

## Młodzież i hazard

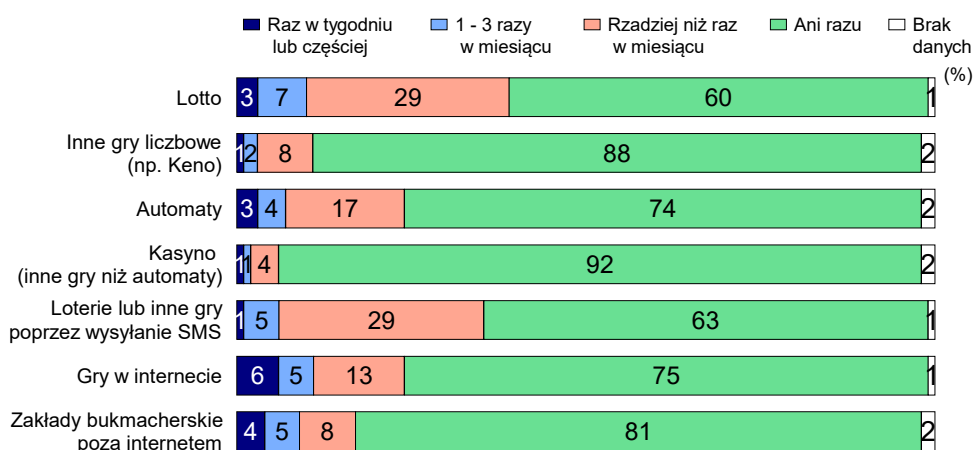
Artur Malczewski

W poprzednich numerach Remedium przedstawiłem wyniki badań ankietowych zrealizowanych wśród młodzieży dotyczących używania substancji psychoaktywnych. Pomiar został zrealizowany przez Fundację CBOS oraz Centrum Informacji Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii (CINN KBPN) pod koniec 2010 r. Po raz pierwszy do badania dodano również pytania na temat udziału młodzieży w grach o charakterze hazardowym. Uzyskane odpowiedzi przedstawiam poniżej.

### Uczestnictwo w grach hazardowych

Młodzież w wieku 18-19 lat (uczniowie ostatnich klas szkół ponadgimnazjalnych, n=1246) wzięła udział w badaniu metodą ankiety audytoryjnej (badania prowadzone są cyklicznie od 1992 r.). Jak wspomniałem, część ankiety zawierała pytania na temat udziału w grach o charakterze hazardowym. Uczniów pytano, w jakie gry grali oraz jak często w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Najczęściej młodzież bierze udział w grach losowych typu Lotto lub innych liczbowych np. Keno (42%). W Lotto grało 40% respondentów, z tego zdecydowana większość rzadziej niż raz w miesiącu – spośród wszystkich badanych prawie co trzeci uczeń (29%). Raz w miesiącu lub częściej grała co dziesiąta badana osoba. Chłopcy częściej grali (43%) w Lotto niż dziewczęta (36%). Niewiele mniej popularne były gry lub loterie poprzez wysyłanie smsa. Co trzeci badany brał udział w tego typu grach (35%), podobnie jak w przypadku Lotto. Jest to jedyna gra, w którą częściej grały dziewczęta (40%) niż chłopcy (34%).

**Wykres 1. Deklarowana częstość uczestnictwa w grach lub loteriach w ciągu ostatnich 12 miesięcy**



Źródło: B. Badora i in., *Młodzież 2010*, Fundacja CBOS, Warszawa 2011, s. 133.

Na podstawie uzyskanych wyników można spróbować określić, **jakie są czynniki sprzyjające udziałowi w poszczególnych typach gier**. W Lotto i inne gry liczbowe grają przede wszystkim chłopcy. Wśród chłopców częściej w gry liczbowe grali ci, których rodzice pracowali za granicą w ciągu ostatnich 12 miesięcy oraz ci, którzy ocenili warunki materialne swojej rodziny jako dobre. Takie same czynniki sprzyjają także grze w Internecie, jednak w przypadku tego typu gier, badanych charakteryzowała wysoka samoocena (postrzeganie siebie jako dobrego ucznia). Na automatach na pieniądze grają również przede wszystkim chłopcy, w szczególności ci, którzy postrzegają siebie jako słabych uczniów, co może świadczyć o niskiej samoocenie. Dziewczęta uczestniczą głównie w konkursach za pomocą sms'ów. Należy jednak wziąć pod uwagę, że dziewczęta częściej używają telefonów komórkowych niż chłopcy i to może być przyczyną częstszego grania w loterie za pomocą sms'ów.

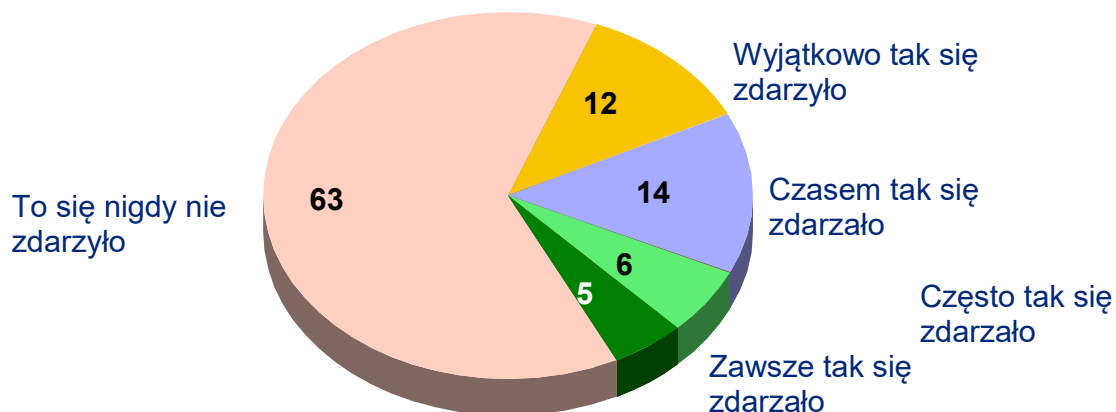
W tego typu grach biorą udział częściej osoby zamieszkałe na wsi i w mniejszych miastach.

Analizy dotyczące używania narkotyków a udziałowi w grach losowych nie wskazują na używanie narkotyków jako czynnik różnicujący. W podobnym stopniu używają narkotyki osoby grające i nie grające w gry hazardowe.

### **Deklarowane wydatki na gry losowe**

Respondenci byli pytani, ile pieniędzy wydali na wszystkie gry w czasie ostatnich 12 miesięcy oraz ile udało im się wygrać. Średnio na wszystkie gry jeden respondent wydał w 2010 r. 147 złotych. Chłopcy przeznaczyci ponad czterokrotnie więcej (216 zł) niż dziewczęta (56 zł). W opinii badanych, w tym samym czasie zyskali oni więcej niż wydali: średnie deklarowane zyski wyniosły 366 zł, co jest ponad dwukrotnie więcej niż poniesione nakłady. Wyższe kwoty wygranej deklarują chłopcy, respondenci dobrze oceniający materialny status rodziny oraz uczniowie, których rodzice pracowali za granicą w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Taki wynik pokazuje, że **badani nie są w stanie ocenić zysków i strat ponoszonych na gry**, ponieważ nie ma możliwości, aby właściciele gier hazardowych więcej przeznaczali na wygrane niż sami zarabiali. Jak również, że **wśród młodzieży może panować opinia o opłacalności gier losowych**. Większość graczy deklarowała, że grając nigdy nie przekroczyła kwoty pierwotnie przeznaczonej na grę (63%). Co czwartemu badanemu, który grał, sytuacje takie zdarzały się „wyjątkowo” lub „czasami” (26%), a co dziesiąta osoba z tej grupy odpowiedziała, że zawsze bądź często wydaje na grę więcej pieniędzy, niż planowała (11%).

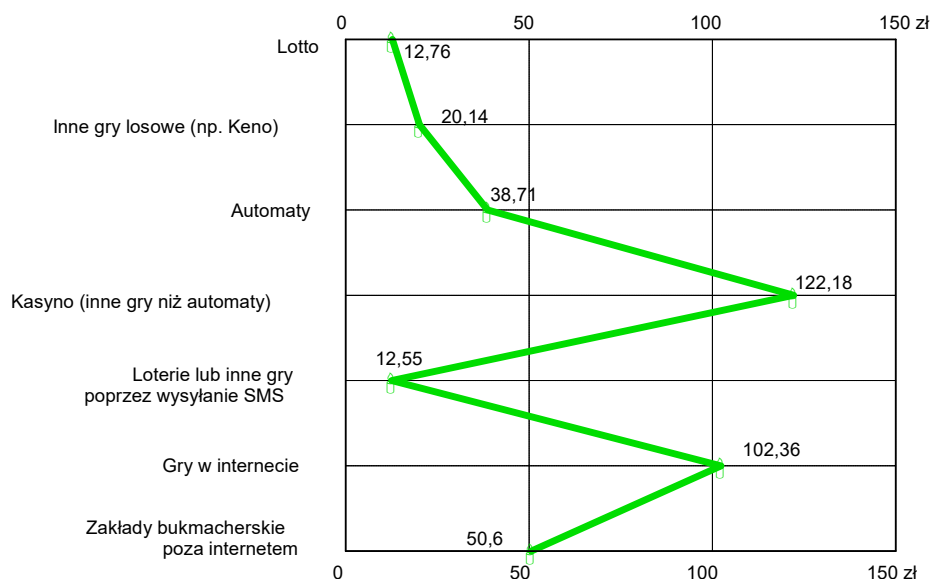
**Wykres 2. Odsetki badanych pytanych, czy w czasie ostatnich 12 miesięcy zdarzyło się, że wydali więcej na gry losowe niż zaplanowali (n = 741).**



Źródło: B. Badora i in., wyd. cyt., s. 137.

Na wykresie 3 przedstawione zostały wydatki jednorazowe, tzn. wydawane zwykle, w ciągu przeciętnego dnia gry. Przeciętny dzień gry najbardziej kosztownie wypadł w kasynie: średni dzienny wydatek to 122 zł. Trochę mniej wyniosły wydatki na gry hazardowe w Internecie: jednego dnia wydawano na tego typu gry przeciętnie 102 zł. O połowę mniej wydano na naziemne zakłady bukmacherskie: średni deklarowany koszt gry jednego dnia wynosi 51 zł. Jednodniowy koszt gry na automatach to wydatek rzędu 39 zł. Najtańsze są gry liczbowe i konkursy sms-owe: 13 zł (inne gry liczbowe, np. Keno, trochę wyższe – 20 zł).

**Wykres 3. Średnie kwoty wydawane na grę jednego dnia (w zł)**



Źródło: B. Badora i in., wyd. cyt., s. 135.

Analizując deklaracje młodzieży dotyczące przeciętnych kwot przeznaczonych na różnego rodzaju gry w ciągu jednego dnia, należy odnotować, że **chłopcy wydają więcej niż dziewczęta**. Najbardziej zbliżone kwoty młodzież przeznaczała na Lotto (chłopcy 14 zł, a dziewczęta 10 zł) oraz na gry w naziemnych zakładach bukmacherskich (odpowiednio: 52 zł i 42 zł). W przypadku pozostałych gier liczbowych, automatów i sms-owych konkursów średnie kwoty wydawane na grę są mniej więcej dwukrotnie wyższe wśród chłopców niż dziewcząt. Największe różnice zostały odnotowane w przypadku gier i zakładów internetowych, gdzie deklarowane wydatki chłopców są ponad dziesięciokrotnie wyższe niż dziewcząt (chłopcy 134 zł, dziewczęta 15 zł) oraz w przypadku gry w kasynie, gdzie różnica między średnimi kwotami, jakie wydają na grę chłopcy i dziewczęta, jest jeszcze większa (odpowiednio: 151 zł i 39 zł). Czynnikiem sprzyjającym wysokim wydatkom na grę w ciągu roku poprzedzającego badanie była dobra sytuacja materialna, powiązana z ograniczeniem kontroli rodzicielskiej. W grupie grających młodych ludzi, których oboje rodzice w ciągu ostatnich 12 miesięcy pracowali za granicą, średni deklarowany poziom wydatków na gry jest najwyższy i wynosi 221 zł. Badani uczniowie pozytywnie oceniający warunki materialne swojej rodziny wydali na grę w ciągu roku poprzedzającym badanie średnio 188 zł, przy odchyleniu standardowym na poziomie prawie 700 zł, co świadczy o dużych różnicach w wielkości kwot podanych przez badanych uczniów. Osoby, które nisko oceniały status materialny swojej rodziny, wydały w tym czasie na grę przeciętnie 75 zł. Odchylenie standardowe odnotowano na poziomie 132 zł, co oznacza o wiele mniejsze różnice między

najwyższymi a najniższymi kwotami w porównaniu do uczniów pozytywnie oceniających swoje warunki materialne.

Oprócz badań na młodzieży zrealizowanych w ubiegłym roku przez CINN KBPN, przeprowadzone zostały również badania na populacji generalnej we współpracy z Urzędami Marszałkowskimi na próbie 8 000 respondentów. W efekcie mamy możliwość określenia skali uczestnictwa w grach hazardowych na poziomie całego kraju oraz szczegółowo w ośmiu województwach. Raport z badań jest obecnie w trakcie opracowywania, a **wyniki analiz postaram się niebawem przedstawić na łamach Remedium**. Ponadto KBPN w lipcu ogłosiło konkurs na badania dotyczące tematyki hazardowej. Badania jakie zostaną w 2011 r. sfinansowane, mają na celu zarówno określenie skali zjawiska uzależnienia od hazardu, jak również zdiagnozowanie zasobów instytucjonalnych i osobowych z zakresu profilaktyki oraz udzielania pomocy. Projekty mają dotyczyć nie tylko tematyki hazardu, ale również uzależnień behawioralnych.

#### Bibliografia:

Badora B. i in., *Młodzież 2010*, Fundacja CBOS, Warszawa 2011.

Gwiazda M., *Polak w szponach hazardu*, Fundacja CBOS, Warszawa 2011.

Autor jest socjologiem, kierownikiem Centrum Informacji o Narkotykach i Narkomanii (Reitox National Focal Point) w Krajowym Biurze ds. Przeciwdziałania Narkomanii.