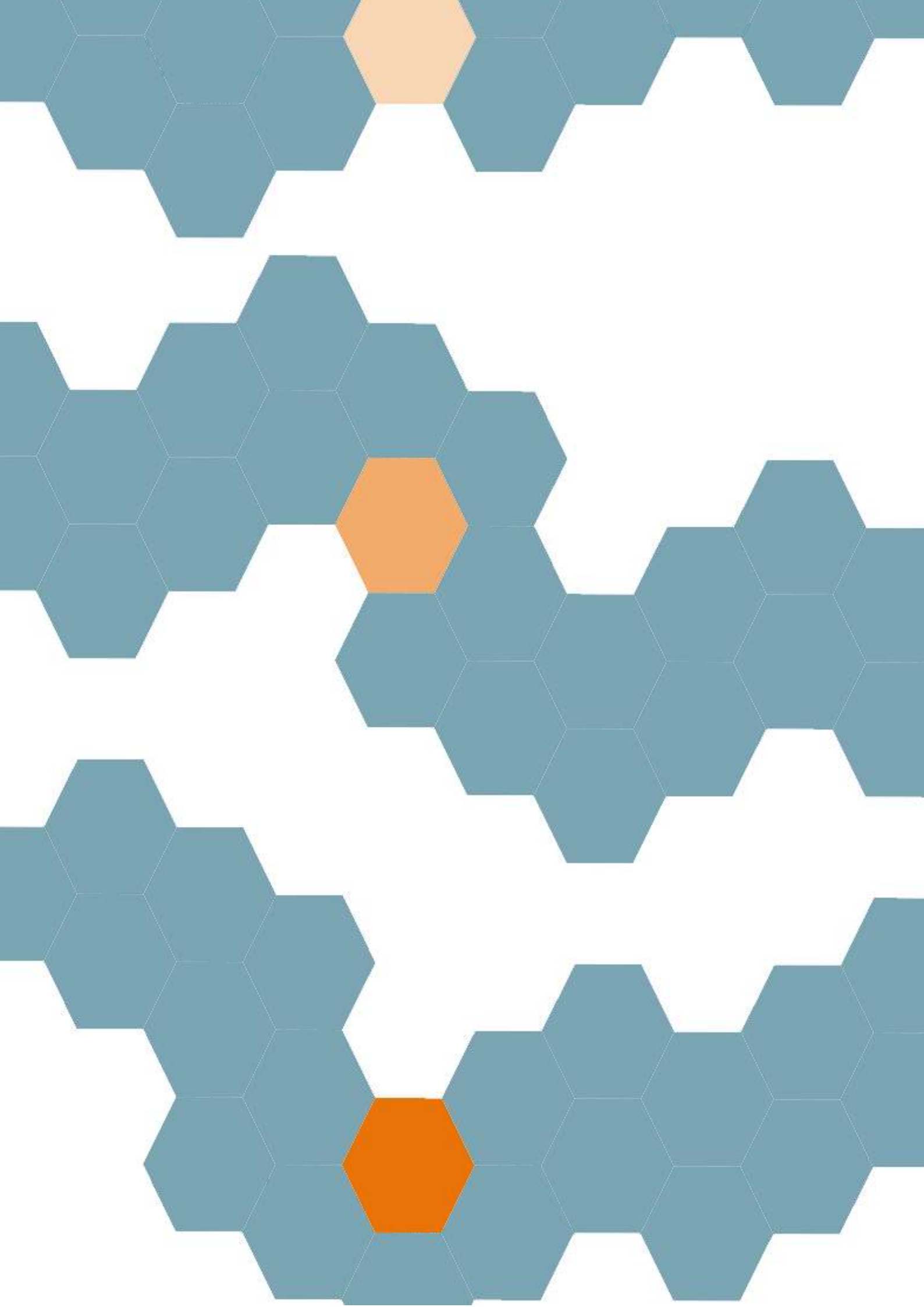


**OCENA RYZYKA WYSTĘPOWANIA  
UZALEŻNIENIA OD HAZARDU  
RAPORT Z BADANIA**

**CZĘŚĆ I:  
POPULACJA DOROSŁYCH POLAKÓW  
DYNAMIKA ZMIAN W OKRESIE 2019-2022**

Raport opracowany przez Instytut Badań Rynkowych i Społecznych IBRiS na zlecenie  
Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej

LUTY 2022





# Raport z badania ilościowego: ocena ryzyka występowania uzależnienia od hazardu

## Część I – badanie populacji dorosłych Polaków

Opracowanie:

Zespół badawczy Instytutu Badań Rynkowych i Społecznych

Magdalena Czerwińska

Anna Dyjas-Pokorska

Agnieszka Garbolińska

Monika Harasim

Michał Kowalczyk

Aleje Jerozolimskie 96

00-807 Warszawa

Na zlecenie:

Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej

Warszawa, 21 lutego 2022



## Spis treści

|   |    |
|---|----|
| WPROWADZENIE .....                                      | 5  |
| CELE BADANIA .....                                      | 5  |
| METODOLOGIA .....                                       | 5  |
| I. BADANIE POPULACJI GENERALNEJ .....                   | 9  |
| CHARAKTERYSTYKA PRÓBY .....                             | 9  |
| WYNIKI TESTU SOGS .....                                 | 9  |
| WYNIKI TESTU GRCS .....                                 | 25 |
| WYNIKI TESTU RGS.....                                   | 26 |
| GRY I KASYNA ONLINE.....                                | 29 |
| II. PODPRÓBA GRACZY W GRY TOTALIZATORA SPORTOWEGO ..... | 34 |
| WYNIKI TESTU SOGS .....                                 | 34 |
| WYNIKI TESTU GRCS .....                                 | 35 |
| WYNIKI TESTU RGS.....                                   | 35 |
| CHARAKTERYSTYKA GRANIA W GRY TS.....                    | 36 |
| III. CHARAKTERYSTYKA DEMOGRAFICZNA.....                 | 42 |
| PODSUMOWANIE .....                                      | 45 |
| Spis wykresów i tabel.....                              | 48 |

## WPROWADZENIE

Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej zleciła Fundacji Instytut Badań Rynkowych i Społecznych IBRiS realizację badania społecznego, które miało na celu oszacowanie w społeczeństwie polskim poziomu ryzyka uzależnienia od hazardu, w tym od gier oferowanych przez Totalizator Sportowy. Cykliczne badania w tym obszarze są szczególnie ważne ze względu na fakt, że Totalizator Sportowy realizuje monopol państwa w zakresie organizacji i prowadzenia kasyna internetowego oraz salonów gier z automatami. Dodatkowo od 2018 roku Totalizator Sportowy prowadzi sprzedaż swoich produktów przez Internet.

Jednym z celów statutowych Fundacji LOTTO jest „podejmowanie i wspieranie działań w zakresie upowszechniania i rozwijania świadomości społeczeństwa na temat profilaktyki ryzyka uzależnienia od gier na pieniądze, loterii oraz wspieranie działań profilaktycznych i terapeutycznych związanych z uzależnieniem”. Ze względu na wciąż rosnący poziom korzystania z Internetu i urządzeń komunikacji mobilnej, a także z uwagi na oferowanie przez Totalizator Sportowy takich usług jak: salony gier na automatach na szybkie wygrane, e-kasyno i internetowa sprzedaż produktów LOTTO, konieczne jest stałe monitorowanie zasięgu ryzyka uzależnienia od gier hazardowych ze szczególnym uwzględnieniem produktów Totalizatora Sportowego online.

Pierwsze badanie z tego zakresu zostało przeprowadzone przez IBRiS w 2019 r. Obecny pomiar (2022 r.) ma na celu określenie dynamiki zmian pomiędzy pierwszym i drugim badaniem oraz oszacowanie stopnia obecnego ryzyka występowania uzależnienia od hazardu. Warto wskazać, że obecny pomiar odbywa się w okresie pandemii Covid-19, co mogło mieć wpływ na wyniki, z uwagi na wystąpienie dużych zmian w organizacji życia w społeczeństwie (na niespotykaną w ostatnich latach skalę) od wiosny 2020 r.

Wyniki badań posłużą Fundacji LOTTO do opracowania nowych projektów profilaktycznych i edukacyjnych realizujących cele statutowe.

## CELE BADANIA

Oszacowanie skali ryzyka uzależnienia od hazardu w dorosłej populacji Polaków 18+.

## METODOLOGIA

### *Dobór próby*

Badanie ilościowe przeprowadzono w technice CATI (ang. Computer Assisted Telephone Interview) tj. wywiadu telefonicznego wspomaganego komputerowo, na reprezentatywnej próbie n=1000 Polaków w wieku 18+.

Z ogółu badanych została wyodrębniona także podpróba graczy, którzy w minionym roku grali w gry Totalizatora Sportowego.



Czas trwania jednostkowego wywiadu wynosił średnio 30 min.

### *Metody badawcze – diagnozujące ryzyko uzależnienia od hazardu*

Kwestionariusz składał się z kilku modułów, wśród których znalazły się 3 testy diagnozujące ryzyko uzależnienia od hazardu.

#### 1. Kwestionariusz South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur, Blume, 1993)

Kwestionariusz SOGS powstał w latach osiemdziesiątych XX wieku w obrębie psychologii klinicznej. Został opracowany na bazie wytycznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego ujętych w podręczniku klasyfikacji zaburzeń psychicznych DSM-III. Test bazuje na kryteriach pozwalających zdiagnozować patologiczny hazard i obejmuje m.in. pytania dotyczące chęci odgrywania się po przegranej, problemów z kontrolą grania i pieniędzy, poczucia winy związanego z graniem (Toneatto T, Millar G 2004; Evans L, Delfabbro PH 2005). SOGS jest najbardziej znanym testem przesiewowym w zakresie diagnostyki problemów hazardowych. Kwestionariusz został zaprojektowany zarówno do badań klinicznych jak i do badań na dużych populacjach, które pozwalają na ocenę rozpowszechnienia zaburzeń hazardowych. Popularność testu ma także związek z jego dostępnością – autorzy udostępnili test nieodpłatnie każdej osobie i instytucji zainteresowanej, pod warunkiem zachowania jego kompletności i nazwy (Lesieur, Blume, 1993, s. 215).

W 2016 kwestionariusz SOGS został poddany walidacji i adaptacji kulturowej – w tym został dostosowany do realiów polskich dotyczących m.in. gier hazardowych. Badania w tym zakresie zostały przeprowadzone na zlecenie Fundacji LOTTO przez firmę GFK Polonia i specjalistów w zakresie uzależnień behawioralnych – dr. Bernadetę Lelonek-Kuleszę, dr Joannę Chwaszcz, dr Rafała Bartzuka oraz prof. Iwonę Niewiadomską.

Zastosowany w niniejszym badaniu kwestionariusz SOGS zawiera 16 pytań diagnostycznych, przy czym respondent może uzyskać maksymalnie 20 punktów. Interpretacja uzyskanej punktacji jest następująca: 0 punktów – brak problemowego hazardu, 1-4 – niewielkie problemy, 5 lub więcej punktów – prawdopodobnie patologiczny hazard. Stanowi on główne narzędzie diagnostyczne kwestionariusza, pozostałe dwa są subsydiarne.

#### 2. Skala Myśli Związanych z Hazardem (Gambling Related Cognitions Scale) (GRCS) (Raylu, Oei, 2004)

Kwestionariusz GRCS jest narzędziem do pomiaru występowania zniekształceń poznawczych dotyczących hazardu. Dotychczasowe badania wykazały, że problemowi gracze częściej wykazują błędne myśli na temat hazardu, niż osoby niegrające (Raylu i Oei, 2002; Toneatto i in., 1997). Do najczęściej występujących błędów poznawczych należą: przesady dotyczące szczęścia, iluzja kontroli wyników gier i brak akceptacji co do niezależności zdarzeń losowych (Hardoon i Derevensky, 2002). Gracze z zaburzeniami błędnie rozumieją statystyczne szanse na wygraną, a także usprawiedliwiają swoje przegrane. Błędne przekonania często występują

w formie automatycznych myśli, świadomych w mniejszym bądź większym stopniu (Raylu i Oei, 2004).

Kwestionariusz GRCS obejmuje zagadnienia należące do 5 obszarów:

- niemożność przerwania gry – określenie na ile osoba jest w stanie przestać grać,
- kontrola predykcyjna – przekonanie, że można przewidzieć, kiedy wynik gry będzie pozytywny,
- oczekiwania hazardowe – oczekiwanie konkretnych korzyści wynikających z grania,
- błędy interpretacyjne – przeformułowanie wyników gry, tak by zachęcały do dalszego grania,
- iluzja kontroli – przekonanie o posiadaniu wpływu na wynik gry<sup>1</sup>.

Adaptacja narzędzia do polskich realiów została wykonana w roku 2014 dla grupy badanych w wieku 16 – 21 lat (Niewiadomska i in., 2014). W polskiej wersji kwestionariusza uzyskano wysoką rzetelność na poziomie 0,94, w porównaniu do rzetelności 0,93 w oryginalnym teście (Raylu, Oei, 2004).

### 3. Skala Motywów Hazardowych (Reasons for Gambling Scale) (RGS) (Luceri B., Vergura D.T., 2015)

Kwestionariusz RGS służy do diagnozowania głównych rodzajów motywacji graczy do uprawiania hazardu. Zestaw pozycji (stwierdzeń) został opracowany w oparciu o wyniki badań jakościowych, w szczególności zogniskowanych wywiadów grupowych przeprowadzonych z uczestnikami gier hazardowych. W kwestionariuszu znajduje się 15 pozycji, które respondenci oceniają na 5 stopniowej skali, od 1: nigdy lub prawie nigdy, do 5: prawie zawsze lub zawsze. Analiza czynnikowa pozwoliła wyłonić 4 główne typy motywacji od uprawiania gier hazardowych:

- poszukiwanie wrażeń,
- odprężenie i rekreacja,
- uznanie społeczne,
- wygrana.

W niniejszym badaniu wykorzystany został kwestionariusz przetłumaczony na język polski w 2016 roku. Analizując i interpretując zebrane dane badacze bazowali podobnie jak w poprzednio na wynikach średnich.

---

<sup>1</sup> *Bateria metod służących do oceny ryzyka zaburzeń związanych z hazardem*, Instytut Psychoprofilaktyki i Psychoterapii, Stowarzyszenie NATANAELUM, Lublin, 2014, s. 41



### *Dodatkowe moduły kwestionariusza*

#### 1. Gry komputerowe i kasyna online

Dodatkowy moduł badawczy dotyczył korzystania z gier komputerowych oraz gier w kasynach internetowych. Respondentów zapytano czy grali w kasynach online, z których serwisów korzystali oraz czy w ich przekonaniu kasyna online są w Polsce legalne. Ustawa Hazardowa znacząco zmieniła kształt polskiego rynku hazardu, zarówno gier online jak i automatów na małe wygrane. Obecnie jedynym legalnym kasynem online w Polsce jest kasyno prowadzone przez Totalizator Sportowy w domenie totalcasino.pl. Nie oznacza to jednak, że jest to jedyne działające kasyno internetowe, pozostałe funkcjonują nielegalnie.

#### 2. Style użytkowania gier Totalizatora Sportowego - podpróba graczy w gry TS (skrót używany w dalszej części raportu).

W badaniu wyróżniono podpróbę graczy w gry Totalizatora Sportowego, czyli osoby, które grały w gry TS w ciągu ostatnich 12 miesięcy przed badaniem. Do tej grupy zostały skierowane pytania dotyczące preferencji w zakresie modelu grania i wartości finansowej gier, w tym pytania o sumy pieniędzy przeznaczane na granie, stosowanie specjalnych systemów grania i dodatkowe okoliczności towarzyszące graniu w gry hazardowe. Zakres pytań został opracowany przez ekspertów badaczy przy udziale przedstawicieli Totalizatora Sportowego.

Warto wskazać, że podpróba graczy była w bieżącym pomiarze dobierana w inny sposób, niż w pomiarze z 2019 r. dlatego dane porównujące wyniki z obu pomiarów dla graczy TS należy traktować jedynie poglądowo. Z tego względu, w przypadku podpróby graczy nie mają zastosowania wyliczenia różnic istotnych statystycznie.



## I. BADANIE POPULACJI GENERALNEJ

### CHARAKTERYSTYKA PRÓBY

#### WYNIKI TESTU SOGS

##### *Deklarowany udział i częstotliwość gry*

W kwestionariuszu SOGS uwzględniono 22 rodzaje gier hazardowych. Wśród tych gier, zgodnie z danymi zebranymi na początku 2022 roku, najpopularniejszą grą hazardową jest Lotto. W okresie ostatniego roku przed badaniem (w 2021) 44 proc. Polaków grało w Lotto co najmniej raz. Na drugiej pozycji w rankingu znalazła się gra Zdrapki, w którą grał średnio co trzeci Polak (32 proc.). Podium zamyka Mini Lotto z wynikiem 20 proc. aktywnych graczy. Warto wskazać, że dość często wybierana jest także gra EuroJackpot - w ubiegłym roku grało w nią 18 proc. respondentów. Wśród gier oferowanych przez Totalizatora Sportowego odnotowano jeszcze 12 proc. graczy w grę Ekstra Pensja, 8 proc. w grę Super Szansa i 7 proc. w grę Multi Multi. Pozostałe gry uzyskały odsetki do 5 proc. wskazań (udział osób grających w 2021 r. w daną grę). Warto wskazać, że w 2022 r. zbadano także dwa nowe typy gier TS: Szybkie 600 i Gierki. Zgodnie z deklaracjami badanych, w ubiegłym roku w Gierki grało 4 proc. Polaków, a w Szybie 600 - 2 proc.

W grupie gier i typów hazardu spoza oferty TS, najczęściej wybierano loterie z nagrodami (11 proc.), gry w karty na pieniądze (7 proc.) oraz zakłady sportowe na pieniądze (6 proc.).

Porównanie wyników z pomiaru w 2019 r. oraz danych zebranych w styczniu 2022, pokazało, że odsetek osób aktywnie grających w Lotto utrzymał się na zbliżonym poziomie (b. niewielki spadek o 1,7 p.p., który nie jest istotny statystycznie). Odnotowano natomiast istotny wzrost udziału osób, które grały w Lotto, ale dawniej niż rok temu (o 4,6 p.p.) i jednocześnie nieco spadł odsetek osób, które nigdy nie grały w Lotto (o 2,9 p.p.).

Zdecydowany wzrost zanotowała gra w Zdrapki (aż o 7,7 p.p. i jest to różnica istotna statystycznie). Istotne wzrosty popularności dotyczą także Super Szansy (o 4,4 p.p.), Ekstra Pensji (o 3,2 p.p.) i EuroJackpot (o 3,4 p.p.). Gra Keno także zanotowała istotny wzrost popularności. Z kolei niewielkie spadki odsetków graczy obserwujemy w przypadku Kaskady i Multi Multi (przy czym brak tu istotności statystycznej). Wśród gier spoza oferty TS istotne wzrosty dotyczą loterii promocyjnych (o 9 p.p.), gier w karty na pieniądze, gry na giełdzie (co może być wynikiem mocno rosnącej popularności spekulacji na kryptowalutach), gier na automatach, a także w bingo i w kości na pieniądze.

Szczegółowe wyniki dla poszczególnych odpowiedzi prezentuje Tabela 1<sup>2</sup>.

Tabela 1. Populacja generalna

| Lista gier hazardowych  | Kiedy ostatnio grał/a Pan/i w: |                     |                               |          |                     |                               |
|---|--------------------------------|---------------------|-------------------------------|----------|---------------------|-------------------------------|
|   | 2019 (A)                       |                     |                               | 2022 (B) |                     |                               |
|   | Nigdy                          | Więcej niż rok temu | W ciągu ostatnich 12 miesięcy | Nigdy    | Więcej niż rok temu | W ciągu ostatnich 12 miesięcy |
| W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)  | 92,8% (B)                      | 4,2%                | 3,0%                          | 83,1%    | 10,3% (A)           | 6,6% (A)                      |
| Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)                | 97,4% (B)                      | 1,5%                | 1,1%                          | 95,0%    | 4,5% (A)            | 0,5%                          |
| W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi) | 91,1% (B)                      | 3,6%                | 5,3%                          | 87,1%    | 6,6% (A)            | 6,3%                          |
| W kości na pieniądze  | 98,8% (B)                      | 1,1%                | 0,2%                          | 95,7%    | 2,6% (A)            | 1,7% (A)                      |
| W kasynie stacjonarnym  | 94,9% (B)                      | 2,9%                | 2,2%                          | 91,7%    | 6,5% (A)            | 1,7%                          |
| W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)   | 98,0%                          | 0,9%                | 1,1%                          | 97,1%    | 2,3% (A)            | 0,6%                          |
| W bingo dla pieniędzy   | 98,8% (B)                      | 0,3%                | 0,9%                          | 97,1%    | 1,0%                | 1,9% (A)                      |
| Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut  | 95,6% (B)                      | 2,8%                | 1,6%                          | 89,3%    | 6,0% (A)            | 4,7% (A)                      |
| Na automatach do gier lub innych maszynach hazardowych poza kasynem                             | 90,7% (B)                      | 6,7%                | 2,6%                          | 84,8%    | 10,6% (A)           | 4,6% (A)                      |
| W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze                                  | 96,8% (B)                      | 1,5%                | 1,6%                          | 93,4%    | 3,7% (A)            | 2,9%                          |
| W loterii promocyjnej z nagrodami   | 93,0% (B)                      | 5,2%                | 1,8%                          | 78,1%    | 10,8% (A)           | 11,0% (A)                     |
| W Lotto   | 36,0%                          | 17,9%               | 46,1%                         | 33,1%    | 22,5% (A)           | 44,4%                         |
| W Euro Jackpot  | 80,8% (B)                      | 4,2%                | 15,0%                         | 73,1%    | 8,5% (A)            | 18,4% (A)                     |
| W Ekstra Pensja   | 86,0% (B)                      | 5,6%                | 8,4%                          | 80,1%    | 8,3% (A)            | 11,6% (A)                     |
| W Multi Multi   | 83,8%                          | 6,9%                | 9,2%                          | 81,1%    | 11,5% (A)           | 7,4%                          |
| W Mini Lotto  | 73,9% (B)                      | 7,4%                | 18,7%                         | 69,2%    | 11,2% (A)           | 19,6%                         |
| W Kaskada   | 92,7%                          | 2,6%                | 4,7%                          | 90,4%    | 6,3% (A)            | 3,3%                          |
| W Super Szansa  | 93,7% (B)                      | 2,7%                | 3,5%                          | 86,2%    | 5,8% (A)            | 7,9% (A)                      |

<sup>2</sup> W całym raporcie używane są na wykresach i w tabelach oznaczenia literowe ABCDE, które oznaczają różnice istotne statystycznie. Litera przy liczbie wskazuje, od której kategorii dana liczba różni się w sposób istotny.



|               |              |       |       |       |       |              |
|---------------|--------------|-------|-------|-------|-------|--------------|
| W Zdrapki     | 58,2%<br>(B) | 17,3% | 24,5% | 49,3% | 18,5% | 32,2%<br>(A) |
| W KENO        | 94,4%<br>(B) | 2,8%  | 2,8%  | 91,8% | 3,6%  | 4,5%<br>(A)  |
| W szybkie 600 | -            | -     | -     | 96,2% | 1,7%  | 2,2%         |
| W Gierki      | -            | -     | -     | 91,1% | 5,0%  | 3,9%         |

W populacji generalnej, wśród osób grających w jakiegokolwiek gry hazardowe, określono również częstotliwość uprawiania hazardu w ciągu ostatnich 12 miesięcy poprzedzających diagnozę. Z uwagi na to, że w populacji generalnej gracze niektórych gier hazardowych stanowią tylko niewielki odsetek całej próby, to wyniki w zakresie częstości gry prezentują jedynie ogólne tendencje.

Zebrane w 2022 dane pokazują, że aktywnością hazardową, która jest uprawiana z największą częstotliwością jest gra na giełdzie: co trzeci ankietowany gracz zajmował się grą na giełdzie co najmniej 3 razy w tygodniu (13 proc. gra 1-2 razy w tygodniu), co może wskazywać na spekulacyjny, a nie inwestycyjny charakter tego typu działań. W przypadku graczy w bingo dla pieniędzy odnotowano, że 70 proc. z nich gra w bingo co najmniej 1 raz w tygodniu. Podobnie, w grupie grających na automatach do gier poza kasynem, dość znaczący odsetek (42 proc.) gra nie rzadziej niż 1-2 razy w tygodniu. Tak samo często hazard uprawia 25 proc. graczy w gry zręcznościowe, 20 proc. stawiających pieniądze w zakładach sportowych i 13 proc. grających w kasynach stacjonarnych.

W przypadku graczy w gry oferowane przez TS, granie z największą częstotliwością odnotowano w przypadku gry Kaskada (16 proc. gra minimum 3 razy w tygodniu, a 34 proc. - minimum raz w tygodniu) oraz gry Multi Multi (11 proc. gra minimum 3 razy w tygodniu, a 32 proc. - minimum raz w tygodniu). Co trzeci aktywny gracz w Lotto deklaruje, że gra 1-2 razy w tygodniu (jedynie 4 proc. gra z większą częstotliwością), z kolei w przypadku Keno notujemy więcej bardzo intensywnych graczy: 15 proc. gra co najmniej 3 razy w tygodniu, a 12 proc. około 1-2 razy w tygodniu. Warto dodać, że niemały odsetek - 21 proc. gra w EuroJackpot nie rzadziej niż 1 raz w tygodniu, i tak samo często gra w Super Szansę 19 proc. zapytanych, a przy Ekstra Pensji i Mini Lotto, jest to każdorazowo 13 proc. graczy.

Spośród nowych gier, wyższą częstotliwość grania notuje Szybkie 600 niż Gierki - 12 proc. zapytanych gra w Szybkie 600 około 1-2 razy w tygodniu.

Porównanie obecnych wyników z danymi z roku 2019 pokazało, że spadła częstotliwość grania w Lotto. Obecnie notujemy o 6,3 p.p. niższy odsetek intensywnych graczy (3 razy w tygodniu lub częściej) oraz o 12,6 p.p. wyższy odsetek graczy umiarkowanych (1-2 razy w tygodniu). Podobne zjawisko dotyczy Zdrapki (niemal dwukrotnie wzrósł odsetek graczy umiarkowanych z 9 proc. do 17 proc., natomiast odsetek graczy intensywnych spadł z 6 proc. do 1 proc.).

Częstotliwość grania wyraźnie wzrosła w przypadku Keno (zarówno w grupie grających 1-2 razy w tygodniu, jak i grających co najmniej 3 razy w tygodniu, przy czym przy intensywnym

graniu notujemy większy wzrost z 3 proc. do 15 proc.). W porównaniu z rokiem 2019, zdecydowanie wzrosła też częstotliwość grania w Kaskadę (odsetek intensywnych graczy wzrósł o 12,5 p.p.), a w przypadku Multi Multi widocznie wzrósł odsetek osób grających 1-2 razy w tygodniu (o 22,7 p.p.). Z kolei zmniejszenie częstotliwości grania notujemy dla Mini Lotto (w grupie intensywnych graczy).

W przypadku rodzajów hazardu, spoza oferty TS notujemy istotny spadek częstotliwości gry w karty na pieniądze, oraz wzrost odsetka osób grających 1-2 razy w tygodniu na automatach.

Tabela 2. Populacja generalna

| Lista gier hazardowych  | Proszę wskazać z jaką częstotliwością w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał/a Pan/i w następujące gry |                             |                                 |                             |                             |                                 |
|---|--|-----------------------------|---------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
|   | 2019 (A)   |                             |                                 | 2022 (B)                    |                             |                                 |
|   | Rzadziej niż raz w tygodniu  | Raz lub dwa razy w tygodniu | Trzy lub więcej razy w tygodniu | Rzadziej niż raz w tygodniu | Raz lub dwa razy w tygodniu | Trzy lub więcej razy w tygodniu |
| W karty na pieniądze (poker, brydż itp.)  | 48,2%  | 28,6% (B)                   | 23,1% (B)                       | 92,0% (A)                   | 4,0%                        | 4,0%                            |
| Na wyścigach koni lub innych zwierząt (w punktach naziemnych, on-line, na torze)                | 100,0%   | 0,0%                        | 0,0%                            | 100,0%                      | 0,0%                        | 0,0%                            |
| W zakładach sportowych na pieniądze (on-line, w punktach naziemnych lub prywatnie ze znajomymi) | 63,2%  | 31,5%                       | 5,3%                            | 77,1%                       | 20,2%                       | 2,8%                            |
| W kości na pieniądze  | 100,0%   | 0,0%                        | 0,0%                            | 86,5%                       | 0,0%                        | 13,5%                           |
| W kasynie stacjonarnym  | 88,8%  | 5,1%                        | 6,1%                            | 86,7%                       | 13,3%                       | 0,0%                            |
| W kasynie przez Internet (legalnym lub nie)   | 63,7%  | 7,3%                        | 29,0%                           | 87,2%                       | 0,0%                        | 12,8%                           |
| W bingo dla pieniędzy   | 100,0%   | 0,0%                        | 0,0%                            | 30,0%                       | 70,0%                       | 0,0%                            |
| Na giełdach akcji, opcji, towarów, walut  | 43,9%  | 6,0%                        | 50,1%                           | 51,6%                       | 12,9%                       | 35,5%                           |
| Na automatach do gier lub innych maszynach hazardowych poza kasynem                             | 84,3% (B)  | 1,9%                        | 13,8%                           | 53,7% (A)                   | 41,9%                       | 4,4%                            |
| W kręgle, bilard, golf lub inne gry zręcznościowe na pieniądze                                  | 64,2%  | 24,1%                       | 11,7%                           | 74,4%                       | 25,6%                       | 0,0%                            |
| W loterii promocyjnej z nagrodami   | 90,8%  | 9,2%                        | 0,0%                            | 97,5%                       | 2,5%                        | 0,0%                            |
| W Lotto   | 69,4% (B)  | 20,4%                       | 10,3% (B)                       | 63,0% (A)                   | 33,0%                       | 4,0%                            |
| W Euro Jackpot  | 80,3%  | 14,3%                       | 5,4%                            | 75,6%                       | 21,5%                       | 2,9%                            |
| W Ekstra Pensja   | 78,8%  | 15,5%                       | 5,6%                            | 86,1%                       | 13,1%                       | 0,8%                            |
| W Multi Multi   | 83,0% (B)  | 9,2%                        | 7,8%                            | 56,7% (A)                   | 31,9%                       | 11,4%                           |
| W Mini Lotto  | 80,5%  | 10,4%                       | 9,0% (B)                        | 84,4%                       | 12,9%                       | 2,7%                            |
| W Kaskada   | 82,6% (B)  | 13,7%                       | 3,7%                            | 49,3% (A)                   | 34,5%                       | 16,2%                           |
| W Super Szansa  | 71,7%  | 18,5%                       | 9,7%                            | 73,8%                       | 19,3%                       | 6,9%                            |

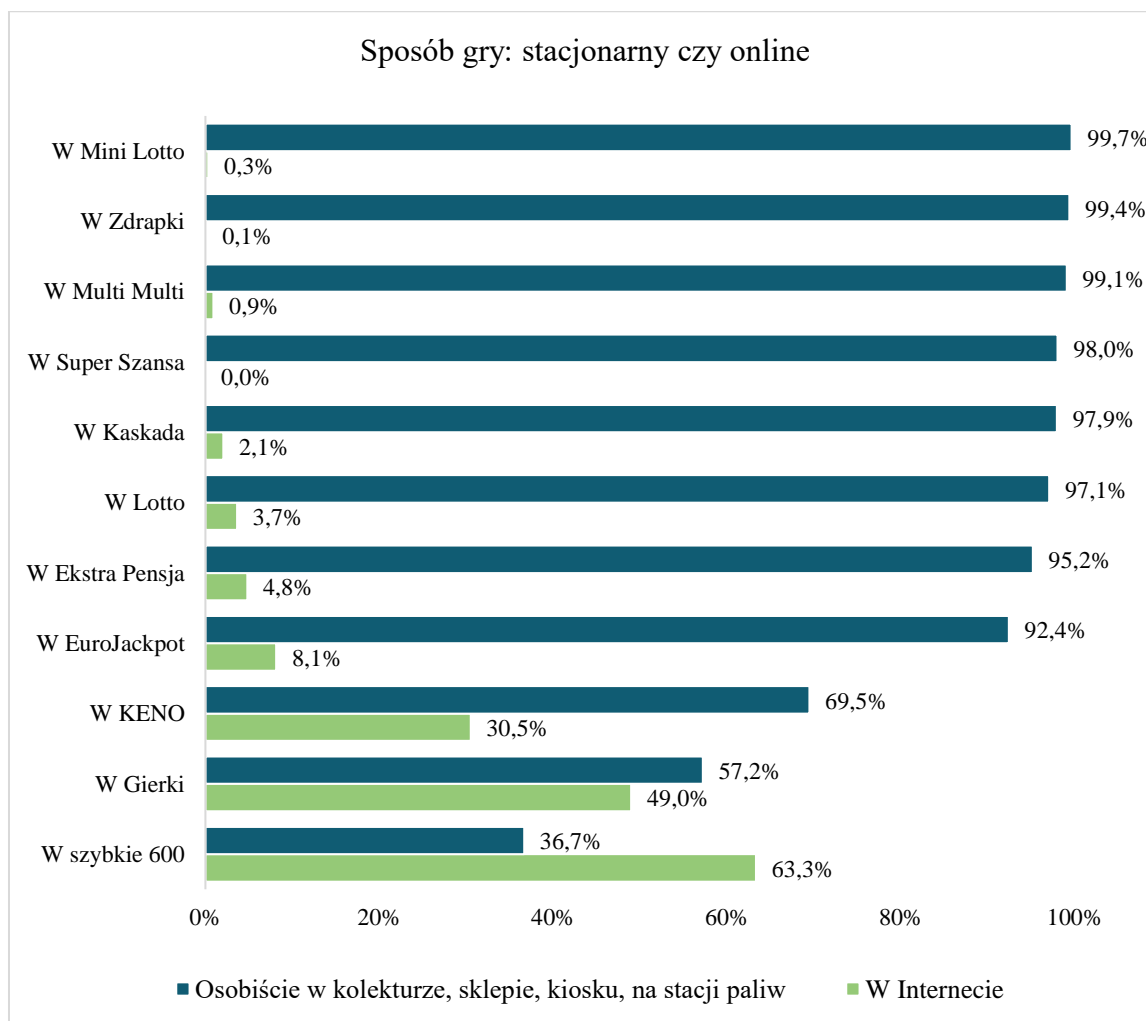


|               |       |      |             |       |              |       |
|---------------|-------|------|-------------|-------|--------------|-------|
| W Zdrapki     | 85,4% | 8,9% | 5,7%<br>(B) | 81,7% | 17,2%<br>(A) | 1,0%  |
| W KENO        | 89,9% | 6,8% | 3,3%        | 73,3% | 11,9%        | 14,8% |
| W szybkie 600 | -     | -    | -           | 88,2% | 11,8%        | 0,0%  |
| W Gierki      | -     | -    | -           | 98,2% | 1,8%         | 0,0%  |

Odpowiedzi osób, które grały w gry hazardowe w ciągu roku poprzedzającego badanie.

Osoby, które w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w gry oferowane przez Totalizator Sportowy zapytano czy grały w internecie, czy osobiście np. w kolekturze czy innym punkcie stacjonarnym. W przypadku większości gier, ponad 90 proc. graczy zadeklarowało, że grało osobiście, w punkcie typu kiosk, sklep, czy stacja paliw. Jedynie w przypadku trzech gier, Keno, Gierki i szybkie 600 – odnotowano znaczący odsetek osób grających online. O ile dla Lotto, gracze internetowi stanowią 3,7 proc., to dla gry szybkie 600 jest to aż 63 proc. graczy. Wysoki udział korzystania z internetu notujemy szczególnie w przypadku obu nowych gier.

Wykres 1. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które grały w gry hazardowe TS w ciągu roku poprzedzającego badanie. Respondenci mogli wskazać więcej niż 1 odpowiedź. Na wykresie pominięto odpowiedzi „nie wiem”.



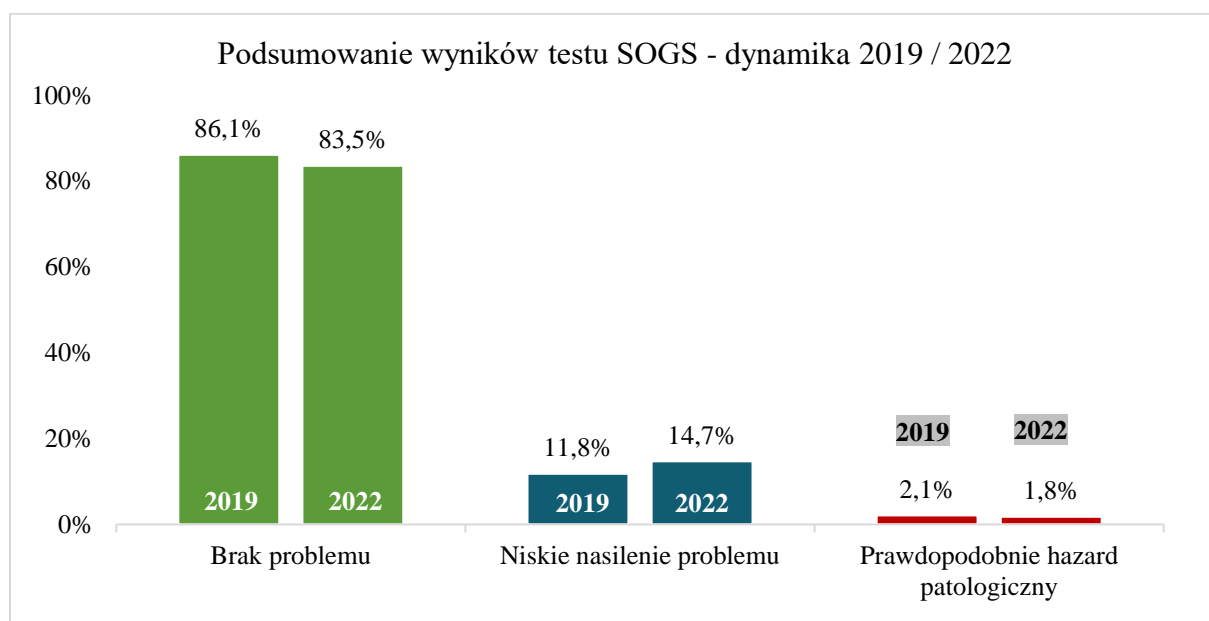
### *Epidemiologia grania patologicznego wśród ogółu badanych*

Badanie z wykorzystaniem kwestionariusza SOGS umożliwia ocenę ryzyka uzależnienia od hazardu w danej populacji poprzez wyznaczenie trzech kategorii respondentów:

- Brak występowania problemów związanych z hazardem
- Występowanie w niewielkim nasileniu problemów związanych z hazardem
- Prawdopodobne jest uzależnienie od grania hazardowego

W skali całej przebadanej próby Polaków 1,8 proc. badanych zakwalifikowało się do grupy z objawami patologicznego hazardu. U 14,7 proc. stwierdzono niskie nasilenie problemu z graniem. Natomiast 83,5 proc. Polaków nie wykazuje żadnych problemów związanych z graniem hazardowym. Wyniki uzyskane w 2022 r. nie różnią się w sposób istotny statystycznie od wyników z 2019 r., chociaż można zauważyć, że odsetek osób z niewielkimi problemami obecnie jest nieco wyższy (o 2,9 p.p.).

Wykres 2. Populacja generalna

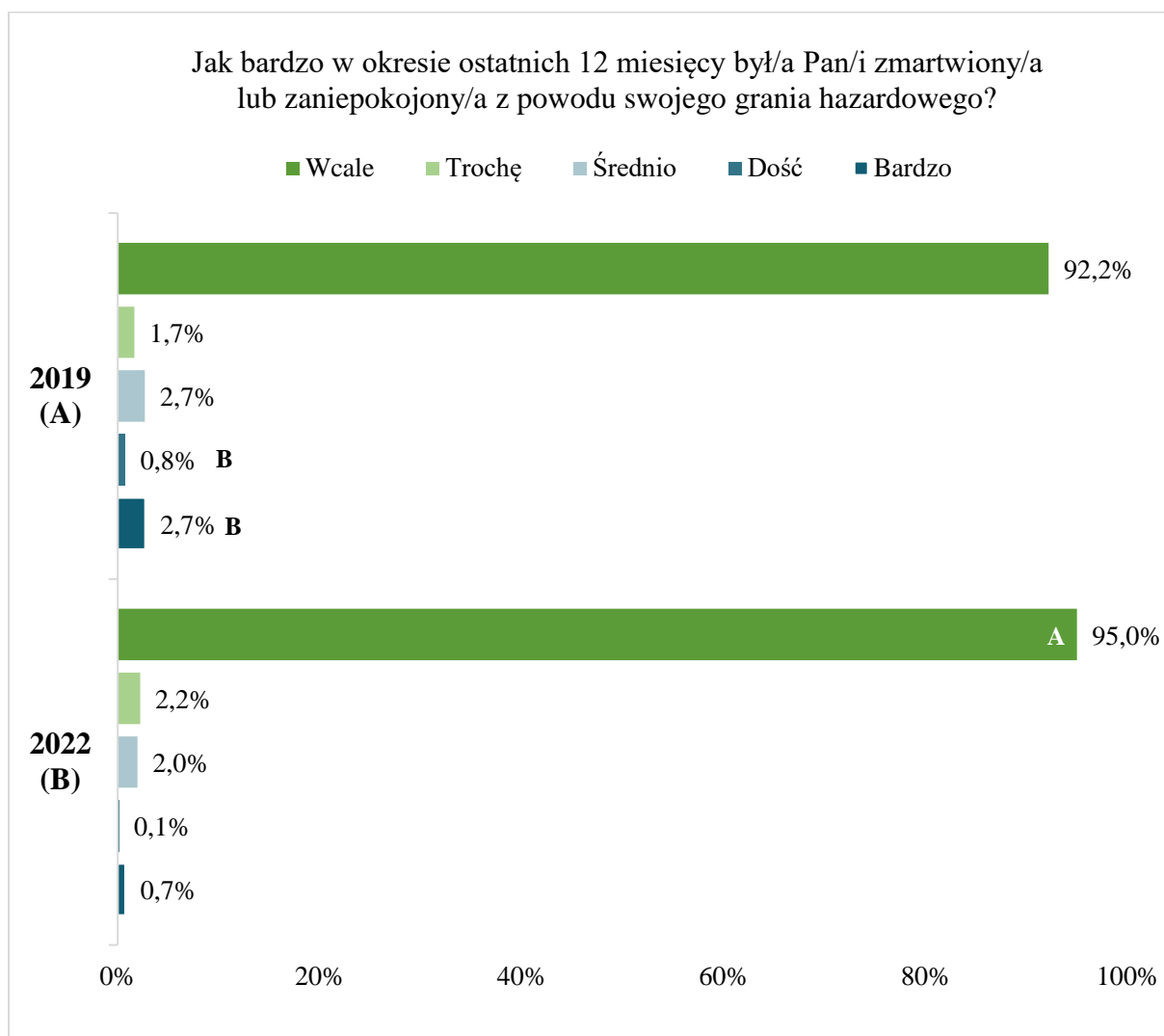


Analiza wyników dotyczących stopnia odczuwania negatywnych emocji, takich jak niepokój czy zmartwienie z powodu grania w gry hazardowe, wykazuje, że w okresie ostatnich 12 miesięcy poprzedzających diagnozę, takie uczucia towarzyszyły jedynie nielicznym respondentom. W omawianej grupie badanych, łącznie 5 proc. osób doświadczyło niepokoju związanego z graniem, w tym: 2,2 proc. – trochę; 2,0 proc. – średnio; 0,1 proc. – dość; 0,7 proc. – bardzo. Natomiast 95 proc. Polaków przyznaje, że w ogóle nie doświadczyło zmartwienia spowodowanego graniem w gry hazardowe. W porównaniu z pierwszym pomiarem z 2019



roku, obecnie obserwujemy niższy poziom zaniepokojenia związanego z hazardem. Częściej ankietowani deklarują brak negatywnych emocji i chociaż różnica wynosi niespełna 3 p.p., to jest to wynik istotny statystycznie. Jednocześnie badani Polacy rzadziej potwierdzają odczuwanie silnego niepokoju (istotnie niższe odsetki odpowiedzi „dość” i „bardzo”).

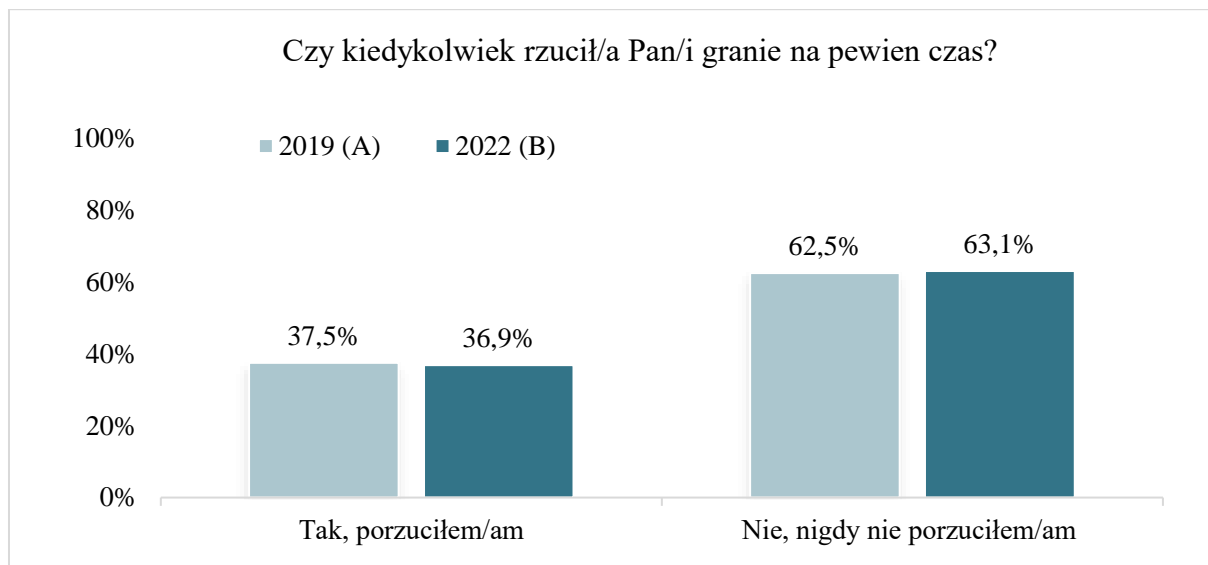
Wykres 3. Populacja generalna



Z zebranych danych wynika, że zarówno w 2019 r, jak i w 2022 r. przeszło 60 proc. ankietowanych odpowiedziało, że nigdy nie porzuciło grania na pewien czas. W aktualnym pomiarze notujemy, że 63 proc. badanych nie doświadczyło takiej sytuacji, natomiast blisko 37 proc. respondentów przyznaje, że w przeszłości okresowo rezygnowało z grania. Wyniki uzyskane w tegorocznym pomiarze nie różnią się istotnie od tych z 2019 roku.



Wykres 4. Populacja generalna



Wśród badanych, którzy kiedykolwiek porzucili granie na pewien czas, przeważają osoby, dla których przerwa w grze trwa nadal – obecnie jest to odsetek 57,2 proc. Wartość ta nieco spadła w porównaniu z danymi z 2019 r. (o 4,9 p.p.), jednak nie jest to różnica istotna statystycznie. Osoby, które w przeszłości przerwały granie, ale obecnie powróciły do hazardu stanowią obecnie blisko 43% zapytanych.

Wykres 5. Populacja generalna



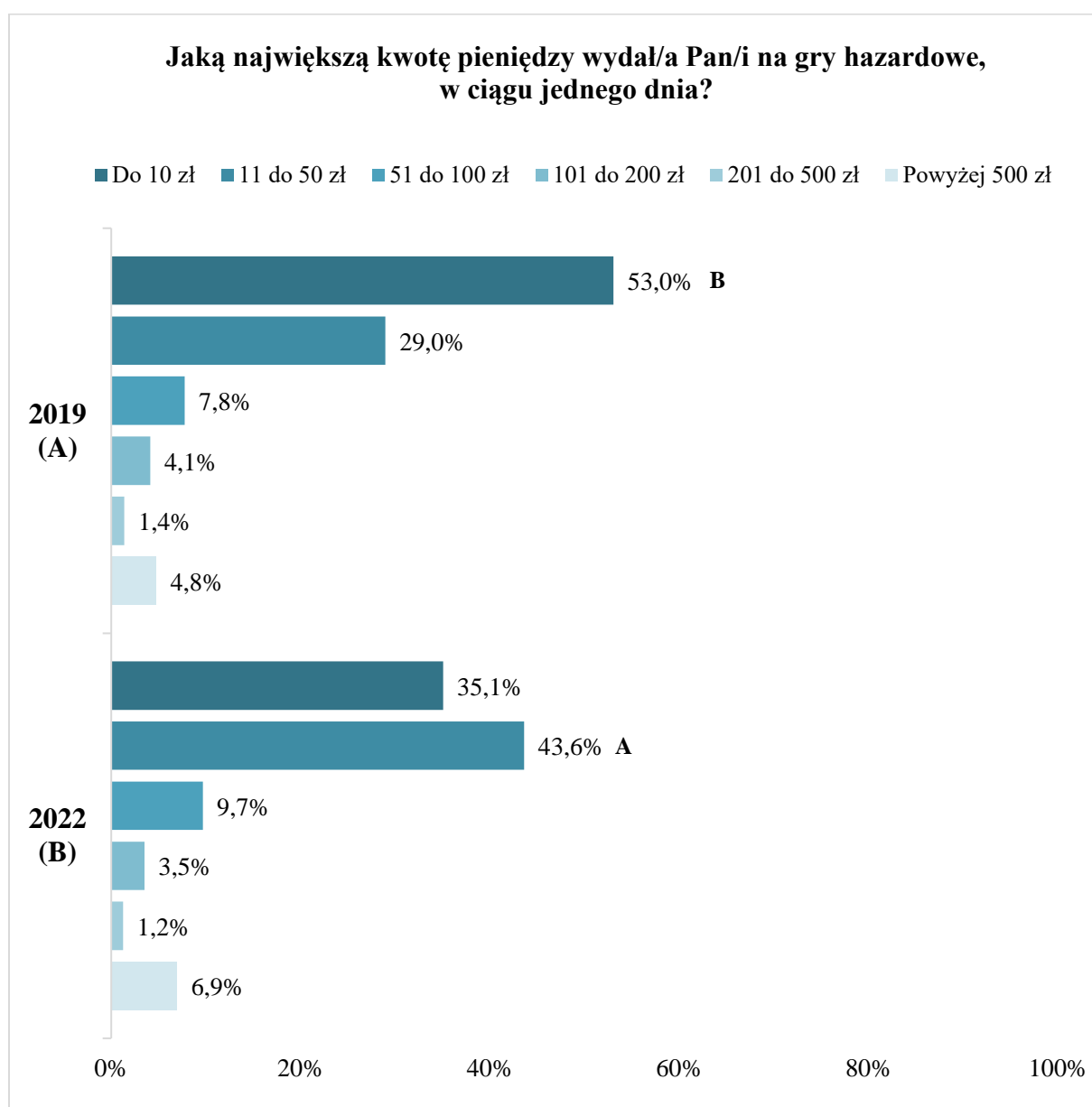
*Odpowiedzi osób, które kiedykolwiek porzuciły gry hazardowe na pewien czas.*





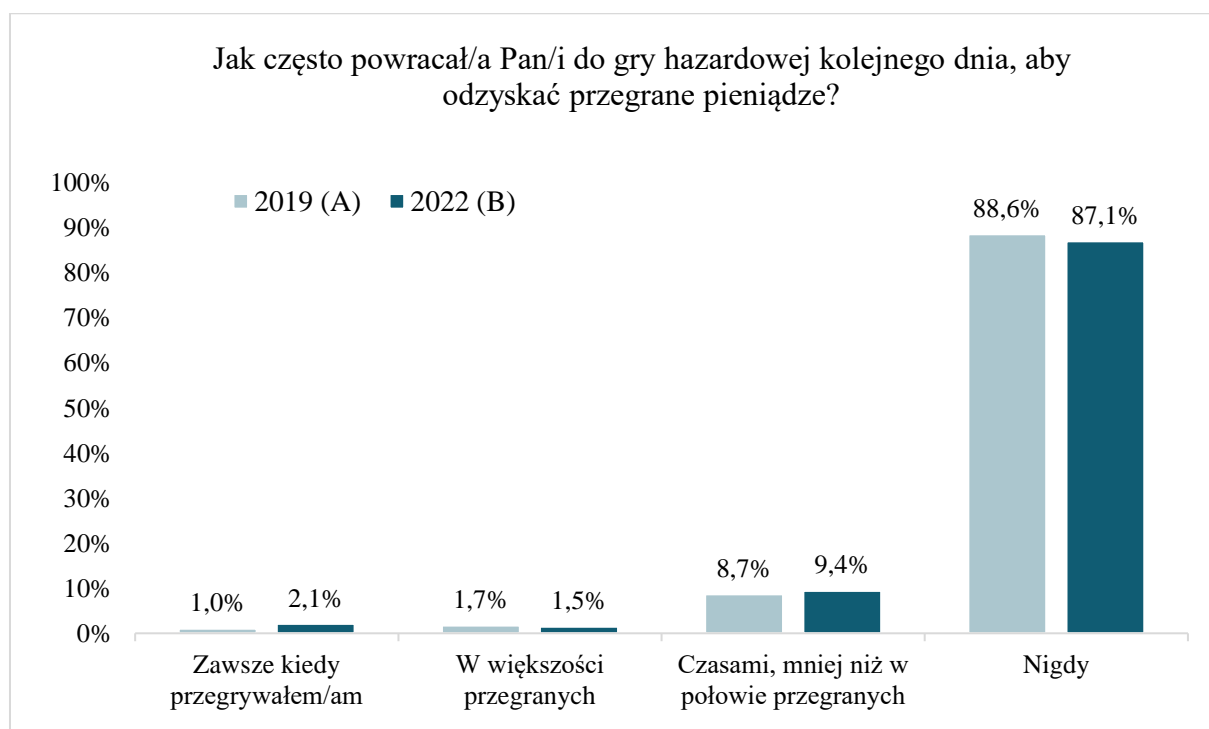
Maksymalne kwoty, które badani wydawali na gry hazardowe zmieniły się od czasu pomiaru w 2019 r. Obecnie istotnie rzadziej respondenci deklarują, że największą wydaną sumą była kwota nie wyższa niż 10 zł – takiej odpowiedzi udzieliło w 2022 r. 35 proc. zapytanych (spadek o 17,9 p.p.). Z kolei odsetek osób, które przyznają, że wydały maksymalnie kwotę z przedziału 11-50 zł istotnie wzrósł (o 14,6 p.p.) i wynosi obecnie 43,6 proc. Osoby, które wydały kwoty większe niż 50 zł stanowią łącznie 21,3 proc. (brak różnic istotnych statystycznie w stosunku do pomiaru w 2019 r.). Można wnioskować, że zaobserwowana zmiana (w zakresie kwot 0-50 zł) jest prawdopodobnie wynikiem postępującej w 2021 r. inflacji, która spowodowała, że wszystkie ceny wyraźnie wzrosły, i tym samym nie ma przełożenia na zwiększone zagrożenie problemami z hazardem.

Wykres 6. Populacja generalna



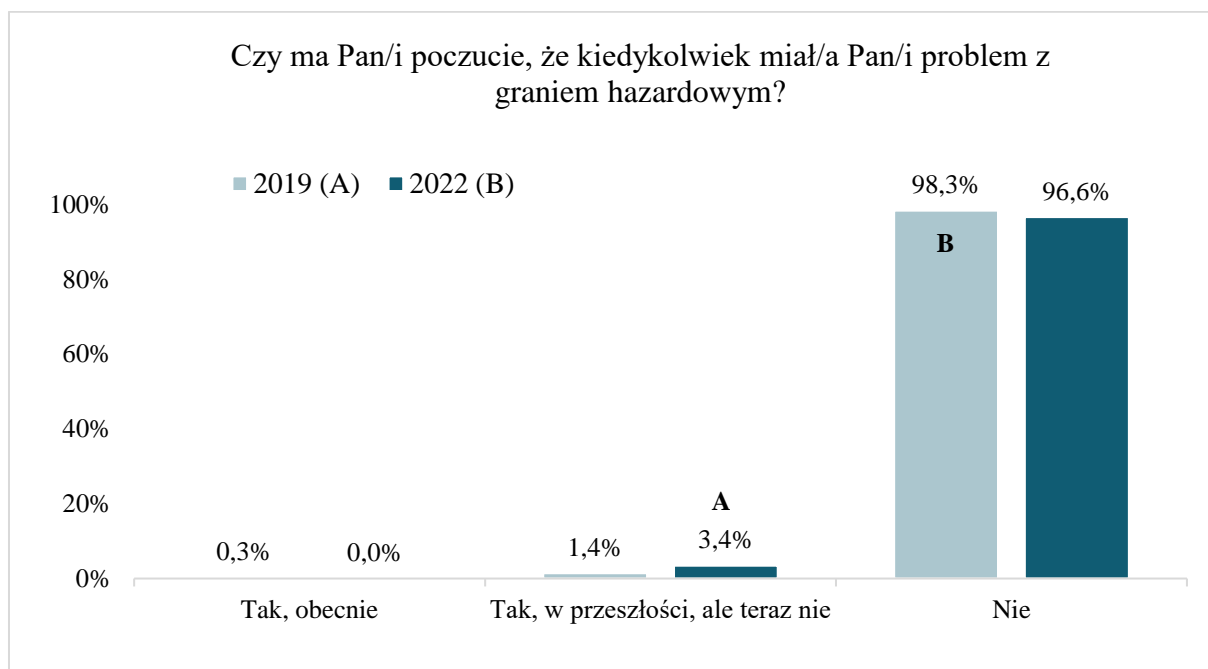
W populacji generalnej, osoby, które powracały do gry hazardowej w celu odzyskania przegranych pieniędzy stanowią ogółem 12,9 proc., w tym 9,4 proc. osób podejmowało takie działania jedynie czasami. Stosunkowo niewielki odsetek badanych zgłasza, że próba „odegrania się” zdarzała im się w przypadku większości przegranych (1,5 proc.) lub w przypadku każdej przegranej (2,1 proc.). Wyniki uzyskane w 2022 r. nie różnią się istotnie od danych z 2019 r.

Wykres 7. Populacja generalna



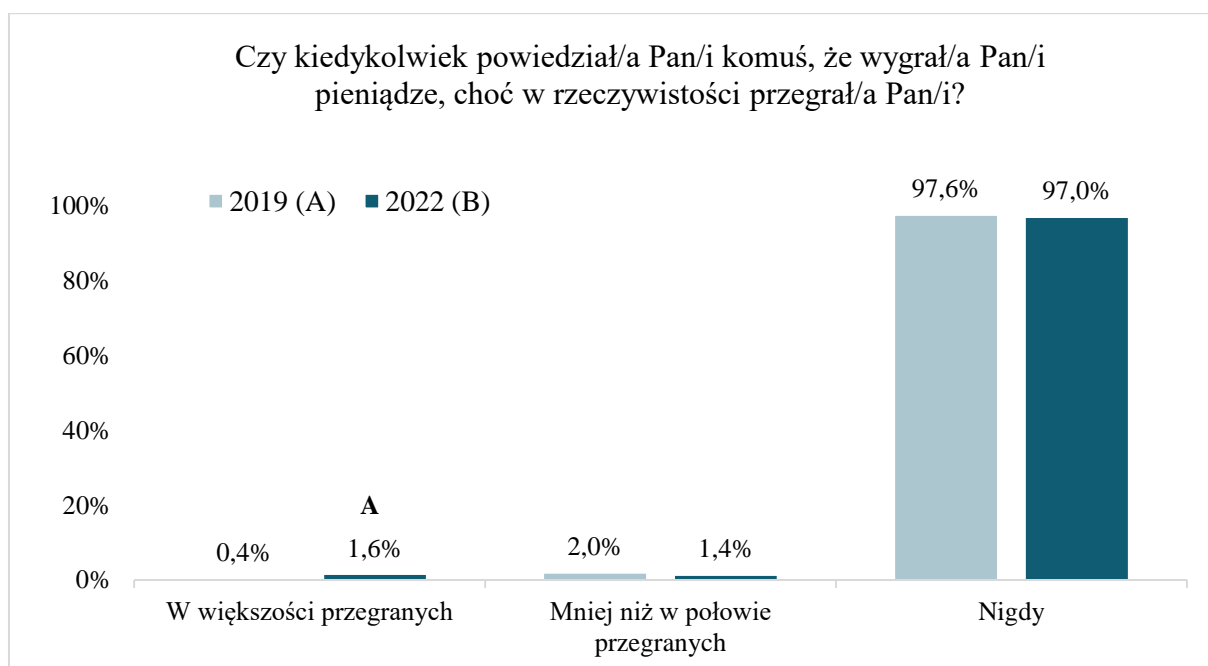
Przeszło 95 proc. respondentów deklaruje, że w swoim odczuciu nigdy nie miało problemu z graniem hazardowym (96,6 proc.). Jedynie odsetek 3,4 proc. badanych przyznaje, że hazard stanowił dla nich problem, przy czym według badanych kłopoty te obecnie już nie występują. Warto podkreślić, że w porównaniu z pomiarem z roku 2019, obecny odsetek osób, które nigdy nie czuły, że mają problem z hazardem, jest niższy o 1,7 p.p. i jest to różnica istotna statystycznie. Jednocześnie istotnie wyższy jest obecny udział respondentów, którzy deklarują, że w przeszłości mieli problemy z graniem hazardowym (wzrost o 2,0 p.p.). Warto mieć na uwadze, że na zwiększoną skalę grania mogła mieć wpływ pandemia i wynikająca z niej przymusowa izolacja od kontaktów społecznych.

Wykres 8. Populacja generalna



W populacji generalnej odsetek osób, które kiedykolwiek zataiły fakt przegrania pieniędzy w grze hazardowej (i skłamały, że wygrały) wynosi obecnie 3 proc. i nie różni się istotnie od wyniku w pomiarze z 2019 r. Natomiast obecnie obserwujemy istotny wzrost częstotliwości ukrywania i fałszowania tego typu informacji – 1,6 proc. zapytanych przyznaje, że kłamię w przypadku większości przegranych (różnica istotna statystycznie, 1,2 p.p.).

Wykres 9. Populacja generalna





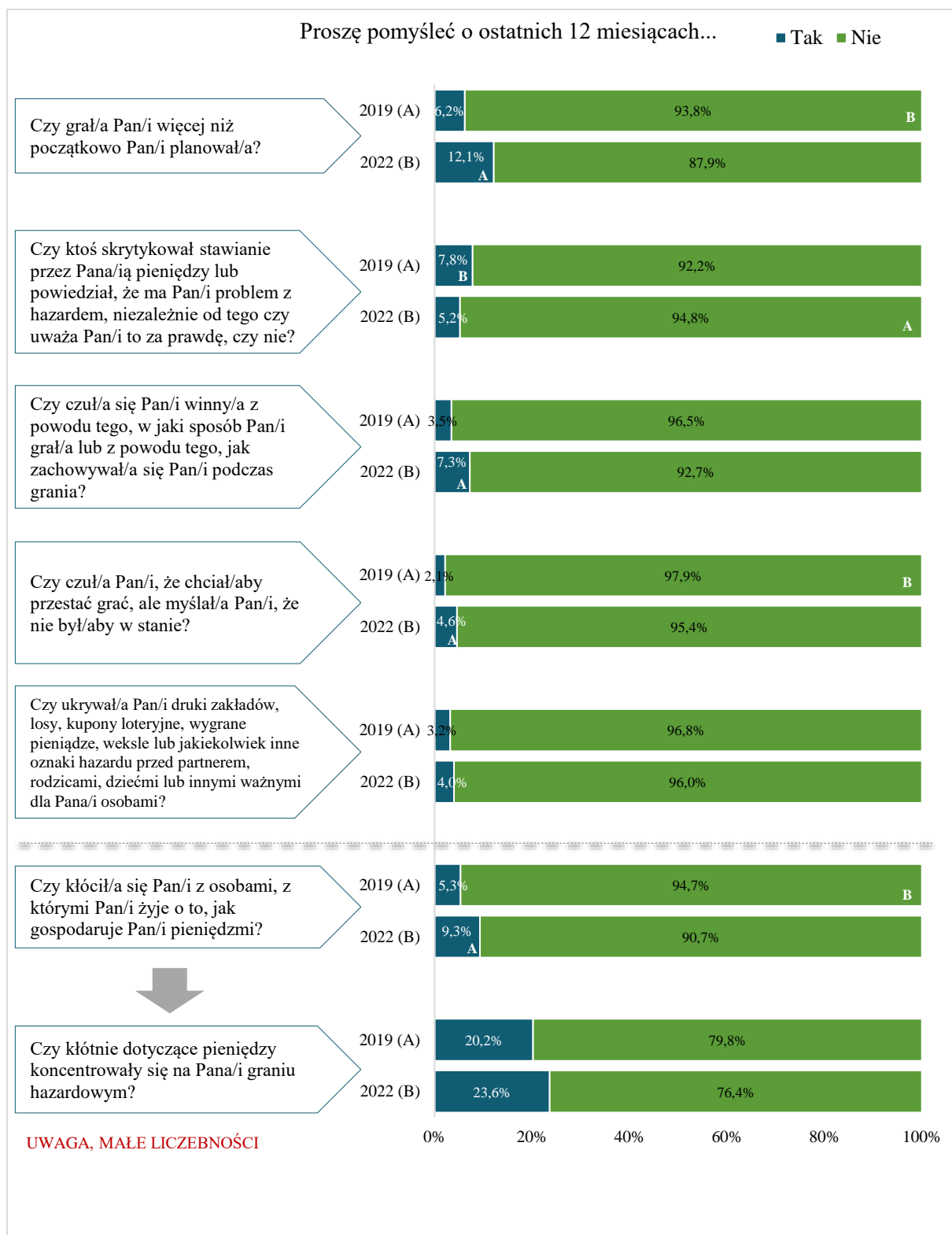
Kolejna sekcja kwestionariusza SOGS odnosi się do oceny potencjalnego ryzyka uzależnienia od hazardu na podstawie deklarowanych przez badanego zachowań w okresie ostatniego roku przed badaniem. Pytanie obejmuje siedem kwestii, z których każda nawiązuje do różnych aspektów diagnozujących powyższe ryzyko.

Analiza porównawcza z danymi z roku 2019 wykazała, że część problemów uległa nasileniu. W omawianej grupie odsetek osób, które grały więcej niż początkowo planowały przekracza 12 proc., czyli jest to dwukrotnie więcej niż trzy lata temu. Ponad dwukrotnie zwiększył się również udział badanych, którzy czuli się winni z powodu swojego zachowania podczas gry – obecnie dotyczy to odsetka 7,3 proc. ankietowanych. Obecnie badani częściej przyznają, że czuli, iż chcieliby przestać grać, lecz myśleli, że nie byłiby w stanie tego zrobić (4,6 proc. vs 2,1 proc.). Natomiast notujemy istotnie niższy odsetek osób, które usłyszały od innej osoby, że mają problemy z hazardem – obecnie wynosi on 5,2 proc. i jest to różnica na poziomie 2,6 p.p.

Do kłótni o sposób gospodarowania pieniędzmi dochodziło w domach ponad 9 proc. Polaków, czyli takich deklaracji jest o 4 p.p. więcej niż w 2019 roku. W przeszło 23 proc. przypadków epizody te miały związek z graniem hazardowym i chociaż wynik ten jest nieco wyższy niż przed trzema laty, to nie jest to różnica istotna statystycznie.

Nie odnotowano również istotnych zmian odsetka badanych, którzy przyznają się do zatajania przed najbliższymi „dowodów” grania poprzez ukrywanie druków zakładów, losów, kuponów loteryjnych, wygranych pieniędzy, weksli czy innych oznak hazardu (4 proc.).

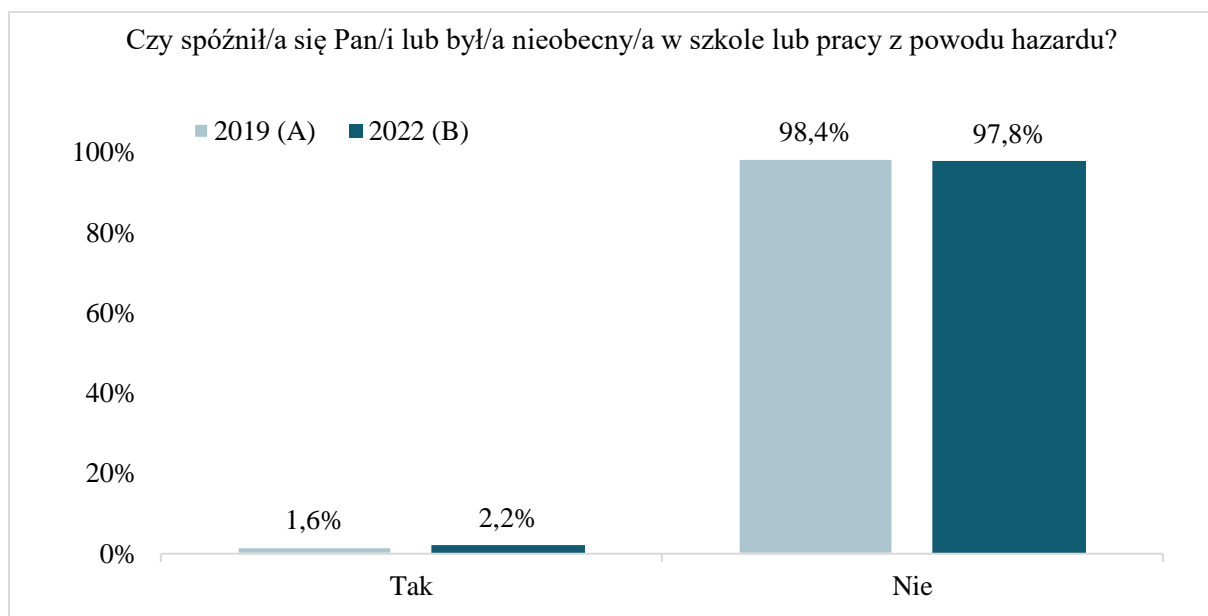
*Wykres 10. Populacja generalna*





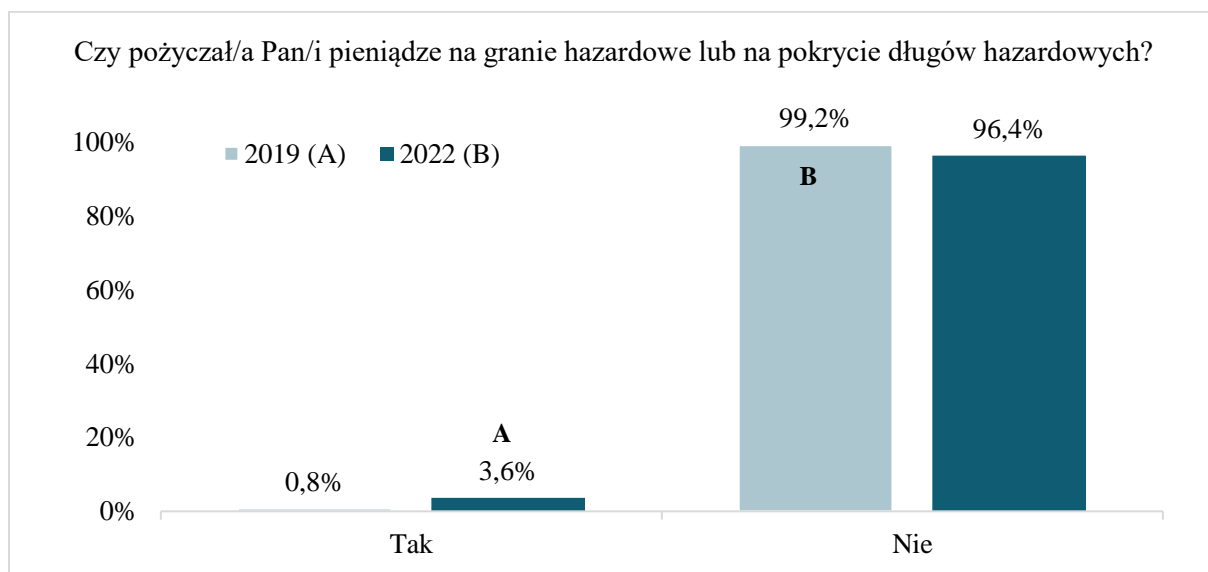
W badanej grupie, absencja w szkole lub w pracy spowodowana graniem w gry hazardowe występuje stosunkowo rzadko. Spóźnienie lub nieobecność z powodu hazardu zadeklarowało 2,2 proc. respondentów. Jest to nieco więcej niż wynik uzyskany w 2019 roku, natomiast nie jest to różnica istotna statystycznie.

Wykres 11. Populacja generalna



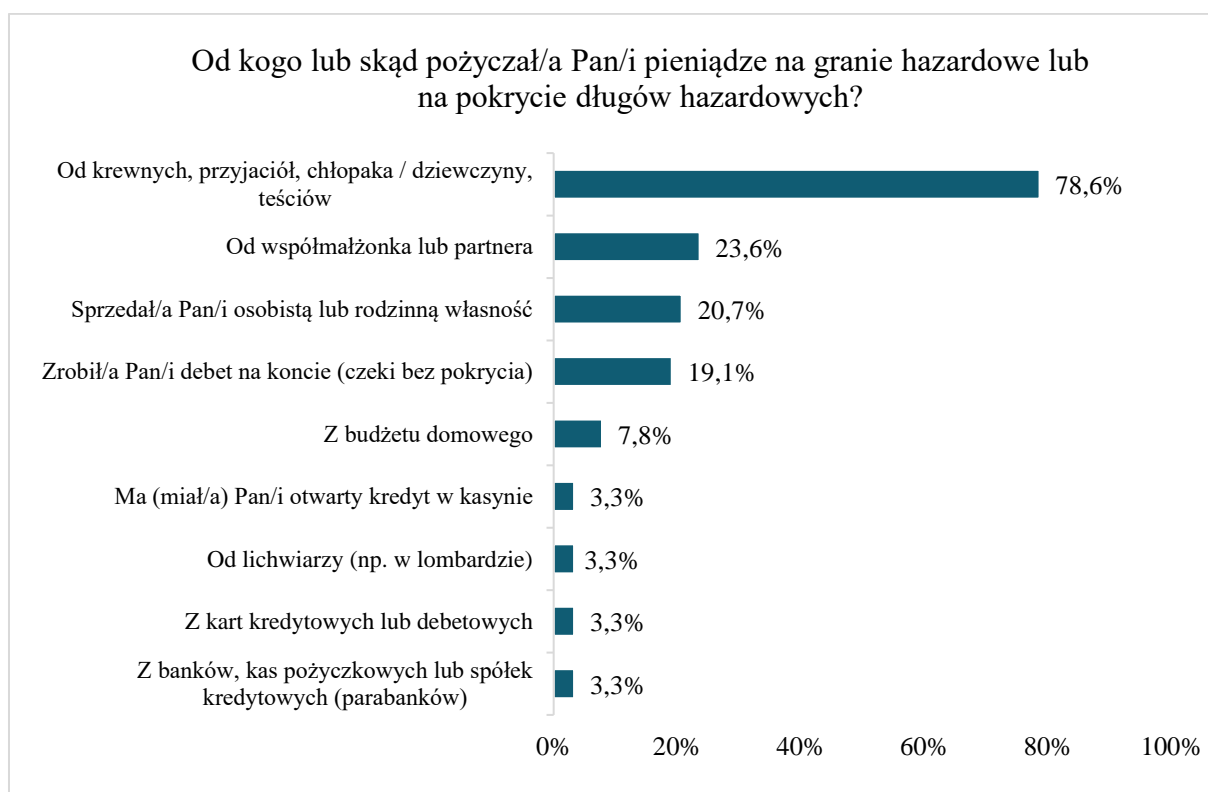
Zmieniła się natomiast sytuacja związana z pożyczaniem pieniędzy na granie bądź pokrycie długów. O ile w 2019 roku ten problem praktycznie nie występował (0,8 proc.), to obecnie odsetek osób zadłużających się wynosi 3,6 proc. i jest to różnica istotna statystycznie. Zgodnie z deklaracjami, 96,4 proc. zapytanych nie pożyczало pieniędzy na hazard.

Wykres 12. Populacja generalna



Spośród osób, które kiedykolwiek pożyczały pieniądze na gry lub długi hazardowe, zdecydowana większość pożyczała od bliskich: rodziny, przyjaciół. Nieco mniej osób pożyczało od współmałżonka, lub posiłkowało się sprzedażą swojej własności lub debetem.

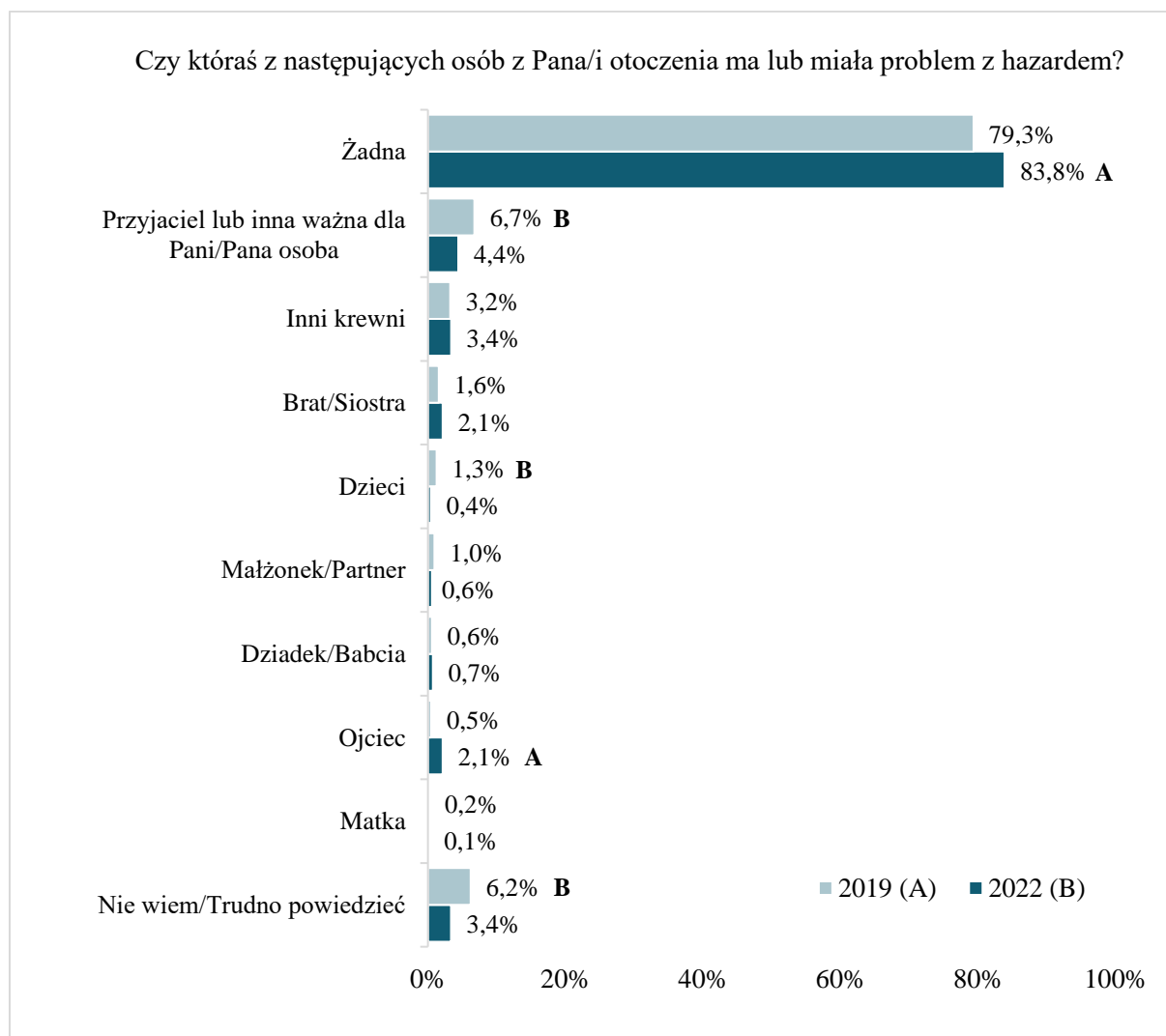
Wykres 13. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które kiedykolwiek pożyczały pieniądze na hazard. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI

Zdaniem 83,8 proc. respondentów nikt z grona ich rodziny lub bliskich nie miał nigdy problemów z hazardem. Odsetek ten jest wyższy niż odnotowano w badaniu z 2019 r. (różnica istotna statystycznie - 4,5 p.p.). Jednocześnie w bieżącym badaniu odnotowano istotnie niższy odsetek odpowiedzi „nie wiem”. Istotne różnice dotyczą przyjaciół oraz dzieci respondenta (odnotowano spadek odsetka wskazań), a także ojców (wzrost udziału wskazań – o 1,6 p.p.).

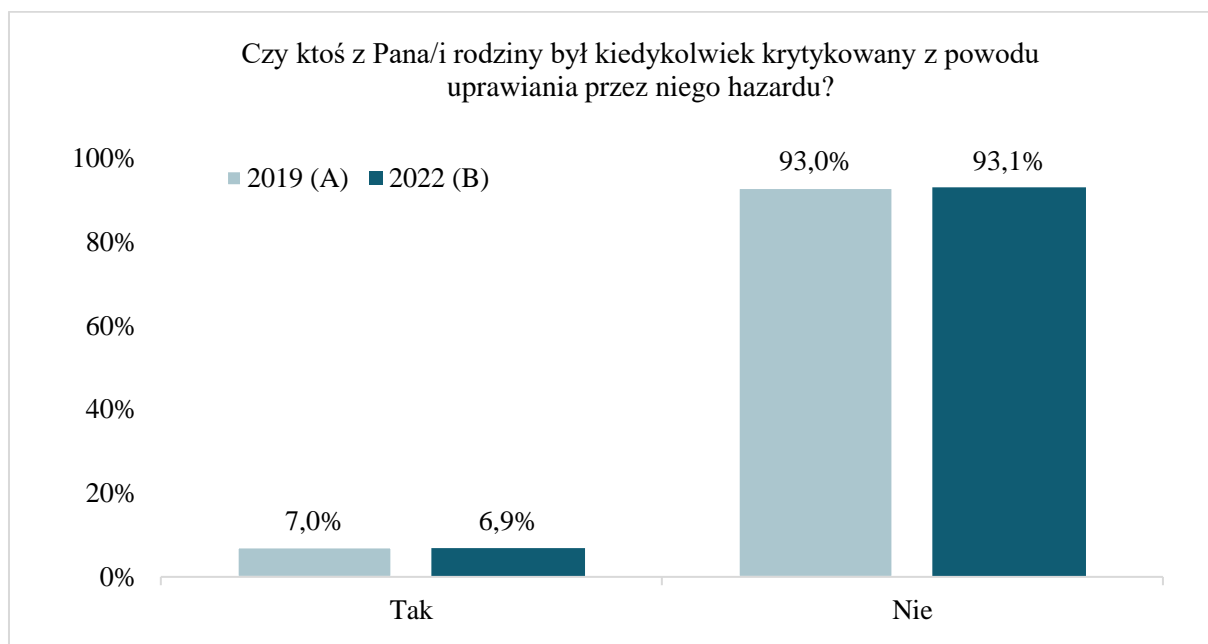
Wykres 14. Populacja generalna



W przypadku ponad 90 proc. przebadanych respondentów nikt z członków rodziny osoby zapytanej nie był nigdy krytykowany z powodu uprawiania hazardu. Obecnie odsetek ten wynosi 93,1 proc. i utrzymuje się na takim samym poziomie w porównaniu do pomiaru z 2019 r. Udział osób, które mają w swojej rodzinie osobę uznawaną za gracza problemowego, kształtuje się na poziomie około 7 proc.

Wykres 15. Populacja generalna



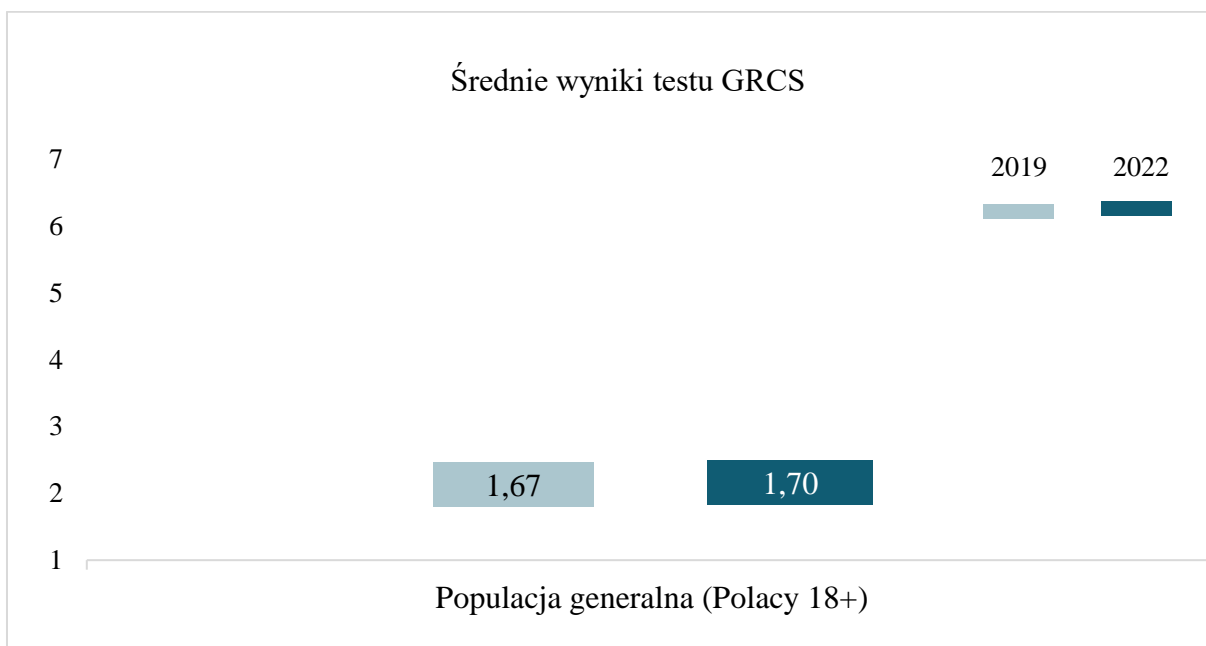


## WYNIKI TESTU GRCS

Wyniki testu GRCS zostały zliczone dla wszystkich 23 stwierdzeń, a następnie wyliczona została średnia i odchylenie standardowe. Każde stwierdzenie było przez respondentów oceniane na 7 stopniowej skali ocen, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie się nie zgadzam, a 7 - zdecydowanie się zgadzam. W przebadanej populacji generalnej średnia odpowiedzi wynosiła 1,70, natomiast odchylenie standardowe 1,07. Oznacza to niskie nasilenie błędów poznawczych wśród ankietowanych Polaków.

Warto podkreślić, że wyniki testu w badaniu z 2022 r. kształtują się na porównywalnym poziomie do wyników z 2019 r. Notujemy jedynie niewielki wzrost średniej (o 0,03) w aktualnym pomiarze. W dalszym ciągu wyniki te nie są niepokojące.

Wykres 16. Populacja generalna



## WYNIKI TESTU RGS

Celem wykorzystania skali RGS w badaniu populacji generalnej było zidentyfikowanie motywów uprawiania hazardu wśród Polaków. Skala RGS umożliwia pomiar skali występowania czterech głównych grup czynników podejmowania hazardu takich jak: poszukiwanie wrażeń, relaks i socjalizacja, uznanie społeczne oraz wygrywanie.

Wyniki pomiaru z 2022 r. pokazują, że w porównaniu do wyników z 2019 r., wzrósł udział osób, które deklarują występowanie poszczególnych analizowanych powodów uprawiania hazardu. W dalszym ciągu na szczycie rankingu najczęstszych powodów grania w gry hazardowe znajduje się nadzieja na wzbogacenie się, chęć zwiększenia dochodów, satysfakcja odczuwana w chwili wygranej oraz ciekawość. W przypadku odczuwania satysfakcji z wygranej oraz ciekawości – udział tych czynników nie zmienił się w porównaniu do poprzedniego pomiaru. Natomiast czynniki takie jak chęć wzbogacenia się oraz chęć zwiększenia swoich dochodów, są obecnie deklarowane częściej niż miało to miejsce w 2019 r. (różnice istotne statystycznie). Może to wskazywać na ogólną tendencję do przykładania większej wagi do korzyści finansowych, które mogą płynąć z hazardu.

Istotne wzrosty odsetków wskazań notujemy także dla następujących powodów grania: hazard pozwala się zrelaksować, granie jest ekscytujące. Można się zastanowić, na ile te powody mogą być związane z pandemią i izolacją, która trwała w czasie pomiaru z 2022 r.

Szczegółowe odpowiedzi prezentuje wykres 17. Wyniki średnie ujęto w tabeli nr 3.

Wykres 17. Populacja generalna

### Częstotliwość występowania możliwych powodów grania:

■ Nigdy lub prawie nigdy    ■ Czasami    ■ Zawsze lub prawie zawsze

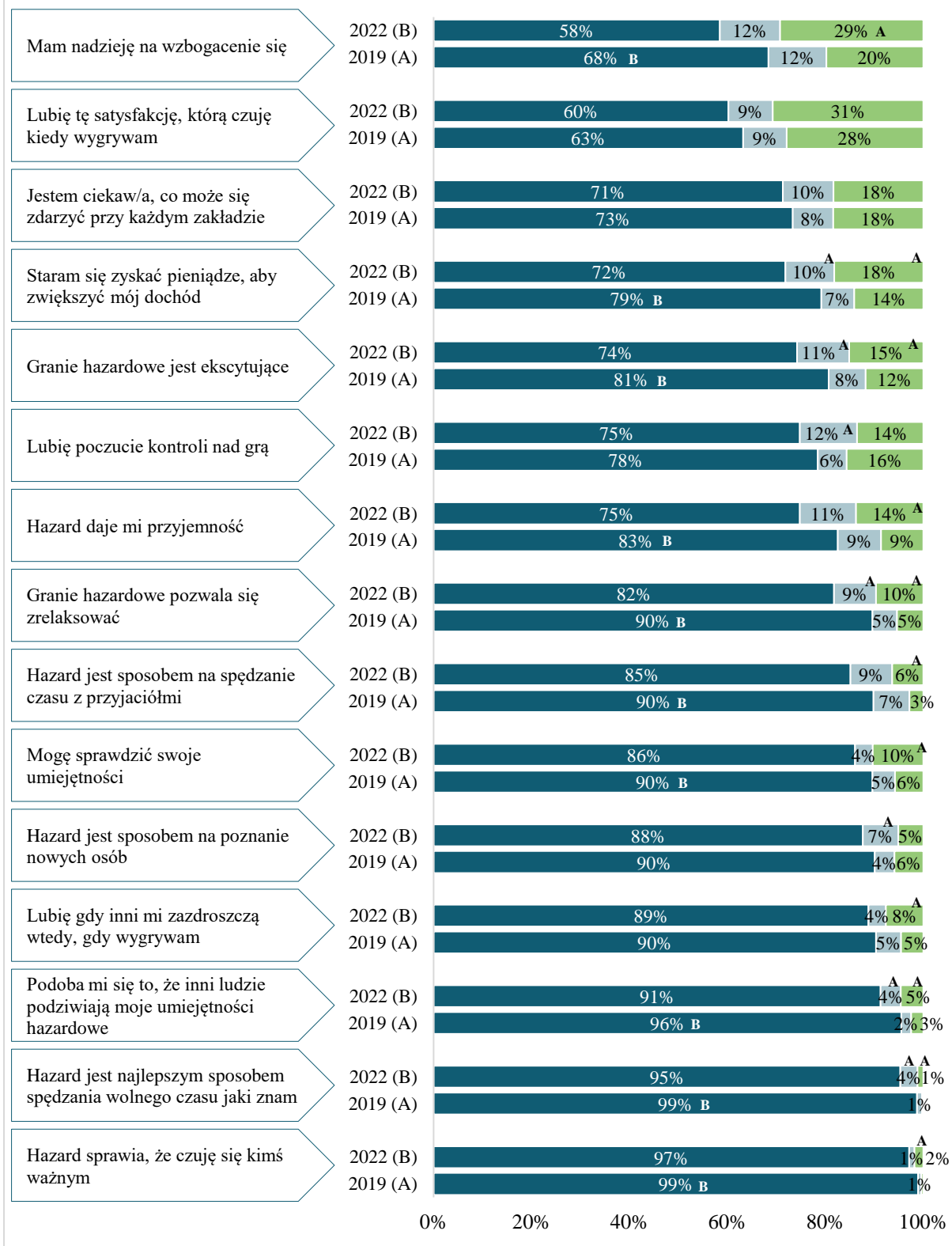


Tabela 3. Populacja generalna

| Jak często powodem grania jest? (skala 1 – 5, gdzie 1 oznacza: nigdy lub prawie nigdy, a 5 oznacza: prawie zawsze lub zawsze) | Średnia |           |
|---|---------|-----------|
|   | 2019    | 2022      |
| Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam  | 2,27    | 2,33      |
| Mam nadzieję na wzbogacenie się   | 2,04    | 2,36<br>A |
| Jestem ciekaw/a, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie  | 1,89    | 1,91      |
| Lubię poczucie kontroli nad grą   | 1,74    | 1,78      |
| Staram się zyskać pieniądze, aby zwiększyć mój dochód   | 1,68    | 1,91<br>A |
| Granie hazardowe jest ekscytujące   | 1,66    | 1,75      |
| Hazard daje mi przyjemność  | 1,55    | 1,79<br>A |
| Granie hazardowe pozwala się zrelaksować  | 1,36    | 1,63<br>A |
| Mogę sprawdzić swoje umiejętności   | 1,35    | 1,53<br>A |
| Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób  | 1,34    | 1,40      |
| Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy, gdy wygrywam   | 1,29    | 1,37      |
| Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi  | 1,29    | 1,47<br>A |
| Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe   | 1,14    | 1,28<br>A |
| Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym  | 1,07    | 1,11<br>A |
| Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam   | 1,06    | 1,17<br>A |

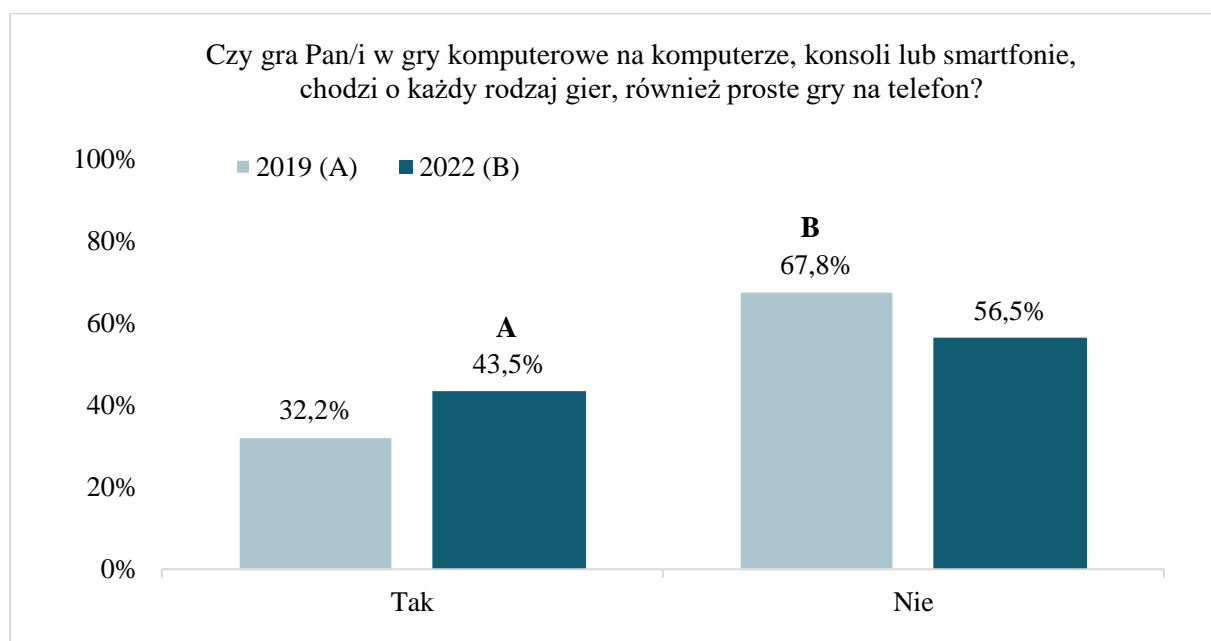


## GRY I KASYNA ONLINE

### Gry online

Ponad połowa badanych nie gra w gry dostępne na komputerze, konsoli czy smartfonie (56,5 proc.), przy czym przewaga takich osób w populacji dorosłych Polaków jest stosunkowo niewielka. Udział w tego typu rozrywce deklaruje ponad 43 proc. badanych, czyli o przeszło 11 p.p. więcej niż w 2019 roku. Skala grania w w/w gry zatem istotnie wzrosła.

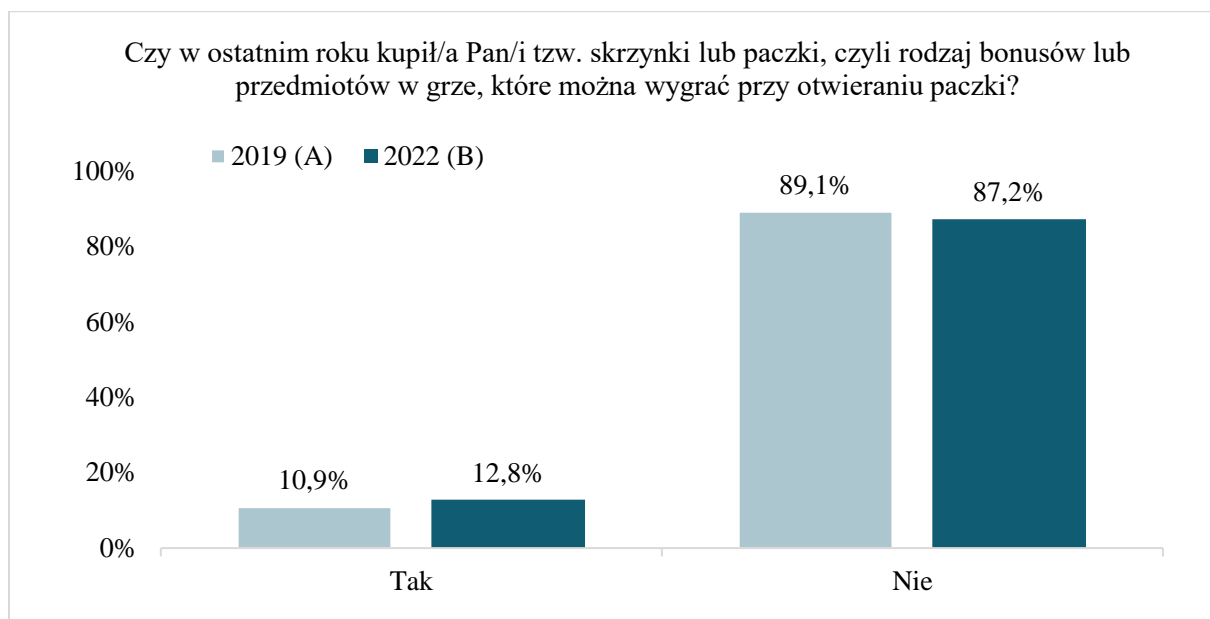
Wykres 18. Populacja generalna



Spośród osób, które grają w gry dostępne online, blisko 13 proc. zakupiło w ciągu minionego roku specjalne pakiety (tzw. skrzynki lub paczki) z bonusami związanymi z grą, które można wygrać przy otwieraniu paczki. Odsetek ten nieco wzrósł w stosunku do poprzedniego pomiaru, jednak nie jest to różnica istotna statystycznie.



Wykres 19. Populacja generalna

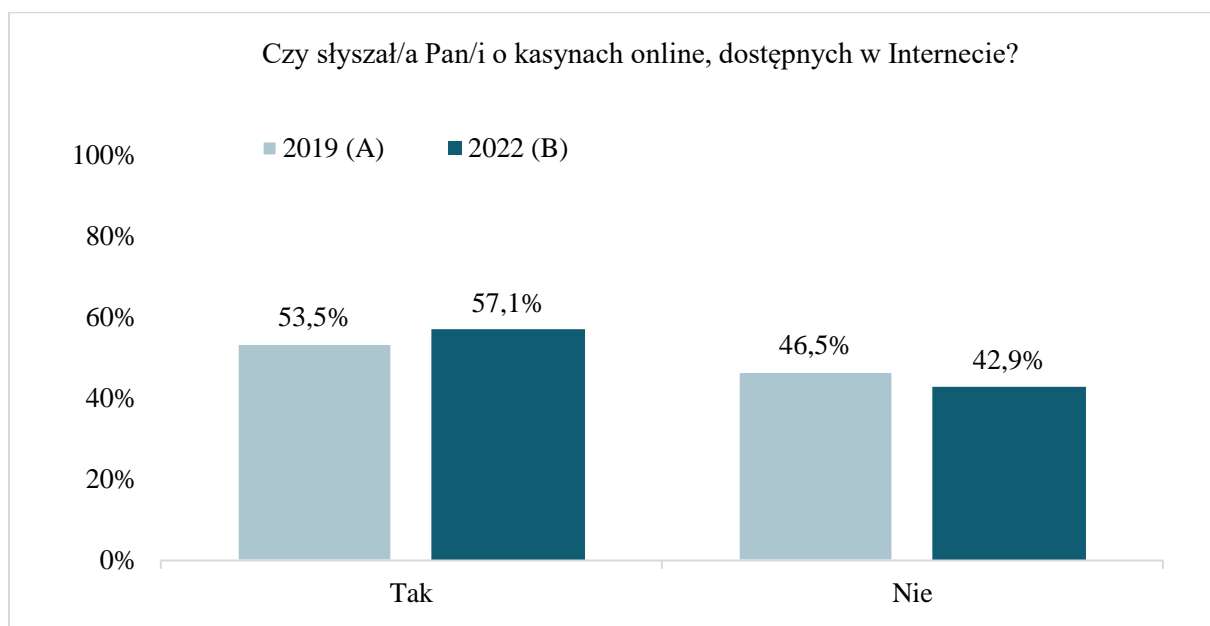


Odpowiedzi osób, które grają w gry na komputerze, konsoli, lub smartfonie.

### Kasyna online

Przeszło połowa badanych Polaków słyszała o istnieniu kasyn online (e-kasyn), które oferują możliwość grania w gry hazardowe w internecie (57 proc.). Z kasynami w internecie nie spotkało się 43 proc. zapytanych. Wyniki utrzymały się na podobnym poziomie od 2019 r.

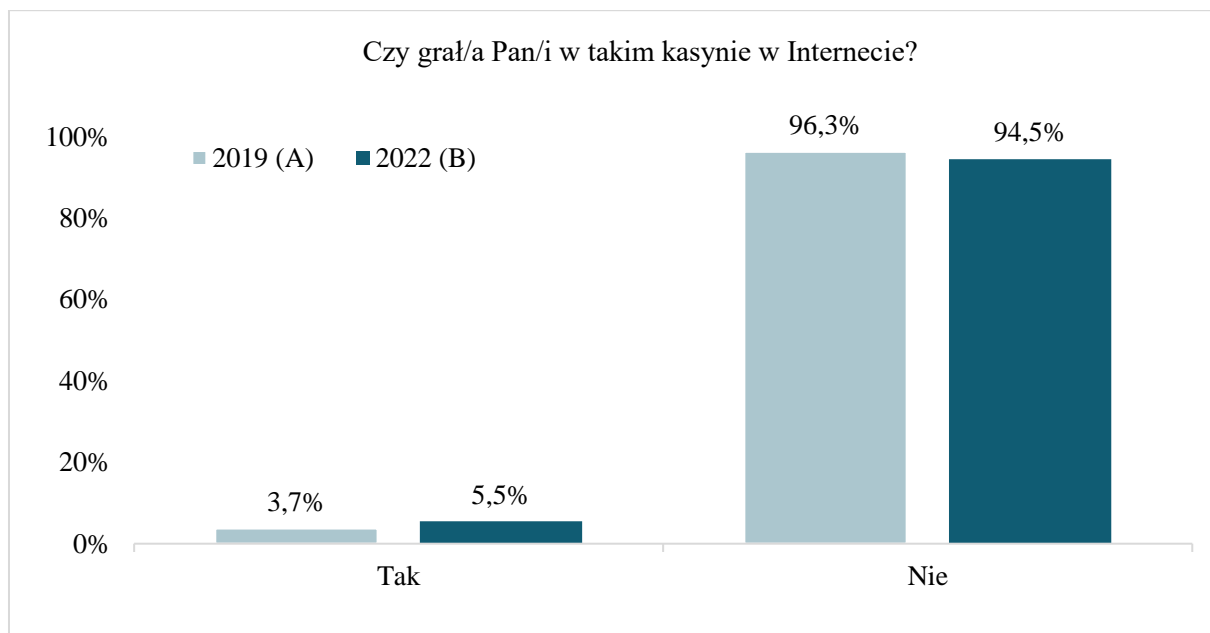
Wykres 20. Populacja generalna





Spośród osób, które słyszały o istnieniu kasyn online, zdecydowana większość nigdy nie brała udziału w grze hazardowej przez Internet (94,5 proc.). Podobnie jak w 2019 roku, bezpośrednią styczność z kasynem internetowym miał niewielki odsetek respondentów (obecnie około 5 proc. zapytanych). Nie notujemy różnic istotnych statystycznie.

Wykres 21. Populacja generalna

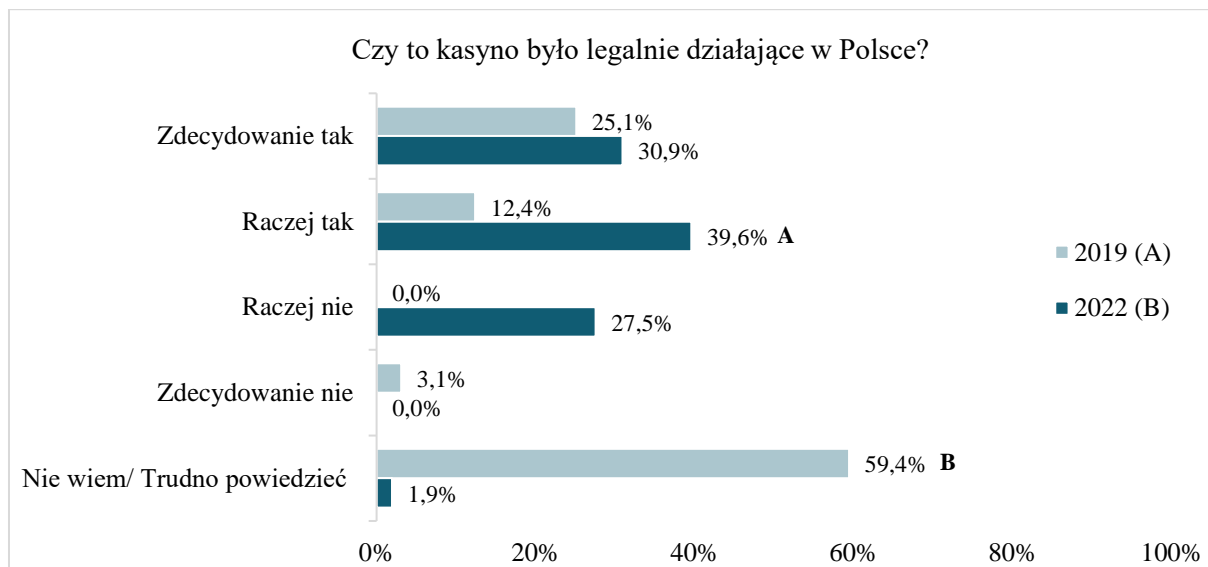


Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.

W tegorocznej edycji badania (2022), większość użytkowników e-kasyn twierdzi, że grało w legalnym kasynie (70,5 proc.), przy czym tylko 31 proc. ma co do tego całkowitą pewność. Odsetek osób, które uważają, że grały zgodnie z prawem jest wyższy niż w 2019 roku, lecz istotną statystycznie różnicę notujemy wyłącznie dla odpowiedzi „raczej tak”.

Notujemy także wzrost odsetka osób które wskazały, że grały w nielegalnym e-kasynie oraz zdecydowany spadek odsetka odpowiedzi „nie wiem”. Obserwujemy więc wyższy udział wyników jednoznacznych.

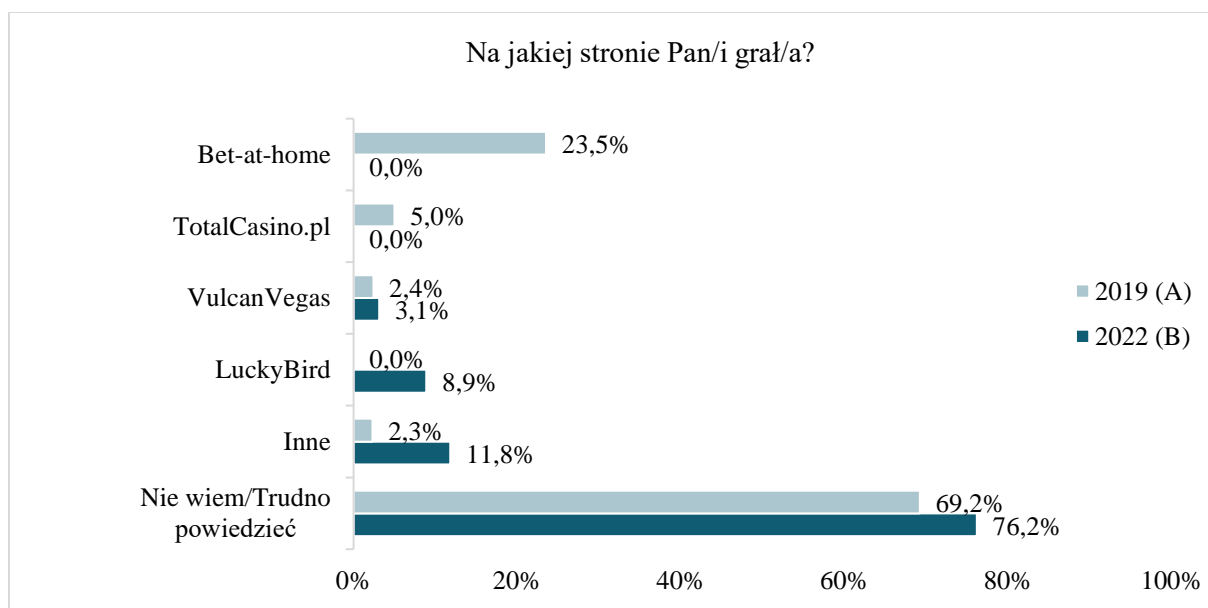
Wykres 22. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

W grupie osób, które grały w kasynie online, w badaniu z 2022 r. nikt nie wskazał, że grał w jedynym legalnym e-kasynie, tj. Total Casino (spadek w stosunku do 2019 r.). Stronę LuckyBird wskazało blisko 9 proc. zapytanych (notujemy wzrost), VulcanVegas – przeszło 3 proc, zaś inne marki – około 12 proc. Aż trzech na czterech zapytanych nie wskazało konkretnego kasyna internetowego. Nie notujemy różnic istotnych statystycznie.

Wykres 23. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które grały w kasynie online. UWAGA: MAŁE LICZEBNOŚCI.

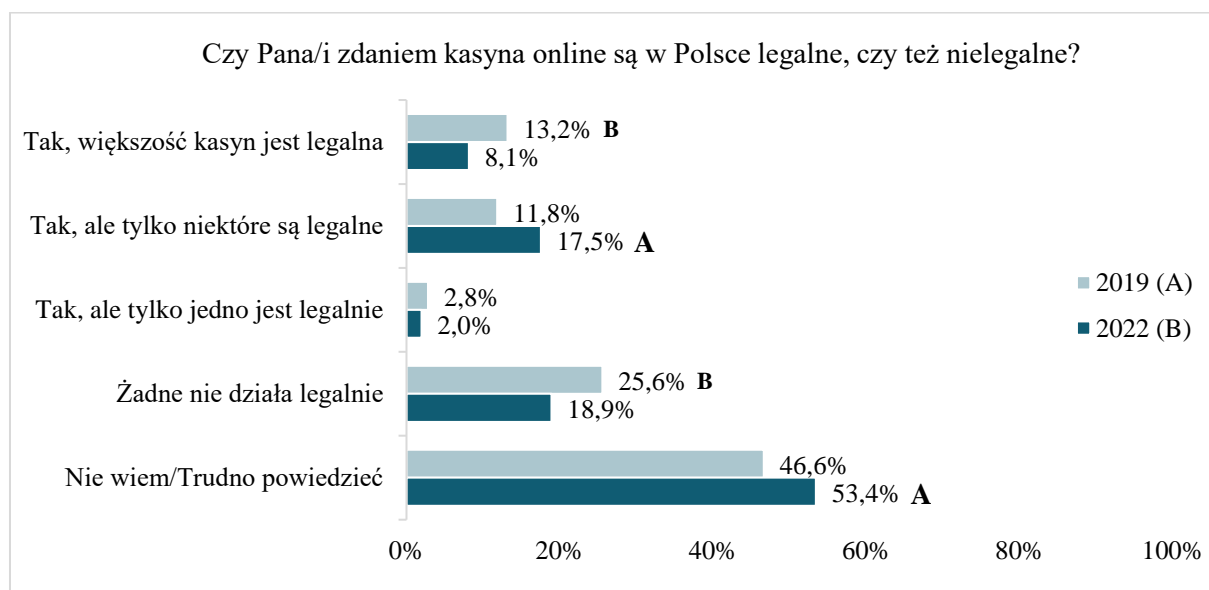


Wiedza, na temat legalności e-kasyn w Polsce wciąż utrzymuje się na niskim poziomie. W grupie osób, które słyszały o kasynach online, podobnie jak w 2019 roku, jedynie nieliczni (2 proc.) wiedzą, że w Polsce jest tylko jedno legalne e-kasyno.

Osoby, które wskazują, że wszystkie kasyna online są niezgodne z prawem, stanowią niespełna 19 proc. (istotny spadek w stosunku do danych z 2019 r., o blisko 7 p.p.). Rządziej badani wskazywali również, że większość e-kasyn jest legalna – obecnie odsetek ten kształtuje się na poziomie 8 proc. (istotny spadek, ok. 5 p.p.). Notujemy natomiast istotnie wyższy odsetek wskazań, że legalne są tylko niektóre e-kasyna (17,5 proc. vs 11,8 proc.). Częściej też ankietowani odpowiadali, że nie mają wiedzy w tym obszarze (53,4 proc. vs 46,6 proc.).

Warto zauważyć, że aż 44,5 proc. zapytanych podało błędną odpowiedź, a kolejne 53 proc. nie posiada wiedzy o aktualnych uwarunkowaniach prawnych dotyczących działalności kasyn online w Polsce.

Wykres 24. Populacja generalna



Odpowiedzi osób, które słyszały o istnieniu kasyn online.



## II. PODPRÓBA GRACZY W GRY TOTALIZATORA SPORTOWEGO

### WYNIKI TESTU SOGS

#### *Epidemiologia grania patologicznego wśród badanych graczy TS*

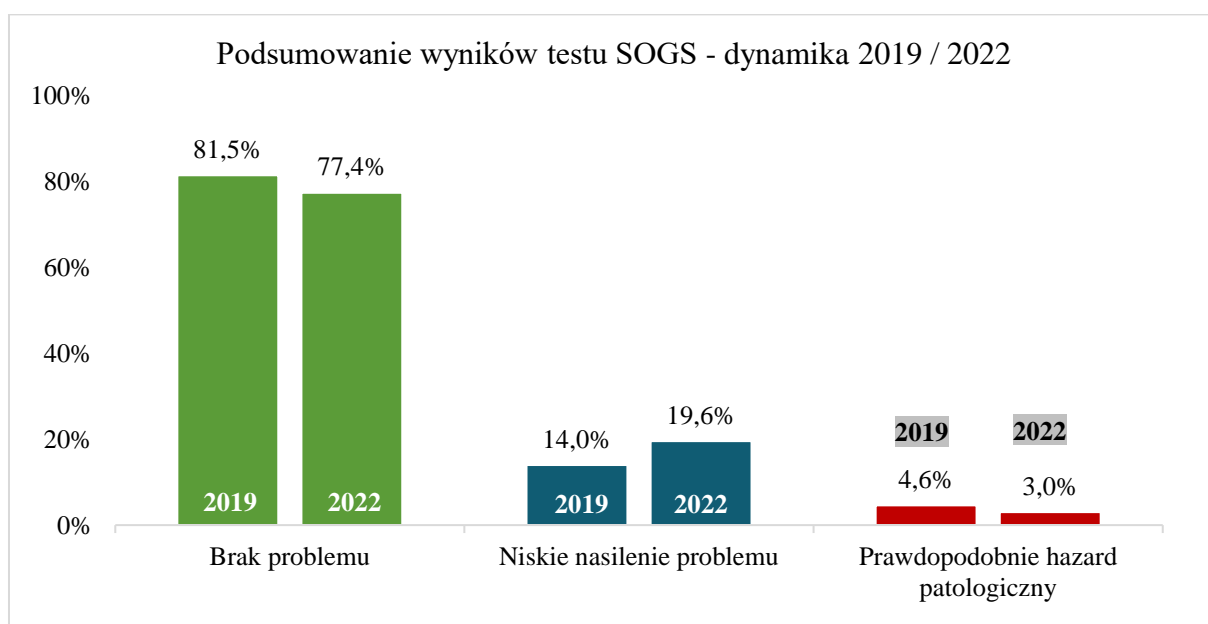
Wyniki badania kwestionariuszem SOGS zostały wyliczone także dla podpróby graczy wyróżnionej z populacji generalnej. Badanie pozwoliło na ocenę skali problemów związanych z graniem poprzez wyznaczenie trzech grup respondentów:

- Brak występowania problemów związanych z hazardem
- Niewielkie nasilenie występowania problemów związanych z uprawianiem hazardu
- Prawdopodobne jest uzależnienie od grania hazardowego

Analiza wyników testu SOGS dla podpróby graczy wykazała stosunkowo niskie nasilenie problemów związanych z hazardem w przebadanej grupie. Zgodnie z danymi 77,4 proc. ankietowanych w ogóle nie wykazuje objawów problemowego grania. U 19,6 proc. badanych stwierdzono niskie nasilenie problemu, a jedynie 3 proc. respondentów wykazuje objawy patologicznego hazardu. Porównanie z wynikami z 2019 r. pokazało, że nieco się zwiększył odsetek osób wykazujących lekkie problemy związane z hazardem, przy czym udział osób poważnie zagrożonych uzależnieniem spadł.

Warto przypomnieć, że próby graczy były dobierane w sposób odmienny w badaniu z 2019 i w obecnym badaniu – dlatego wszelkie porównania należy traktować jedynie poglądowo.

Wykres 25. Gracze



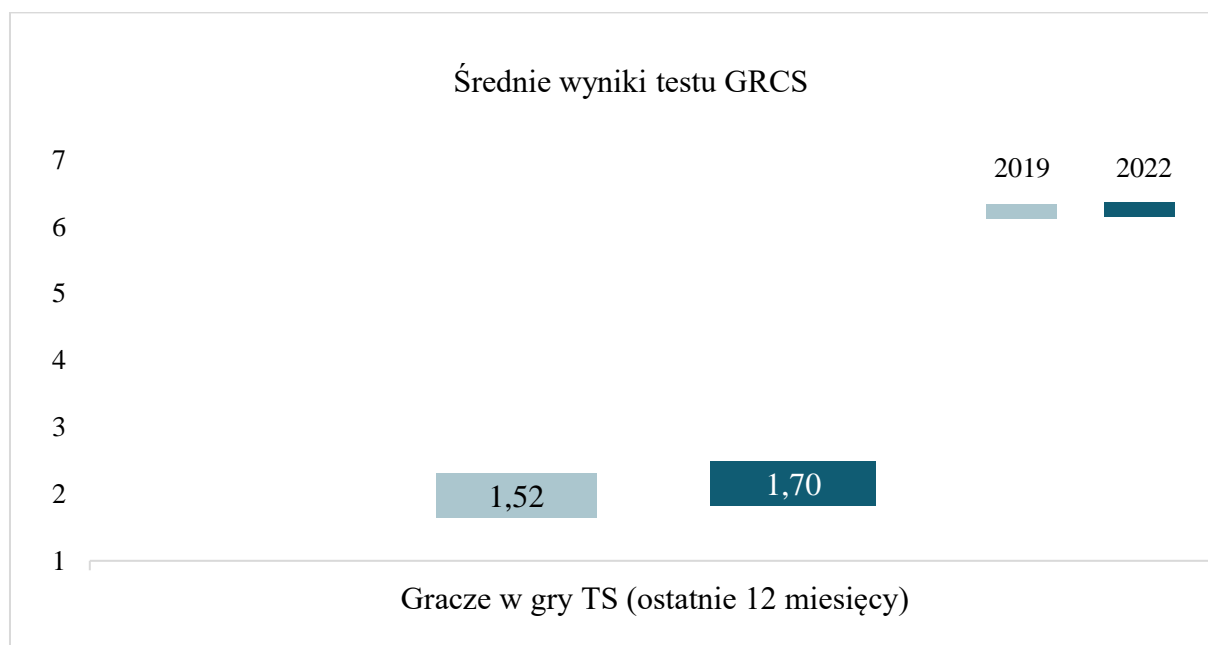


## WYNIKI TESTU GRCS

Wyniki testu GRCS dla podpróby graczy zostały wyliczone w ten sam sposób, jak to miało miejsce w przypadku populacji generalnej: ze wszystkich 23 stwierdzeń została wyliczona średnia. Każde stwierdzenie było przez respondentów oceniane na 7 stopniowej skali ocen, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie się nie zgadzam, a 7 - zdecydowanie się zgadzam. W podpróbce graczy średnia odpowiedzi wyniosła 1,70. Oznacza to niskie nasilenie błędów poznawczych wśród ankietowanych użytkowników gier hazardowych TS.

Warto podkreślić, że wyniki testu z pomiaru w 2022 r. kształtują się na poziomie nieco wyższym niż w 2019 r., chociaż wzrost wartości średniej jest stosunkowo niewielki (0,18).

Wykres 26. Gracze



## WYNIKI TESTU RGS

Podpróbę graczy przebadano także za pomocą testu RGS (Skala Motywów Hazardowych), czyli testu badającego motywy uprawiania hazardu. Test diagnozuje cztery rodzaje motywów: poszukiwanie wrażeń, odprężenie i rekreację, uznanie społeczne oraz wygraną.

Wśród motywów, które występują najczęściej znalazły się następujące kwestie: satysfakcja, która jest odczuwana podczas wygranej, nadzieja na wzbogacenie się, chęć uzyskania dodatkowego dochodu oraz ciekawość co się zdarzy przy każdym zakładzie.



Warto wskazać, że zgodnie z danymi z pomiaru w 2022 r., częstotliwość występowania każdego z powodów uprawiania hazardu nieco wzrosła w przypadku niemal wszystkich podpunktów testu. Jednak największe różnice w stosunku do wyników z 2019 r. odnotowano w odniesieniu do takich motywów jak: chęć zwiększenia dochodu, relaks oraz możliwość sprawdzenia swoich umiejętności.

Średnie wyniki testu prezentuje tabela nr 4.

Tabela 4. Gracze

| Jak często powodem grania jest? (skala 1 – 5, gdzie 1 oznacza: nigdy lub prawie nigdy, a 5 oznacza: prawie zawsze lub zawsze) | Średnia |      |
|---|---------|------|
|   | 2019    | 2022 |
| Lubię tę satysfakcję, którą czuję kiedy wygrywam  | 2,71    | 2,69 |
| Mam nadzieję na wzbogacenie się   | 2,52    | 2,66 |
| Jestem ciekaw/a, co może się zdarzyć przy każdym zakładzie  | 2,19    | 2,20 |
| Staram się zyskać pieniądze, aby zwiększyć mój dochód   | 1,95    | 2,11 |
| Granie hazardowe jest ekscytujące   | 1,86    | 1,91 |
| Lubię poczucie kontroli nad grą   | 1,84    | 1,99 |
| Hazard daje mi przyjemność  | 1,81    | 1,94 |
| Granie hazardowe pozwala się zrelaksować  | 1,47    | 1,64 |
| Mogę sprawdzić swoje umiejętności   | 1,41    | 1,60 |
| Hazard jest sposobem na spędzanie czasu z przyjaciółmi  | 1,33    | 1,47 |
| Lubię gdy inni mi zazdroszczą wtedy gdy wygrywam  | 1,33    | 1,44 |
| Hazard jest sposobem na poznanie nowych osób  | 1,30    | 1,45 |
| Podoba mi się to, że inni ludzie podziwiają moje umiejętności hazardowe   | 1,15    | 1,29 |
| Hazard jest najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu jaki znam   | 1,09    | 1,16 |
| Hazard sprawia, że czuję się kimś ważnym  | 1,09    | 1,13 |

## CHARAKTERYSTYKA GRANIA W GRY TS

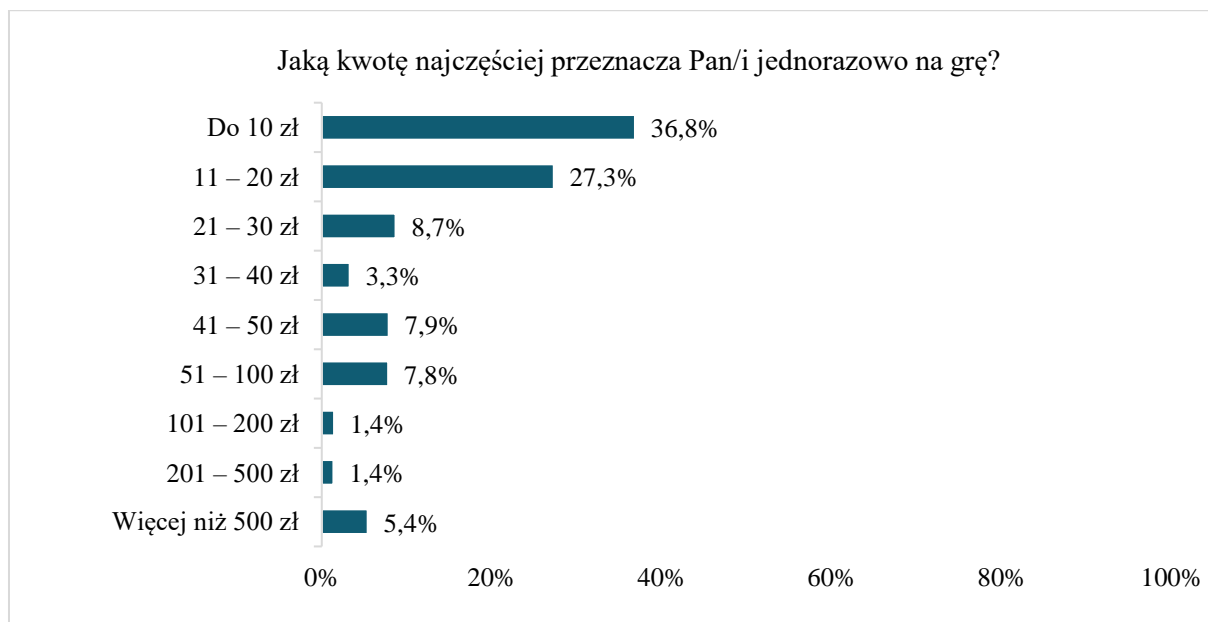
### Wydatki na grę

Większość badanych graczy przeznaczają jednorazowo na grę stosunkowo niewielkie kwoty. Łącznie 64 proc. zapytanych najczęściej wydaje nie więcej niż 20 zł, w tym 36 proc. graczy TS wydaje jedynie do 10 zł jednorazowo.



Kwoty z przedziału 21 – 100 zł wskazało łącznie 27,7 proc. ankietowanych, a w przypadku 8,2 proc. graczy wydatki na grę przekraczają 100 zł.

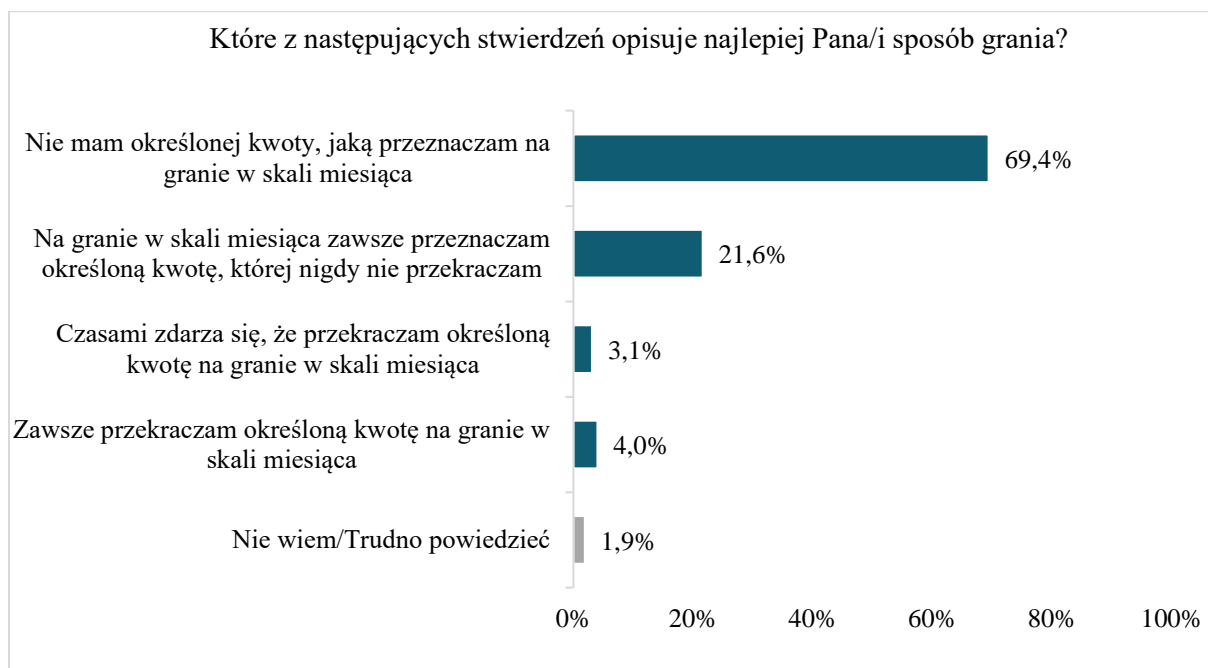
Wykres 27. Gracze



### Model gry

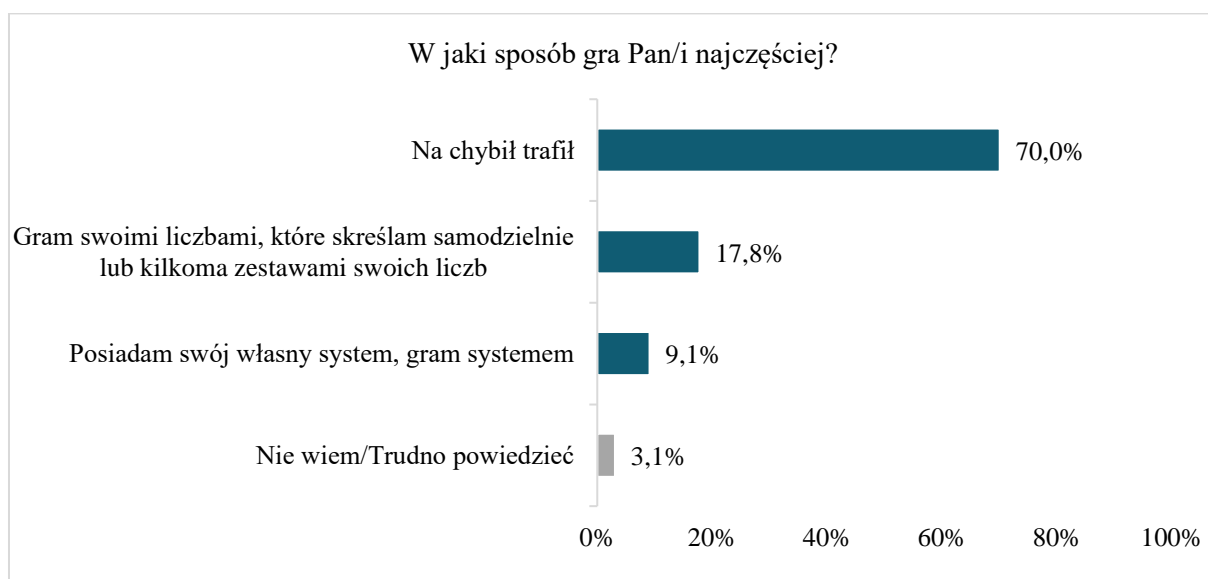
Badani gracze zostali także zapytani o najczęściej stosowany model gry. Blisko siedmiu na dziesięciu badanych nie ma określonej kwoty, którą przeznaczają na granie w skali miesiąca. Przeszło co piąty (21,6 proc.) zawsze przeznaczają określoną miesięczną kwotę, której nie przekraczają. Natomiast 7 proc. zapytanych przyznaje, że wydatki na granie przekraczają pierwotnie zaplanowaną kwotę, co już może być objawem budzącym niepokój.

Wykres 28. Gracze



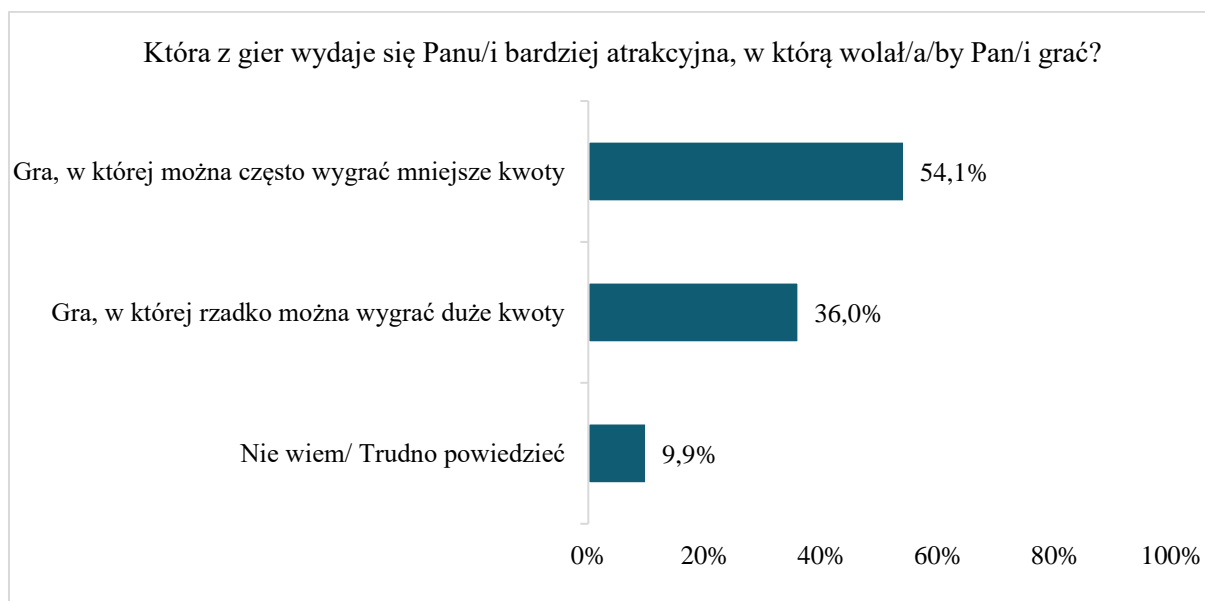
Badani gracze zazwyczaj nie stosują specjalnych systemów grania – siedmiu na dziesięciu deklaruje, że najczęściej gra na „chybił trafił”. Natomiast niespełna 18 proc. zapytanych gra swoimi liczbami skreślanymi samodzielnie (bądź kilkoma zestawami liczb). Gracze, którzy grają własnym specjalnym systemem stanowią 9 proc.

Wykres 29. Gracze



Badani gracze częściej preferują gry, w których można wygrać mniejsze kwoty, lecz prawdopodobieństwo wygranej jest większe (54,1 proc.). Z kolei 36 proc. zapytanych wolałoby grać w gry, w których można wygrać rzadziej, lecz byłyby to wyższe kwoty. Co dziesiąty respondent nie zajął jednoznacznego stanowiska w tej kwestii.

Wykres 30. Gracze



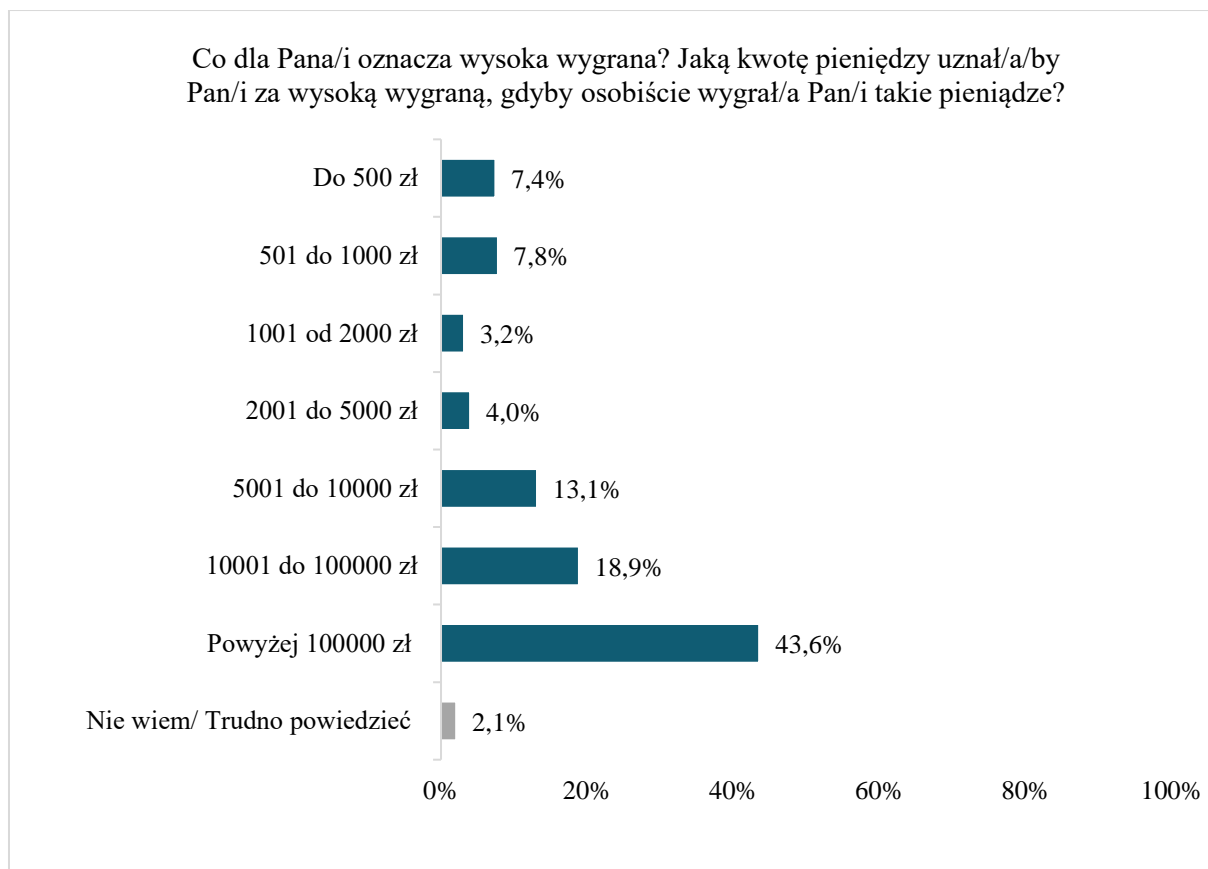
### Wygrane pieniądze

Respondenci najczęściej uważają, że wysoka wygrana oznacza kwotę powyżej 100 tysięcy złotych – taką opinię wyraziło ponad 43 proc. zapytanych. Wygraną z przedziału 10-100 tys. zł doceniłoby 19 proc. badanych, a kwotę między 5 a 10 tys. zł wskazało 13 proc. osób.

Z kolei w przypadku 7 proc. wysoka wygrana mogłaby wynosić 1-5 tys. zł, a najniższe kwoty, mniejsze niż 1 tys. zł byłyby dużą wygraną dla 15 proc. badanych graczy.



Wykres 31. Gracze



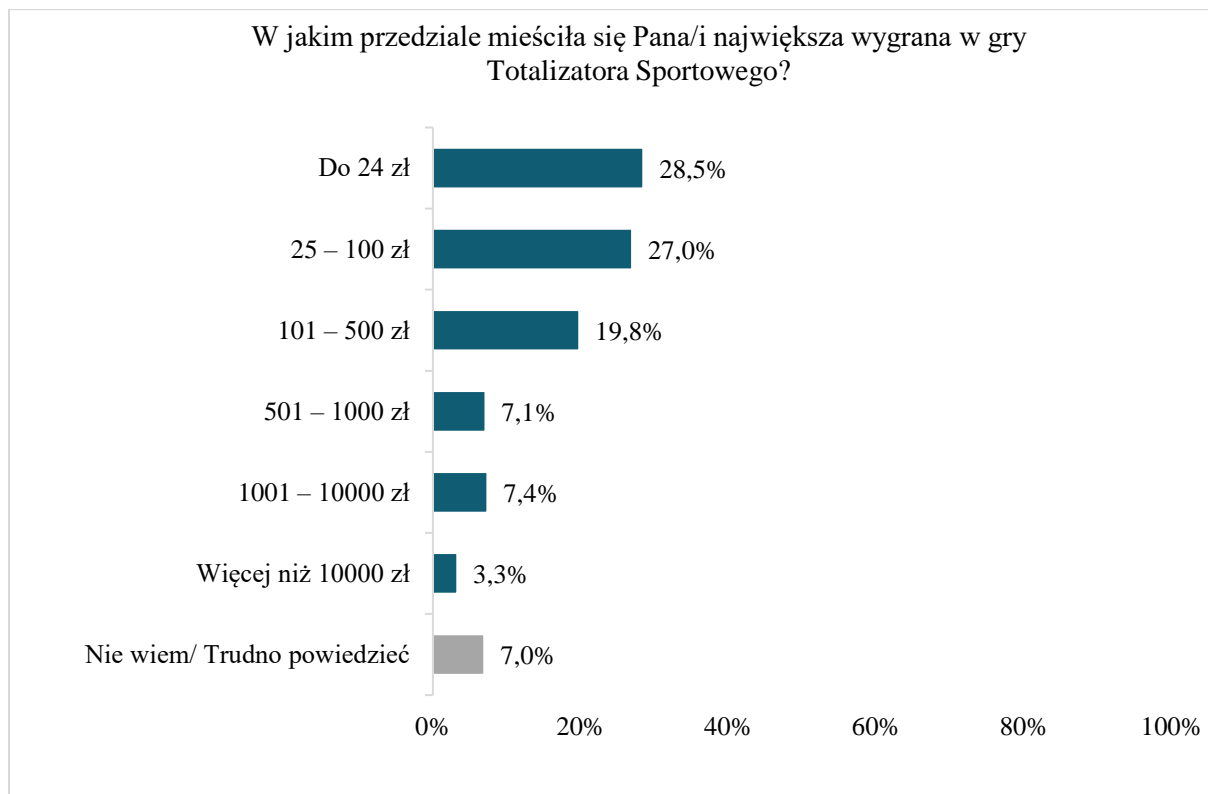
Zdecydowana większość badanych wskazuje, że największa wygrana przez nich kwota wynosiła mniej niż 500 zł – takiej odpowiedzi udzieliło łącznie 75 proc. badanych graczy, w tym 55 proc. deklaruje, że wygrana nie przekroczyła 100 zł, a 28,5 proc. wygrało mniej niż 25 zł.

Kwoty z przedziału 500-1000 zł wygrało około 7 proc. graczy, a kolejne 7 proc. wskazuje, że zdobyło sumę między 1-10 tys. zł. Jedynie 3,3 proc. uzyskało wygraną w kwocie powyżej 10 tys. zł.





Wykres 32. Gracze





### III. CHARAKTERYSTYKA DEMOGRAFICZNA

W niniejszym rozdziale przedstawiono zależności między cechami demograficznymi respondentów, a wynikami testu SOGS dla populacji generalnej.

#### *Dane demograficzne a wyniki testu SOGS*

Zgodnie z wynikami badania, płeć jest cechą, która istotnie wpływa na ryzyko uzależnienia od gier hazardowych. W populacji generalnej odnotowano wyższy odsetek kobiet dotkniętych problemami z hazardem o niskim nasileniu (17,2 proc. vs 11,9 proc.). Mężczyźni natomiast częściej przejawiają cechy hazardu patologicznego, a różnica ta kształtuje się na poziomie blisko 3 p.p.

*Tabela 5. Demografia*

| Ogólny wynik SOGS                  | Płeć    |           |
|------------------------------------|---------|-----------|
|                                    | Kobieta | Mężczyzna |
| Brak problemu                      | 82,3%   | 84,8%     |
| Niskie nasilenie problemu          | 17,2%   | 11,9%     |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 0,4%    | 3,3%      |

*Istotność:  $p=0,000$*

Istotnie statystycznie różnice notujemy ze względu na wiek. Badania wykazały, że najbardziej narażoną na uzależnienie grupą są osoby młode w wieku 18 – 29 lat. Aż co dziesiąty ankietowany z tej kohorty wiekowej przejawia cechy właściwe dla hazardu patologicznego, podczas gdy wśród osób w wieku 30-49 odsetek ten wynosi 1 proc., zaś wśród osób 50+ takie zjawisko nie występuje. Niskie nasilenie problemów z hazardem dotyczy najczęściej badanych w wieku 30-49 lat (21,3 proc.) oraz najmłodszych badanych (18,6 proc.). W najstarszej grupie notujemy mniej – 8 proc. osób wykazujących niewielkie problemy z hazardem.

*Tabela 6. Demografia*

| Ogólny wynik SOGS                  | Wiek  |       |       |
|------------------------------------|-------|-------|-------|
|                                    | 18-29 | 30-49 | 50+   |
| Brak problemu                      | 71,7% | 77,7% | 91,9% |
| Niskie nasilenie problemu          | 18,6% | 21,3% | 8,1%  |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 9,8%  | 1,0%  | 0,0%  |

*Istotność:  $p=0,000$*



Analizy wykazały również zależność wyników badania SOGS od wielkości miejscowości zamieszkania respondenta. Spośród wszystkich klas miejscowości, najwyższe odsetki osób narażonych na problemy z hazardem notujemy wśród mieszkańców małych i średnich miast. W obydwu grupach udział osób o niskim nasileniu problemu wynosi około 18 proc., jednocześnie mieszkańcy średnich miast częściej przejawiają cechy hazardu patologicznego (3,4 proc.). Mieszkańcy wsi są dotknięci poważnym problemem w najmniejszym stopniu.

Tabela 7. Demografia

| Ogólny wynik SOGS                  | Wielkość miejscowości zamieszkania |                                    |  |  |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|--|--|
|                                    | Wieś                               | Małe miasto do 50 tys. mieszkańców | Średnie miasto 50 - 250 tys. mieszkańców | Duże miasto powyżej 250 tys. mieszkańców |
| Brak problemu                      | 87,3%                              | 78,6%                              | 78,4%                                    | 86,7%                                    |
| Niskie nasilenie problemu          | 12,7%                              | 18,6%                              | 18,1%                                    | 10,5%                                    |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 0,0%                               | 2,8%                               | 3,4%                                     | 2,8%                                     |

Istotność:  $p=0,001$ .

Wyniki w sposób istotny różnicuje także poziom wykształcenia. Okazuje się, że problem hazardu częściej dotyka osoby słabiej wykształcone. Wśród absolwentów szkół wyższych zjawisko patologicznego hazardu nie występuje, zaś niskie nasilenie problemu dotyczy 11,2 proc. Natomiast cechy problemowego grania w gry na pieniądze częściej wykazują absolwenci szkół podstawowych lub zawodowych – dotyczy to zarówno odsetka osób o niskim nasileniu problemu (17,1 proc.) jak i odsetka osób poważnie zagrożonych uzależnieniem (3,5 proc.).

Tabela 8. Demografia

| Ogólny wynik SOGS                  | Poziom wykształcenia  |                      |        |
|------------------------------------|-----------------------|----------------------|--------|
|                                    | Podstawowe i zawodowe | Średnie i policealne | Wyższe |
| Brak problemu                      | 79,5%                 | 83,6%                | 88,8%  |
| Niskie nasilenie problemu          | 17,1%                 | 15,0%                | 11,2%  |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 3,5%                  | 1,4%                 | 0,0%   |

Istotność:  $p=0,002$ .



Status respondenta na rynku pracy także ma znaczenie dla wyników badania. Najwyższy odsetek osób przejawiających cechy patologicznego hazardu występuje wśród studentów – blisko 16 proc. W grupie osób zatrudnionych skala problemu jest wyraźnie niższa – odsetek osób z poważnym problemem wynosi 2,3 proc. Niskie nasilenie problemów z hazardem częściej dotyczy osób bezrobotnych (27,5 proc.) oraz zatrudnionych (21,4 proc.). W mniejszym stopniu na objawy problemowego grania wykazują emeryci i renciści oraz przedsiębiorcy.

Tabela 9. Demografia

| Ogólny wynik SOGS                  | Status na rynku pracy |                                |                    |            |            |
|------------------------------------|-----------------------|--------------------------------|--------------------|------------|------------|
|                                    | Zatrudnieni           | Własna działalność gospodarcza | Emeryci i renciści | Uczący się | Bezrobotni |
| Brak problemu                      | 76,3%                 | 92,0%                          | 93,8%              | 84,2%      | 72,5%      |
| Niskie nasilenie problemu          | 21,4%                 | 8,0%                           | 6,2%               | 0,0%       | 27,5%      |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 2,3%                  | 0,0%                           | 0,0%               | 15,8%      | 0,0%       |

Istotność:  $p=0,000$

Respondenci należący do poszczególnych grup dochodu indywidualnego netto wykazują zbliżony poziom ryzyka uzależnienia. Nie odnotowano istotnych statystycznie różnic ze względu na status materialny.

Tabela 10. Demografia

| Ogólny wynik SOGS                  | Dochód miesięczny netto |                   |                       |
|------------------------------------|-------------------------|-------------------|-----------------------|
|                                    | Niski (do 2 tys.)       | Średni (2-4 tys.) | Wyższy (ponad 4 tys.) |
| Brak problemu                      | 82,2%                   | 81,3%             | 83,3%                 |
| Niskie nasilenie problemu          | 14,9%                   | 18,0%             | 14,0%                 |
| Prawdopodobnie hazard patologiczny | 2,9%                    | 0,7%              | 2,7%                  |

Istotność: brak

## PODSUMOWANIE

Należy podkreślić, że przy badaniach dotyczących kwestii wrażliwych, a taką jest problematyka uzależnienia od hazardu, część badanych może zataić niektóre fakty o swojej sytuacji lub odczuciach. Niniejsze badanie jest próbą oszacowania skali zjawiska uzależnienia od hazardu w populacji, natomiast ostateczna diagnoza dotycząca patologicznej gry musi być dokonana indywidualnie dla każdej osoby przez lekarza lub terapeutę specjalistę.

Na podstawie zebranych danych, oraz w wyniku porównania wyników z badania z 2019 r. z wynikami z obecnego (2022) pomiaru można wskazać najważniejsze wnioski z badania.

### *Ryzyko uzależnienia od hazardu*

- ❖ Ocena ryzyka uzależnienia od hazardu dokonana na bazie kwestionariusza SOGS wykazała, że 1,8 proc. badanych Polaków zakwalifikowało się do grupy z objawami patologicznego hazardu, a w przypadku 14,7 proc. stwierdzono niskie nasilenie problemu. Natomiast 83,5 proc. Polaków nie wykazuje żadnych problemów związanych z graniem hazardowym. Wyniki uzyskane w 2022 r. nie różnią się w sposób istotny statystycznie od wyników z 2019 r., chociaż można zauważyć, że odsetek osób z niewielkimi problemami obecnie jest nieco wyższy (o 2,9 p.p.).
- ❖ Analiza wyników testu SOGS dla podpróby graczy w gry TS wykazała, że 77,4 proc. ankietowanych w ogóle nie wykazuje objawów problemowego grania. U 19,6 proc. badanych stwierdzono niskie nasilenie problemu, a jedynie 3 proc. respondentów wykazuje objawy patologicznego hazardu. Porównanie z wynikami z 2019 r. pokazało, że nieco się zwiększył odsetek osób wykazujących lekkie problemy związane z hazardem, przy czym udział osób poważnie zagrożonych uzależnieniem spadł.
- ❖ Czynniki, które zwiększają ryzyko uzależnienia od hazardu **w populacji generalnej** to:
  - ✓ Wiek poniżej 30 lat
  - ✓ Zamieszkanie w małych lub średnich miastach
  - ✓ Wykształcenie podstawowe lub zawodowe
- ❖ Wyniki testu GRCS wskazują, że w przebadanej populacji generalnej występuje niskie nasilenie błędów poznawczych związanych z patologicznym hazardem. Na 7-stopniowej skali, średnia odpowiedzi wyniosła 1,70, natomiast odchylenie standardowe 1,07. Warto podkreślić, że wyniki testu w badaniu z 2022 r. kształtują się na porównywalnym poziomie do wyników z 2019 r. Notujemy jedynie niewielki wzrost średniej (o 0,03) w aktualnym pomiarze. W dalszym ciągu wyniki te nie są niepokojące.
- ❖ Wynik GRCS dla podpróby graczy, także wyniósł 1,7, co pokazuje znikomy odsetek osób dotkniętych błędami poznawczymi z obszaru postrzegania hazardu. Wyniki testu z pomiaru w 2022 r. kształtują się na poziomie nieco wyższym niż w 2019 r., chociaż wzrost wartości średniej jest stosunkowo niewielki (0,18).

- ❖ Zgodnie z wynikami testu RGS (skala RGS umożliwia pomiar skali występowania czynników podejmowania hazardu), na szczycie rankingu najczęstszych powodów grania w gry hazardowe znajduje się nadzieja na wzbogacenie się, chęć zwiększenia dochodów, satysfakcja odczuwana w chwili wygranej oraz ciekawość. Czynniki takie jak chęć wzbogacenia się oraz chęć zwiększenia swoich dochodów, są obecnie deklarowane częściej niż miało to miejsce w 2019 r. (różnice istotne statystycznie). Może to wskazywać na ogólną tendencję do przykładania większej wagi do korzyści finansowych, które mogą płynąć z hazardu. Najczęściej występujące motywy uprawiania hazardu w pod próbie graczy nie różnią się od tych, zidentyfikowanych w populacji generalnej.

### *Skala korzystania z poszczególnych gier*

- ❖ W kwestionariuszu SOGS uwzględniono 22 rodzaje gier hazardowych. Wśród tych gier, zgodnie z danymi zebranymi na początku 2022 roku, najpopularniejszą grą hazardową jest Lotto. W okresie ostatniego roku przed badaniem (w 2021) aż 44 proc. Polaków grało w Lotto co najmniej raz. Na drugiej pozycji w rankingu znalazła się gra Zdrapki, w którą grał średnio co trzeci Polak (32 proc.). Podium zamyka Mini Lotto z wynikiem 20 proc. aktywnych graczy. Warto wskazać, że dość często wybierana jest także gra EuroJackpot - w ubiegłym roku grało w nią 18 proc. respondentów. Zgodnie z deklaracjami badanych, w ubiegłym roku w Gierki grało 4 proc. Polaków, a w Szybie 600 - 2 proc.
- ❖ Porównanie wyników z pomiaru w 2019 r. oraz danych zebranych w styczniu 2022, pokazało, że odsetek osób aktywnie grających w Lotto utrzymał się na zbliżonym poziomie (b. niewielki spadek o 1,7 p.p., który nie jest istotny statystycznie). Zdecydowany wzrost zanotowała gra w Zdrapki (aż o 7,7 p.p. i jest to różnica istotna statystycznie). Istotne wzrosty popularności dotyczą także Super Szansy (o 4,4 p.p.), Ekstra Pensji (o 3,2 p.p.) i EuroJackpot (o 3,4 p.p.).
- ❖ Co trzeci aktywny gracz w Lotto deklaruje, że gra 1-2 razy w tygodniu (jedynie 4 proc. gra z większą częstotliwością). Porównanie obecnych wyników z danymi z roku 2019 pokazało, że spadła częstotliwość grania w Lotto. Obecnie notujemy o 6,3 p.p. niższy odsetek intensywnych graczy (3 razy w tygodniu lub częściej) oraz o 12,6 p.p. wyższy odsetek graczy umiarkowanych (1-2 razy w tygodniu). Podobne zjawisko dotyczy Zdrapek (niemal dwukrotnie wzrósł odsetek graczy umiarkowanych z 9 proc. do 17 proc., natomiast odsetek graczy intensywnych spadł z 6 proc. do 1 proc.).

### *Gry online i e-kasyna*

- ❖ Ponad połowa badanych nie gra w gry dostępne na komputerze, konsoli czy smartfonie (56,5 proc.). Udział w tego typu rozrywce deklaruje ponad 43 proc. badanych, czyli o przeszło 11 p.p. więcej niż w 2019 roku. Skala grania w w/w gry zatem istotnie wzrosła.

- ❖ Przeszło połowa badanych Polaków słyszała o istnieniu kasyn online (e-kasyn), które oferują możliwość grania w gry hazardowe w internecie (57 proc.). Wyniki utrzymały się na podobnym poziomie od 2019 r.
- ❖ Spośród osób, które słyszały o istnieniu kasyn online, zdecydowana większość nigdy nie brała udziału w grze hazardowej przez Internet (94,5 proc.). Podobnie jak w 2019 roku, bezpośrednią styczność z kasynem internetowym miał niewielki odsetek respondentów (obecnie około 5 proc. zapytanych).
- ❖ Wiedza, na temat legalności e-kasyn w Polsce wciąż utrzymuje się na niskim poziomie. W grupie osób, które słyszały o kasynach online, podobnie jak w 2019 roku, jedynie nieliczni (2 proc.) wiedzą, że w Polsce jest tylko jedno legalne e-kasyno. Warto zauważyć, że aż 44,5 proc. zapytanych podało błędną odpowiedź, a kolejne 53 proc. nie posiada wiedzy o aktualnych uwarunkowaniach prawnych dotyczących działalności kasyn online w Polsce.

#### *Model grania (podpróba graczy w gry TS)*

- ❖ Osoby, które w ciągu ostatnich 12 miesięcy grały w gry oferowane przez Totalizator Sportowy zapytano czy grały w internecie, czy osobiście np. w kolekturze czy innym punkcie stacjonarnym. W przypadku większości gier, ponad 90 proc. graczy zadeklarowało, że grało osobiście, w punkcie typu kiosk, sklep, czy stacja paliw. Jedynie w przypadku trzech gier, Keno, Gierki i szybkie 600 – odnotowano znaczący odsetek osób grających online. O ile dla Lotto, gracze internetowi stanowią 3,7 proc., to dla gry szybkie 600 jest to aż 63 proc. graczy. Wysoki udział korzystania z internetu notujemy szczególnie w przypadku obu nowych gier.
- ❖ Łącznie 64 proc. zapytanych najczęściej wydaje nie więcej niż 20 zł, w tym 36 proc. graczy TS wydaje na grę jedynie do 10 zł jednorazowo. Jednocześnie 7 proc. zapytanych przyznaje, że ich wydatki na granie przekraczają pierwotnie zaplanowaną kwotę,
- ❖ Badani gracze częściej preferują gry, w których można wygrać mniejsze kwoty, lecz prawdopodobieństwo wygranej jest większe (54,1 proc.). Z kolei 36 proc. zapytanych wolałoby grać w gry, w których można wygrać rzadziej, lecz byłyby to wyższe kwoty.
- ❖ Respondenci najczęściej uważają, że wysoka wygrana oznacza kwotę powyżej 100 tysięcy złotych – taką opinię wyraziło ponad 43 proc. zapytanych.
- ❖ Zdecydowana większość badanych wskazuje, że największa wygrana przez nich kwota wynosiła mniej niż 500 zł – takiej odpowiedzi udzieliło łącznie 75 proc. badanych graczy, w tym 55 proc. deklaruje, że wygrana nie przekroczyła 100 zł, a 28,5 proc. wygrało mniej niż 25 zł.



## Spis wykresów i tabel

### *Spis wykresów*

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Wykres 1. Populacja generalna .....  | 13 |
| Wykres 2. Populacja generalna .....  | 14 |
| Wykres 3. Populacja generalna .....  | 15 |
| Wykres 4. Populacja generalna .....  | 16 |
| Wykres 5. Populacja generalna .....  | 16 |
| Wykres 6. Populacja generalna .....  | 17 |
| Wykres 7. Populacja generalna .....  | 18 |
| Wykres 8. Populacja generalna .....  | 18 |
| Wykres 9. Populacja generalna .....  | 19 |
| Wykres 10. Populacja generalna ..... | 20 |
| Wykres 11. Populacja generalna ..... | 22 |
| Wykres 12. Populacja generalna ..... | 22 |
| Wykres 13. Populacja generalna.....  | 23 |
| Wykres 14. Populacja generalna ..... | 24 |
| Wykres 15. Populacja generalna ..... | 24 |
| Wykres 16. Populacja generalna ..... | 25 |
| Wykres 17. Populacja generalna ..... | 26 |
| Wykres 18. Populacja generalna ..... | 29 |
| Wykres 19. Populacja generalna ..... | 30 |
| Wykres 20. Populacja generalna ..... | 30 |
| Wykres 21. Populacja generalna ..... | 31 |
| Wykres 22. Populacja generalna ..... | 32 |
| Wykres 23. Populacja generalna ..... | 32 |
| Wykres 24. Populacja generalna ..... | 33 |
| Wykres 25. Gracze .....              | 34 |
| Wykres 26. Gracze .....              | 35 |
| Wykres 27. Gracze .....              | 37 |
| Wykres 28. Gracze .....              | 38 |
| Wykres 29. Gracze .....              | 38 |
| Wykres 30. Gracze .....              | 39 |
| Wykres 31. Gracze .....              | 40 |





Wykres 32. Gracze ..... 41

*Spis tabel*

Tabela 1. Populacja generalna..... 10  
Tabela 2. Populacja generalna..... 12  
Tabela 3. Populacja generalna..... 28  
Tabela 4. Gracze..... 36  
Tabela 5. Demografia..... 42  
Tabela 6. Demografia..... 42  
Tabela 7. Demografia..... 43  
Tabela 8. Demografia..... 43  
Tabela 9. Demografia..... 44  
Tabela 10. Demografia..... 44