

Hazardziści

Przedruk i rozpowszechnianie
tej publikacji **w całości** dozwolone
wyłącznie za zgodą CBOS.
Wykorzystanie **fragmentów**
oraz danych empirycznych
wymaga podania źródła

20 lat
Fundacji **CBOS**
1997–2017

20 lat Fundacji CBOS 1997-2017

Od 11 kwietnia 1997 r., od wejścia w życie ustawy z dnia 20 lutego 1997 r. o fundacji Centrum Badania Opinii Społecznej, **CBOS DZIAŁA JAKO FUNDACJA.**

Dwadzieścia lat w życiu politycznym, społecznym i w życiu fundacji to dużo. Wiele się przez ten czas zdarzyło.

CBOS ZREALIZOWAŁ

836
badań



REZULTATY BADAŃ STATUTOWYCH UDOSTĘPNILIŚMY
SPOŁECZEŃSTWU, MEDIOM, INSTYTUCJOM PUBLICZNYM
I ORGANOM PAŃSTWOWYM W POSTACI

3735
komunikatów



PRACOWAŁO DLA NAS

3600
ankieterów



PRZEBADALIŚMY PONAD

1 000 000
respondentów



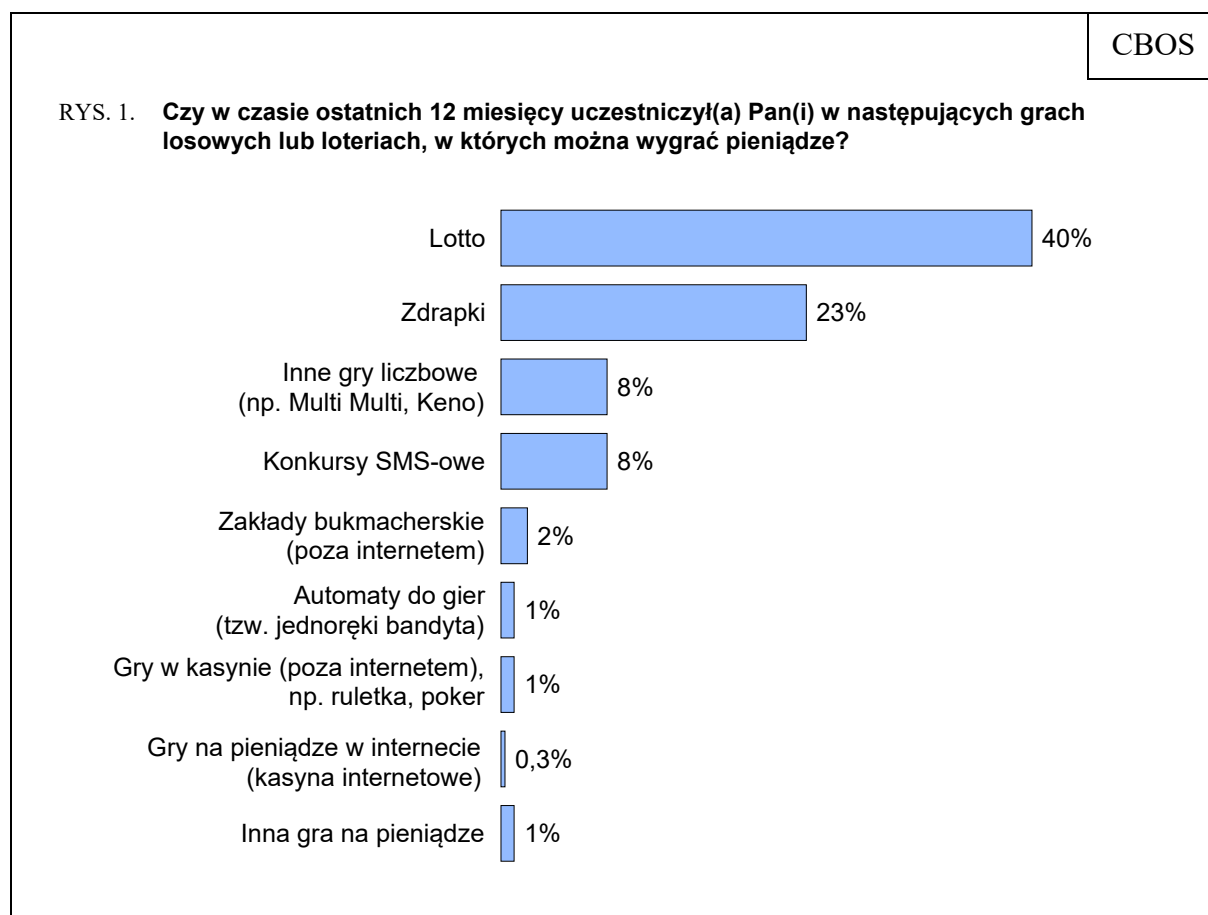
Naszym czytelnikom, naszym respondentom i sobie życzymy kolejnych lat owocnych i inspirujących badań, upowszechniania płynącej z nich wiedzy o społeczeństwie, a także popularyzacji dorobku fundacji CBOS.

Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej
ul. Świętojerska 5/7, 00-236 Warszawa
e-mail: sekretariat@cbos.pl; info@cbos.pl
http://www.cbos.pl (48 22) 629 35 69

W CO GRAJĄ HAZARDZIŚCI?

W ciągu dwunastu miesięcy poprzedzających sondaż¹ niemal połowa Polaków (49%) przynajmniej raz wzięła udział w grze na pieniądze. Największą popularnością cieszyły się gry liczbowe i loterie z portfolio Totalizatora Sportowego – dwie piąte badanych (40%) co najmniej raz w tym czasie zawarło zakład Lotto, prawie jedna czwarta (23%) szukała szczęścia w zdrapkach, a blisko co dziesiąty (8%) zagrał w inne (poza Lotto) gry liczbowe TS.

ODPOWIEDZI TWIERDZĄCE WŚRÓD OGÓLU DOROSŁYCH POLAKÓW



¹ Badanie „Aktualne problemy i wydarzenia” (324) przeprowadzono metodą wywiadów bezpośrednich (face-to-face) wspomaganą komputerowo (CAPI) w dniach 5–14 maja 2017 roku na liczącej 1034 osoby reprezentatywnej próbie losowej dorosłych mieszkańców Polski.

W stosunku do danych z roku 2011, kiedy poprzednio badaliśmy uczestnictwo Polaków w grach o charakterze hazardowym, struktura udziału w tego typu aktywnościach uległa pewnym zmianom. Znacząco spadła popularność konkursów SMS-owych (z 18% w 2011 roku do 8% obecnie), natomiast zauważalny jest wzrost zainteresowania ofertą Totalizatora Sportowego². O połowę zmniejszył się też w tym czasie odsetek osób deklarujących grę na automatach (z 4% do 2%), a znikomy odsetek badanych przyznaje się do grania na pieniądze w internecie. Trudno ocenić, czy dane te odzwierciedlają rzeczywistość, czy raczej są symptomem obaw przed przyznaniem się do udziału w tego typu rozrywce, która obecnie może być nielegalna. Z dniem 1 kwietnia br. weszła bowiem w życie nowelizacja ustawy o grach hazardowych, zgodnie z którą wyłącznym organizatorem gier na automatach poza kasynami oraz gier kasynowych w internecie jest jednoosobowa spółka Skarbu Państwa, wykonująca monopol państwa w zakresie gier hazardowych, a złamanie ustawy poprzez zarządzanie gier bez wymaganej koncesji wiąże się z dotkliwymi karami finansowymi dla ich organizatora.

Polacy najczęściej grają w jedną lub dwie ulubione gry (odpowiednio: 24% i 16% ogółu badanych). Analiza preferencji w populacji graczy (499 osób w próbie) wskazuje jednoznacznie, że tytuł niekwestionowanej królowej gier liczbowych w Polsce należy do Lotto. Największą grupę wśród grających stanowią preferujący grę wyłącznie w Lotto (38%) lub łączący Lotto ze zdrapkami (21%) bądź z innymi grami liczbowymi z oferty Totalizatora Sportowego (10%). Posiadaniem relatywnie liczego grona zadeklarowanych zwolenników wyróżniają się też zdrapki, będące jedyną uprawianą formą hazardu dla 7% graczy. Tylko 2% grających uczestniczy wyłącznie w konkursach SMS-owych, a dalsze 3% łączy konkursy SMS-owe ze zdrapkami. Pozostałe uwzględnione w pytaniu rodzaje gier mają charakter aktywności raczej towarzyszących innej ulubionej grze. Prawidłowość ta dotyczy również tych form hazardu, które – z uwagi na ich większy potencjał uzależniający³ – są bardziej ryzykowne dla użytkowników automatów, zakładów bukmacherskich i gry w kasynie. Występują one zwykle wspólnie bądź też jednej z nich (jako aktywności preferowanej) towarzyszy któraś z gier liczbowych Totalizatora Sportowego.

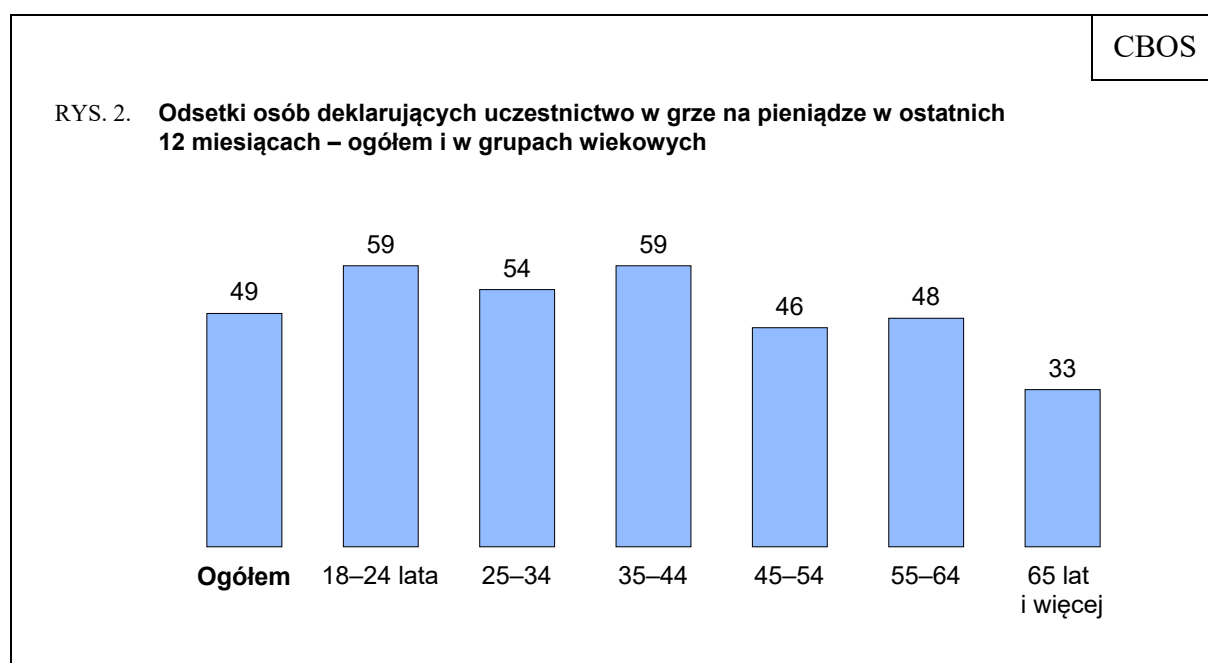
² Ze względu na inaczej sformułowane pytanie nie jest możliwe bezpośrednie zestawienie wyników.

³ Źródło: „Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych” – raport z badań zrealizowanych w 2014 r. przez CBOS dla KBPN, w ramach projektu badawczego współfinansowanego ze środków FRPH będących w dyspozycji ministra zdrowia.

KTO GRA?

Hazard w większym stopniu pociąga mężczyzn niż kobiety – w ciągu dwunastu miesięcy poprzedzających badanie grało na pieniądze 55% mężczyzn i 44% kobiet. Grające kobiety chętniej wybierają takie specyficzne formy hazardu, jak zdrażki czy SMS-y. To jedyne typy gier, w przypadku których odsetki deklaracji udziału są wśród obu płci zbliżone⁴. Wśród uczestników pozostałych uwzględnionych w pytaniu form hazardu zdecydowanie przeważają mężczyźni.

Najistotniejszym czynnikiem różnicującym udział w grach na pieniądze jest jednak wiek. Najwyższe odsetki grających notujemy wśród osób mających od 35 do 44 lat oraz w grupie najmłodszych respondentów (18–24 lata).



Na tle pozostałych uwzględnionych w pytaniu gier specyficznym egalitaryzmem wiekowym wyróżnia się Lotto, które – choć relatywnie najmniej popularne w najmłodszej i najstarszej grupie wiekowej – ma licznych zwolenników wśród badanych w każdym wieku. Niepokojący może być natomiast fakt, że najmłodszy (18–24 lata) zdecydowanie częściej w porównaniu z innymi wybierają ryzykowne formy hazardu, charakteryzujące się znacznym

⁴ Patrz tabele aneksowe.

potencjałem uzależniającym: automaty, zakłady bukmacherskie, gry kasynowe. Konstatacja ta jest zgodna z wynikami badań realizowanych przez CBOS na próbach młodzieży⁵.

Omawiając charakterystykę graczy warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną prawidłowość: w przypadku wszystkich uwzględnionych w pytaniu gier – poza Lotto – fakt uczestnictwa w grze nie jest skorelowany z rzeczywistym poziomem zamożności rodziny. Podjęciu gry w Lotto sprzyja natomiast wyższy dochód *per capita* i negatywna ocena własnych warunków materialnych. Wynik ten można interpretować w ten sposób, że o ile dla grających w Lotto główną motywacją jest chęć poprawy materialnych warunków życia, a zachętą do zawarcia zakładu – posiadanie wolnych środków finansowych na ten cel, o tyle w przypadku pozostałych gier większe znaczenie motywujące mogą mieć czynniki niematerialne. Jak wskazują inne badania⁶, są to głównie emocje towarzyszące grze.

NAKLADY I ZYSKI

W ciągu ostatnich dwunastu miesięcy Polak grający w gry o charakterze hazardowym wydał na ten cel średnio 223 zł, wygrywając w tym czasie przeciętnie około 103 zł. Jak wspomniano wcześniej, gry na pieniądze w większym stopniu absorbują mężczyzn niż kobiety. W konsekwencji mężczyźni wydają na nie w rozliczeniu rocznym zdecydowanie więcej i deklarują wyższe wygrane – przeciętnie jest to odpowiednio 342 zł i 152 zł, podczas gry średnie wydatki kobiet to 86 zł, a wygrane – 48 zł. Czynnikiem istotnie różnicującym wartość średnich wydatków na grę jest również samoocena materialnych warunków życia – wraz z jej wzrostem zwiększają się przeciętne wydatki na grę.

Subiektywna ocena poziomu nakładów na grę związana jest z typem uprawianej gry. Do gier, które kosztują przeciętnego gracza relatywnie niewiele (średnia wartość w stosunku rocznym), należą gry liczbowe Totalizatora Sportowego, zdrapki, konkursy SMS-owe i zakłady bukmacherskie. Zdecydowanie kosztowniejsze są automaty do gier oraz kasyna (zarówno internetowe, jak i naziemne), w przypadku których przeciętne roczne wydatki gracza sięgają mogą tysięcy złotych.

⁵ Por. *Młodzież 2013* „Opinie i Diagnozy” nr 28, CBOS, Warszawa 2014, oraz *Młodzież 2016* „Opinie i Diagnozy” nr 38, CBOS, Warszawa 2017.

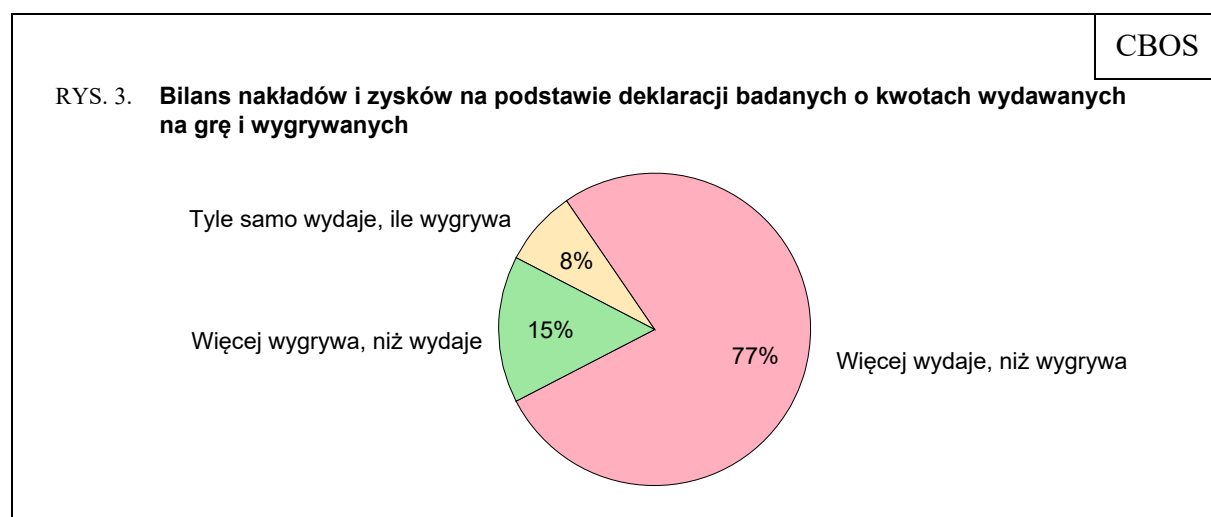
⁶ Źródło: „Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych” – raport z badań zrealizowanych w 2014 r. przez CBOS dla KBPN, w ramach projektu badawczego współfinansowanego ze środków FRPH będących w dyspozycji ministra zdrowia.

Tabela 1

Rodzaje gier	Średnie wydatki i wygrane w rozliczeniu rocznym według rodzaju gry (na podstawie deklaracji graczy)	
	średnie wydatki	średnie wygrane
	w złotych	
Zakłady bukmacherskie (poza internetem)	139,92	525,90
Konkursy SMS-owe	156,53	77,43
Lotto	157,86	103,74
Zdrapki	340,18	116,34
Inne gry liczbowe (np. Multi Multi, Keno)	586,73	243,55
Gry na pieniądze w internecie (kasyna internetowe)	1691,57	602,80
Automaty do gier (tzw. jednoręki bandyta)	3611,26	1007,48
Gry w kasynie (poza internetem), np. ruletka, poker	4680,95	440,85

Zestawienie deklaracji dotyczących kwot wydawanych na grę i wygrywanych w ostatnich dwunastu miesiącach wskazuje, że „zyskowość” (a raczej jej brak) poszczególnych gier jest zbliżona – średnie wartości wydatków mniej więcej dwukrotnie przewyższają wygrane. Wyjątkiem są zakłady bukmacherskie, gdzie stosunek kosztów do zysków jest dodatni (1 : 4), oraz gra w kasynie, w przypadku której mamy do czynienia ze skrajnie niekorzystną relacją między nakładami na grę a wygranymi (11 : 1).

Analizę wydatków na gry o charakterze hazardowym warto uzupełnić o porównanie jednostkowych deklaracji każdego z grających w odniesieniu do osobiście wydawanych przez niego i wygrywanych kwot.

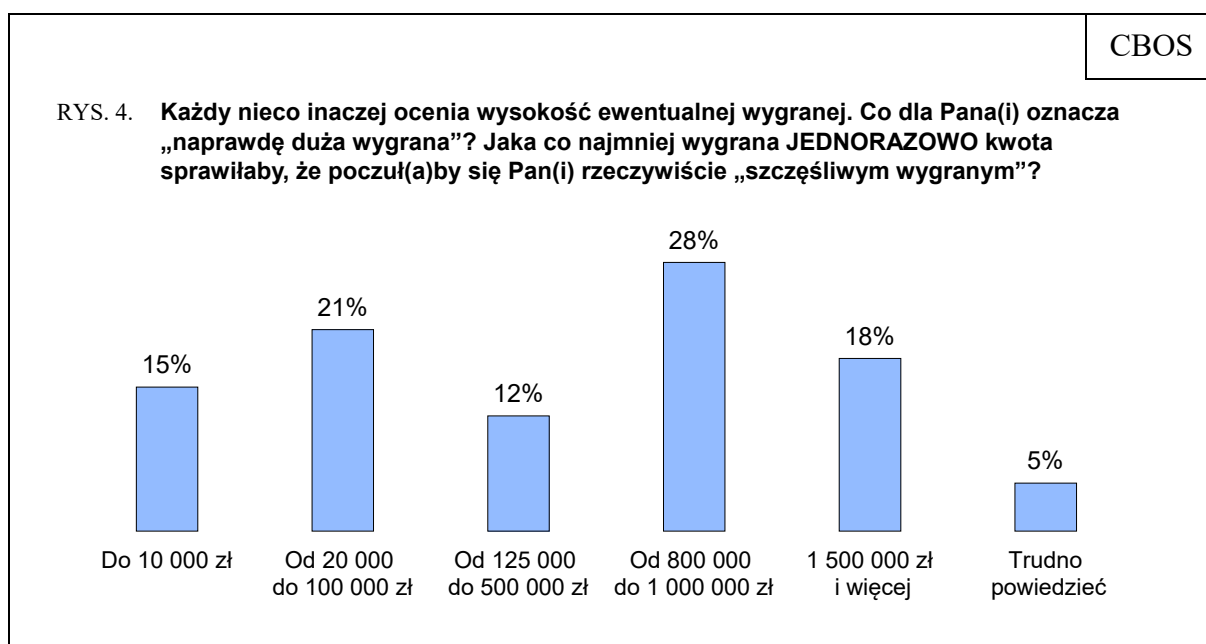


Spośród ogółu badanych deklarujących uczestnictwo w grach na pieniądze tylko 15% deklaruje dodatni bilans kosztów i zysków, natomiast ponad trzy czwarte (77%) więcej wydaje na ten cel, niż wygrywa. Oznacza to, że większość graczy ma subiektywne poczucie finansowej „nieopłacalności” hazardu.

Przekonaniu o „zyskowości” gry sprzyja przede wszystkim młody wiek: najmłodszy gracz (18–24 lata) blisko dwukrotnie częściej niż przeciętnie (28%) deklaruje wygrane wyższe od nakładów na grę. Konstatacja ta jest zgodna z wynikami badań realizowanych przez CBOS na próbie uczniów ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych⁷, wśród których blisko dwie trzecie grających (63%) utrzymywało, że ma dodatni osobisty bilans zysków i strat z hazardu. Większe niż przeciętnie poczucie opłacalności gry na pieniądze charakteryzuje ponadto graczy deklarujących najniższy (do 649 zł) miesięczny dochód na osobę w rodzinie (25%) oraz negatywnie oceniających własne warunki materialne (27%).

WIELKA WYGRANA

Marzeniem każdego gracza jest „zgarnięcie całej puli”, czyli wielka wygrana. Jaka kwota wygrana jednorazowo sprawiłaby, że Polak poczułby się rzeczywiście „szczęśliwym wygranym”? Deklaracje badanych wskazują, że niemal każdy inaczej definiuje jej wysokość, a satysfakcjonujące mogą być różne kwoty. Uśrednienie kwot podawanych spontanicznie przez respondentów wskazuje, że „wielka wygrana” oznacza 4 915 947 zł (przy znacznym odchyleniu standardowym, równym 33 026 995 zł). Najczęściej jednak zadowolilibyśmy się niższymi sumami: od 800 000 zł do miliona (28%) bądź nawet od 20 000 do 100 000 zł (21%).



⁷ *Młodzież 2016 „Opinie i Diagnozy”* nr 38, CBOS, Warszawa 2017.

Skromniejsze oczekiwania wobec kwoty „naprawdę dużej wygranej” mają gracze najmłodszy oraz ci, którzy deklarują najniższy dochód na osobę w rodzinie (odpowiednio: 40% i 25% spośród nich uszczęśliwiłaby wygrana nie wyższa niż 10 000 zł). Oczekiwania graczy rosną wraz z poziomem dochodów *per capita* – wśród deklarujących co najmniej 2000 zł na osobę w rodzinie co czwarty poczułby się usatysfakcjonowany dopiero wygraną przekraczającą 1 500 000 zł. Podobnie wysokie kwoty wymieniają w tym kontekście osoby w wieku 35–44 lata, czyli z grupy wiekowej, na którą przypada apogeum oczekiwań finansowych względem „wielkiej wygranej”.

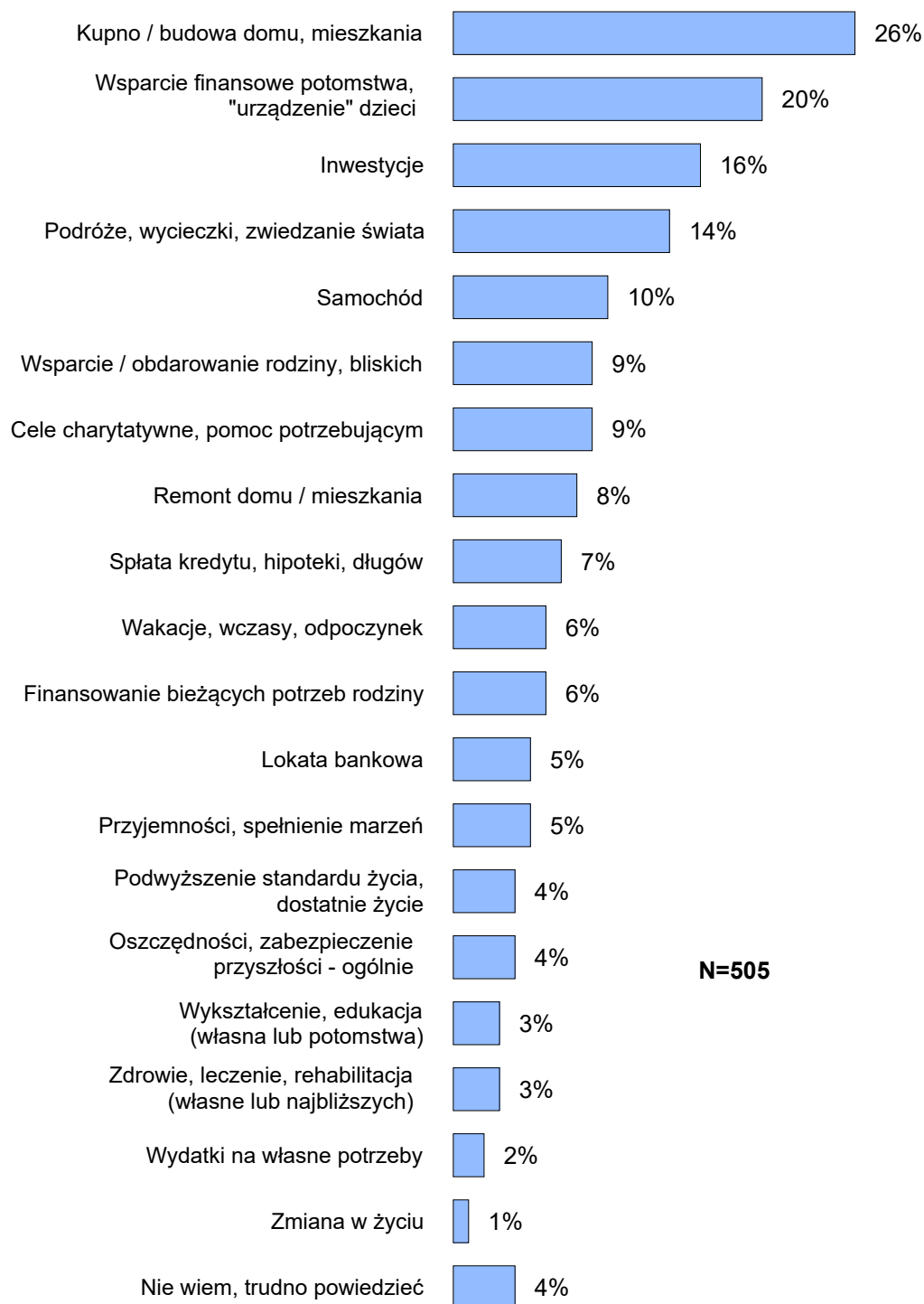
Warto wspomnieć, że w porównaniu z mężczyznami kobiety uszczęśliwiłaby niższa kwota: uśredniona „naprawdę duża wygrana” oznacza w przypadku kobiet niespełna 2 mln zł (1 894 988 zł), podczas gdy średnia z kwot podawanych przez mężczyzn jest czterokrotnie wyższa (7 689 997 zł).

Niemal wszyscy grający (96%) dokładnie wiedzą, na co przeznaczyliby ewentualną wygraną. Uwagę zwraca fakt, że „listę marzeń” otwierają cele o charakterze utylitarnym, a nie hedonistycznym – znaczna część graczy wydaje się traktować swój udział w grze jako wsparcie realizacji konkretnego przedsięwzięcia bądź zaspokojenia określonej potrzeby materialnej. Ewentualna wygrana przeznaczona zostałaby przede wszystkim na zakup własnego lokum (26%), wsparcie finansowe potomstwa – skonkretyzowane bądź określane ogólnie jako *zapewnienie przyszłości dzieciom / wnukom* (20%) i inwestycje – doinwestowanie obecnie prowadzonej lub rozpoczęcie nowej działalności gospodarczej (16%). Relatywnie wielu graczy przeznaczyłoby niespodziewane pieniądze na zakup samochodu (10%), remont (8%), spłaciłoby kredyty (7%). Część wydałaby wygraną „na życie”, finansując bieżące potrzeby rodziny (6%) lub żyjąc dostatniej (4%). Nieco mniej popularnym celem jest zabezpieczenie rodzinnej przyszłości finansowej, wspomnianie ogólnie (4%) lub jako zamiar umieszczenia pieniędzy na lokacie bankowej i korzystanie z odsetek (5%).

Spośród celów o charakterze hedonistycznym najwyżej lokują się podróże i zwiedzanie świata, na które wydałby wygraną (lub jej część) co siódmy gracz (14%). Ponadto 6% grających chciałoby odpocząć na wczasach, a co dwudziesty (5%) mówi ogólnie o wydaniu pieniędzy na przyjemności i spełnianie marzeń.

Omawiając plany graczy dotyczące przeznaczenia ewentualnej dużej wygranej nie można pominąć licznych deklaracji podzielenia się pieniędzmi z potrzebującymi. Niemal co dziesiąty gracz (9%) twierdzi, że oddałby przynajmniej część wygranej kwoty na cele charytatywne, taka sama liczebnie grupa wsparłaby bądź obdarowała rodzinę (nie tylko najbliższą) lub przyjaciół.

RYS. 5. Co zrobił(a)by Pan(i) z naprawdę dużą wygraną? Na co przeznaczył(a)by Pan(i) te pieniądze?



N=505

Procenty nie sumują się do 100, ponieważ każdy respondent mógł wymienić dowolną liczbę celów

Deklarowany przez graczy sposób rozdysponowania ewentualnej dużej wygranej różnicuje przede wszystkim płeć, wiek, ocena własnych warunków materialnych i wykształcenie. W porównaniu z mężczyznami kobiety dwukrotnie częściej skłonne byłyby przeznaczyć niespodziewane pieniądze na wsparcie potomstwa (odpowiednio: 14% i 28%), częściej też deklarują, że wydałyby je na remont domu lub mieszkania (6% wobec 11%), podróże (10% wobec 17%) i cele charytatywne (6% wobec 11%). Marzenia o własnym lokum mają głównie młodszy gracze (do 44 roku życia), ponadto jednym z najczęściej wymienianych przez osoby w wieku 25–34 lata sposobów spożytkowania wygranej jest spłata kredytu (14%). Starsi (po 45 roku życia) częściej niż przeciętnie koncentrują się natomiast na finansowym zabezpieczeniu potomstwa. Wśród najstarszych (mających 65 lat i więcej) blisko jedna piąta (18%) deklaruje, że ewentualną wygraną oddałaby na cele charytatywne, pomoc potrzebującym, natomiast dla najmłodszych (18–24 lata) przedmiotem pożądania najczęściej w porównaniu z innymi jest samochód (24%).

Gracze negatywnie oceniający własne warunki materialne przeznaczyliby pozyskane środki na sfinansowanie podstawowych potrzeb: wygraną częściej niż inni wydaliby na remont mieszkania (20%), spłatę kredytu (12%), wsparcie potomstwa (31%) bądź po prostu na finansowanie bieżących potrzeb (14%). Niejako na „przeciwnym biegunie” lokują się pragnienia graczy z wyższym wykształceniem, którzy wygraną przeznaczyliby najczęściej na inwestycje (30%) bądź podróże i zwiedzanie świata (24%).



„Podatek od marzeń”, jak niektórzy nazywają wydatki na gry hazardowe, „płaci” prawie połowa dorosłych Polaków. W przeliczeniu na jednego gracza opłata ta wynosi średnio 223 zł rocznie. Najczęściej wybieraną grą na pieniądze jest Lotto.

Zdecydowana większość grających w gry o charakterze hazardowym nie ma złudzeń – zdaje sobie sprawę, że bilans ich wydatków i zysków z gry jest ujemny. „Wielka wygrana”, która (po uśrednieniu oczekiwań graczy) wynosi około 5 000 000 zł, dla niemal wszystkich pozostanie na zawsze w sferze marzeń, a głównym „zyskiem” gracza jest chwilowa nadzieja na lepsze życie, przede wszystkim na własne lokum, wsparcie potomstwa, samochód, podróże i dostatek.

Opracowała
Magdalena GWIAZDA