% respondentów dokonało zakładów pieniężnych w grach hazardowych w Internecie. Oto najczęściej wybierane przez badanych dorosłych Polaków gry w internecie:



Najbardziej w Internecie korzystano z:

- automatów losowych (0,1%);
- zakładów na rynkach finansowych (0,1%).

Zauważono także pewne prawidłowości – wśród graczy dominowali młodzi mężczyźni (istotnie częściej grały osoby poniżej 29 r.ż. niż osoby powyżej 50 r.ż.), pochodzący z małych miejscowości i wsi (istotnie częściej grali mieszkańcy wsi niż miast 20-100 tys. i 200-500 tys.), z wykształceniem podstawowym, u których miesięczny dochód w rodzinie wynosił poniżej 3 tys. zł.

Wyniki badań przeprowadzonych w Polsce sugerują także dużo wyższy potencjał uzależniającego hazardu online niż stacjonarnego, co powinno mieć przełożenie na politykę regulującą dostęp do tych gier, w tym dalsze wdrażanie zasad polityki odpowiedzialnej gry. Liczbę osób najprawdopodobniej uzależnionych od gier hazardowych online oszacowano bowiem na aż 26,8%. Porównując ten wynik z wynikami ogólnopolskiego badania Fundacji CBOS¹⁹ dla wszystkich graczy hazardowych (głównie offline), gdzie odsetek uzależnionych wynosił 0,9%, jest to informacja alarmująca.

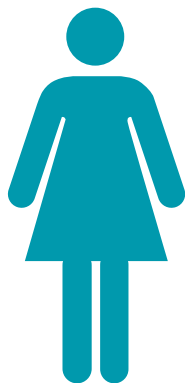
¹⁸ e-Games. Gry komputerowe i P2W, dane empiryczne, analiza rynku uzależnienia, profile graczy. Badania wielonarodowe, Katolicki Uniwersytet Lubelski 2020

¹⁹ Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych” – edycja 2018/2019

VIII. GRACZE – DLACZEGO POTRZEBUJĄ ZINDYWIDUALIZOWANEGO KONTAKTU I PRZEKAZYWANYCH IM INFORMACJI?

Przez dziesiątki lat hazard kojarzył się wyłącznie jako rozrywka męska. Jednak dziś grać może każdy, nie wychodząc z domu, bez względu na pochodzenie, wiek czy płeć.

Dlatego warto mieć na uwadze fakt, że dziś osobą zagrożoną uzależnieniem od hazardu może być niemal każdy. Tym samym, należy we wszelkich podejmowanych przez firmę hazardową działaniach w ramach odpowiedzialnej gry, adresować komunikaty dotyczące kontrolowanego i bezpiecznego grania, adekwatne do odbiorców.



KOBIETY

Czy kobiety uzależniają się od hazardu? Tak, coraz częściej. Ma na to wpływ zarówno coraz większa dostępność gier hazardowych, jak i zmiany obyczajowe i emancypacja kobiet. Jak mówi Bernadeta Lelonek-Kuleta, adiunkt w Katedrze Zdrowia Publicznego Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II, autorka licznych pionierskich badań poświęconych uzależnieniu od hazardu: *Są kraje, w których niektóre działania marketingowe, realizowane przez firmy hazardowe, adresowane są wyłącznie do kobiet; do reklam angażuje się celebrytki, używa się symboli czy kolorów, które bardziej oddziałują na kobiety. Są reklamy adresowane do młodych kobiet, które coraz chętniej angażują się także w gry o charakterze strategicznym²⁰.*

W Polsce, według badań Fundacji CBOS z 2015 roku, kobiety grające hazardowo stanowią 45,9%, a mężczyźni 54,1%. Problemowe granie było zaś udziałem 9,1% grających kobiet i 21,4% grających mężczyzn. Podobne różnice obrazują wyniki badań Fundacji CBOS z 2019 roku, gdzie grający mężczyźni stanowią 43,3% graczy, a kobiety 31,5%.

W świetle badań światowych – kobiety najczęściej wybierają grę w bingo, loterie i automaty losowe.

Po co grają? Wiele badań światowych wskazuje na to, że hazard służy kobietom jako środek do poprawiania sobie nastroju, redukcji poziomu stresu i ucieczki od rzeczywistości. Najczęściej występujące zaburzenie u hazardzistek to depresja i zaburzenia lękowe.

Jak dodaje B. Lelonek-Kuleta: *Granie na pieniądze, nawet w gry liczbowe czy zdrapki, postrzegane jest przez kobiety (zwłaszcza starsze) jako zachowanie, którego należy się wstydić. Dlatego najczęściej wybraną drogą do radzenia sobie z problemami hazardowymi przez kobiety jest samoleczenie. Według danych wynikających z badań na świecie, tak robi 79% kobiet, często sięgając także po przewodniki do samoleczenia, tylko 4% kobiet poszukuje profesjonalnej terapii.*

Warto więc, by firma hazardowa w kontakcie z grającymi kobietami czy w komunikacji, która

²⁰ <http://www.swiatproblemow.pl/kobiety-uzależnione-od-hazardu-ich-specyfika-i-potrzeby/>

ma na celu przeciwdziałanie uzależnieniu od hazardu, adresowanej do nich pamiętać, że są one szczególnie grupą odbiorców. Kobiety mają bowiem często zupełnie inne motywacje do grania niż mężczyźni, a także związane z tym problemy. Z uwagi na te uwarunkowania warto informować je o tym, by nie wstydziły się szukać pomocy i miały świadomość, że one także mogą się od hazardu uzależnić.



SENIORZY

Według badań zrealizowanych przez Katolicki Uniwersytet Lubelski w roku 2017 *Hazard w życiu seniorów* około 1/5 badanych wykazuje symptomy problemów wynikających z grania hazardowego (niektórzy mają tego świadomość, jednak tylko nieliczni widzą potrzebę szukania pomocy, większość ma duży opór przed jej szukaniem).

Najczęściej wybierane przez seniorów są gry liczbowe i zdraпки, następnie automaty o niskich wygranych (gra typowo męska), dalej gry kasynowe (częściej wybierane przez mężczyzn, ale nie stronią od nich też kobiety), gra w karty

i stawianie zakładów (gra typowo męska).

Jednym z motywów grania jest pragnienie wygranej. Polscy seniorzy marzą o poprawie własnego statusu materialnego, spełnieniu pragnień – np. o podróżowaniu, ale najczęściej chcą pomóc finansowo własnym dorosłym dzieciom. Co istotne, bardzo często grają sami, ukrywając ten fakt przed całą rodziną.

Zagrożeni uzależnieniem seniorzy to częściej osoby samotne, które doświadczają pustki w życiu, braku sensu, nie są w stanie wypełnić swojego czasu. Czynnikiem ryzyka stanowi także trudna sytuacja finansowa i problemy zdrowotne.

Seniorzy częściej zwiększają intensywność grania na pieniądze po przejściu na emeryturę (powód: osamotnienie, potrzeba kontaktów, nadzieja na wygraną, chęć pomocy bliskim, pustka, niezagospodarowany czas i więcej wolnego).

Na szczególną uwagę znów zasługują kobiety – jak mówi autorka badań, dr Bernadeta Lelonek-Kuleta: *Według niektórych badaczy szczególnie podatne na doświadczanie szkód z powodu hazardu są kobiety starsze, z uwagi na ich wzrastającą społeczną izolację, samotność (mąż zmarł lub odszedł), brak alternatywnych rozrywek i problemy zdrowotne. Dla seniorek granie w gry na pieniądze jest także rodzajem wypełnienia pustki; gra daje dużo nadziei, radości, ekscytacji, bo czeka się na wynik, bo wierzy się w to, że spotka nas coś pozytywnego. Dla kobiet zaangażowanie w gry hazardowe jest po prostu pretekstem do wyjścia z domu, do ubrania się elegancko, umalowania. Jedna z uczestniczek badania, które realizowałam, mówiła: „W kasynie czuję się jak królowa”. Wiąże się to z faktem, że kobiety na emeryturze mają więcej wolnego czasu, przy jednoczesnym braku obowiązków²¹.*

To właśnie w przypadku kobiet gry liczbowe i zdraпки często tworzą pewnego rodzaju rytuał – jest to okazja do wyjścia z domu, spotkania z kimś znajomym. Analogiczne znaczenie mają dla mężczyzn zakłady sportowe – w ich przypadku gra ta traktowana jest jako sprawdzian

²¹ <http://www.swiatproblemow.pl/kobiety-uzalezni-one-od-hazardu-ich-specyfika-i-potrzeby/>

własnej wiedzy na temat sportu, pole do dyskusji ze znajomymi, spotkania z kolegami i wymiany opinii, a także „ćwiczenie intelektualne”.

Dlatego warto podkreślić, że hazard może też pełnić pozytywną rolę w życiu starszych osób. Jednak należy pamiętać, że lepiej podjąć określone działania profilaktyczne dedykowane tej grupie, np. edukację na temat prawdopodobieństwa wygranej, informowanie o tym, jakie są sygnały, na które senior powinien zwracać uwagę, by gra nie stała się dla niego problemem etc.



OSOBY NIEPEŁNOLETNIE

Osoby niepełnoletnie zgodnie z prawem nie powinny w ogóle grać w gry pieniężne. Jednak rzeczywistość bywa inna.

Szczególne zainteresowanie młodzieży jest związane z hazardem online – jako łatwo dostępnym, niedrogim, a przede wszystkim takim, który zapewnia im anonimowość. Zgodnie z badaniami Megapanel PBI/Gemius, realizowanymi w styczniu 2014 roku, odsetek osób pomiędzy 7. a 17. r.ż. odwiedzających witryny o charakterze hazardowym wynosił blisko 16%. O uczestnictwie młodzieży w hazardzie online świadczą też wyniki badań przeprowadzonych w tym samym roku przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę (*Badanie Nadużywania Internetu przez Młodzież w Polsce, realizowane w ramach projektu EU NET*

ADB), według którego z witryn hazardowych – takich jak loterie, zakłady czy kasyna internetowe – korzystało wówczas ponad 7% uczniów trzecich klas gimnazjalnych, przy czym blisko 3% z nich co najmniej raz w tygodniu.

Nieco nowszych informacji dostarczają wyniki badań pt. *Nastolatki w sieci hazardu. Pogłębiająca analiza zjawiska hazardu online z perspektywy grających nastolatków jako grupy szczególnie narażonej na zagrożenia będące jego skutkiem* realizowane w 2017 roku. Badanie przeprowadzone zostało na celowej ogólnopolskiej próbie nastolatków (15–18 lat) grających w gry o charakterze hazardowym w kasynach internetowych.

Tu szczególnym zagrożeniem, które ma wpływ na inicjację w gry hazardowe, są kasyna online, w których można grać w darmowe gry. Nastoletni gracze bowiem od nich rozpoczynają swoją przygodę z internetowym hazardem. W odpowiedzi na pytanie o kasyno, w którym zazwyczaj grają w darmowe gry, respondenci wymienili aż ponad 40 nazw portali internetowych poświęconych grom o charakterze hazardowym. Nastolatki grające w wirtualnych kasynach nie ograniczają się zresztą ani do tego rodzaju gier, ani do hazardu online: połowa z nich przynajmniej od czasu do czasu obstawia w internecie zakłady bukmacherskie, a czterech na pięciu z różną częstością uczestniczy w tradycyjnych (naziemnych) grach hazardowych. Natomiast najpopularniejszymi spośród tradycyjnych gier o charakterze hazardowym są wśród młodych graczy zdrapki. Z pewną regularnością kupuje je trzech na pięciu (64,5%), przy czym co czwarty robi to kilka razy w miesiącu (25,0%). Popularne wśród grających są też gry liczbowe Totalizatora Sportowego, z których korzysta z różną częstością mniej więcej połowa odwiedzających kasyna internetowe (51,0%).

Jak się okazuje, nie ma też jednego czynnika ryzyka (bodźca) warunkującego podjęcie gry w wirtualnym kasynie po raz pierwszy i motywującego do jej kontynuowania. To raczej splot okoliczności, do którego należą przede wszystkim:

- **obecność grających w grupie rówieśniczej;**
- **wiek ryzyka: począwszy od 14. r.ż., z kulminacją w wieku 16 lat;**
- **ograniczony dostęp do alternatywnych form spędzania czasu wolnego;**
- **potrzeba doświadczenia emocji/ryzyka (im większa, tym bardziej skłania do gry za pieniądze).**

Natomiast według badań *Młodość 2018*²² wśród ogółu badanych 7% gra regularnie (raz w tygodniu lub częściej) w co najmniej jedną grę na pieniądze.

Zagrożenie uzależnieniem od hazardu to przede wszystkim problem chłopców. Symptomy wskazujące na wysoki poziom ryzyka uzależnienia od hazardu zdradza 10% uczestniczących w grach na pieniądze, a kolejne 16% gra w sposób umiarkowanie ryzykowny; wśród grających dziewcząt odsetki te wynoszą obecnie odpowiednio 0% i 5%.

Grami o „męskim” charakterze, zauważalnie częściej wybieranymi przez chłopców niż przez dziewczęta, są przede wszystkim zakłady bukmacherskie poza internetem. Uczestnictwo w nich – przynajmniej od czasu do czasu – deklaruje więcej niż co czwarty z nich (29%).

Wszystkie te informacje dowodzą tego, że firmy nie powinny umożliwiać grania w darmowe gry ani też nieodpłatnie prezentować demo gier osobom niezarejestrowanym na portalach internetowych.

Także procedury weryfikacji wieku gracza nie powinny być ograniczone wyłącznie do przesłania zeskanowanego dowodu osobistego – ponieważ nastolatek może użyć do tego dokumentów należących do jednego z rodziców lub innej osoby dorosłej.



Check In with Checkmates to interaktywna platforma cyfrowa, na której czterej bohaterowie: Buck, Skip, Betty i Moby m.in. dostarczają informacji na temat sposobów kontrolowania gry. Więcej: <https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/checkmates/#/>

²² Badanie przeprowadzone zostało na ogólnopolskiej losowej próbie 80 dziennych szkół ponadgimnazjalnych – liceów, techników (oraz liceów profilowanych, zawodowych lub technicznych) i zasadniczych

IX. SAMOBÓJSTWO A UZALEŻNIENIE OD HAZARDU

Problem pojawiających się myśli samobójczych i prób samobójczych wśród graczy jest w Polsce tematem tabu. Tymczasem według badań światowych to właśnie osoby problemowo uprawiające hazard i uzależnione od tej rozrywki są grupą szczególnie narażoną na kryzys suicydalny.

W Polsce nie mamy jeszcze precyzyjnych informacji na ten temat – jednak w krajach, w których podjęto się badań tego zjawiska, dane są alarmujące:

- **według Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego** połowa osób uzależnionych od hazardu objętych leczeniem doświadcza myśli samobójczych, a 17% z nich podejmowało taką próbę;
- **w Hongkongu** niemal u co piątej osoby dokonanie samobójstwa miało związek z grami hazardowymi, z czego połowa popadła wcześniej w dług;
- **w Wielkiej Brytanii** jeden na pięciu problemowych graczy rozważał samobójstwo w ciągu ostatniego roku (19% w porównaniu z 4,1% w populacji ogólnej), zaś 4,7% grających usiłowało popełnić samobójstwo (0,6% w populacji ogólnej);
- **naukowcy z Uniwersytetu w Lund w Szwecji** monitorowali ponad 2000 osób z zaburzeniami hazardu. Badanie, które prowadzili, było pierwszym w skali kraju podłużnym ogólnokrajowym badaniem dotyczącym wskaźników samobójstw i śmiertelności wśród osób z diagnozą patologicznego hazardu. Jest to jedno z niewielu badań koncentrujących się na popełnionych samobójstwach w przypadku tej grupy osób. Okazuje się, że samobójstwo było rzeczywiście główną przyczyną zgonów w tej populacji. Badanie wykazało między innymi, że liczba samobójstw wzrosła 19-krotnie wśród mężczyzn w wieku od 20 do 49 lat, jeśli mieli oni problem z hazardem.

W związku z tym zagrożeniem każda z firm hazardowych powinna mieć **wewnętrzną procedurę**, która określa ściśle sposób zachowania pracowników oraz interwencji podejmowanych w sytuacji zgłoszenia przez gracza myśli samobójczych. W tym przypadku szczególnie istotnym jest nawiązanie współpracy ze specjalistami, którzy zajmują się osobami w kryzysie psychicznym – tak, by w momencie zgłoszenia przez gracza myśli samobójczych pracownik firmy hazardowej mógł skontaktować go z psychologiem, który udzieli profesjonalnej pomocy. Podstawowym działaniem, jakie powinno zostać podjęte w chwili zgłoszenia przez gracza myśli samobójczych, jest także powiadomienie policji. Ponadto gracz powinien otrzymać informacje dotyczące miejsc, w których może otrzymać pomoc.

Należy pamiętać, że Kodeks karny przewiduje kary za brak udzielenia pomocy osobie znajdującej się w bezpośrednim stanie zagrożenia życia. Mówi o tym art. 162

§ 1. Kto człowiekowi znajdującemu się w położeniu grożącym bezpośrednim niebezpieczeństwem utraty życia albo ciężkiego uszczerbku na zdrowiu nie udziela pomocy, mogąc jej udzielić bez narażenia siebie lub innej osoby na niebezpieczeństwo utraty życia albo ciężkiego uszczerbku na zdrowiu, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.

§ 2. Nie popełnia przestępstwa, kto nie udziela pomocy, do której jest konieczne poddanie się zabiegowi lekarskiemu albo w warunkach, w których możliwa jest niezwłoczna pomoc ze strony instytucji lub osoby do tego powołanej.

X. NARZĘDZIE DO OCENY RYZYKA ZWIĄZANEGO Z GRĄ

Rynek gier hazardowych jest bardzo zróżnicowany, gry różnią się wyglądem i regułami, stąd można sądzić, że także ich potencjał uzależniający jest zróżnicowany. Zupełnie innym zasadom podlega bowiem gra na automatach o niskich wygranych, innym zaś skreślanie kuponu Lotto czy granie w kasynie w ruletkę. Są one inaczej zaprojektowane, inaczej tym samym oddziałują na emocje i wpływają na zaangażowanie w grę.

Od lat eksperci podkreślają i opisują trzy cechy gier, które szczególnie uzależniają i wciągają w tę aktywność. Są nimi:

„Prawie wygrana”

Odnosi się do takich sytuacji, w których gracz był bardzo bliski sukcesu. Ma to miejsce wtedy, gdy np. na ekranie wypadają dwa identyczne symbole z trzech możliwych. Wywołuje to w graczach poczucie, że wygrana jest tuż, tuż, wobec czego musi kontynuować grę (lub – nie może przerywać gry), nasilają się jego emocje, tym samym gracz mocniej wciąga się w grę.

Nieregularne wzmocnienie

Nieregularne wzmocnienia skłaniają najsilniej do powtórzenia zachowania, a taki schemat wzmocniania występuje we wszystkich grach hazardowych. Ma to miejsce w sytuacjach, gdy tocząca się gra przynosi co chwila to straty, to zyski, stąd nie można przewidzieć wygranej, dlatego kontynuuje się grę „do skutku” licząc, że wygrana wkrótce wypadnie.

Szybkie prawdopodobieństwo

Dotyczy gier, w których cykle rozgrywek toczą się bardzo szybko, a gracz nie ma zazwyczaj czasu na refleksję.

Jak nietrudno się domyślić, cechy takie posiadają automaty do gier – bez względu na to, czy gra toczy się online czy w tradycyjnym salonie. Ale nie tylko te cechy powodują wyższy lub niższy potencjał uzależniający gier. Warto mieć tego świadomość, że jest ich dużo więcej. Nie wszystkie gry hazardowe charakteryzują się takim samym poziomem ryzyka – wszystko bowiem zależy od tego, jak są skonstruowane.

Jednym z narzędzi do pomiaru i oceny potencjału ryzyka dla gier hazardowych jest ASTERIG®.

Określa on dziesięć czynników (parametrów), które mają wpływ na to, jak silnie uzależniająca może być dana gra.

- 1 Częstotliwość zdarzeń.** Definicja: jednostka czasu pomiędzy stawką, wynikiem gry i następną szansą na dokonanie zakładu.

Skala

> 6 dni	> 24 godz ≤ 6 dni	> 1 godz ≤ 24 godz	> 10 min ≤ 1 godz	> 3 min ≤ 10 min	> 1 min ≤ 3 min	> 15 sek ≤ 1 min	> 5 sek ≤ 15 sek	≤ 5 sek
0	1.25	2.5	3.75	5	6.25	7.5	8.75	10

- 2 Okres wypłaty.** Definicja: czas pomiędzy wynikiem gry a powiadomieniem o wypłacie lub faktycznym otrzymaniu płatności.

Skala

> 6 dni	> 24 godz ≤ 6 dni	> 1 godz ≤ 24 godz	> 10 min ≤ 1 godz	> 3 min ≤ 10 min	> 1 min ≤ 3 min	> 15 sek ≤ 1 min	> 5 sek ≤ 15 sek	≤ 5 sek
0	1.25	2.5	3.75	5	6.25	7.5	8.75	10

- 3 Jackpot.** Definicja: najwyższa wygrana, zazwyczaj w postaci dużej kwoty pieniędzy, która jest wynikiem kumulacji poprzednich zakładów.

Skala

Nie istnieje	≥ 0 \$ < 100 \$	≥ 100 \$ < 1.000 \$	≥ 1.000 \$ < 10.000 \$	≥ 10.000 \$ < 50.000 \$	≥ 50.000 \$ < 100.000 \$	≥ 100.000 \$ < 1 Mio. \$	> 1 Mio. \$
0	1.25	2.5	4	6	7.5	8.75	10

- 4 Ciągłość gry.** Definicja: czas, przez który można grać bez przerwy.

Skala

≤ 5 min gry bez przerwy	> 5 min ≤ 30 min gry bez przerwy	> 30 min ≤ 1 godz. gry bez przerwy	> 1 godz. ≤ 3 godz. gry bez przerwy	> 3 godz. gry bez przerwy
0	2.5	5	7.5	10

- 5 Szansa na zysk.** Definicja: prawdopodobieństwo osiągnięcia zysku przy każdej grze.

Skala

0%	> 0 % ≤ 0,1 %	> 0,1 % ≤ 0,5 %	> 0,5 % ≤ 1 %	> 1 % ≤ 5 %	> 5 % ≤ 10 %	> 10 % ≤ 25	> 25%
0	1,25	2,5	4	6	7,5	8,75	10

6 Dostępność. Definicja: poziom dostępu do gier hazardowych.

Skala

Okazje do gry hazardowej w promieniu > 100 km	Okazje do gry hazardowej w promieniu > 25 km ≤ 100 km	Okazje do gry hazardowej w promieniu > 10 km ≤ 25 km	Okazje do gry hazardowej w promieniu > 1 km ≤ 10	Okazje do gry hazardowej w promieniu ≤ 1 km	w domu/miejscu pracy
0	2.5	4	6	7.5	10

7 Możliwość wielokrotnego grania/obstawiania. Definicja: możliwość obstawiania kilku stawek jednocześnie (np. kilku numerów ruletki) lub branie udziału w kilku grach hazardowych w tym samym czasie (np. granie na różnych automatach jednocześnie lub granie na różnych stołach do gry online na różnych ekranach jednocześnie).

Skala

brak możliwości wielokrotnego grania i brak możliwości wielokrotnego stawiania zakładów	okazje do wielokrotnego grania lub wielokrotnych stawek	możliwości wielokrotnego grania i stawiania wielu stawek
0	5	10

8 Zmienna wysokość stawki. Definicja: zakres, w jakim gracze mogą wybierać lub modyfikować wysokość swoich stawek podczas gry.

Skala

bez zmiennej (= stała) wysokość stawki	zmienna stawka, limitowana kwota stawki	zmienna stawka, nieograniczona kwota stawki
0	5	10

9 Konstrukcja sensoryczna produktu. Definicja: efekty dźwiękowe i wizualne.

Skala

brak	występują efekty dźwiękowe lub wizualne	występują efekty dźwiękowe i wizualne
0	5	10

10 „Prawie-wygrane”. Definicja: efekt, gdy hazardzista przypuszcza, że prawie wygrał.

Skala

nie istnieje	powstałe przez przypadek, losowe	celowo stworzone przez dostawcę/producenta, występujące częściej niż losowo
0	5	10

Niektóre czynniki są ważniejsze od innych w zwiększaniu potencjału ryzyka związanego z grą hazardową. Dlatego dla każdego parametru przypisywane są określone wagi dotyczące tego potencjału. Wagi są standaryzowane w zakresie od 0 (bez znaczenia) do 10 (o bardzo dużym znaczeniu).

Całkowity potencjał ryzyka uzyskuje się poprzez pomnożenie wagi każdego z czynników oraz zsumowanie ważonych wyników wszystkich dziesięciu czynników, według poniższej tabeli.

Kryteria potencjalnego ryzyka	waga	skala	Zakres wartości
Częstotliwość zdarzeń	8	0 - 10	0 – 80
Okres spłaty	6	0 - 10	0 – 60
Jackpot	5	0 - 10	0 – 50
Ciągłość gry	8	0 - 10	0 – 80
Szansa na zysk	6	0 - 10	0 – 60
Dostępność	7	0 - 10	0 – 70
Możliwość wielokrotnego grania/obstawiania	6	0 - 10	0 – 60
Zmienna wysokość stawki	6	0 - 10	0 – 60
Konstrukcja produktu	4	0 - 10	0 – 40
„Prawie-wygrane”	6	0 - 10	0 – 60
SUMA	62	0 - 10	0 – 620

Suma punktów daje wynik w pięciu kategoriach ryzyka, które ilustruje poniższa tabela:

Wynik	Punktacja	Kategoria ryzyka	Potencjał ryzyka
1 - 124	> 0 - ≤ 2	A	Najniższy
125 - 248	> 2 - ≤ 4	B	Niski
249 – 372	> 4 - ≤ 6	C	Umiarkowany
373 - 496	> 6 - ≤ 8	D	Wysoki
497 – 620	> 8 - ≤	E	Najwyższy

XI. NARZĘDZIA ODPOWIEDZIALNEJ GRY DLA GRACZY

Poniżej zostaną przedstawione narzędzia, które pomagają graczom mieć kontrolę nad grą. Do najpopularniejszych z nich należą:

1. Limit środków oraz czasu.

Ustalanie limitów stało się jednym z bardziej rozpowszechnionych rodzajów narzędzi odpowiedzialnej gry stosowanych przez operatorów gier hazardowych. Za pośrednictwem tych narzędzi operatorzy pozwalają graczom na wcześniejsze ustalenie ilości czasu i/lub pieniędzy, które chcą przeznaczyć na gry hazardowe w określonym czasie (zazwyczaj na dzień, tydzień i/lub na miesiąc kalendarzowy).

Limit czasu, to możliwość ustawienia na stałe maksymalnej długości bycia zalogowanym w ciągu dnia i w ciągu miesiąca. Jeżeli gracz w np. w trzy tygodnie wykorzysta miesięczny limit, nie będzie miał możliwości, aby się zalogować na stronie www aż do kolejnego miesiąca.

Limit środków to natomiast narzędzie, dzięki któremu gracz może na stałe zadeklarować, powyżej jakiej stawki nie zagra (dziennie, miesięcznie). Stawka ta, raz ustalona, może ulec podwyższeniu tylko wówczas, gdy taką prośbę zaakceptuje operator – ale na odpowiedź operatora trzeba poczekać minimum 24 godziny.

Istnieje wiele różnych sposobów za pomocą których operatorzy mogą wdrożyć limity czasu i środków

finansowych przeznaczanych na grę. Dokładniej mówiąc, wydatki gracza mogą być ograniczone w zakresie liczby rozgrywek/sesji, limitów wpłat, limitów zakładów lub limitów strat (Wood & Griffiths, 2010).

Skuteczność tych narzędzi jest nadal testowana, choć warto podkreślić, że w ostatnich latach pojawiały się pierwsze dobre praktyki w tym obszarze oraz pierwsze, przeprowadzone w środowisku graczy, rzetelne badania.

Mark Griffiths i Michael Auerby sprawdzić efektywność limitów wpłat przeprowadzili badanie na podstawie danych z próby losowej wśród graczy, którzy przez trzy miesiące grali na stronie win2day. Próba składała się z 5000 zarejestrowanych graczy, którzy zdecydowali się



ustawić sobie limity podczas gry w serwisie win2day, gdzie wpłaty były ograniczone do 800€ tygodniowo. Wyniki tego badania wykazały, że **dobrowolne ustalanie limitów miało szczególnie i statystycznie istotny wpływ na graczy grających z dużą intensywnością. Gracze ci znacznie obniżyli nasilenie swojej gry w porównaniu z podobnymi graczami, którzy nie ustalili limitu. Bardziej szczegółowa analiza wykazała, że gracze intensywnie grający zmienili swoje zachowanie w pozytywny sposób: ograniczyli się zarówno pod względem czasu jak i pieniędzy.**

O innym doświadczeniu, które stało się dobrą praktyką w Svenska Spel, opowiada Thomas Nillson:

W 2010 roku zrobiliśmy w Szwecji eksperyment. Był on adresowany do wszystkich graczy, którzy grali zwyczajowo w szwedzkiej loterii online. Pewnego dnia jednak na głównej stronie internetowej loterii zamiast informacji dotyczących najbliższych losowań – umieściliśmy okienko z pytaniem: „Ile chcesz wydać tygodniowo na grę?”. Dopiero wtedy, gdy gracz wpisał określoną kwotę, mógł przejść dalej i zagrać. Początkowo dział marketingu loterii bał się eksperymentu, bo obawiał się, że stracą klientów. Stało się odwrotnie. Aż 80% ludzi nie zmieniło obstawianego dotychczas limitu, ponieważ nie było takiej potrzeby (nie grali problemowo ani patologicznie). Pozostali mówili zaś: sądziłem, że gram mniej, a okazało się, że gram za dużo; dzięki temu zacząłem kontrolować wydatki. Co więcej, zaczęli dzwonić i pytać, dlaczego wcześniej nie wprowadzono tego narzędzia. To doświadczenie pokazuje, że ludzie są mądrzy. Większość z nich ma świadomość, ile czasu chce grać, w co i za jakie pieniądze. I warto im w tym pomagać²³.

2. Przerwa w grze

Gracz może zawiesić okresowo grę. Najkrótszy czas trwania przerwy można określić na 24 godziny, najdłuższy zaś aż do 12 tygodni.

3. Samowykluczenie

Gracz ma możliwość samowykluczenia się z gry – dostęp do gier i wpłat zostanie zablokowany do momentu, kiedy zakończy się ustalony okres.

Ciekawe informacje na temat tego czy samowykluczenie jest skutecznym narzędziem oraz kto z niego korzysta, można znaleźć w książce pt. **Hazardzistki. Międzynarodowa kobieca perspektywa terapii i badań zaburzeń uprawiania hazardu** pod redakcją Henrietty Bowden-Jones i Fulvii Prever:

- Kilka badań wykazało, jak to narzędzie jest stosowana głównie przez graczy, którzy spełniają kryteria patologicznych hazardzistów (Ladouceur i in., 2000; Ladouceur i in., 2007; Nelson i in., 2010; Nowatzki i Williams, 2002). Hayer i Meyer (2010) wskazują, że w Europie hazardziści mają za sobą średnio sześć lat problemowego hazardu, zanim uciekają się do dobrowolnego wykluczenia. Według LaBrie i in. (2007) liczba osób korzystających z programów samowykluczenia może służyć jako barometr nasilenia problemowego hazardu na danym obszarze. Według Nowatzkiego i Williamsa (2002) hazardzista, który korzysta z samowykluczenia w Amery-

²³ <http://www.swiatproblemow.pl/jasne-zasady-gry/>

ce Północnej, to mężczyzna w wieku około 46 lat, w znacznym stopniu zadłużony. Według LaBrie i in. (2007) głównymi przyczynami samowykluczenia są problemy finansowe (75%) i brak samokontroli (88%). Z badania Ladouceura i in. (2000) wynika, że 76% osób samowykluczyło się po raz pierwszy, dwie trzecie zostało wykluczonych na 12 miesięcy lub krócej, a jedna czwarta na pięć lat.

Znaczenie samowykluczenia jest nadal przedmiotem dyskusji i prawdopodobnie będzie ono ściśle związane ze sposobem, w jaki jest zaproponowane i wdrażane. Niektóre badania kwestionują jego przydatność, zauważając, że może ono mieć również negatywny wpływ (Vanchai, 2013; cytując Błaszczyńskiego i in., 2007), ponieważ przenosi odpowiedzialność z hazardzisty na kasyno (Kelly i Igelman, 2009), a osoba samowykluczona może kontynuować uprawianie hazardu w innych miejscach w okresie wykluczenia.

W kanadyjskim badaniu połowa osób, które przystąpiły do programu samowykluczenia, grała w tym okresie w innych kasynach, za pośrednictwem internetu lub placówek oferujących hazard innych niż kasyna (Ladouceur i in., 2000). Tylko 30% osób w ogóle nie uprawiało hazardu w okresie wykluczenia. Vanchai (2013) odkrył, że monitorowanie osób, które się samowykluczają, nie jest skuteczne i wiele z nich nadal uprawia hazard, nawet w tym samym kasynie, w którym podlegają wykluczeniu, co powoduje, że skuteczność takich dobrowolnych programów jest niejednoznaczna.

Nelson i in. (2010) wskazują jednak, że chociaż 81% samowykluczonych graczy w kasynach w stanie Missouri nadal grało w okresie wykluczenia, ich aktywność hazardowa spadła, a procent osób, których działalność hazardową uznano za patologiczną, zmniejszył się z 79% do 15%. Nawet Błaszczyński i in. (2007) uważają dobrowolne wykluczenie za istotne dla graczy, którzy nie wymagają profesjonalnej pomocy. Dobrowolne wykluczenie, właśnie ze względu na wymaganą zasadę dobrowolności, jest pierwszym niezbędnym krokiem w kierunku rozpoznania i ograniczania problemowego hazardu (Prochaska i DiClemente, 2005). Tremblay i in. (2008) stwierdzili, że od 73,6% do 99,1% uczestników badania oceniało dobrowolny program wykluczenia jako „zadowolający” lub „bardzo zadowolający”. Ponadto zaobserwowano zmniejszenie ilości czasu i pieniędzy przeznaczanych na hazard oraz ograniczenie intensywności negatywnych konsekwencji wpływających na życie społeczne i rodzinne, miejsce pracy, problemy finansowe, depresję, lęk i spożywanie alkoholu. Zaobserwowano również zmniejszenie liczby spełnionych kryteriów z DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – 4th edition). W Missouri osoby uczestniczące w programie dobrowolnego wykluczenia poprawiły swoje relacje w związkach, wzmocniły poczucie własnej wartości i podbudowały zdrowie emocjonalne (Nelson i in., 2010). Do tej pory jednak niewiele badań analizowało skutki dobrowolnego wykluczenia w dłuższym okresie (Ladouceur i in., 2007).

WHEN THE **FUN** STOPS **STOP**

gambleaware.co.uk

Kampania społeczna promująca odpowiedzialną grę w: WHEN THE FUN STOPS, STOP <http://www.whenfunstops.co.uk/>

18+

XII. BADANIA DOTYCZĄCE ZAANGAŻOWANIA POLAKÓW W GRY HAZARDOWE

Dzięki dofinansowaniu ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych od lat ośrodki naukowe w Polsce mogą prowadzić szereg badań poświęconych skali uzależnienia od hazardu w Polsce.

W ramach realizowanych projektów badana jest więc zarówno populacja ogólna, jak i wybrane grupy społeczne – seniorzy, osoby odbywające karę pozbawienia wolności, osoby niepełnoletnie. Ponadto – zaangażowanie w określone rodzaje gier (off i online), a także wpływ zmian prawnych na rynek gier hazardowych. Raporty opisujące ich wyniki można także znaleźć na stronie www.kbpn.gov.pl w zakładce „hazard – raporty z badań”.

Badania CBOS

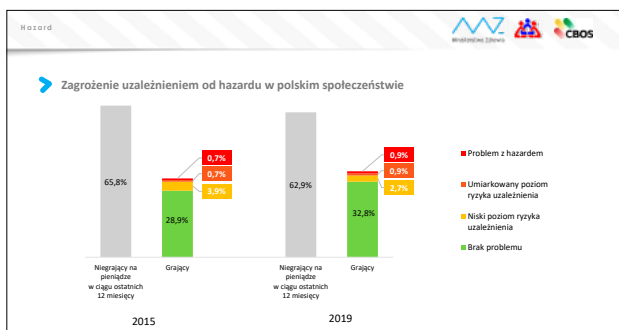
Fundacja CBOS od 2011 roku regularnie prowadzi ogólnopolskie badania poświęcone skali zaangażowania Polaków w gry pieniężne oraz skali uzależnienia od hazardu. (Dotychczas zrealizowała trzy takie badania).

Według najnowszych doniesień, Polacy najczęściej grają w:

- gry Totalizatora Sportowego (27,4,0%);
- zdraпки (16,3,0%);
- loterie lub konkursy SMS-owe (6,3%)
- automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi (3,8%).

W sumie, w 2019 roku grający na pieniądze stanowili 37,1% populacji osób w wieku 15+. W porównaniu do wyniku uzyskanego w poprzednim badaniu, przeprowadzonym w 2014 roku, odsetek ten wzrósł prawie o 3%.

Jednak warto podkreślić, że w ciągu ostatnich 5 lat liczba osób grających patologicznie spadła prawie o 20 procent. Liczbę osób uprawiających obecnie hazard w sposób wskazujący na prawdopodobne uzależnienie szacuje się na 27 073.

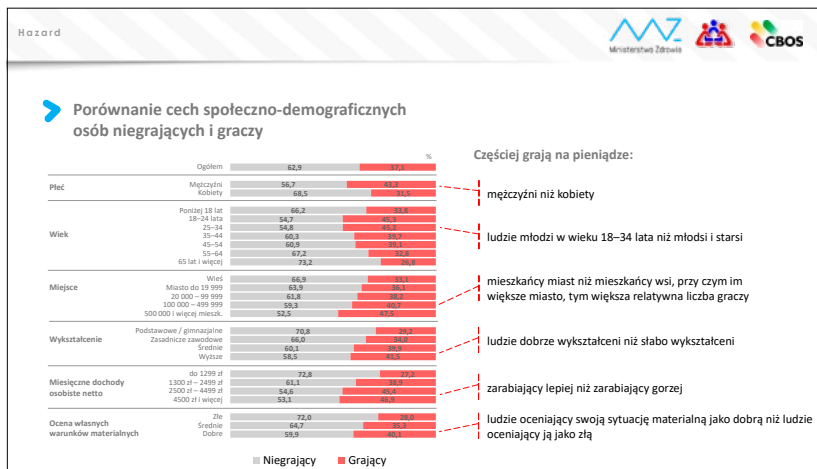


Rodzaje gier	Ogół badanych		Gracze	
	2015	2019	2015	2019
	w procentach			
Gry liczbowe Totalizatora Sportowego (Lotto, Multi Multi itp.)	26,8	27,4	78,1	74,0
Zdraпки	13,4	16,3	39,0	44,0
Loterie/konkursy SMS-owe	7,4	6,3	21,6	17,1
Automaty do gier z tzw. niskimi wygranymi	4,5	3,8	13,2	10,2
Zakłady bukmacherskie poza Internetem	2,4	2,1	7,0	5,7
Karty prywatnie (poza kasynem i poza Internetem)	2,9	2,7	8,3	7,3
Gry i zakłady (bez względu na rodzaj) w Internecie	1,1	1,2	3,2	3,3
Gry w kasynie (poza Internetem) – ruletka, karty i inne	0,8	1,2	2,2	3,3
Wyścigi konne lub innych zwierząt – na torze	0,5	0,5	1,5	1,3
Inne	0,8	0,5	2,2	1,3

Slajdy z prezentacji przedstawiane na konferencji prasowej przez autorów badania z Fundacji CBOS - 7 listopada 2019 w Warszawie

Symptomy problemu z hazardem częściej mają:

- mężczyźni niż kobiety;
- niepełnoletni (poniżej 18 r.ż.) i ludzie bardzo młodzi (18–24 lata) niż starsi;
- osoby z wykształceniem podstawowym i gimnazjalnym niż lepiej wykształceni;
- osoby oceniające swoją sytuację materialną jako złą niż oceniający ją jako średnią lub dobrą.



Slajdy z prezentacji przedstawionej na konferencji prasowej przez autorów badania z Fundacji CBOS - 7 listopada 2019 w Warszawie

Warto też zaznaczyć, że zdecydowana większość grających na pieniądze definiuje siebie jako osoby, które „w żadnym sensie nie czują się nałogowymi graczami” (97,0%), a aż 8,4% graczy problemowych nie jest świadomych, że sposób uprawiania przez nich hazardu można zaliczyć do ryzykownego lub patologicznego.

Dla porównania - według danych CBOS z 2015 roku, w ciągu 12 miesięcy poprzedzających badanie, co trzeci Polak w wieku 15+ grał w jakieś gry na pieniądze (34,2%). Najczęściej były to gry liczbowe Totalizatora Sportowego, a w dalszej kolejności zdrapki, loterie/konkursy SMS-owe i automaty.

Symptomy uzależnienia występowały u 34 051 osób w wieku 15+ (w tym 0,7% z nich to osoby wysoce zagrożone uzależnieniem od hazardu).

Na koniec warto dodać, że odsetek podejmujących leczenie wśród patologicznych hazardzistów w ostatnich latach nie zmienił się w sposób istotny od roku 2014 i obecnie nieznacznie przekracza 11%.

Pozytywnym może być fakt, że na przestrzeni ostatnich lat wzrosła świadomość zagrożeń związanych z hazardem. Najwyższy potencjał uzależniającego niezmiennie przypisywany jest grom w kasynie, automatom do gier z tzw. niskimi wygranymi, zakładom bukmacherskim oraz grom na pieniądze w Internecie.

KONSULTACJA MERYTORYCZNA
dr Bernadeta Lelonek-Kuleta





Projekt szkoleń poświęconych Odpowiedzialnej Grze jest dofinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych, będących w dyspozycji Ministra Zdrowia w ramach konkursu przeprowadzonego przez Krajowe Biuro do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii.

Realizator projektu:



Opracowanie graficzne: Natalia Krzyżanowska