

Najnowsze badania Fundacji CBOS¹ informują, że aż 35 319 Polaków uprawia patologiczny hazard – co oznacza, że w ciągu ostatnich pięciu lat liczba osób grających patologicznie wzrosła o 30%. I co ważne: młody, relatywnie nisko wykształcony mężczyzna – to profil gracza w największym stopniu zagrożonego uzależnieniem od hazardu. Aż 24,2% osób poniżej 18. roku życia gra w sposób ryzykowny.

REGULACJE PRAWNE CHRONIĄCE DZIECI I MŁODZIEŻ PRZED UPRAWIANIEM HAZARDU STAJĄ SIĘ CORAZ BARDZIEJ POTRZEBNE

Maja Ruszpel
Fundacja Inspiratornia

Nie bez przyczyny podwyższenie minimalnego wieku gracza do 21 lat było jedną z rekomendacji naukowców z Instytutu Psychiatrii i Neurologii w badaniach „Prawo wobec hazardu – przegląd literatury i regulacji prawnych w wybranych krajach świata”².

Jak piszą prof. Łukasz Wiczorek i prawnik Tomasz Bednarczyk: – Patrząc z perspektywy neurobiologicznej, funkcje wykonawcze mózgu rozwijają się w okresie młodej dorosłości (18-25 lat), co może przemawiać za tym, że legalny wiek dostępności może być zbyt niski, aby chronić nastolatków i młodych dorosłych przed niebezpiecznymi zachowaniami. Jest to ważna wskazówka – patrząc na realizowane od 2011 roku regularnie co 4 lata badania Fundacji CBOS pt. „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych”, widzimy, że od kiedy zostały one zrobione po raz pierwszy, powtarza się informacja o tym, że – spośród wszystkich grup wiekowych to w grupie osób w wieku 15-24 lata jest najwyższy odsetek osób uzależnionych od hazardu. Powtarza się także informacja o tym, że w gry hazardowe grają osoby niepełnoletnie (w 2012³ – 2,4%; w 2019 roku⁴ – 33,8%; w 2024 roku⁵ – 33,5%)⁶. A zagrożonych uzależnieniem od hazardu osób w tym wieku jest 12,3% (2012), 27,5% (2019) oraz 24,2% (2024).

Dane potwierdzające fakt, że dzieci i młodzież grają, znajdziemy w kilku raportach z badań z ostatnich lat. W badaniach Młodzież 2021⁷ odsetek osób grających w internecie w porównaniu do roku 2018 wzrósł z jednego do trzech, a blisko jedna piąta młodzieży ma za sobą doświadczenia gry na pieniądze.

Polskie badanie ESPAD 2019⁸ dodaje informacje o tym, że w gry hazardowe, chociaż raz kiedykolwiek w życiu grało

18,2% badanych piętnasto- i szesnastolatków oraz 21,4% siedemnastolatków i osiemnastolatków. Natomiast w czasie ostatnich 30 dni przed badaniem w grach hazardowych uczestniczyło 5,5% uczniów w wieku 15-16 lat i 7,9% uczniów w wieku 17-18 lat. W obu badanych kohortach rozpowszechnienie grania w gry hazardowe jest większe wśród chłopców niż wśród dziewcząt.

To zjawisko nie dotyczy tylko Polski. Jest znakiem czasów – nigdy bowiem w historii świata hazard nie był tak łatwo dostępny i tak powszechny. Autorzy europejskiego raportu badań ESPAD podkreślają, że odpowiada za to wysoki stopień normalizacji hazardu w społeczeństwach i kultura hazardu w środowisku rodzinnym. To one zostały uznane za ważne czynniki wpływające na wczesną inicjację w gry hazardowe i rozwój hazardu problemowego u młodych ludzi.

Jak piszą jego autorzy – hazard na pieniądze stał się popularną aktywnością wśród uczniów szkół w całej Europie: aż 22% respondentów zgłosiło, że uprawiało hazard, grając w co najmniej jedną grę w ciągu ostatnich 12 miesięcy (głównie loteriach), a 7,9% uczniów grało w gry hazardowe online w tym okresie. Narzędzie przesiewowe użyte w badaniu mające na celu oszacowanie, jaki odsetek młodzieży ma już problem z hazardem, wykazało, że średnio jest to 5% uczniów.

Uzależnienie od hazardu u nastolatków w Polsce

Nikt nigdy w Polsce nie robił badań podłużnych w kontekście uprawiania gier na pieniądze. Zatem jedynie hipotezą może być to, że młodzi ludzie mają kontakt z grami na pieniądze jeszcze przed uzyskaniem pełnoletności, przez to szybciej i częściej angażują się w hazard, a także... od niego się

uzależniają? A może w dorosłość wchodzi już uzależnieni? I czy w ogóle możemy mówić o tym, że młodzi ludzie już na tym etapie wykazują symptomy uzależnienia?

Wedle badań ESPAD 2019 w młodszej kohorcie uczniowie, których według wyników testu przesiewowego LIE/Bet można było zaliczyć do grona graczy problemowych, stanowili 1,3% badanych, zaś w starszej – 1,2%.

Dla porównania – w różnych krajach przedstawiało się to następująco: występowanie problemowego hazardu w Holandii, Niemczech, Austrii, Islandii, Hiszpanii, Malcie i Estonii dotyczyło mniej niż 1% uczniów. Częstość występowania problemu u więcej niż 2% występowała w Czarnogórze, Rumunii, na Wyspach Owczych, w Bułgarii i na Cyprze⁹. W badaniach Młodzież 2021 statystyki są jeszcze bardziej niepokojące – mowa jest to tym, że aż 10% chłopców wykazuje objawy uzależnienia. We wszystkich badaniach powtarza się też informacja, że problem i zjawisko dotyczy chłopców – dziewczęta nie grają w gry na pieniądze prawie wcale.

Prawo hazardowe a osoby niepełnoletnie

Co mówi o graniu przez osoby niepełnoletnie polskie prawo? Przede wszystkim firmom oferującym gry na pieniądze narzuca obowiązek dopilnowania tego, by uniemożliwić dzieciom i młodzieży grę. Mówi o tym wprost art. 27 ustawy o grach hazardowych:

1. Wstęp do ośrodków gier oraz do punktów przyjmowania zakładów wzajemnych dozwolony jest dla osób, które ukończyły 18 lat.
2. W grach hazardowych, z wyjątkiem loterii fantowych oraz loterii promocyjnych, mogą uczestniczyć wyłącznie osoby, które ukończyły 18 lat.
3. Podmioty zarządzające gry hazardowe i prowadzące działalność w tym zakresie są obowiązane do umieszczenia w widoczny sposób przed wejściem do miejsca zarządzania gier oraz w miejscu zarządzania gier lub sprzedaży dowodów udziału w grach informacji o zakazie uczestniczenia w grach osób, które nie ukończyły 18. roku życia.
4. W przypadku wątpliwości co do wieku uczestnika gry hazardowej, osoba kierująca ośrodkiem gier lub przez nią upoważniona, osoba sprzedająca losy lub inne dowody udziału w grach losowych oraz osoba przyjmująca zakłady wzajemne jest upoważniona do żądania okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość i wiek uczestnika gry hazardowej¹⁰.

Jakie kary przewiduje prawo dla firm, które nie dopilnowały tego obowiązku i dopuściły do gry osoby nieletnie? Przede wszystkim finansowe. Ale także dotyczące cofnięcia koncesji lub zezwolenia – ustawa mówi o tym w par. 59 w punkcie 6: cofnięcie to następuje w efekcie dwukrotnego stwierdzenia uczestnictwa w grach hazardowych osoby poniżej 18. roku życia, w tym samym ośrodku gier lub punkcie przyjmowania zakładów wzajemnych.

W skrajnych przypadkach, gdy nieletni uzyska dostęp do produktów hazardowych i popadnie w problemy finansowe lub emocjonalne, operatorzy mogą być obciążeni odpowiedzialnością cywilną.

Jednak prawo nie pomoże w sytuacji, gdy niepełnoletni prosi dorosłego o to, by ten kupił mu los lub obstawił za niego zakład, a ten to robi. Nic nie robi także wówczas, gdy do gry będzie zachęcał rodzic – np. poprzez kupienie zdraпки lub prośbie, by to dziecko wytypowało „szczęśliwe cyferki” w danej grze. Wspominam o tym, ponieważ nieraz na szkoleniach z profilaktyki uzależnienia od hazardu, które prowadziłam dla pracowników firm hazardowych, słyszałam, że tak się dzieje.

W kontekście roli dorosłych opiekunów czy w ogóle dorosłych, którzy pozwalają lub zachęcają niepełnoletnich do gry: odpowiedzialnością karną są także obciążeni sami grający – zgodnie z Kodeksem karnym skarbowym, odpowiedzialności karnej skarbowej podlega ten, kto uczestniczy w grze hazardowej, urządzonej lub prowadzonej wbrew przepisom ustawy lub warunkom koncesji lub zezwolenia – tu konsekwencją jest kara grzywny do 120 stawek dziennych.

Grają we wszystko: od Lotto do salonów na automatach

W jakie gry grają nastolatki? Właściwie we wszystkie. Jak piszą autorzy badania Młodzież 2021: Najpopularniejszą wśród młodzieży grą o charakterze hazardowym niezmiennie pozostaje Lotto, w które mniej lub bardziej regularnie grywa w sumie 22% badanych. Uwagę zwraca jednak fakt, że – pomimo generalnie dość niskiego na tle innych gier poziomu zainteresowania – relatywnie najwyższe odsetki deklaracji regularnej gry (co najmniej raz w tygodniu) notujemy w przypadku „twardego hazardu” – gier na pieniądze w internecie oraz zakładów bukmacherskich.

Badanie Młodzież 2021 pokazuje kolejno niepokojące dane: co najmniej raz w tygodniu lub częściej 1% mło-

dzieży gra w Keno i Multi Mult oraz inne gry liczbowe, 2% w Lotto, także 2% gra na automatach o niskich wygranych, 3% obstawia zakłady bukmacherskie, a 4% gra w internecie.

Jedynym miejscem, w jakim nie pojawiają się młodzi, są stacjonarne kasyna – nie ma bowiem mowy w badaniach o tym, żeby grali w takich miejscach. Paradoksalnie dzieje się tak tylko dlatego, że tradycyjne kasyna są monitorowane, nie można do nich wejść bez okazania dowodu tożsamości, a także jest ich w Polsce stosunkowo mało (liczba koncesji z roku na rok utrzymuje się na poziomie 48-52 kasyna, przy czym w niektórych miastach jest po 5-6 takich obiektów, co oznacza, że obiektywnie dostęp do kasyn jest bardzo utrudniony).

Jednak podobnie – tylko za okazaniem dowodu tożsamości, można grać w legalnie działających salonach z automatami o niskich wygranych. Te miejsca są bowiem objęte monopolem państwa i także są monitorowane. Nie ma więc możliwości, by ktokolwiek wpuścił do takiego lokalu nastolatka. Jak zatem jest możliwe, że aż 3% niepełnoletnich miało kontakt z tą rozrywką? Możemy przypuszczać, że po prostu grają nielegalnie – w punktach, które rozpoznać możemy po charakterystycznych świecących się napisach w nocy typu „777”, „OPEN NON STOP”. Tam bowiem nikt nie sprawdza, czy ma się dowód osobisty. Potwierdzają to doniesienia w mediach – na przykład: *Lubelscy funkcjonariusze działu kontroli celno-skarbowej rynku zlikwidowali kolejne dwa lokale, w których potajemnie odbywał się hazard (jeden w Chełmie, drugi na terenie powiatu). Z obu zabezpieczyli 7 nielegalnych automatów do gier, tzw. jednoręcznych bandytów. Z lokalu w powiecie wynieśli jedynie maszyny, w miejskiej „dziupli” nakryli na graniu za pieniądze małoletnich, w związku z czym na miejsce wezwali patrol policji*¹¹.

Popularność Lotto oraz innych produktów Totalizatora Sportowego typu zdrajki czy Keno można tłumaczyć faktem, że tego rodzaju gry kupują i udostępniają dzieciom dorośli, traktujący je – stereotypowo – jako gry, które nie są hazardem. O popularności tych gier wśród młodzieży mówiły już badania wcześniejsze, zrealizowane przez Jolantę Jarczyńską w 2016 roku. Autorka wspomina, że największy odsetek badanej młodzieży przynajmniej raz w życiu grał właśnie w gry losowe typu zdrajki (76,0%), a znaczny odsetek badanych (63,0%) brał także udział w grach typu Lotto lub w innych grach liczbowych i zakładach pieniężnych.

Kto gra częściej – chłopcy czy dziewczęta?

Według badań Młodzież 2021 w hazardzie zdecydowanie chętniej uczestniczą chłopcy niż dziewczęta – ogółem grę podejmuje (niezależnie od częstości) 51% chłopców i 34% dziewcząt, a co najmniej raz w tygodniu gra na pieniądze 12% chłopców i jedynie 3% dziewcząt. Aktywnościami, w przypadku których różnica pomiędzy płciami jest szczególnie widoczna, są gry na pieniądze w internecie i naziemne zakłady bukmacherskie, zdecydowanie chętniej wybierane przez chłopców niż przez dziewczęta. Przynajmniej od czasu do czasu na pieniądze w internecie gra więcej niż co czwarty chłopak (27%), a zakłady bukmacherskie poza internetem zawiera co piąty (21%); w obu przypadkach tego rodzaju aktywność podejmuje jedynie 5% dziewcząt.

Podobne informacje płyną z badań ESPAD 2019 – rozpowszechnienie grania w gry hazardowe jest większe wśród chłopców niż wśród dziewcząt. Największe różnice występują w przypadku grania w czasie ostatnich 30 przed badaniem. Odsetki grających chłopców są tu przeszło 4 razy większe niż odsetki grających dziewcząt, podczas gdy w przypadku grania kiedykolwiek w życiu analogiczne odsetki wśród chłopców są trzykrotnie większe.

Hazard w wersji demo – online

W internecie istnieją kasyna wirtualne, oferujące gry hazardowe za darmo, w których udział nie wymaga rejestracji ani logowania. Podobnie jak w 2019 roku możliwość grania w takie gry znana jest blisko jednej trzeciej Polaków w wieku 15+.

CBOS podkreśla, że w stosunku do 2019 roku ponad dwukrotnie wzrosła popularność internetowego hazardu w tzw. wersji demo (bez rejestracji ani logowania). A udział w tego rodzaju grach hazardowych w wirtualnych kasynach w ciągu ostatnich 12 miesięcy przed badaniem skorelowany jest z problemową grą.

W tego rodzaju gry mogą grać niepełnoletni – szczególnie, że granie w wersje demo nie wymaga inwestowania pieniędzy. Dodatkowe światło na ten problem rzucają badania „Nastolatki w sieci hazardu”¹², opublikowane w grudniu 2017 roku przez Fundację CBOS, w których analizowano granie w nieodpłatne i odpłatne gry demo. Jak piszą autorzy: w odpowiedzi na pytanie o kasyno, w którym zazwyczaj grają w darmowe gry, respondenci wymienili ponad 40 nazw portali internetowych poświęconych grom

o charakterze hazardowym. Wśród nich wyróżnia się kilka, szczególnie popularnych w środowisku grających w darmowe gry nastolatków, są to przede wszystkim KasynoGry24.pl, Pokerstars i Casino Euro – z oferty każdego z nich korzysta co dziesiąty respondent. Relatywnie większą na tle innych popularnością cieszą się też automatybarowe.pl, Pan Kasyno, Bet-at-Home, Energy Casino i darmowe-kasyno-gry.pl.

Najczęściej grywają w te darmowe gry w kasynach internetowych wieczorami – tę porę na grę preferuje 64,1% badanych. Więcej niż co dziesiąty respondent (12,6%) gra w nocy; nieco częściej postępują tak chłopcy (14%) niż dziewczęta (10%). Szczególnymi zwolennikami grania w darmowe gry nocą są 16-latkowie, spośród których nocą grywa więcej niż co trzeci (37%). Deklaracje badanych wskazują, że darmowe gry w kasynie internetowym są najczęściej rozrywką indywidualną – zdecydowana większość respondentów gra samotnie (74,7%). Deklaracje respondentów wskazują, że jednorazowo gra w darmowe gry w kasynie internetowym zajmuje im najczęściej jedną lub dwie godziny (przeciętny czas trwania gry to 1 godzina 53 minuty).

Gry na pieniądze online

Według badań „Nastolatki w sieci hazardu” wirtualnymi kasynami cieszącymi się największą popularnością wśród nastolatków grających w internecie w gry hazardowe za prawdziwe pieniądze są: Casino Euro, Energy Casino, bet365, Pokerstars.com i Bet-at-Home. Preferencje nastolatków grających w wirtualnych kasynach za prawdziwe pieniądze odnośnie do typów gier są podobne jak w przypadku gier darmowych: najpopularniejszy jest poker i jego odmiany (41,3%), a na kolejnych miejscach plasują się sloty (34,7%) i ruletka (32,0%).

Wynika z tego jednoznacznie, że młodzież gra w internecie – i najczęściej gra nielegalnie. Aż połowa z nich, pytana wprost o to, czy zmiana w ustawie hazardowej powodująca m.in. blokowanie stron z nielegalnym hazardem wpłynęła na to, że grają rzadziej lub że granie jest trudniejsze – odpowiada, że ani trudniejsza, ani łatwiejsza, a 37% uważa, że trudniejsza niż wcześniej lub wręcz niemożliwa.

Jednocześnie młodzi wiedzą, że nie jest to aktywność, którą powinni się chwalić swoim rodzicom – prawie 70% z nich na pytanie, czy o graniu w hazard wiedzą ich rodzice, odpowiada – nie. Jednak na pytanie, jak właściwie udało się im zarejestrować i grać, odpowiadają, że z jednej strony

„poradzili sobie sami”, z drugiej jednak pomogła im osoba pełnoletnia spoza rodziny.

Co ich motywuje? Odpowiedzi padają różne, ale duże znaczenie ma wpływ grupy rówieśniczej:

- *interesowała mnie gra, bo moje ziomki w to grały i spodobalo mi się to,*
- *zacząłem grać z przyjaciółmi – oni mnie do tego zachęcili, mają ciekawy sposób działania stron – jest łatwy i przyjemny,*
- *bo to są najpopularniejsze wirtualne kasyna wśród moich znajomych i od nich zacząłem i gram w nich z przyzwyczajenia,*
- *fajna grafika, polecił mi to kasyno mój kolega. Łatwa jest w nim nawigacja,*
- *jest dużo bonusów. Łatwa rejestracja. Graficznie strona fajnie wygląda. Łatwo się tam gra,*
- *jest ono bardzo łatwo dostępne na urządzeniach mobilnych. Dużo moich znajomych korzysta z tego kasyna,*
- *otworzyło mi się za pierwszym razem, więc tam już wchodziłem; mój starszy brat też tam gra,*
- *polecili mi je znajomi i można dostać dużo wirtualnych pieniędzy na samym starcie gry.*

A skąd biorą pieniądze na granie? Z kieszonkowego lub z wygranych.

Po 8 latach od realizacji tego badania warto byłoby je powtórzyć – przez ten czas zmienił się bowiem rynek gier hazardowych (np. zablokowano już ponad 50 tys. nielegalnych stron hazardowych). Jednocześnie bardzo rozwinęła się technologia i reklama oraz różne sposoby zachęty do grania w internecie (Polska, tak jak wiele innych krajów, ma nadal ogromny problem z nielegalnym hazardem online).

Wpływ rodziców na zainteresowanie hazardem u dzieci

Wyniki zrealizowanego przez Fundację CBOS dla KBPN w latach 2011–2012 projektu badawczego „Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych” jednoznacznie wskazywały, że jedną z istotnych przyczyn podejmowania gier o charakterze hazardowym (a w konsekwencji – ryzyka uzależnienia od nich) jest wczesny kontakt z tego typu aktywnością. Inaczej mówiąc, jeśli w dzieciństwie na co dzień widzimy wokół siebie bliskie osoby grające na pieniądze, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że

z czasem sami zaczniemy grać. Tezę tę potwierdzają dane zebrane w badaniu „Nastolatki w sieci hazardu”. Otóż nastolatki grające obecnie w kasynach internetowych powszechnie miały w dzieciństwie kontakt z bliskimi osobami grającymi w gry o charakterze hazardowym – łącznie 92,0% spośród nich miało wówczas w swoim otoczeniu osoby grające w jakąś (przynajmniej jedną) grę na pieniądze. Najczęściej wskazywanymi w tym kontekście grami są gry liczbowe Totalizatora Sportowego (79,0%) i zdrapki (70,5%). Warto jednak zwrócić uwagę, że aż co czwarty grający obecnie w wirtualnych kasynach nastolatek miał w dzieciństwie w swoim otoczeniu bliskie osoby grające na automatach (22,5%), grające w karty na pieniądze (21,0%), zawierające zakłady bukmacherskie (20,0%) bądź grające w różnego typu gry na pieniądze w internecie (18,0%).

Także Jolanta Celebucka podkreśla, że wśród czynników środowiskowych mających wpływ na nadużywanie hazardu przez dzieci i młodzież, najczęściej wymienia się modelowanie zachowań hazardowych rodziców i prezentowanych przez nich postaw: – Fakt regularnej aktywności hazardowej rodziców 3-krotnie zwiększa prawdopodobieństwo ryzykownego grania u ich potomstwa, a jeśli rodzice grają patologicznie, to prawdopodobieństwo to wzrasta 10-krotnie. Wyniki badań pokazują też, że dzieci hazardzistów są 2-4 razy bardziej narażone na rozwój uzależnienia od hazardu, a hazardowe granie ojca zwiększa u dziecka ryzyko rozwinięcia się uzależnienia bardziej niż hazardowe granie matki¹³.

Lootboxy

Lootboxy to wirtualne skrzynki występujące w popularnych grach komputerowych. W skrzynkach tych znajdują się losowo wybrane wirtualne przedmioty, które mogą przydać się w grze. To, co otrzymamy, zależy – jak w grze hazardowej – od przypadku. Płacimy i czekamy na wynik, który nie zależy od nas.

Lootboxy można kupić za realne pieniądze – zarówno za pomocą mikropłatności, jak i za pieniądze wirtualne, zdobyte w grze. Lootboxy według obowiązującego w Polsce prawa nie są traktowane jako gra hazardowa. Ale choć formalnie hazardem nie są, mogą prowadzić do rozwoju uzależnienia.

Na portalu YouTube możemy obejrzeć szereg filmów pokazujących gracza, który zapłacił i obstał wybrany Lootbox, a następnie czeka na wynik losowania – sekun-

dy mijają, na ekranie widać (przykładowo) trzy wybrane skrzynki z ukrytą nagrodą. Napięcie rośnie – skrzynki obracają się na ekranie. Tak gracz, jak i jego obserwatorzy czekają na wynik. Emocje, a w chwili wygranej, ekscytacja, wręcz euforia ubarwiona okrzykami, sięgają zenitu. Problem związany z brakiem regulacji prawnych lootboxów podnoszą różne osoby ze środowisk związanych zawodowo z profilaktyką i terapią uzależnień oraz ochrony praw dziecka.

Monika Horna-Cieślak, Rzeczniczka Praw Dziecka, 4 miesiące temu napisała do premiera Donalda Tuska: – Z niepokojem obserwuję doniesienia medialne na temat szerokiej i w zasadzie nieograniczonej możliwości nabycia przez dzieci w sieci tzw. lootboxów. Jest to niezwykle popularny, również wśród młodych, uzależniający proceder, który powszechnie uznawany jest za formę hazardu. Dodatkowo martwią mnie doniesienia na temat promowania go, głównie wśród dzieci, przez znanych polskich influencerów¹⁴.

Doktor Bernadeta Lelonek-Kuleta podkreśla, że: – „Wpłatanie” cech hazardowych w takie gry jest zarówno nieetyczne, jak i niebezpieczne dla nieświadomego tego gracza. Przede wszystkim zarówno gambling, jak i gaming bazują na tych samych mechanizmach behawioralnych w celu nagradzania gracza, a przez to zwiększenia motywacji do pozostawania przy grze. Efekty dźwiękowe i wizualne w grach powodują pobudzenie, wymuszają koncentrację oraz angażują te same narządy – oko i rękę. (...) poza losowym mechanizmem otrzymywania nagrody, istnieją jeszcze inne cechy upodabniające je do hazardu. Przykładowo, lootboxy często otwiera się „przed widownią”, którą mogą być po prostu gracze specjalnie oglądający tę czynność na YouTube bądź też gracze oczekujący na swoją rozgrywkę – taka możliwość istniała np. w grze Call of Duty: WWII. Stanowi to dodatkowy czynnik nagradzający dla gracza (podobnie jak podziw innych graczy dla hazardzisty wygrywającego w kasynie). Wylosowanie czegoś szczególnie cennego z lootboxa jest akcentowane bodźcami wizualno-dźwiękowymi, podobnie jak wygrana w automacie losowym. Lootboxy poza tym wykorzystują typowe dla hazardu błędy poznawcze – paradoks hazardzisty (gracz po serii porażek liczy na „zasłużoną” wygraną) czy utopionych kosztów (losowanie kolejnych lootboxów ze względu na chęć wyrównania poniesionych już strat – czyli wylosowanie wcześniej przedmiotów mało wartościowych)¹⁵.

Wnioski

Od wielu lat mamy świadomość, że to nastolatki i osoby bardzo młode są głównie narażone na ryzyko uzależnienia – nie tylko od hazardu, ale w ogóle od wszelkich czynności czy substancji psychoaktywnych, które mogą uzależniać. Być może z uwagi na to, że porównując inne dane statystyczne dotyczące np. picia alkoholu czy nadużywania gier komputerowych, sam patologiczny hazard dotyka stosunkowo mało osób w Polsce, stąd problem ten nie jest szeroko nagłaśniany? Jednak patrząc na prognozy ekonomiczne – to właśnie granie online od lat uznawane jest za taki sektor przemysłu, który będzie z roku na rok coraz bardziej powszechny i będzie przynosić coraz większe dochody¹⁶.

Dlatego warto na tym etapie skupić się na działaniach, które pomogą przygotować nas, jako środowisko zawodowo zajmujące się profilaktyką i terapią uzależnień, do przeciwdziałania wzrostowi uzależnienia od hazardu w kolejnych pokoleniach.

Do działań takich należy:

- Przeprowadzenie badań w populacji osób niepełnoletnich, które pomogą określić, na jak dużą skalę problem grania w gry hazardowe online występuje.
- Następnie przeanalizować, w jaki sposób młodzi ludzie – pomimo zakazów prawnych – mają dostęp do nielegalnego hazardu i jaka jest w tym rola rodziców.
- Szczególną uwagę objąć granie w internecie – online, w gry hazardowe, ponieważ jest to najczęściej łamanie prawa (nielegalne strony www zarejestrowane w innych krajach w wielu przypadkach nie weryfikują wieku gracza).
- Skierować działania edukacyjne do rodziców – wszelkie badania poświęcone profilaktyce uzależnień behawioralnych dowodzą kluczowej roli dorosłych opiekunów w profilaktyce uzależnień. Raz, że to oni modelują w swoich dzieciach określone zachowania, dwa, że rodzice prawdopodobnie nie wiedzą (tego dowodzą istniejące badania), że ich dzieci mają kontakt z hazardem.
- Regulacja prawna statusu lootboxów i za przykładem innych państw albo zakaz używania tych mechanizmów w grach dla osób niepełnoletnich, albo informacje ostrzegające o tym, że dana gra zawiera elementy gier hazardowych i może negatywnie wpływać na rozwój i zdrowie psychiczne dziecka.
- Kampania społeczna poświęcona skali nielegalnego hazardu w Polsce – informowanie o zagrożeniach związa-

nych z graniem nielegalnym (w tym o łatwym dostępie do gier hazardowych wśród dzieci i młodzieży), jak i o konsekwencjach prawnych grania na nielegalnych stronach lub nielegalnych punktach.

- Proponowane na wstępie podwyższenie wieku osób, które mogą uprawiać hazard – z 18 na 21 lat.

Rynek gier hazardowych przynosi rokrocznie gigantyczne dochody – jest wiele podmiotów, w których cynicznym interesie leży brak regulacji i działań w obszarze ochrony dzieci i młodzieży przed grami na pieniądze. Kiedy kończę ten artykuł, mam poczucie, że my, jako środowisko zawodowo zajmujące się profilaktyką i terapią patologicznego hazardu, jesteśmy bezradni: z jednej strony wobec szybkiego rozwoju technologicznego (nikomu z nas jeszcze 15-20 lat temu nie przyszłoby do głowy, że elementy gier hazardowych wejdą na stałe do gier dla dzieci), z drugiej wobec wpływów finansowych firm oferujących gry hazardowe oraz ich siły w obszarze kreowania wirtualnej rzeczywistości oraz unikania konsekwencji prawnych w tym obszarze. Z trzeciej zaś, z uwagi na nasze niewielkie możliwości wpływania na prawo hazardowe w Polsce. Oby to się zmieniło.

Przypisy

- ¹ https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2024/01/Hazard_2024_raport_FIN_wersja-poprawiona2-1.pdf
- ² https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2023/07/Prawo-i-hazard_raport_rev.pdf
- ³ [https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2022/11/oszacowanie-rozpowszechnienia-oraz-identyfikacja-czynnikow-ryzyka-czynnikow-chroniacych-hazardu-innych-uzaleznien-behawioralnych-edycja-2018-2019.pdf](https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2022/11/oszacowanie-rozpowszechnienia-oraz-identyfikacja-czynnikow-ryzyka-i-czynnikow-chroniacych-a-hazardu-w-tym-hazardu-problemo-wego-patologicznego-b-innych-uzaleznien-behawioralnych.pdf)
- ⁴ <https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2022/11/oszacowanie-rozpowszechnienia-oraz-identyfikacja-czynnikow-ryzyka-czynnikow-chroniacych-hazardu-innych-uzaleznien-behawioralnych-edycja-2018-2019.pdf>
- ⁵ https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2024/01/Hazard_2024_raport_FIN_wersja-poprawiona2-1.pdf
- ⁶ Odpowiedź na pytanie dotyczące udziału w grach na pieniądze w ciągu ostatnich 12 miesięcy
- ⁷ https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2023/01/Mlodziez-2021-raport_uzupelniony.pdf
- ⁸ <https://www.cinn.gov.pl/portal?id=166545&action=preview>
- ⁹ https://www.espad.org/sites/default/files/2020.3878_EN_04.pdf
- ¹⁰ <https://lexlege.pl/ustawa-o-grach-hazardowych/art-27/>
- ¹¹ <https://www.nowytydzien.pl/nietelni-i-hazard/>
- ¹² <https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2022/11/nastolatki-w-sieci-hazardu.-poglebiona-analiza-zjawiska-hazardu-online-z-perspektywy-grajacych-nastolatkow-jako-grupy-szczegolnie-narazonej-na-zagrozenia-bedace-jego-skutkiem.pdf>
- ¹³ <https://uzaleznienie.com.pl/hazard/dziecko-i-hazard-niebezpieczne-ryzyko-uzaleznienia/>
- ¹⁴ <https://brpd.gov.pl/2024/10/31/rpd-w-sprawie-lootboxow-pisze-do-premiera/>
- ¹⁵ https://www.kul.pl/dr-bernadeta-lelonek-kuleta-o-pulapkach-cyberswiata,art_103803.html
- ¹⁶ <https://dnarynkow.pl/duze-pespektywy-przed-sektorem-hazardowym-gdzie-inwestor-moze-szukac-okazji/>