

*W maju 2024 roku CBOS opublikował raport na temat rozpowszechnienia oraz identyfikacji czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych w Polsce. Publikacja powstała na podstawie badań ankietowych 3239 mieszkańców wsi, małych, średnich oraz dużych miast, w wieku 15+, w próbach zbliżonych do struktury ludności w Polsce.*

## HAZARD W POLSKIM SPOŁECZEŃSTWIE

Filip Nawara

Fundacja Praesterno

Ankiety były wypełniane podczas wywiadów bądź samodzielnie przez respondentów. Przeciętnie wypełnienie ankiety zajmowało nieco ponad 30 minut. Pytania dotyczyły kilku sfer życia respondentów: obok danych socjodemograficznych, jak wykształcenie, zawód, zarobki, także codziennych praktyk, jak spędzanie wolnego czasu itp. oraz podejmowania i stosunku do wybranych zachowań nagradzających, należących do grupy tzw. uzależnień behawioralnych. Ewentualne występowanie zaburzeń z udziałem tych ostatnich sprawdzano za pomocą testów. Oprócz zaburzeń uprawiania hazardu, mierzonych testem CPGI, badano ryzyko zaburzeń korzystania z internetu (test IAT), zaangażowania w pracę (WART) oraz kompulsywnego kupowania (CBS).

Zebrane w ankietach dane pozwalają na zestawienie cech zidentyfikowanych za pomocą testów ze sposobem funkcjonowania w specyficznych obszarach życia. W ten sposób nasze „statystyczne” zachowania mogą dostarczyć wskazówek nt. czynników ryzyka bądź chroniących dla poszczególnych rodzajów zaburzeń behawioralnych.

### Indeks CPGI

Hazard jest jedynym zaburzeniem opisanym w klasyfikacjach medycznych jako uzależnienie. Dane z prowadzonych od kilku dekad badań naukowych są dość obszerne i spójne, aby potwierdzić występowanie i umożliwić diagnozę typowych dla uzależnienia symptomów.

Badanie CBOS, w części hazardowej, dotyczyło rozpowszechnienia gier na pieniądze oraz epidemiologii ewentualnych zaburzeń uprawiania hazardu.

„Zaburzenia uprawiania hazardu” to termin zastępujący takie sformułowania, jak „hazard patologiczny”,

„problemowy”, czy „nałogowy”, uznane w obiegu naukowym i medycznym za nieprecyzyjne. „Zaburzenia” obejmują różne poziomy szkodliwości danego działania oraz uzależnienie. Do ich pomiaru posłużono się polską adaptacją skali CPGI – *Canadian Problem Gambling Index* (Kanadyjski Indeks Gier Hazardowych).

Kwestionariusz CPGI składa się z 9 pytań ściśle związanych z wpływem gry na życie respondenta, w związku z czym uzyskanie nawet jednego punktu z możliwych 27 kwalifikuje do grupy ryzyka.

Osoby prezentowane w raporcie jako „grające bezpiecznie” nie uzyskały w teście ani jednego punktu. Niski poziom ryzyka obejmuje skalę do 2 pkt, poziom umiarkowany 3-7 pkt, a powyżej 7 oznacza „problem” z grą, czyli potencjalne uzależnienie bądź wysoki poziom szkód powodowanych przez granie. 86% osób zidentyfikowanych jako gracze grało bezpiecznie, a 1,9% otrzymało wynik wskazujący na możliwość uzależnienia.

### Rozpowszechnienie

W raporcie „graczami” nazwano osoby, które przynajmniej raz w ciągu roku przed badaniem zagrały na pieniądze (s. 31). Było ich 1025, tj. 31,7% ogółu badanych, co oznacza, że ok. dwie trzecie społeczeństwa nie gra w ogóle. Odsetek grających spadł w porównaniu z poprzednimi edycjami badania o 5,4% względem 2019 roku i o 2,5% w stosunku do 2015 roku.

**Tabela 1. Odsetek „graczy” w kolejnych edycjach badania CBOS.**

Edycja badania	2015	2019	2024
% graczy	34,20	37,10	31,70

## Popularność i ocena gier

Najczęściej wybieraną grą jest i był Totalizator Sportowy, choć od 2015 roku stracił ok. 10% klientów – jak się wydaje, na rzecz zdrapek (nota bene sprzedawanych także w punktach lotto). Najrzadsze są gry na pieniądze w internecie oraz w kasynach – czyli zarazem te, które ocenia się jako najbardziej uzależniające.

**Tabela 2. Odsetek graczy uprawiających poszczególne rodzaje gier w 2015 i 2024 roku.**

Popularność gier	2024	2015
Gry liczbowe Totalizatora	68,8	78,1
Zdrapki	50,7	39
Loterie/konkursy SMS-owe	16,5	13,2
Automaty	8,6	21,6
Karty prywatnie	8	8,3
Gry i zakłady w internecie	3,9	3,2
Gry w kasynie	2,5	2,2

Najpopularniejsze gry są oceniane jako najmniej niebezpieczne pod kątem potencjału uzależniającego, choć Totalizator plasuje się tutaj stosunkowo wysoko – tuż nad wyścigami konnymi, a za automatami o niskich wygranych, ocenianymi na poziomie zbliżonym do najniebezpieczniejszych gier.

Popularność automatów wydaje się zatem duża jak na poziom kojarzonego z nimi ryzyka.

Autorzy raportu zwracają uwagę, że wśród graczy przeważały niższe oceny ryzyka w porównaniu z ogółem

**Tabela 3. Postrzegany potencjał uzależniający gier.**

Ocena ryzyka gier	Gracze	Ogół
Gry w kasynie	8,38	8,57
Gry w internecie	7,92	8,19
Zakłady bukmacherskie	7,84	8,04
<b>Automaty</b>	<b>7,64</b>	<b>8</b>
<b>Totalizator Sportowy</b>	<b>6,86</b>	<b>7,4</b>
Wyścigi konne na torze	6,75	7,05
Zdrapki	6,1	6,45
Loterie i konkursy SMS	5,7	6,4
Poker w gronie znajomych, rodziny	5,61	6,21

badanych. Co również ciekawe, tam gdzie wskazywano istnienie ryzyka, najczęściej wybieraną oceną potencjału uzależniającego było 10, czyli najwyższa możliwa ocena (s. 62).

## Wzory grania

### Ilość gier

Większość graczy – ponad 83% – grało w ciągu roku w jedną lub dwie gry. „Multigracze”, grający w więcej niż dwie gry, stanowili nieco powyżej 16% wszystkich graczy. Jak wskazują autorzy raportu, „multigraczy” ubyłoby w stosunku do poprzedniego badania, jednak zaczęli oni grać w większą liczbę gier (s. 35) – więcej niż trzy gry wskazało 6,4%, a w 2019 roku 4,3% graczy.

**Tabela 4. Ilość gier podejmowanych przez „multigraczy”.**

Ilość gier	2024	2019
Grający w jedną grę	53,5	56,5
Grający w dwie gry	30,6	28,9
Grający w trzy gry	9,7	10,3
Grający w cztery gry	4,1	2,4
Grający w pięć gier	0,9	0,9
Grający w sześć gier	0,5	0
Grający w siedem gier	0,3	0,1
Grający w osiem gier	0,2	0,2
Grający w dziewięć gier	0,1	0,6
Grający w dziesięć gier	0,2	0,1

### Częstotliwość

Przedstawione w raporcie dane dotyczące intensywności grania obejmują tylko najpopularniejsze gry. Widać tu jednak, że wśród tzw. heavy userów, czyli osób uprawiających hazard co najmniej kilka razy w tygodniu, wyraźnie wzrasta popularność automatów w stosunku do gier ocenianych jako bezpieczniejsze.

W grupie intensywnych graczy odnotowano również spory wzrost popularności automatów w stosunku do poprzedniego badania – z 8,8% w 2019 roku do 14,1% obecnie. Stanowi to odbicie po znacznym spadku czę-

**Tabela 5. Częstotliwość grania w dany rodzaj gry.**

Intensywność	Totalizator	Zdrapki	Automaty
codziennie	0,7	1,1	5,6
kilka razy/tydz.	9,4	4,6	8,5
1-2 razy/mies.	28,9	22,3	17,9
kilka razy/rok	61	72	68

stotliwości grania na automatach, jaki miał miejsce w wyniku wprowadzenia ustawy hazardowej w 2017 roku. Ustawa ta znacznie ograniczyła dostęp do automatów i tym samym ich udział w rynku gier – choć mimo to pomiędzy latami 2015 i 2019 nie zmniejszyła się liczba osób uprawiających hazard. Być może dopiero obecne wyhamowanie trendu wzrostowego rozpowszechnienia gier jest efektem ustawy – choć tu przyczynić się mógł także okres izolacji spowodowanej pandemią.

## Lockdown

Pandemia miała znaczny wpływ na podejmowanie gier hazardowych – zwłaszcza wśród osób wykazujących choćby minimalny poziom ryzyka zaburzeniami uprawiania hazardu – lecz wpływ ten okazuje się odmienny, niż zakładano – większość zmian polegała bowiem na zmniejszeniu bądź zaprzestaniu grania. 22% graczy z punktacją testu CPGI powyżej 0 – wskazującą na ryzyko lub istnienie zaburzeń na tle hazardowym – potwierdziło wpływ lockdownu na ich grę, w tym u niemal 15% polegał on na zmniejszeniu bądź zaprzestaniu grania. Jednocześnie sporo, bo 4,2% osób znajdujących się obecnie w „grupie ryzyka” rozpoczęło kontakt z hazardem w czasie pandemii, a 2,8% go zwiększyło. Choć w sumie jest to dwa razy mniej

**Tabela 6. Wpływ pandemii na podejmowanie hazardu wśród osób grających bezpiecznie i w grupie ryzyka.**

Zmiany covid: gracze	>1 pkt	0 pkt
Czas pandemii nie zmienił niczego	78,1	94,7
Zmniejszyło intensywność	9,5	1,6
Zaprzestało gry	5,4	1,7
Rozpoczęło	4,2	1,7
Zwiększyło	2,8	0,3
Ogół: nie zmieniło nic	97,1	

niż przypadków ograniczenia grania, to odsetki te są znaczące, zwłaszcza że intensyfikacja lub inicjacja gry w szczególności dotyczyła osób poniżej 24. roku życia. Można więc wskazać ograniczenie dostępności jako istotny czynnik redukujący ilość gry – a z drugiej strony izolację jako czynnik ryzyka, zwłaszcza dla inicjacji wśród osób młodszych.

W przypadku graczy „bez punktów”, zmiany deklarowało nieco ponad 5% osób – ponad 3% zmniejszyło częstotliwość bądź zupełnie zrezygnowało z grania. Natomiast 97,1% ogółu badanych zadeklarowało, że okres pandemii nie miał wpływu na ich udział bądź brak udziału w grach na pieniądze (s. 54).

## Występowanie zaburzeń

Jak pisaliśmy we wstępie, istnienie zaburzeń związanych z uprawianiem hazardu lub ryzyko ich powstania mierzono skalą CPGI.

Autorzy zwracają uwagę, że w polskiej adaptacji CPGI obniżono w 2021 roku wartość graniczną uzależnienia z 8 do 7 punktów, co zwiększa udział graczy „z problemem” względem grupy wysokiego ryzyka. Poniżej zaprezentowano wyniki z uwzględnieniem obu punktacji – porównania edycji badania są prowadzone według ośmiopunktowej wartości granicznej.

## Wyniki CPGI

Z 1025 osób grających w roku poprzedzającym badanie, 86% otrzymało 0 punktów w teście CPGI, co kwalifikowało je jako grające „bezpiecznie”. Wynik wskazujący na ryzyko powstania bądź istnienie zaburzeń uzyskało w sumie 14%, czyli nieco powyżej 140 graczy. W liczbie tej mieści się ok. 20 osób – 1,9% wszystkich graczy – z wynikiem interpretowanym jako uzależnienie.

**Tabela 7. Profile graczy w ujęciu procentowym. Obniżenie granicy wysokiego poziomu ryzyka z 8 do 7 pkt zmniejszyła udział grających szkodliwie na rzecz osób z prawdopodobieństwem uzależnienia.**

Gracze	punkty CPGI	%
Grający bezpiecznie	0	86
Niskie ryzyko	1 - 2	8,2
Wysokie ryzyko	< 8   7	4,2   3,8
Poziom uzależnienia	od 8   7	1,6   1,9

Bezwzględne liczby graczy „z indeksem”, tj. wynikiem testu powyżej 0 pkt, są zatem niewielkie – jednak połączenie ich w ogólną „grupę ryzyka” pozwala zaobserwować charakterystyczne dla niej statystyczne trendy.

### Profil socjodemograficzny a wzory gry

W wyodrębnionych w badaniu kategoriach socjodemograficznych można wyróżnić kilka grup charakteryzujących się podwyższonymi w stosunku do innych odsetkami graczy. Wyraźne różnice dotyczą m.in. płci. Znacznie częściej grają mężczyźni niż kobiety – 36% w stosunku do 27% – co w liczbach bezwzględnych daje 563 i 462 osoby z kohorty 1698 kobiet i 1541 mężczyzn.

**Tabela 8. Odsetek grających mężczyzn i kobiet: udział, liczba bezwzględna graczy oraz wielkość próby (N).**

Płeć	%	Liczba graczy	N
Mężczyźni	36,5	563	1541
Kobiety	27,2	462	1698

### Wiek

Różnice występują także w grupach wiekowych. Największe odsetki grających odnotowano wśród osób w średnim wieku i młodszych – ponad 41% osób w wieku 25-34 lata i 37% w wieku 18-24 lata grało choć raz w roku przed badaniem. Wśród osób starszych odsetki spadają wraz z wiekiem – od niecałych 36% dla grupy 35-44 lata, przez 31% w grupie 45-54 lata, po 26% i 22%

**Tabela 9. Odsetek graczy w kategoriach wiekowych: udział i liczba bezwzględna graczy w kategorii oraz wielkość próby (N).**

Wiek	%	Liczba graczy	N
< 18	33,5	58	174
18–24	37,5	109	290
25–34	41,7	197	472
35–44	35,9	214	597
45–54	31,3	158	505
55–64	26,7	125	469
65+	22,4	164	733

w kolejnych. Od wieku 35 lat maleje również poziom ryzyka wśród graczy.

Warto tu zwrócić uwagę na wartości bezwzględne – liczby graczy w wieku 45-54 lata bądź 55-64 lata są znaczne, pomimo niskich odsetków względem próby; w tym wypadku nie znajdują one wprawdzie przełożenia na wielkość „grupy ryzyka” – tu zdecydowanie dominują osoby młodsze – jednak liczebność poszczególnych grup jest ważnym czynnikiem dla oferty profilaktyczno-leczniczej.

**Tabela 9.1. Udział graczy z wynikiem CPGI powyżej 0 pkt wśród ogółu graczy (N) w kategoriach wiekowych.**

Wiek	%	grupa ryzyka	N
< 18	24,2	14	58
18–24	28,2	31	109
25–34	17,3	34	197
35–44	10,7	23	214
≥45		9-9,8	

Wśród osób powyżej 45. roku życia odsetek graczy „z indeksem” nie przekraczał 10%, co w sumie, w trzech najstarszych kategoriach, daje nieco ponad 40 osób. To niewiele więcej niż w jednej grupie 25-34 lata, gdzie gracze „z indeksem” stanowili ponad 17%.

Najistotniejszy poziom ryzyka występuje w kategorii 18-24 lata. W grupie tej znaczący jest nie tylko udział graczy, przekraczający 37%, ale też odsetek ponad 28% osób „z indeksem”. Co więcej, wysoki jest wśród nich także udział wyników powyżej 7 pkt, tj. osób uprawiających hazard w sposób szkodliwy – wynosi 2,5%. Zaznaczmy również, że ta kategoria wiekowa charakteryzuje się najwyższymi wydatkami na gry, co stanowi czynnik ryzyka w hazardzie, szerzej omówiony w części na temat bilansu gry.

Z perspektywy np. działań profilaktycznych ważną grupą są gracze najmłodszy. Choć reprezentowani nielicznie, stanowiąc 5,7% ogółu graczy, tj. 58 osób – w raporcie zwraca się uwagę na wyraźną charakterystykę tej kohorty: w grupie tej dominują mężczyźni (60,5%), co drugi niepełnoletni gracz mieszka na wsi (52,3%), rekrutują się w przeważającej większości z rodzin niemających problemów finansowych (81,8%) (s. 48). Dodajmy, że wśród nieletnich najwyższy był odsetek osób „z indeksem” powyżej 7 pkt – 4,9% – przy czym

wynik ten nie jest w pełni reprezentatywny zważywszy na niewielki rozmiar grupy. Nie bez znaczenia jest w tym kontekście także postawa opiekunów: o ile wiedzą o hazardowej aktywności swoich podopiecznych – a takich jest mniejszość, bo 49% – najczęściej wykazują obojętność wobec tego zagadnienia (58%). Kolejne cechy istotne dla opisu populacji graczy to miejsce zamieszkania i pozycja społeczno-zawodowa.

## Miasto i wieś

Podobnie jak dla wieku, również podział wg miejscowości ukazuje regularność: odsetek graczy rośnie wraz z wielkością miejscowości, osiągając najwyższe wartości w największych miastach (ponad 40%), nieprzekładające się jednak na wielkości „grup ryzyka”.

Ponownie warto tu zwrócić uwagę na liczby bezwzględne, gdyż liczba graczy na wsiach czy w miejscowościach 20-100 tys. stanowi reprezentację większą niż w największych miastach.

**Tabela 10. Odsetek graczy wg wielkości miejsca zamieszkania.**

Miejsce zamieszkania	%	Liczba graczy	N
Wieś	27,2	365	1340
< 20 000	28,5	131	462
< 100 000	<b>34,1</b>	214	628
< 500 000	<b>38</b>	173	455
≥ 500 000	<b>40,1</b>	142	354

Mieszkańcy wsi i mniejszych miast wydają się przy tym silniej ekspozowani na ryzyko związane z grą. Odnotowano wśród nich wysokie, na poziomie 14-15%, odsetki osób „z indeksem” powyżej zera – częściej występowały tylko w miastach 100-500 tys. Natomiast

**Tabela 10.1. Odsetek graczy w „grupie ryzyka” wg wielkości miejsca zamieszkania.**

Wielkość miejscowości	%	Grupa ryzyka	Liczba graczy
Wieś	<b>14,2</b>	52	365
< 20 000	<b>15,6</b>	20	131
< 100 000	12,9	28	214
< 500 000	<b>17,6</b>	30	173
≥ 500 000	9,2	13	142

w miastach powyżej 500 tys. skala ryzyka okazała się najniższa.

## Zawód

Największe odsetki graczy – powyżej 40% – odnotowano wśród pracowników administracyjno-biurowych, średniego personelu oraz w grupie wykwalifikowanych robotników – 38,3%. Tu szczególnie istotne wydają się dwie ostatnie grupy, gdyż cechuje je równocześnie wysoki odsetek graczy w „grupie ryzyka” – odpowiednio 26,5% i 20,3%. Przy tym wśród wykwalifikowanych robotników znaczący był także udział graczy, „z indeksem” powyżej 7 pkt – 3,4%, podczas gdy m.in. wśród pracowników administracji osób takich nie odnotowano.

Duży udział „grupy ryzyka” – na poziomie 24-25% – przy jednocześnie znacznej liczbie osób grających, charakteryzuje też uczniów i studentów. W tej grupie udział osób „z indeksem” powyżej 7 pkt był najwyższy – sięgając 3,9%. Najmniejszy odsetek graczy występuje wśród emerytów i rolników, choć w tej pierwszej grupie

**Tabela 11. Zestawienie odsetków graczy i udziału „grupy ryzyka” wg pozycji społeczno-zawodowej.**

Rodzaj stanowiska	% graczy	grupa ryzyka (%)	Liczba graczy	N
Pracownicy administracyjno-biurowi	<b>41,6</b>	13	90	215
Średni personel, technicy	<b>41,3</b>	<b>26,5</b>	58	141
Robotnicy wykwalifikowani	<b>38,3</b>	<b>20,3</b>	111	290
Pracownicy usług	<b>35</b>	11	92	263
Zajmujący się domem	<b>35</b>	9,1	50	143
Kadra kierownicza, specjaliści	<b>34,5</b>	11,7	180	521
Robotnicy niewykwalifikowani	<b>34,4</b>	9,8	35	103
Uczniowie i studenci	<b>34,2</b>	<b>25,3</b>	111	324
Bezrobotni	31,3	24,5	16	52
Pracujący na własny rachunek	29,1	5,4	50	171
Renciści	26,4	9,8	27	103
Emeryci	22,8	9,2	177	776
Rolnicy	20,6	3,1	28	136

pojawiają się gracze na wszystkich poziomach ryzyka, w tym 1,2% na najwyższym.

## Zarobki

Na poziom przychodów wpływ może mieć nie tylko zajmowane stanowisko, ale też miejscowość, w której dana osoba pracuje – w mniejszych miastach zarobki są zazwyczaj niższe niż w największych. Mając to na względzie, należy zwrócić szczególną uwagę na dwie grupy średnich przychodów – między 2,5 a 6,5 tys. złotych – cechujące się zarówno wysokimi odsetkami graczy, jak i wielkościami „grup ryzyka” na poziomie 14-15%.

Wśród osób zarabiających najwięcej – powyżej 6,5 tys. złotych – wiele gra na pieniądze, jednak stosunkowo najmniej, bo tylko 7,5% z nich, znalazło się w „grupie ryzyka”. Najwyższe odsetki graczy „z indeksem” znalazły się jednak wśród osób wskazujących nieokreślone zarobki lub ich brak – w obu kategoriach powyżej 18%. Tę pierwszą grupę cechuje przy tym znaczny udział osób z wynikiem CPGI powyżej 7 pkt – 2,4% – który jednak występował najczęściej wśród osób odmawiających odpowiedzi – 3,4%.

**Tabela 12. Zestawienie odsetków graczy i udziału „grupy ryzyka” wg osobistych przychodów.**

Zarobki	% graczy	Grupa ryzyka (%)	Liczba graczy	N
Do 2499 zł	25,3	13,9	163	644
2500 – 4499	<b>34</b>	<b>14,3</b>	324	954
4500 – 6499	<b>38</b>	<b>15,3</b>	168	441
6 500 i więcej	<b>38,1</b>	7,5	131	345
Brak dochodów	<b>31,5</b>	<b>18,9</b>	102	324
Trudno powiedzieć	26,9	<b>18,3</b>	29	108
Odmowa dpowiedzi	25,6	13,1	108	422

Niepewna sytuacja finansowa może więc zwiększać podatność na rozwój problemów związanych z uprawianiem hazardu i stanowić istotny czynnik ryzyka. Innym czynnikiem ryzyka, potwierdzonym w badaniach nad hazardem, jest tzw. deklaracja dodatniego bilansu gry.

## Bilans jako czynnik ryzyka

Na aspekt finansowy hazardu składają się nie tylko kwoty przeznaczane na grę, ale też oszacowanie wygranych,

a co za tym idzie – bilansu gry. Ten ostatni element jest raczej wynikiem przekonania niż prowadzenia ścisłych rachunków związanych z grą, a przekonanie o bilansie dodatnim jest charakterystyczne dla osób o wyższym prawdopodobieństwie występowania zaburzeń uprawiania hazardu. Podobnie jak przeznaczanie na grę wyższych kwot.

**Tabela 13. Odsetek deklaracji „bilansu gry” w stosunku do wyniku CPGI (%).**

Bilans gry	Ujemny	Równy	Dodatni
0 pkt	66,8	18,8	14,4
1-2 pkt	69,2	13,2	17,7
<b>3-7 pkt</b>	57,4	7,8	<b>34,8</b>
<b>&gt;7 pkt</b>	52,8	6,4	<b>40,8</b>

## Wydatki

Jak wyliczają autorzy raportu, średnia kwota wydana na grę w ciągu roku przed badaniem wyniosła 265,77 złotych, a wartość wygranych według uśrednionych deklaracji graczy to 208,19 złotych (s. 45).

Te dość wysokie średnie kształtują przede wszystkim osoby wydające najwięcej w skali roku, a ich wskazanie jest o tyle istotne, że wysokość wydatków stanowi czynnik ryzyka rozwinięcia się zaburzeń uprawiania hazardu – osoby z „grupy ryzyka” wydawały 20 razy więcej niż osoby grające bezpiecznie, deklarując zarazem wygrywanie ponad 46 razy więcej niż grający bezpiecznie (s. 46).

**Tabela 13.1. Deklaracje wydatków i wygranych w „grupach ryzyka” (w zł).**

Bilans gry	Nakłady	Wygrane
>7 pkt	<b>3302,38</b>	<b>4591,49</b>
3-7 pkt	<b>857,90</b>	674,63
1-2 pkt	247,46	283,71
0 pkt	183,32	98,35

Według zastosowanych w badaniu kategorii socjodemograficznych różnice w wydatkach były szczególnie widoczne w porównaniach na podstawie płci, poziomu zarobków oraz wieku.

Mężczyźni deklarowali kilkakrotnie wyższe sumy niż kobiety – średnio ich wydatki na grę wyniosły 409 złotych, podczas gdy kobiet 91 złotych.

Najwyższe kwoty na grę przeznaczają osoby o najwyższych przychodach, wydające średnio 695 złotych – lecz następna w kolejności była tu kategoria zarabiających w przedziale 2,5-4,5 tys. złotych, wydających średnio 276 złotych. W grupie o wyższych przychodach, tj. 4,5-6,5 tys. złotych – średnie kwoty przeznaczone na hazard wyniosły 162 złote.

W kategoriach wiekowych, pod względem nakładów szczególnie wyróżniają się osoby w wieku 18-24 lata oraz 35-44 lata: ich wydatki na grę były co najmniej dwukrotnie wyższe niż pozostałych, wynosząc odpowiednio 511 złotych i 454 złote. Ta druga grupa wskazywała przy tym na stosunkowo niskie wygrane, znacznie poniżej nakładów, podczas gdy w pierwszej deklaracje wygranych były bliskie nakładom, co może oznaczać częstsze przekonanie o dodatnim bilansie gry.

## Wygrane

Jak zaznaczają autorzy raportu, przekonanie o dodatnim bilansie gry skorelowane jest z ryzykiem uzależnienia od hazardu: rośnie wraz z nim (s. 47).

**Tabela 13.2. Deklaracje wydatków i wygranych wg płci, wieku i zarobków (w zł).**

Bilans gry	Nakłady	Wygrane
Mężczyźni	<b>409,16</b>	<b>315,66</b>
Kobiety	91,15	77,32
<b>Przychód</b>		
Do 2499 zł	85,93	91,87
<b>2500 – 4499</b>	<b>276,25</b>	<b>336,37</b>
4500 – 6499	162,83	172,33
≥ 6 500	<b>695,80</b>	145,77
<b>Wiek</b>		
Poniżej 18 lat	177,20	78,99
18–24 lata	<b>511,08</b>	<b>487,49</b>
25–34	204,34	<b>326,02</b>
35-44	<b>454,76</b>	146,28
45-54	112,82	80,77
55-64	74,81	219,85
65+	120,28	234,22

Deklarowanie wysokich wygranych oznacza więc wyższą podatność na zaburzenia uprawiania hazardu. W tym ujęciu na pierwszy plan wysuwają się osoby z kategorii wiekowej 25-34 lata oraz z kategorii zarobków w przedziale 2,5-4,5 tys. złotych. W obu tych grupach deklaracje wygranych przewyższają nakłady.

Na szczególną uwagę zasługuje tu jednak grupa wiekowa 18-24 lata, o zbliżonych deklaracjach wygranych i nakładów, pozostających jednak na najwyższym poziomie spośród wszystkich. Grupę tę cechują ponadto najwyższe odsetki graczy w ogóle populacji, jak i w „grupie ryzyka” (por. tabela 9 i 9.1) oraz najwyższy udział osób „z indeksem” powyżej 7 pkt. Jest to więc szczególnie ważna kategoria z perspektywy działań profilaktyczno-leczniczych.

## Oferta pomocowa

Liczba osób dotkniętych zaburzeniami uprawiania hazardu w Polsce, według badań przesiewowych prowadzonych w 2021 roku, waha się między 36 a 61 tys. Wyliczenia przeprowadzone w badaniu CBOS metodą „punktu referencyjnego” dały wynik ok. 35 tys. osób. Liczba leczących się z powodu hazardu w 2023 roku wyniosła 3332 osoby, czyli maksymalnie 10% potencjalnych pacjentów.

Jak zaznaczają autorzy raportu, leczenie hazardu jest jeszcze w Polsce słabo rozwinięte, a dostępność nowoczesnych, wyspecjalizowanych form leczenia – zbyt mała (s. 64).

Trzeba pamiętać, że znaczna część, być może większość osób potrzebujących pomocy, to mieszkańcy wsi i małych miejscowości – w omawianym badaniu stanowili oni niemal połowę wszystkich graczy i ponad połowę graczy z dodatnim wynikiem testu CPGI. Co więcej, również odsetki osób z wynikiem powyżej 7 pkt należą w tych grupach do najwyższych.

Zważywszy na strukturę ludności w naszym kraju, uprawiający hazard mieszkańcy wsi i małych miast tworzą rozproszoną, lecz może najliczniejszą grupę hazardzistów w kraju. Uwagę zwracają też wyniki dotyczące najmłodszych graczy oraz uczniów i studentów – czyli kolejnych grup potencjalnych odbiorców oddziaływań profilaktycznych i terapeutycznych, do których najlepszy dostęp daje internet.