

uzależnienia

fakty i mity

seria pod red. Iwony Niewiadomskiej

1. Ks. Dariusz Sikorski, ks. Sławomir Bukalski, *Sekty. Destrukcyjne grupy kultowe*
2. Iwona Niewiadomska, Marta Sikorska-Głodowicz, *Alkohol*
3. Iwona Niewiadomska, Piotr Stanisławczyk, OFMConv, *Narkotyki*
4. Joanna Chwaszcz, Małgorzata Pietruszka, ks. Dariusz Sikorski SDS, *Media*
5. Iwona Niewiadomska, Joanna Chwaszcz, Blandyna Kołodziej, Bożena Śpila, *Seks*
6. Iwona Niewiadomska, Agnieszka Kulik, Agnieszka Hajduk, *Jedzenie*
7. Ks. Czesław Cekiera, *Tytoń*
8. Ks. Mirosław Kalinowski, Iwona Czuma, Małgorzata Kuć, Agnieszka Kulik, *Praca*

W przygotowaniu *Kulty publiczności*

me Legi.

hazard

Iwona Niewiadomska
Małgorzata Brzezińska
Bernadeta Lelonek

Lublin 2005

Seria *Uzależnienia. Fakty i Mity* powstała z inicjatywy
Katedry Psychoprofilaktyki Społecznej
Instytutu Psychologii KUL

Recenzent
ks. prof. Jan Perszon, UMK

Projekt okładki
Krzyszyna Waseńczuk

Rysunki
Katarzyna Bauer

Łamanie komputerowe
Teresa Myśliwiec

Biblioteka Uniwersytecka KUL

1000372256



© Copyright by Wydawnictwo KUL, Lublin 2005



203868 I
ISBN 83-7363-266-2

WYDAWNICTWO KUL
ul. Zbożowa 61, 20-827 Lublin
tel. (0-81) 740 93 40, fax (0-81) 740 93 50
e-mail: wydawnictwo@kul.lublin.pl

© Copyright by Wydawnictwo „Gaudium”, Lublin 2005

ISBN 83-89659-31-X

Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”
ul. Ogrodowa 12, 20-075 Lublin
tel. (0-81) 442 19 19, fax (0-81) 442 19 16

Wstęp

Hazard to taki rodzaj działań – najczęściej gier, których skutek zależy od przypadku, a wygrana lub przegrana przyjmuje postać zysku lub straty materialnej. Gry losowe mają długą historię. Wspominają o nich zarówno najstarsze przekazy historyczne, jak również starożytne mitologie. Żądza wygranej, marzenie o szybkim i łatwo osiągalnym bogactwie, chęć doświadczenia ryzyka przyczyniają się również współcześnie do dużej popularności hazardu – automatów gier losowych, ruletki, pokera, loterii, wyścigów konnych czy zakładów sportowych.

Najczęściej gry losowe spełniają w życiu człowieka rolę rozrywki. Ale istnieją osoby przekraczające akceptowalny poziom inwestowania w grę posiadanych zasobów – głównie pieniężnych i czasowych. W pewnym momencie gracz może utracić kontrolę nad swoim zachowaniem – pomimo ciągłych przegranych, kolejny raz przystępuje do gry wierząc, że tym razem padnie „wielka wygrana” i „odegra się”. Efektem takiej sytuacji są coraz większe straty – materialne, psychiczne, społeczne i/lub somatyczne ponoszone zarówno przez

osobą grającą, jak i jej bliskich. Uprawianie patologicznego hazardu można traktować w kategoriach uzależnienia. Jednak analiza tego zjawiska prowadzi do powstania wielu pytań, tym bardziej że jest ono słabo opisane w literaturze. Do niewyjaśnionych kwestii należą między innymi fenomen i dynamika nałogowego grania, czynniki doprowadzające do uzależnienia, rozległość szkód wynikających z uzależnienia, sposoby zapobiegania i formy pomocy dla patologicznych graczy. Na pytania dotyczące specyfiki uzależnienia od hazardu próbują odpowiedzieć zarówno naukowcy, jak i praktycy.

Celem niniejszej książki, stanowiącej pozycję w serii „Uzależnienia – fakty i mity” jest przybliżenie czytelnikowi zagadnień związanych z hazardem, a w szczególności ukazanie uzależnienia od gier losowych. Warto, aby z jej treścią zapoznali się rodzice i wychowawcy, ponieważ dzieci i młodzież stanowią grupę wysokiego ryzyka uzależnienia od tego typu aktywności.

Rozdział I ma na celu wyjaśnienie pojęć związanych z hazardem. Rozdział drugi ukazuje popularność gier losowych w różnych społeczeństwach i kulturach. W III rozdziale dokonano charakterystyki uzależnienia od tego typu aktywności oraz przedstawiono czynniki, któ-

re zwiększają ryzyko nałogowego grania. IV rozdział prezentuje somatyczne, psychiczne i społeczne konsekwencje nadmiernego angażowania się w hazard. W rozdziale piątym przedstawiono strategie zapobiegania uzależnieniu oraz formy pomocy dla nałogowych graczy. Natomiast rozdział VI został poświęcony błędnym przekonaniom dotyczącym gier losowych.

Rozdział I Hazard i hazardziści



Fenomen hazardu tworzą z jednej strony gry, a z drugiej – hazardziści. Na czym polega gra hazardowa? Czym przyciągają różne jej odmiany? Kim są ludzie zafascynowani ruletką, pokerem czy wyścigami konnymi? Poszukiwaniom odpowiedzi na te pytania będzie poświęcona ta część niniejszej pracy.

1. Wyjaśnienie pojęć

Gry towarzyszyły ludziom od początków cywilizacji. Ich ślady odnajduje się w różnych kręgach kulturowych. Informacje historyczne pokazują, że rozrywki wpływały w dużym stopniu na kultury, w których się rozwijały – stanowiły sposób spędzenia czasu i rodzaj zabaw, a więc były traktowane nie jak obowiązki, ale jako coś dobrowolnego. Gra rozumiana w tym sensie jest więc aktywnością, która nie prowadzi do osiągnięcia żadnych precyzyjnych celów – jest celem sama w sobie. Jest to czynność dokonywana w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, w której następuje akceptacja obowiązujących reguł oraz wzrost napięcia, ekscytacji, radości i świadomość „od-

mienności” od zwyczajnego życia u jej uczestnika¹.

Także gry hazardowe mają długą historię. Żądza wygranej, marzenie o szybkim bogactwie uzyskanym bez wysiłku, ale także ryzyko, przyczyniają się do dużej atrakcyjności tego typu aktywności. Wzmianki o hazardzie spotyka się już w najstarszych przekazach historycznych. Bogowie i bohaterowie egipskiej, greckiej czy rzymskiej mitologii niejednokrotnie oddają się grom hazardowym – niekiedy nawet świat wyobrażany jest jako gra w kości, którą uprawiają między sobą bogowie². W jednej ze scen Nowego Testamentu żołnierze grają w kości o szaty Chrystusa.

Według *Słownika języka polskiego hazard* to ryzykowne przedsięwzięcie, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku; dotyczy to zwłaszcza gier o pieniądze (zwykle o dużą stawkę). Pojęcie to może również oznaczać ryzyko w grze, jak też narażanie się na niebezpieczeństwo (ryzykowanie)³. Gry hazardowe to zatem rodzaj czynności, których rezultat powoduje zysk lub stratę materialną uczestnika, które zależą wyłącznie lub prawie wyłącznie od

przypadku⁴. Pierwszym elementem hazardu jest losowość, tzn. że główna rola przypada w grze przypadkowi (losowi), a więc wynik nie może zależeć tylko i wyłącznie od umiejętności gracza – dlatego ruletka jest grą hazardową, a nie szachy. Drugą cechą decydującą o zaliczeniu danej gry do gier hazardowych jest fakt, że można w efekcie zyskać lub stracić pieniądze albo inne dobra materialne. A ponieważ mówimy o „grze”, więc musi to być działanie opisane za pomocą pewnych reguł i angażujące co najmniej dwóch lub więcej uczestników⁵.

W języku angielskim słowo „hazard” (*gambling*) odnosiło się pierwotnie do nieuczciwej gry albo oszukiwania w czasie jej trwania. Hazardzista był definiowany jako oszust, który zazwyczaj gra „na pieniądze” o przesadnie wysokie stawki. Natomiast obecnie hazard zaczął oznaczać uzyskiwanie pieniędzy czy innych nagród w grach z niepewnym wynikiem, opartych na przypadku losowym. Hazard w tym znaczeniu implikuje aktywność, w której uczestnik osiąga finansowe korzyści bez używania swoich umiejętności. Trzeba jednak zaznaczyć, że tego typu aktywność wymaga stosowania pewnych umiejętności – np. wiedza

¹ Huizinga 1998, s. 55-56.

² Tamże, s. 104.

³ <http://sjp.pwn.pl>

⁴ <http://encyklopedia.pwn.pl>

⁵ Por.: Dzik 2004, s. 567.

o koniach i dżokejach może zwiększyć szansę na wytypowanie właściwego zwycięzcy w wyścigu konnym, która redukuje nieco losowość wyniku, ale wiele czynników nie da się przewidzieć, więc wynik gonitwy pozostaje niepewny⁶.

Hazard ma również swoje legalne definicje. W świetle polskiego prawa grami losowymi są te, w których występują wygrane pieniężne lub rzeczowe, wynik w szczególności zależy od przypadku, a warunki gry określa regulamin. Wskazane są więc trzy wyróżniki, pozwalające zaliczyć daną aktywność do gier losowych:

- ◆ możliwość uzyskania wygranej,
- ◆ wygrana nie jest zależna od umiejętności gracza,
- ◆ wygrana jest zależna od przypadku oraz szczegółowych reguł.

Do tego typu rozrywek zalicza się: gry liczbowe, loterie pieniężne, wideoloterie, grę telebingo, loterie fantowe, gry cylindryczne, gry w karty: black jack, poker, baccarat, gry w kości, grę bingo pieniężną i fantową, loterie promocyjne i loterie audioteksowe.

W tym kontekście należy również wspomnieć o **zakładach wzajemnych** – są to zakłady o wygrane pieniężne, polegające na odga-

dywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt albo zaistnienia różnych zdarzeń, w których uczestnicy wplacają stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwoty wplaconych stawek (totalizatory) lub od umówionego między przyjmującym zakład a wplacającym stawkę stosunku wpłaty do wygranej (**bukmacherstwo**)⁷.

Gry losowe stanowią ważny segment przemysłu rozrywkowego – obecnie stanowią jedną z najważniejszych rozrywek świata Zachodu, mimo że jeszcze niedawno stosunek opinii publicznej do hazardu był bardzo nieprzychylny. Ale nie tylko. Rozważania nad różnymi aspektami hazardu dały impuls do powstania i rozwoju kilku nurtów współczesnej nauki – np. badania nad racjonalnością ludzkich zachowań. Współczesne badania dotyczące tego zagadnienia odnoszą się też do społecznych aspektów hazardu – szczególnie problemów, do których doprowadza, czy roli państwa w kontrolowaniu gier. Powstała nawet odrębna dziedzina nauki, określana jako *gambling studies*, która bada zjawisko hazardu za pomocą narzędzi naukowych. Jest to ważne zagadnienie także z punktu widzenia prawa i ekono-

⁶ *Pathological gambling. A critical review* 1999, s. 16.

⁷ Ustawa z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych.

mii. Celem przedsiębiorców stało się dążenie, by oferowane przez nich rozrywki nie były uznane za hazard, ale za grę opartą na umiejętnościach. Powodem tego jest fakt, że gry losowe podlegają ścisłej kontroli państwa i są bardzo wysoko opodatkowane (natomiast gry oparte na umiejętnościach podlegają innym regułom prawa). Z kolei formy hazardu oparte na mechanizmie totalizatora są atrakcyjne np. dla ekonomistów, którzy mogą na ich podstawie badać tzw. efektywność rynku, czyli założenie, że racjonalni konsumenci wykorzystują wszystkie dostępne informacje⁸.

2. Rodzaje gier losowych

Ludzie są zafascynowani różnymi grami losowymi. Powstaje pytanie: co oferują one lub czym przyciągają? Poniżej zostanie przedstawiona charakterystyka kilku najbardziej popularnych gier hazardowych.

Ruletka. Początki tej gry nie są do końca znane – Rzymianie kręcili kołem od wozu, a Grecy obracali swe tarcze, aby odczytać wyroki losu. W innych społeczeństwach starożytnych w trakcie obrzędów religijnych wprowadzano w ruch obrotowy patyki lub inne przedmioty

⁸ Dzik 2004.

w celu odczytania boskich wyroków⁹. Przodkami współczesnej ruletki były dwa rodzaje gier. Jedna polegała na wrzucaniu kulek do otworów oznaczonych numerami. Druga natomiast była odbiciem fascynacji siedemnastowiecznej Francji wyścigami konnymi. Pojawiło się urządzenie przedstawiające gonitwy, bardzo podobne do małej karuzeli, które zatrzymując się naprzeciwko cyfr umieszczonych na obwodzie koła, określało kolejność koni. Współczesna ruletka ma rodowód francuski – za jej wynalazcę uznawany jest siedemnastowieczny matematyk i filozof Blaise Pascal, który stworzył podstawy rachunku prawdopodobieństwa. Skonstruował on koło do ruletki, by zobrazować mechanizm działania przypadku. Maszyna do gry – w wersji podobnej do współczesnej – zaczęła funkcjonować na początku XVIII wieku. Ten rodzaj rozrywki zrobił wielką furorę, ale jednocześnie spowodował wiele szkód. W związku z tym w 1837 roku król Ludwik Filip wydał zakaz uprawiania gier hazardowych, ale jednocześnie spowodował rozprzestrzenienie się ruletki w sąsiednich krajach. W XIX wieku ruletka była niezwykle popularna, szczególnie w kurortach uzdrowiskowych, gdzie bogaci kuracjusze często przegrywali całe majątki. Do

⁹ Scoble 2001.

W czasach drugiej wojny światowej była to gra „z wyższych sfer”, później jednak została spopularyzowana wśród przedstawicieli klasy średniej.

O atrakcyjności ruletki stanowi kilka jej cech¹⁰:

- ◆ losowość,
- ◆ dynamizm,
- ◆ uniwersalność,
- ◆ prostota reguł i zasad,
- ◆ a także odrobina snobizmu, bo *każde koło*

gry w ruletkę, nawet w najbardziej nędznej spelunie, ma w sobie trochę magii sławnego Monte Carlo.

Ruletka to „gra czystej szansy” – osoba nie konkuruje z inną osobą, stosującą określoną taktykę, lecz z mechanicznym urządzeniem, które losuje jeden z numerów umieszczonych na obracającym się kole. Jeśli gracz na wylosowaną cyfrę postawił określoną kwotę pieniędzy (dokonał zakładu) – to wygrywa, natomiast przegrana i strata pieniędzy zachodzi w sytuacji, gdy wylosowany został inny numer niż ten wytypowany. Krupier tylko obsługuje uczestników i pilnuje, by gra odbywała się zgodnie z zasadami.

¹⁰ Tamże.

Uczestnicy grają w różny sposób. Niektórzy obstawiają chaotycznie, a inni grają według określonych systemów – wynikiem wieloletnich dociekań są tzw. prawa ruletki, np. prawa wyrównań, odchyłeń, tworzenia serii. Wymienione prawa według znawców zagadnienia działają w sposób losowy i tylko przy bardzo dużej liczbie powtórzeń. Teoretycznie każdy rzut kulką jest niezależnym zdarzeniem losowym, co oznacza, że nie ma związku między kolejnymi losowaniami, a numer wylosowany w jednym rzucie nie ma wpływu na numer losowany w rzucie następnym. Szanse losowania w serii 37 rzutów – czyli tylu, ile jest numerów na kole – wcale nie wyglądają tak, że każdy numer zostanie raz wylosowany. Przybliżony scenariusz jest następujący: 14 numerów wypadnie jeden raz, 7 numerów wypadnie dwa razy i 3 numery wypadną trzy razy. Czy więc istnieje system, pozwalający wygrać? W przypadku ruletki idealnej, zgodnej z założeniami matematycznymi i systemem wypłat w kasynach, nie istnieje, ponieważ idealna maszyna jest zawsze idealnie losowa, a system wypłat w kasynach jest mniej proporcjonalny niż prawdopodobieństwo wystąpienia układu numerów, a przy tym kasyno dysponuje zazwyczaj większym „bankiem” niż gracz. Natomiast w przypadku ruletki rzeczywistej gracze są

przekonani o pewnych upodobaniach danej maszyny, jej charakterze czy nawykach, które według nich wynikają z niedoskonałości wykonania, np. złego zbalansowania koła czy nieco większego rowka przy którymś z numerów. Dlatego najważniejszym zadaniem hazardystów jest długotrwała obserwacja i analiza wyników konkretnego koła, co umożliwi poznanie jego odchylenia od losowości – jest to tzw. „życiorys maszyny”. Według opinii graczy odchylenia od losowości mogą być również spowodowane tzw. sygnaturą krupiera, który pracując przez wiele lat przy jednym kole specjalnie lub nieumyślnie zakręca kołem i kulką w podobny sposób, wynikiem czego jest częstsze trafianie w określoną sekcję¹¹. Niektórzy starają się przewidzieć przedział trafienia przez ocenę prędkości kulki w stosunku do rotacji koła¹².

Można wyróżnić dwa główne rodzaje ruletki:

◆ **Ruletka francuska (klasyczna).** Jej forma nie zmieniła się od prawie dwustu lat. Składa się ona z umieszczonego w drewnianym cylindrze specjalnej konstrukcji koła obrotowego, podzielonego na 37 przegródek, w których

¹¹ <http://blackjackinc.webpark.pl>

¹² Scoblete 2001.

umieszczone są numery od 0 do 36. Koło musi znajdować się w płaszczyźnie idealnie poziomej. Po obwodzie koła puszczana jest kulka, która po kilku obrotach wpada do jednej z przegródek z numerem. Tarcza z liczbami, wirująca w środku cylindra, musi zawsze obracać się w kierunku przeciwnym do ruchu kulki. Uczestnik ma możliwość zawarcia różnych zakładów. Wygrana 1:1 występuje przy obstawianiu niskich numerów – od 1 do 18, wysokich numerów – od 19 do 36, parzystych lub nieparzystych cyfr, czarnych lub czerwonych pól. Wygraną 1:2 daje obstawienie pierwszego, drugiego lub trzeciego tuzina. Natomiast postawienie na pojedynczy numer daje wygraną aż 1:35. Oprócz wymienionych istnieją inne typy zakładów. „Zero” jest numerem szczególnym – nie wchodzi ono w skład żadnego zakładu, ma zazwyczaj inny kolor niż pozostałe, a jego wypadnięcie oznacza wygraną kasyna z jednoczesną przegraną innych graczy (oprócz tych, którzy postawili na ten właśnie numer).

◆ **Ruletka amerykańska.** Przekształcenia wprowadzone przez Amerykanów polegają na zmianie układu stołu do gry, liczby i rozmieszczenia krupierów oraz na zmianie niektórych zasad, np. koło zostało powiększone o jeden przedział z dwoma zerami, co ozna-



cza, że szanse kasyna na zysk wzrastają podwójnie¹³.

Poker. Historia tej gry sięga czasów antycznych – starożytni Persowie grali w As-Nas, który jest uznawany za jej pierwowzór. Wskazuje się na kilka źródeł pochodzenia słowa „poker”: *poque* – francuska gra w karty, *Pochspiel* – niemiecka gra w karty (występuje w niej element blefowania), *poker* – gra wykorzystywana do okradania ludzi z ich sakiewek w slangu złodziei kieszonkowych. Jako pierwszy wspomniał o pokerze Jonathan H. Green w 1834 roku. Opisał on zasady „gry oszukiwania”, która była wówczas popularna na statkach pływających po rzece Missisipi. Grano w nią 20 kartami – asy, króle, damy, walety i dziesiątki, uczestniczyło w niej od dwóch do czterech osób, a każda z nich otrzymywała po 5 kart. Po wielu modyfikacjach zyskała ona obecną formę i nazwę, np. obecna talia składa się z 52 kart.

Współcześnie poker jest dokładnie regulowany przez prawo, a miejsca przeznaczone do gry – to przede wszystkim kasyna. Odbывают się również światowe turnieje pokerowe. Największe wydarzenie w środowisku pokerzystów to *World Poker Series*, który przyciąga co

¹³ <http://www.rulette.pl>

roku osoby z całego świata, które współzawodniczą dla pieniędzy i tytułów, aby zostać najlepszym graczem pokera w świecie¹⁴. W Polsce szczegółową regulację prawną w tym względzie zawiera ustawa o grach losowych i zakładach wzajemnych.

W pokera może grać (w zależności od typu) od 2 do 12 osób, zwykle jest to siedmiu graczy. Każdemu z nich rozdaje się karty. Zadanie polega na uzyskaniu jak najlepszego układu kart. Obstawianie ma miejsce po każdym rozdaniu, a wynik bazuje na wartościach kart lub na blefowaniu. Zwycięzcą jest osoba, która ma najwyższy układ, gdy dochodzi do ujawnienia kart lub też osoba, która zmusza innych graczy do rezygnacji z dalszej gry¹⁵.

Zestawienia kart, które można uzyskać w tej grze, są następujące¹⁶:

◆ **Poker królewski (royal straight flush)** – dziesiątka, walet, dama, król i as w jednym kolorze. Jest to najsilniejsza i najrzadsza kombinacja, prawdopodobieństwo jej uzyskania to 1:649 739.

◆ **Poker (straight flush)** - pięć kolejnych kart w tym samym kolorze. W przypadku wy-

¹⁴ <http://www.pokeronline.pl>;

<http://www.twojadieta.info/poker/poker-historia.html>

¹⁵ <http://pl.wikipedia.org>

¹⁶ Za: <http://www.poker-online.pl>

stąpienia kilku pokerów w rozgrywanej partii, wygrywa ten który zaczyna się wyższą kartą. Prawdopodobieństwo trafienia 1:72 192.

◆ **Kareta (four of a kind)** – cztery karty o tej samej wartości np. cztery damy. W przypadku kilku karek wygrywa ta, która jest złożona z wyższych kart. Prawdopodobieństwo 1:4 164.

◆ **Full (full house)** – trzy karty o takiej samej wartości i dwie inne jednakowe karty. W przypadku kilku fullów wygrywa ten, w którym trójka składa się z wyższych kart. Jeżeli trójki są jednakowe, to wygrywa układ z wyższą dwójką. Prawdopodobieństwo 1: 693.

◆ **Kolor (flush)** – pięć kart w tym samym kolorze, które nie są kolejnymi kartami. Jeżeli wystąpi kilka kolorów, wygrywa ten, w którym jest wyższa karta. Jeśli najwyższa karta jest tej samej wartości, to liczy się następna itd. Prawdopodobieństwo 1:508.

◆ **Strit (straight)** – pięć kart w różnych kolorach, ale ułożonych po kolei np. piątka, szóstka, siódemka, ósemka, dziewiątka. As może być zarówno kartą wysoką, jak i niską. Kiedy wystąpi kilka stritów, wygrywa ten, który zaczyna się wyższą kartą.

◆ **Trójka (three of a kind)** – trzy karty tej samej wartości. Jeżeli trójek jest kilka, wygrywa składająca się z wyższych kart. Prawdopodobieństwo 1:46.

◆ **Dwie pary (two pair)** – dwie pary kart o jednakowej wartości. Jeśli dwóch graczy ma po dwie pary, wygrywa ten, który ma najwyższą parę. Jeśli obaj mają tak samo wysoką parę, to wygrywa ten, który ma wyższą drugą parę. Jeśli i te są jednakowe, to wygrywa ten, który ma wyższą pozostałą kartę. Prawdopodobieństwo 1:20.

◆ **Para (one pair)** – dwie karty takiej samej wartości. Wygrywa wyższa para. Jeżeli gracze mają taką samą wartość par, to decyduje wysokość pozostałych kart.

◆ **Wysoka karta (high card)** – każdy układ kart, który nie kwalifikuje się do powyższych układów (np. król, dama, ósemka, piątka, trójka) w różnych kolorach. O wygranej decyduje karta o najwyższej wartości. Jeżeli są jednakowe, to następna itd.

Nie istnieje jeden sposób gry w pokera, kasyna oferują swoim klientom różne jego rodzaje – np. *Five Card Draw* (pięciokartowy dobierany), *Seven Card Stud* (siedmiokartowy), *Five Card Stud* (pięciokartowy otwarty), *Texas Hold'em*, *Omaha*.

Można jednak wyróżnić trzy podstawowe kategorie pokera:

◆ Pierwsza z nich, **Draw Poker** (poker dobierany), ma dwie wyróżniające cechy. Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje

wszystkie karty (czyli tzw. kompletną rękę), które są zakryte przed innymi graczami. Drugą cechą jest to, że następuje jedna lub więcej rund, w których można wymienić karty (*draw*) na inne z talii. Seria obstawiania następuje po początkowym rozdaniu oraz po każdej rundzie wymiany kart.

◆ Kolejna kategoria to **Stud Poker** – na początku uczestnicy otrzymują karty odkryte i zakryte, które nie składają się na kompletną rękę. Ręce graczy są uzupełniane w każdej rundzie poprzez rozdawanie pojedynczej karty, która może być albo zakryta albo odkryta – w zależności od rodzaju gry. Po każdym rozdaniu następuje obstawianie.

◆ Trzecią odmianą jest **Flop Poker**. Na początku rozdaje się zakryte karty każdemu z uczestników, a na środek stołu wyklada się trzy (lub więcej) karty odkryte (zwane *flop*). W dwóch kolejnych rundach następuje rozdanie jednej karty odkrytej. Ostateczna (finałowa) ręka każdego z graczy składa się z pewnej liczby kart gracza i pewnych kart ze środka stołu¹⁷.

Blackjack. Uznaje się, że blackjack pojawił się we Francji na początku XVIII wieku jako *vingt-et-un* (dwadzieścia i jeden), a ewoluował

z innych gier, takich jak *chemin de fer* i *french ferme*. Do kasyn w USA przywędrował około XIX wieku. Sama nazwa „blackjack” pochodzi od zakładu wypłacanego w stosunku 10:1, gdy gracz otrzymał jako pierwsze „czarne karty” – waleta i asa pik. Przypomina on więc popularne polskie „oczko”. W blackjacku może uczestniczyć od 1 do 7 osób, które grają przeciw krupierowi, a nie przeciw sobie nawzajem. Karty są rozdawane z pudełka (tzw. buta), w którym umieszcza się kilka potasowanych talii. Każdy z uczestników stawia określoną sumę, następnie krupier rozdaje graczom po dwie karty, jedną pozostawiając sobie (jego karta jest widoczna dla wszystkich pozostałych graczy). Każdy gracz może, ale nie musi, dobierać następne karty. Ich kolory nie mają znaczenia, ważna jest natomiast ich wartość – król, dama i walet są liczone za 10 punktów, karty z numerami są warte tyle, ile wynosi numer, a wartość asa wynosi, według uznania gracza albo 1 albo 11 punktów. Posiadany przez uczestnika układ kart to tzw. ręka gracza. Celem osoby grającej jest uzbieranie jak największej liczby punktów, przy czym nie można przekroczyć 21 punktów, gdyż oznacza to automatycznie przegraną. Blackjack, czyli para kart składająca się z asa i dziesiątki, wygrywa z każdą inną ręką (oprócz drugiego blackjacka). Krupier zaczyna ciągnąć

¹⁷ <http://www.pokeronline.pl>

karty wtedy, gdy gracz skończył dobierać i nie przekroczył 21 punktów, czyli nie zbankrutował. Musi on ciągnąć karty, gdy jego suma punktów wynosi mniej niż 17, i nie wolno mu dobierać kart, gdy przekroczy 16 punktów. Gdy krupier przekroczy 21 punktów, to podobnie jak uczestnik – automatycznie przegrywa.

Gracz w przypadku otrzymania dwóch kart o tej samej wartości ma prawo do rozdzielenia ich i do uczestnictwa „jakby” za dwóch graczy. Gdy widzi swoje dwie pierwsze karty, może podwoić stawkę, ale wówczas może (i musi) dobrać tylko jedną kartę. Jeśli natomiast kartą krupiera jest as, to uczestnik może się ubezpieczyć pewną dodatkową stawką, której dwukrotność otrzymuje, gdy drugą kartą krupiera będzie dziesiątka i którą traci w przypadku wylosowania innej karty.

Zysk kasyna z blackjacka wynika z faktu, że gracz ciągnie karty przed krupierem. Kiedy przekroczy 21 punktów, to automatycznie przegrywa, niezależnie od tego, co dobrałby krupier¹⁸.

W latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych XX wieku zaczęły powstawać systemy matematyczne, ukazujące taki sposób gry, który obniża do minimum przewagę kasyna nad gra-

¹⁸ Dzik 2004, s. 592.

czem¹⁹. Wskazuje to na pewną specyfikę blackjacka – gracz może wpłynąć na wynik gry, więc nie jest zdany jedynie na zdarzenie losowe. Uczestnik w swoich działaniach może zastosować jedną z kilku strategii gry, np.²⁰:

◆ „Nigdy nie bankrutuj” (*Never bust*). Według tej zasady osoba nie powinna dobierać już kart, gdy może przekroczyć 21 punktów – np. mając dziesiątkę i piątkę, nie powinna dobierać już żadnej karty, gdyż dostając kartę o wartości 7 lub większej, miałby już ponad 21 punktów. Strategię tę można określić jako skrajnie zachowawczą, ponieważ uczestnik często może skończyć grę ze słabym wynikiem, np. 13 punktów, który pozwala na wygraną tylko wtedy, gdy krupier zbankrutuje. Jej negatywna wartość oczekiwana wynosi 8%, co oznacza, że statystycznie po stu grach, gdy osoba każdorazowo obstawi 10 zł, na koniec straci 80 zł.

◆ „Naśladowanie krupiera” (*Mimic the dealer*). Osoba postępuje według tych samych reguł, co krupier – ciągnie karty, gdy ma mniej niż 17 punktów, a przestaje, gdy przekracza 16 punktów. Ze względu na to, że gracz dobiera przed krupierem, jest to wciąż strategia nieko-

¹⁹ <http://www.blackjack.com.pl>

²⁰ Za: Dzik 2004, s. 592-593.

rzystna. Jej negatywna wartość oczekiwana wynosi 6%.

◆ Strategia podstawowa (*Basic*), która uwzględnia zarówno punkty gracza, jak i pierwszą kartę krupiera. Bazuje ona na określeniu prawdopodobieństwa bankructwa w zależności od liczby punktów posiadanych przez gracza/krupiera. Istnieją dokładne tabele przedstawiające strategię *Basic*, które określają, co powinien zrobić gracz w poszczególnych sytuacjach. Strategia podstawowa ma wyjątkowo niską negatywną wartość oczekiwaną, rzędu 0,3-0,5%. Dlatego jeśli gracz potrafi zapamiętać karty, które zostały już rozdane i uwzględnić je w swojej strategii, to może osiągnąć spore zyski z udziału w blackjacku.

Automaty losowe są najpopularniejszym rodzajem rozrywki w dzisiejszych kasynach, a w USA dochody czerpane z tych urządzeń przewyższają całkowicie zyski z klasycznych gier kasynowych. Przez lata służyły one jako sposób spędzania czasu przez żony, których mężowie uprawiali „prawdziwe” gry, takie jak ruletka, blackjack czy poker. Obecnie z automatów korzystają bardzo różne osoby, niezależnie od wieku, płci i posiadanego majątku.

Ich przodkiem był mechaniczny „jednoręki bandyta”, a współcześnie są to elektroniczne urządzenia, w których proces zatrzymywania

bębnow odbywa się za pomocą komputerowego generatora losowego, a nie przez układ mechanicznie powiązany z dźwignią, za którą pociąga gracz. Generator losowy (*Random Number Generator – RNG*), to komputer, który jest zaprogramowany na zatrzymanie konkretnego procenta pieniędzy i wypłacenie reszty w postaci wygranych. Zwykle maszyna zatrzymuje 1-25% wartości wrzuconych żetonów, przy czym zależy to m.in. od minimalnej stawki na danej maszynie. W niektórych kasynach, aby zachęcić do gry, maszyny z RNG zaprogramowanym na zatrzymanie mniejszego procentu żetonów ustawia się przy wejściu lub w miejscach łatwo widocznych (np. przy barze).

Badanie procesów poznawczych towarzyszących grze na automatach pokazuje, jakim złudzeniom ulegają hazardziści. U niektórych regularnych graczy pojawiają się werbalizacje personifikujące maszynę czy wręcz próby rozmowy z nią. Często u tych osób występuje również iluzja kontroli, składająca się z szeregu wyobrażeń na temat możliwości przewidzenia tego, co wygeneruje automat, np. na podstawie obserwacji efektów świetlnych towarzyszących grze. Niektórzy hazardziści wierzą, że gdy np. maszyna ma trzy koła z dziesięcioma różnymi znakami na każdym z kół, to szansa na trafienie w siódmy znak na danym kole wynosi

1:10, czyli szansa na otrzymanie trzech siódmek jest jak 1:1000. Jeszcze inni uważają, że gdy maszyna nie wypłaci wygranej przez dłuższy czas lub gdy jest już pełna żetonów, to dopiero wtedy jest „gotowa” na wypłatę²¹.

Popularność „jednoręcznych bandytów” pochodzi przede wszystkim z ich łatwej dostępności i prostoty działania. Wystarczy po prostu włożyć żeton i pociągnąć za metalowe ramię lub nacisnąć na guzik. Same maszyny zaprojektowane są tak, by jak najbardziej przyciągnąć i jak najdłużej utrzymać uwagę potencjalnego gracza. Służą temu przede wszystkim efekty świetlno-dźwiękowe, które są wytwarzane przez te urządzenia. Ponadto gra na automatach nie wymaga dużej wiedzy. Ich zaletą jest również to, że można uczestniczyć w grze pojedynczo. Dodatkowym stymulatorem są wysokie wygrane, zdarza się, że dochodzą one do miliona czy nawet kilkudziesięciu milionów dolarów – przy niskich stawkach początkowych (stawki początkowe różnią się w zależności od maszyny – w Las Vegas można zagrać za jednego centa lub tysiąc dolarów)²².

Podczas gry na automacie u osoby często wytwarza się pojęcie tzw. bliskiego chybienia

²¹ <http://blackjackinc.webpark.pl>

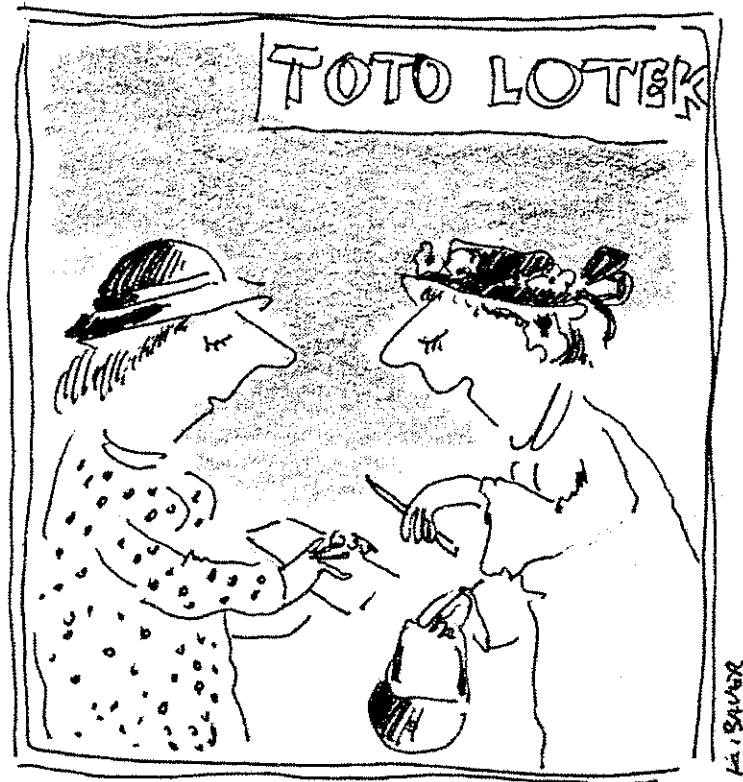
²² Griffiths 2004, s. 16.

(*near-miss*), co jest ważnym mechanizmem psychologicznym, zarówno z punktu widzenia gracza, jak i kasyna. Bliskie chybienie to sytuacja, gdy np. dwa pierwsze bębny zatrzymują się na symbolu [BAR], a trzeci na innej sygnaturze. Na osobie sprawia to wrażenie, że „prawie wygrała”, co działa jak wzmocnienie w warunkowaniu instrumentalnym i zachęca do gry prawie tak samo silnie, jak rzeczywista wygrana²³. Tego typu zjawisko występuje również w innych grach hazardowych, np. w ruletce, gdy ma miejsce sytuacja, że ktoś obstawiał numery od 1 do 6, a wypadła cyfra 7. Wzmocnienia uzyskiwane w ten sposób są bardzo silne, dlatego np. w Stanach Zjednoczonych prawo zakazuje takiego programowania elektronicznych urządzeń do gier losowych, które sztucznie generują liczbę bliskich chybień²⁴.

Loterie i gry liczbowe. W Wielkiej Brytanii w XVI wieku zostały rozproszdzone losy, a zysk z ich sprzedaży zasilił fundusz odbudowy portów – w wydarzeniu tym można upatrywać początek historii loterii. Natomiast gra polegająca na typowaniu kilku z czterdziestu dziewięciu numerów, którą współczesny świat zna pod nazwą „lotto”, również została wymyślona

²³ Dzik 2004, s. 595.

²⁴ Tamże, s. 595.



— ZARAZ, NUMEROLOGIA MÓWI
CO INNEGO, A FUSY Z KOTURĄ
TO SAMO, CO RUNY...

w Anglii na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku. Między loteriami i grami liczbowymi istnieją dość zasadnicze różnice. Mimo to często są one opisywane i analizowane łącznie, szczególnie w piśmiennictwie anglojęzycznym.

Loteria polega na tym, że sprzedawana jest określona liczba losów. Można wyróżnić ich dwa rodzaje ze względu na czas, w jakim gracz dowiaduje się o wygranej. W przypadku pierwszego typu losów, popularnie zwanych „zdrapkami”, osoba już kilka chwil po ich zakupie może przekonać się, czy wygrała. Na losie drugiego rodzaju widnieje tylko numer, a wiadomość o wygranej przekazywana jest w prasie lub poprzez transmitowane w telewizji losowanie. W przypadku loterii wygrane są z góry określone i niezależne od liczby sprzedanych losów.

Do **gier liczbowych** należy lotto (np. duży lotek) i bingo (gra bardzo popularna na Zachodzie, w Polsce mniej rozpowszechniona). Ich istotą jest typowanie przez gracza jakiegoś zestawu liczb, po czym następuje losowanie. Jeśli wskazane liczby pokrywają się z wylosowanymi, to osoba typująca wygrywa nagrodę pieniężną. W Polsce, podobnie jak w innych krajach, najpopularniejszy jest tzw. duży lotek, w którym gracz wybiera 6 z 49 liczb, a nagrodę

otrzymuje za prawidłowe skreślenie 3, 4, 5 lub 6 liczb. Warto pamiętać, że istnieje 13 983 816 różnych kombinacji 6 liczb z 49 liczb. Losowanie odbywa się dwa razy w tygodniu, gwarantowana wysokość głównej wygranej wynosi milion złotych²⁵. Średnio w skali kraju jednorazowo zawieranych jest 8-10 milionów zakładów, ale w sytuacji wielokrotnej kumulacji liczba ta może wzrosnąć nawet kilkakrotnie.

Gry liczbowe oparte są na zasadzie tzw. totalizatora, który polega na tym, że wygrane:

- ◆ rozdzielane są według rozkładu prawdopodobieństwa danej gry,
- ◆ pochodzą z puli pieniędzy uzyskanych z wpłat graczy,
- ◆ są pomniejszone o zysk organizatora gry i podatki.

Wysokość wypłaty za dane zdarzenie jest zatem tym większa, im mniejsze jest prawdopodobieństwo jego wystąpienia. Z tego względu, że wskazanie sześciu właściwych liczb jest dużo mniej prawdopodobne niż czterech, to za wytypowanie szóstki w dużym lotku przypada dużo wyższa wygrana niż za wytypowanie czwórki. W rzeczywistości organizatorzy wprowadzają zaokrąglenia wysokości wygranych i minimalną zagwarantowaną wysokość głów-

²⁵ <http://serwis.lotto.pl>

nej wygranej, więc „idealny” totalizator praktycznie nie występuje. Liczba wygranych danego typu nie jest tu z góry ustalana, więc kiedy padnie więcej niż jedna, to suma wypłat jest dzielona między wszystkie trafienia. W przypadku tego typu gier często występuje również zjawisko kumulacji – przechodzenie na kolejne losowanie pieniędzy przeznaczonych na główną wygraną, jeśli nie padnie ona w danym dniu, co zwykle przyczynia się do zwiększenia zainteresowania losowaniem.

W celu zwiększenia atrakcyjności danej loterii powinno się dążyć do skupienia całej sumy pieniędzy przeznaczonej na wypłaty w kilku bardzo dużych wygranych. Badania Wagenaar pokazują, że najważniejsza dla popularności loterii jest wartość głównej wygranej, nie wpływa zaś na nią istotnie duża liczba małych wygranych²⁶. Może właśnie dlatego dużo większą popularnością od tradycyjnych loterii mają gry liczbowe, w których wysokość głównych wygranych często może wynosić kilka milionów dolarów.

W przypadku gier liczbowych zaobserwowano zjawisko iluzji kontroli, które polega na świadomym typowaniu zestawu liczb. W maszynie losującej każdy numer może być wylo-

²⁶ Dzik 2004, s. 589.

sowany z takim samym prawdopodobieństwem. Jednak niektórzy gracze, chcąc zwiększyć swoje szanse na wygraną, stosują tzw. systemy, oparte na analizie wcześniejszych wyników²⁷. Z punktu widzenia rachunku prawdopodobieństwa takie systemy nie mają żadnej wartości. Ale okazuje się, że typowania ludzi różnią się w praktyce dość istotnie od rozkładu losowego. Dlaczego? Przy skreślaniu liczb nierzadko odgrywają rolę pewne „preferencje”, np. dat urodzenia. W związku z tym, mimo że typuje się z przedziału 1-49, to liczby mniejsze będą skreślane częściej, ponieważ miesięcy w roku jest tylko 12, a największa liczba dni w miesiącu to 31. Analiza częstości skreśleń poszczególnych liczb w lotto w październiku 1995 roku w Kolumbii Brytyjskiej pokazuje, że najczęściej wybieraną liczbą była 7, a najrzadziej – numery 40 i 39²⁸. Takie informacje nie zwiększają, niestety, prawdopodobieństwa zdobycia głównej nagrody, ale można z nich skorzystać, aby powiększyć swoją szansę na wygraną²⁹.

Wyścigi konne. Organizację wyścigów konnych na terenie Polski reguluje ustawa

²⁷ Por. Andrzej 1995.

²⁸ Dzik 2004, s. 590.

²⁹ Tamże, s. 586-591.

o wyścigach konnych oraz rozporządzenie w sprawie ustalenia regulaminu wyścigów konnych³⁰. Na ich mocy utworzono Polski Klub Wyścigów Konnych, będący państwową osobą prawną; nadzór nad nim sprawuje minister właściwy do spraw rolnictwa. Zadaniem Klubu jest ustalanie warunków rozgrywania gonitw oraz czuwanie nad ich przestrzeganiem, działanie na rzecz umacniania i doskonalenia hodowli koni oraz działanie na rzecz rozwoju wyścigów konnych.

W Polsce konne tory wyścigowe znajdują się w Warszawie (Służewiec), we Wrocławiu (Partynice) i w Sopocie (Hipodrom). Gonitwy przeprowadzane są według planu rocznego, a uczestniczyć w nich mogą wyłącznie zwierzęta, które zostały zgłoszone zgodnie z warunkami określonymi w regulaminie wyścigów. Do udziału w rywalizacji dopuszczone zostały konie tylko niektórych ras: pełnej krwi angielskiej, arabskie czystej krwi, arabskie półkrwi oraz kłusaki. Gonitwy przeprowadza się według określonych systemów:

◆ System grupowy polega na przeprowadzaniu gonitw, w których uczestniczą konie

³⁰ Ustawa z dnia 18 stycznia 2001 r. o wyścigach konnych; *Rozporządzenie ministra rolnictwa i rozwoju wsi z dnia 23 sierpnia 2001 roku w sprawie ustalenia regulaminu wyścigów konnych.*

zakwalifikowane do poszczególnych grup ze względu na osiągnięte wyniki w wyścigach.

◆ System handikapowy jest związany z organizowaniem takich gonitw, w których szanse koni są wyrównywane przez zwiększenie albo zmniejszenie wagi noszonej przez konia (w przypadku koni pełnej krwi angielskiej, arabów oraz półkrwi) lub przez zwiększenie dystansu, jaki konie mają do pokonania (w przypadku kłusaków).

◆ System wynikowy polega na urządzeniu gonitw, w których uczestniczą konie spełniające warunki określone przez organizatora wyścigów konnych.

Systemy wynikowy i handikapowy stosowane są w przypadku kłusaków, natomiast w odniesieniu do pozostałych koni stosuje się systemy grupowy i handikapowy.

Istnieje również kilka typów gonitw. Można je podzielić ze względu na warunki techniczne (gonitwy płaskie, z płotami i z przeszkodami), płeć, wiek lub miejsce trenowania koni lub dystans, jaki mają one do pokonania³¹.

Zakłady wzajemne na wyścigi konne organizowane są na podstawie ustawy o grach lo-

³¹ Osoby zainteresowane fachową terminologią związaną z wyścigami konnymi i hodowlą koni odsyłamy do artykułu: Krzyżanowski 2004.

sowych i zakładach wzajemnych. Funkcjonują one na zasadzie totalizatora – osoba uczestniczy w nich przez wpłacenie określonej stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek. Totalizatorem Wyścigów Konnych objęte są wyścigi konne rozgrywane zarówno w Polsce, jak i na torach zagranicznych, z których gonitwy są transmitowane w przekazie satelitarnym.

Obstawiając gonitwy, można zawrzeć zakład pojedynczy lub złożony. Zakład pojedynczy polega na wytypowaniu takiej liczby koni, jaka wynika z definicji danego zakładu, a każdy z wytypowanych koni występuje tylko jeden raz. Natomiast w zakładzie złożonym typuje się większą liczbę koni niż wynika to z definicji danego zakładu lub poszczególne konie występują więcej niż jeden raz. Zawarcie zakładu to wytypowanie konia lub koni i wpłacenie stawki w punkcie przyjmowania zakładów, czego dowodem jest wydany bilet.

Rodzaje zakładów, jakie są do dyspozycji gracza:

◆ zakład zwyczajny – wskazanie konia, który zajmie pierwsze miejsce w gonitwie;

◆ zakład francuski – wytypowanie konia, który zajmie w danej gonitwie pierwsze, drugie lub trzecie miejsce;

◆ porządek – wytypowanie w gonitwie dwóch koni, które zajmą pierwsze dwa miejsca w dowolnej kolejności;

◆ trójka – wskazanie w gonitwie trzech koni, które zajmą pierwsze, drugie i trzecie miejsce w określonej kolejności;

◆ czwórka – wytypowanie czterech koni, które zajmą pierwsze, drugie, trzecie i czwarte miejsce w gonitwie we wskazanej przez zawierającego zakład kolejności;

◆ tripla – wskazanie koni, które zajmą pierwsze miejsca w trzech kolejnych gonitwach, stanowiących grupę rozrachunkową (czyli wskazanych przez organizatora w danym dniu do tripli);

◆ kwinta – typowanie koni, które zajmą pierwsze miejsca w pięciu kolejnych gonitwach, stanowiących grupę rozrachunkową³².

Osoby grające na wyścigach kierują się przy typowaniu różnymi wskazówkami. Obserwacja ich działań doprowadziła do wyodrębnienia kilku typów strategii.

Strategie „**bez informacji**” to sposób działania osób, które grają według przypadku i zostawiają wybór komputerowi bądź też według wskazówek niezwiązanych w żaden sposób

³² *Regulamin Totalizatora Wyścigów Konnych*; <http://www.wyscigi.pl>

z realiami wyścigów (np. według dat urodzin, szczęśliwych numerów, sympatii do imienia konia przeczytanego na tablicy itd.). Najczęściej tak grają ludzie, którzy nie są pasjonatami koni i traktują wyścigi jako miły sposób spędzania czasu lub jako loterię.

Strategie oparte na „**osobistych klasyfikacjach**” polegają na porządkowaniu koni według subiektywnych kryteriów, co ma doprowadzić do powstania jednego zestawienia, umożliwiającego wskazanie kilku faworytów, kilku przeciętnych zwierząt i kilku „czarnych koni”. Strategia ta ma na celu otrzymanie kombinacji takich wygrywających koni, które nie są ani zbyt dobre ani zbyt słabe, aby nie obstawiać jedynie faworytów (co odpowiada wygranym częstym, ale małym) ani tylko „czarnych koni” (które przynoszą wygrane wysokie, ale bardzo rzadkie). Najczęściej klasyfikowanie odbywa się w sposób nieświadomy. Strategia ta przeważnie prowadzi graczy do poszukiwania „pewnych czarnych koni” – zwierząt mitycznych, które wygrają, mimo że nie miały żadnych szans, a więc które przyniosą bardzo dużą wygraną. Robią to przeciętni pasjonaci wyścigów, którzy są przekonani, że wyścigi są „ustawiane”, a oni nie posiadają wystarczającej ilości informacji, aby to odkryć, więc pozostaje im grać w taki sposób, jakby wszystko

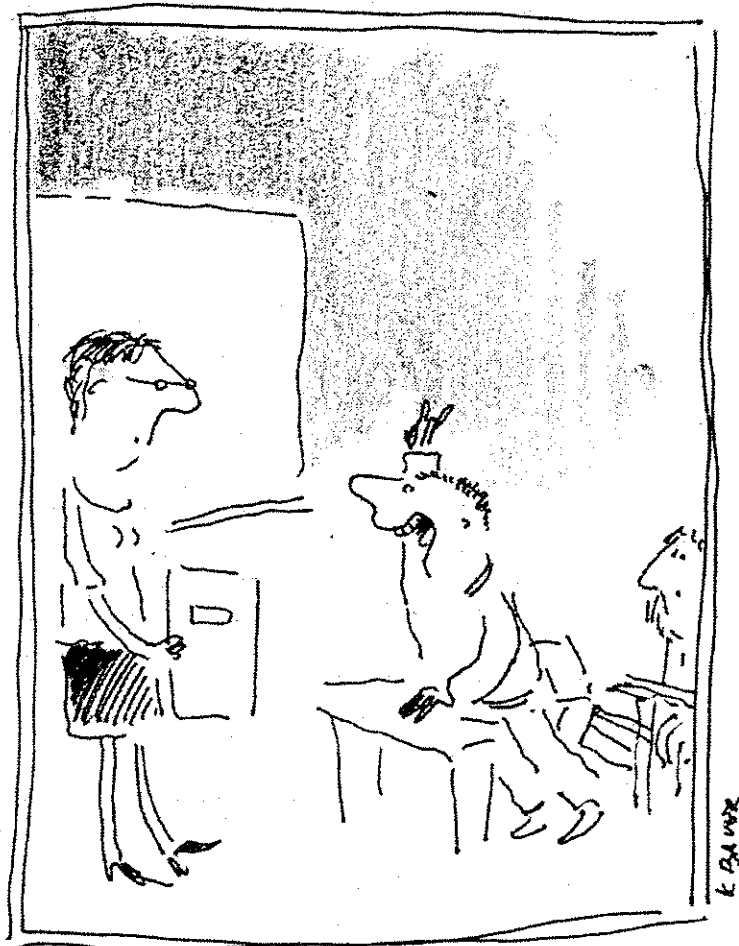
było w porządku. Czasem osobiste klasyfikacje uwzględniają również inne zmienne, np. imiona dżokejów lub koni.

Gracz stosujący strategię **poszukiwania poufnych informacji** wyłapuje informacje na temat najbardziej obstawianych koni we wrzawie, tuż przed wyścigami bądź też wyszukuje graczy sprawiających wrażenie profesjonalistów i obstawia tak samo, jak oni, gdyż charakteryzuje go zarówno małe zaufanie do siebie, jak i do własnych zdolności w zakresie samodzielnego typowania. Hazardziści tego typu spędzają całe godziny w kawiarniach lub przy torach i do ostatnich minut poszukują nowych informacji. Dzięki temu wiedzą więcej od tych, którzy obstawiali wcześniej.

Strategie **numerologiczne** stosują osoby wierzące w symbolikę liczb i przekonane o tym, że numery koni nie są przypadkowe. Generalnie taktyka ta polega na obserwowaniu statystyk wygrywania poszczególnych liczb i obstawianiu koni z wygrywającymi numerami. Zdarzają się jednak również sposoby bardziej nieracjonalne, jak np. znajdowanie zależności między liczbami, które wypadły w lotto, a wyścigami (obstawiane są zatem konie o wylosowanych w lotto numerach) lub też poszukiwanie związku między datą a numerem konia i obstawianie „numerów dnia”.

Strategia związana ze **znajomością koni i dżokejów** ma najbardziej kompleksowy charakter – polega na wykorzystaniu wszystkich możliwych informacji na ten temat. Zaczyna się od poszukiwania informacji na temat koni, dżokejów, trenerów, ich poprzednich osiągnięć, torów wyścigowych. Wiadomości są czerpane z lektury licznych dzienników, prasy specjalistycznej lub historii koni. Najczęściej strategię tą stosują pasjonaci wyścigów – „specjaliści”, a najrzadziej – kobiety, które grają bardziej „na intuicję”.

Podsumowując przedstawioną typologię, należy stwierdzić, że zasadniczo gracze nie ograniczają się tylko do jednej strategii obstawiania wyścigów. Wręcz przeciwnie – czasami można odnieść wrażenie, że próbują oni jednocześnie „wszystkich” strategii, by wykorzystać posiadane informacje i intuicje. Dlatego osoba, która bardzo dobrze zna konie i dżokejów, pewnego dnia obstawia według dat urodzin czy szczęśliwych numerów. Można pokusić się o dokonanie pewnego porównania między wyścigami i religią. Miejscami „kultu” w przypadku wyścigów konnych są bary i tory wyścigowe. Sfera „duchowieństwa” jest złożona z trenerów, prognostyków i wszystkich tych, którzy są wtajemniczeni w zagadnienia wyścigów. Zauważa się ryt inicjacji, którym może być



— RODZAJE BUKÓW? A WIĘC
BUK NAZIEMNY, INTERNETOWY....

dziedzictwo rodzinne i pierwsza główna wygrana. Istnieje także element transcendencji polegający na przeczuwaniu wygranej, mimo że nie ma żadnych racjonalnych podstaw w tym kierunku³³.

Zakłady bukmacherskie to zakłady wzajemne o wygrane pieniężne związane z typowaniem zaistnienia różnych zdarzeń. Przedmiotem zakładów bukmacherskich może być wynik meczu w piłce nożnej, hokeju czy rezultat wyścigu Formuły 1. W krajach, gdzie jest duża konkurencja na rynku gier losowych, firmy bukmacherskie często są gotowe wystawić kursy na dowolne zdarzenie, aby przyciągnąć uwagę potencjalnego klienta, np. na to, czy pewien młodzieniec zdoła w ciągu najbliższego roku umówić się na dwugodzinną randkę z gwiazdą muzyki pop – Kylie Minogue. W Anglii jest bardzo popularne zawieranie zakładów na przyszłość swoich dzieci. Przykładowo kobieta obstawiła, że jej jednoroczna córeczka zostanie miss świata, zanim skończy 21 lat. Oczywiście kurs tego zakładu był niezwykle wysoki 1:10 000³⁴.

Uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranych zależy od umówionego między

³³ Colonna-Romano 2004.

³⁴ <http://www.bet1x2.net>

przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę stosunku wpłaty do wygranej³⁵. Należy zwrócić uwagę, że w zakładach bukmacherskich występuje inna regulacja wypłat wygranej niż np. w zakładach polegających na obstawianiu gonitw konnych, gdzie wysokość wygranych zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek.

Zakłady bukmacherskie można zawierać w tzw. bukach naziemnych albo bukach internetowych. Poszczególne buki różnią się nieco między sobą wysokością stawek i zapisem kursów. Istnieją trzy typy prezentowania kursów – polscy bukmacherzy używają najpopularniejszego w Europie systemu dziesiętnego (oprócz tego istnieje jeszcze sposób brytyjski i amerykański). Kurs pokazuje, ile gracz zarobi, jeśli padnie postawione przez niego zdarzenie, np. jeśli postawi on 100 zł na zwycięstwo zespołu piłkarskiego X o kursie 1,46 i dojdzie do tego zwycięstwa, to jego wygrana wyniesie 146 zł³⁶.

Buki internetowe stosują różnego rodzaju zachęty, by przyciągnąć do siebie nowych graczy i utrzymać już posiadanych klientów. Oferują np. grę za pomocą próbnej wirtualnej wa-

³⁵ Ustawa z dn. 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych.

³⁶ Boruta 2004.

luty, podczas której osoba może wybrać system czy metodę przynoszącą jej największy zysk bez ryzyka utraty własnych pieniędzy. Proponowane są liczne konkursy i promocje dla stałych uczestników. Ponadto bardzo często podkreślana jest wygoda zawierania zakładów i sprawdzania wyników. Buki te uwypuklają również mocno bezpieczeństwo dokonywanych transakcji. Hasła typu: „Im więcej postawisz, tym więcej możesz wygrać” czy „Możesz uczynić z zakładów swego rodzaju biznes i osiągać wymierne, regularne i niemałe zyski” roztaczają przed potencjalnymi uczestnikami wizję łatwego osiągnięcia dużych sum pieniędzy. Tego typu informacje mają przede wszystkim służyć zwiększeniu zysków bukmacherskich³⁷.

Hazard online jest jeszcze stosunkowo nowym zjawiskiem. Pierwsze kasyno wirtualne zostało otwarte w Internecie w sierpniu 1995 roku³⁸. Jego pomysłodawcą był mieszkaniec Quebecu, który znalazł lukę w prawie dotyczącym gier losowych i zakładów. Umieścił on serwer swojego wirtualnego kasyna w Nassau na Wyspach Bahama, gdzie prawo zezwala na tego rodzaju aktywność. W proponowanych na

³⁷ Tamże.

³⁸ Valleur 1997.

serwerze grach i zakładach mogli uczestniczyć chętni z całego świata³⁹.

Kasyna *online* oferują uczestnikom te same gry, co kasyna rzeczywiste – ruletkę, pokera czy *blackjacka*. Można w nich wziąć udział bez pieniędzy lub z pieniędzmi wirtualnymi, aby wypróbować określony rodzaj rozrywki. Kiedy gra stanie się już mało ekscytująca, to istnieje możliwość obstawiania prawdziwymi pieniędzmi. Aby zagrać, osoba może wysłać czek, który jest wymieniany na równowartość określonych stawek albo posłużyć się kartą kredytową z limitem dziennym. Jeśli uczestnik wygra, to otrzymuje wygraną za pomocą czeku.

Serwisy wirtualnych kasyn działają całą dobę, co podnosi ich atrakcyjność. Łatwy i szybki dostęp oraz anonimowość sprawiły, że hazard *online* stał się obecnie atrakcyjną rozrywką, a dla niektórych nawet formą zarobkowania. Kasyna internetowe zapewniają swoim klientom poczucie fizycznego i emocjonalnego bezpieczeństwa (np. nie trzeba się martwić o opinię innych graczy), dogodność korzystania (komfortowe czas i miejsce), przyjemność i odpoczynek od codzienności⁴⁰. Przedstawione za-

lety kasyn wirtualnych są jednak podstępne, ponieważ gracz *online* podlega mechanizmom i niebezpieczeństwom podobnym do tych, które mają miejsce w rzeczywistych ośrodkach gier⁴¹.

3. Uczestnicy gier losowych

Kim jest człowiek uprawiający hazard? Jakie motywy decydują o podjęciu takiej właśnie formy rozrywki? Czy można wskazać jakieś rodzaje zaangażowania w gry hazardowe?

Wydaje się, że najprostszym sposobem podziału osób uprawiających hazard jest klasyfikacja oparta na kryterium zaangażowania⁴²:

◆ **Gracz niedzielny** – osoba, która gra albo okazjonalnie albo regularnie, lecz aktywność tego typu spełnia rolę marginalną, przede wszystkim w charakterze rozrywki.

◆ **Gracz profesjonalny** – jednostka uprawiająca hazard raczej regularnie, systematycznie gromadząca wiedzę z zakresu określonej gry losowej, stale podnosząca swoje umiejętności w tym zakresie, ale jednocześnie posiadająca kontrolę nad własnym uczestnictwem

³⁹ Soldevila 2000.

⁴⁰ Cavidino 2002.

⁴¹ <http://www.psynternaute.com>

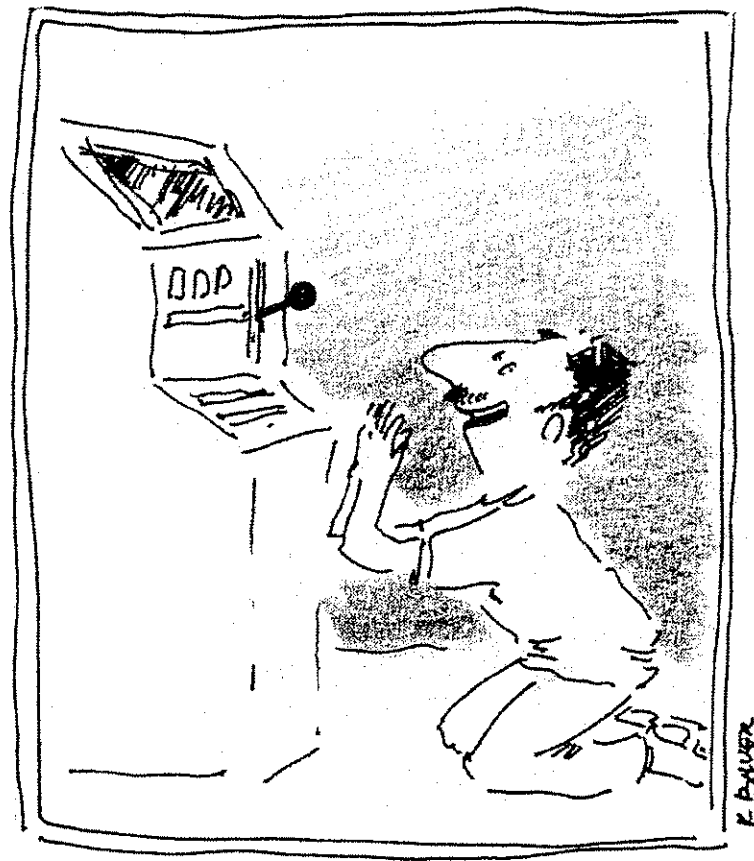
⁴² Colonna-Romano 2004.

w grze i zabezpieczająca się przed powstaniem szkód związanych z tą formą aktywności.

◆ **Gracz patologiczny** – osoba uzależniona od hazardu, gra staje się centrum jej egzystencji i doprowadza do szkód w innych aspektach życia.

Podłużne badania brytyjskie na populacji nastolatków grających na automatach – gdzie gra na automatach jest prawnie dozwolona dla osób poniżej 18. roku życia – pozwoliły na wyodrębnienie pięciu typów graczy ze względu na kryterium nastawienia do automatów do gier losowych⁴³:

◆ **Król salonów** – jest nim nastolatek posiadający spore umiejętności w grze. Głównym motywem jego działań jest chęć zaimponowania innym. Osoba taka często gra w dość spójnych i niezależnych grupach z młodszymi chłopcami (nowicjuszami), którzy mają poczucie quasi-profesjonalistów. Król salonów dzieli się swoimi umiejętnościami z nowicjuszami, którzy w rewanżu świadczą dla niego drobne usługi (np. rozmieniają pieniądze w kasie). Porównuje swoje wygrane z wygranymi innych królów i dzieli się z nimi wiedzą. Nie popisuje się swoją grą, zachowuje w tej sferze samokontrolę i dyscyplinę, cechuje go również emocjo-



— I PROSZĘ CIĘ, BO MAM
DO SPŁACENIA KREDYT, DWA
RAZY NIĘ BĘDĘ POWTARZAŁ...

⁴³ Griffiths 2004.

nalna stabilność. W przypadku tego typu graczy istnieje niewielkie ryzyko powstania problemów związanych z uzależnieniem od gier.

◆ **Pogromca automatów** – nie lubi być obserwowany podczas gry, z reguły gra pojedynczo. Jego podstawowa motywacja ma charakter zadaniowy: nie chce zaimponować innym, lecz pokonać maszynę. W tym celu posługuje się różnymi sposobami, nie cofa się nawet przed oszukiwaniem. Jest zafascynowany działaniem automatu i technikami gry. Pokonanie automatu daje mu poczucie mistrzostwa, kontroli, kompetencji i osiągnięć. Jego zdeterminowanie w dążeniu do tego celu pociąga za sobą ogromne koszty (czas, pieniądze), co może niekiedy przyczyniać się do wystąpienia u niego zachowań antyspołecznych. U osoby tego typu istnieje skłonność do grania patologicznego, ponieważ nie potrafi utrzymać samodyscypliny i uczestniczy w grze aż do wyczerpania wszystkich pieniędzy. Motywuje ją pragnienie „odegrania się”.

◆ **Niepraktykujący** – większość graczy w tej grupie stanowią dziewczęta, które nie posiadają dostatecznych umiejętności ani motywacji do hazardu. Najczęściej odgrywają one rolę widza. Przychodzą do salonów przede wszystkim po to, aby spotkać się z przyjaciółmi, a hazard jest celem drugoplanowym.

◆ **Poszukiwacz emocji** – należy do grupy doświadczonych graczy. Główną przyczyną podejmowania przez niego gry jest chęć poczucia dreszczyku emocji i podekscytowania. Często popisuje się on swoimi umiejętnościami. A salony gier pociągają go przede wszystkim ze względu na poczucie dorosłości i uwolnienia się od rodzicielskiej kontroli.

◆ **Artysta ucieczki** – hazard stanowi dla niego ucieczkę od przytłaczających go problemów. Jest to osoba przygnębiona, izolowana społecznie, często doświadczająca poczucia bezsilności. Spędzanie czasu w salonie gier jest dla niego atrakcyjne, bowiem podejmowana aktywność na automacie absorbuje go na tyle, że zapomina o swoich kłopotach i nieudanych kontaktach społecznych. Ponadto w takiej sytuacji zyskuje poczucie kontroli chociaż nad jednym aspektem rzeczywistości. Maszyna staje się dla niego „elektronicznym przyjacielem”, który sprzyja ucieczce od codzienności poprzez kreowanie nierzeczywistego świata. Osoba z tej grupy jest narażona na uzależnienie, jednak ryzyko to znika, gdy zostaną rozwiązane jej problemy interpersonalne.

Opisana typologia nie musi mieć charakteru wykluczającego, np. trzy typy: pogromca automatów, poszukiwacz emocji i król salonów mogą stanowić podgrupy w obrębie kategorii do-

świadczonych graczy, posiadających doświadczenie i umiejętności gry. Niezależnie jednak od dyskusji kategoryzacyjnych przedstawione rozróżnienia w motywacji poszczególnych graczy mogą mieć duże znaczenie terapeutyczne.

Inną typologię hazardzistów zaproponował R. Custer, który zidentyfikował sześć typów graczy⁴⁴:

◆ **Gracze profesjonalni (professional)** – wypełniają swoje życie graniem; aktywność tego typu traktują jak zawód; mają duże umiejętności w tym zakresie; kontrolują zarówno ilość pieniędzy wydawanych na hazard, jak też czas poświęcany na grę; charakteryzuje ich również cierpliwe czekanie na najlepszą okazję wygrania. Z wymienionych powodów osoby w tej grupie nie stanowią typu nałogowego.

◆ **Gracze antyspołeczni (antisocial or personality)** – wykorzystują nielegalny hazard jako sposób zdobycia pieniędzy. Często są uwikłani w ustawianie zakładów (np. wyścigów koni lub psów) lub granie fałszywymi kośćmi czy znaczonymi kartami.

◆ **Gracze okazjonalni (casual social)** – uprawiają hazard w celach rekreacyjnych, towarzyskich i rozrywkowych. Gra jest dla nich

formą odpoczynku, dlatego nie oddziałuje negatywnie na obowiązki rodzinne, społeczne czy zawodowe. Przykładem działań osób w tej grupie może być okazjonalna partia pokera, doroczna podróż do Las Vegas czy przypadkowe kupienie losu na loterii.

◆ **Gracze hobbystyczni (serious social)** – inwestują wiele czasu w grę, która jest głównym źródłem relaksu i rozrywki. Takie osoby sytuują hazard w hierarchii ważności zaraz po rodzinie i pracy zawodowej. Ten typ może być porównany z „zapalonymi golfistami”, którzy czerpią wielką przyjemność i relaks z golfa. Hobbisci utrzymują jednak kontrolę nad swoim zachowaniem w sferze hazardu.

◆ **Gracze ucieczkowi (relief and escape)** – uprawiają hazard, by poczuć ulgę i uciec od lęku, depresji, złości, nudy czy osamotnienia. Gry losowe stanowią dla nich raczej rodzaj „środka przeciwbólowego niż euforycznego”. Czasami są porównywani z ucieczkowymi alkoholikami.

◆ **Gracze kompulsywni (compulsive)** – to ludzie, którzy stracili kontrolę nad swoim zachowaniem. Hazard jest dla nich najważniejszą rzeczą w życiu. Nałogowe granie to postępujące uzależnienie, które wywołuje szkody we wszystkich sferach ich życia, jak również życia bliskich. Dodatkowym skutkiem kompulsywne-

⁴⁴ Custer 2005.

go uprawiania hazardu może być popełnianie przestępstw (np. kradzieży czy malwersacji) w celu zdobycia funduszy na kontynuowanie gry. Uzależnieni gracze ci nie mogą przerwać uprawiania hazardu niezależnie od tego, jak bardzo tego pragną.

Co jednak sprawia, że osoba zaczyna uprawiać hazard? Obok specyficznych przyczyn charakteryzujących wymienione powyżej typy graczy (np. imponowanie znajomym, zmierzenie się z wyzwaniem, poszukiwanie nowych wrażeń), jedną z głównych motywacji, która skłania do gry, jest pragnienie posiadania pieniędzy. Hazard przez większość osób jest utożsamiany z szybkim sposobem wzbogacenia się. Jest to sposób tym bardziej nęcący, że żyjemy w społeczeństwie, które waloryzuje szybkie pojawianie się „gwiazd” dzięki działaniom niekoniecznie związanym z ich zasługami czy wysiłkiem. Ludzie biedni często spostrzegają hazard jako swoisty rodzaj lokaty, ponieważ traktują stawiane przez siebie pieniądze jak „składki” i wierzą, że skoro „odkładali” całe życie, to teraz czeka ich główna wygrana. Należy również zwrócić uwagę, że wygrane pieniądze mają w subiektywnym odbiorze gracza specyficzną wartość – nie są traktowane jako „prawdziwe” i użyteczne, dlatego nie są wydawane na rzecz codziennego użytku. Przezna-

cza się je raczej na prezenty, których nie dokonałoby się za pieniądze zarobione w inny sposób. Poza tym wygrane kwoty mają dla graczy niższą wartość niż te same sumy w codziennych sytuacjach, przez to łatwiej je stracić w następnej grze. Zauważono również prawidłowość, że pamięć gracza cechuje się pewną selektywnością, która powoduje, że zapamiętuje on raczej wygrane niż straty. Z jednej strony pozwala mu to być przekonanym, że nie ponosi on strat w kolejnych grach, ale z drugiej – powoduje, że osoba nie może dokonać rzeczywistego bilansu zysków i strat.

Innym czynnikiem uzasadniającym uprawianie hazardu jest doświadczanie **przyjemności**, na którą składa się kilka elementów. Pierwszym z nich jest **ryzyko**. Warto przy jego omawianiu zwrócić uwagę na fakt, że równocześnie ze spektakularnym wzrostem liczby gier hazardowych czynnik ryzyka i niepewności w życiu codziennym spada dzięki ubezpieczeniom, zasadom prawa i postępowi opieki zdrowotnej. W tym kontekście hazard, w którym ryzyko jest tolerowane, poszukiwane i wręcz waloryzowane, może niektórym ludziom kompensować to nadmierne bezpieczeństwo. Istnieje oczywiście różnica między analizowanymi rodzajami ryzyka – w grze jest ono opanowane, dobrowolnie wybrane i w każdej chwili może

zostać przerwane. Doświadczanie ryzyka składającego się na przyjemność grania ma też swoje uzasadnienie neurofizjologiczne. Napięcie, które wypływa z jego podejmowania, ma w układzie neurofizjologicznym następstwa odpowiadające tym, jakie wywołują narkotyki. Natomiast w przypadku osób z lękiem czy depresją przeciwnie – hazard staje się sposobem „znieczulenia” sytuacji cierpienia.

Kolejnym składnikiem przyjemności wynikającej z gry losowej jest **ekspresja emocjonalna**. Hazard wywołuje gwałtowne i sprzeczne emocje, które są dozwolone i nawet waloryzowane w miejscach przeznaczonych do gry, dzięki czemu ludzie mogą je swobodnie wyrażać. Ma to szczególne znaczenie w obecnych czasach, w których istnieje niewiele okazji do swobodnej ekspresji emocjonalnej.

Gry losowe dostarczają również **przyjemności intelektualnej**, gdyż stanowią rodzaj wyzwania do zrozumienia ich fenomenu oraz spekulacji intelektualnych. Pasjonaci wyścigów konnych traktują gonitwy jako szczególny rodzaj pracy, związany z poszukiwaniem informacji. Dla nich wygrana nie stanowi celu samego w sobie. Najważniejsza jest radość z intelektualnych dociekań dotyczących obstawiania. Ponadto należy sobie uświadomić, że gry hazardowe są skonstruowane w taki spo-

sób, że stwarzają uczestnikom okazje do poszukiwania odpowiedniej strategii, co również stanowi swoistego rodzaju przygodę intelektualną.

Ostatni element, który składa się na przyjemność grania, dotyczy **spędzenia czasu**. Hazard stanowi bowiem często sposób na odwracanie uwagi od codziennych problemów, oferuje możliwość szybkiego zapomnienia o troskach czy też stanowi pretekst, aby wyjść z mieszkania i z kimś porozmawiać⁴⁵.

W zakresie motywów grania można zauważyć pewne różnice między kobietami i mężczyznami⁴⁶. Kobiety częściej niż mężczyźni traktują hazard jako ucieczkę od codziennych trosk (39% w porównaniu z 28% mężczyzn) oraz jako sposób spędzenia wolnego czasu (35% w porównaniu z 28%). Mężczyźni zaś częściej niż kobiety grają, żeby zarobić pieniądze (94% w porównaniu do 84% kobiet), dla rozrywki (92% w porównaniu do 90%), dla poczucia siły i zwycięstwa (88% w porównaniu do 78%), z ciekawości (48% w porównaniu do 41%), żeby zrobić coś z przyjaciółmi (44% w porównaniu do 39%) oraz by potwierdzić

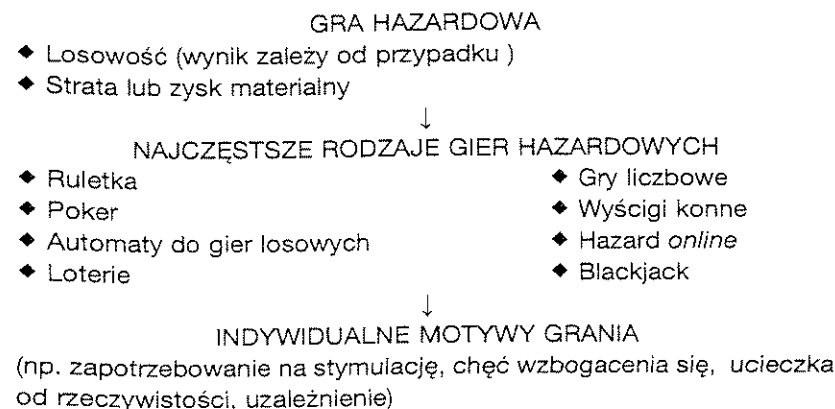
⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ <http://www.ncwcnbes.net>

swoje umiejętności (48% w porównaniu do 27%).

Podsumowując zagadnienia dotyczące hazardu i hazardzistów, należy stwierdzić, że:

- ◆ istnieją cechy charakterystyczne gier losowych,
- ◆ gry losowe mogą mieć różne formy,
- ◆ występują różnorodne motywy uczestnictwa w grach losowych.



Schemat 1. Cechy charakteryzujące hazard i hazardzistów

Rozdział II Hazard a kultura

Określone zjawisko może wyglądać nieco inaczej w zależności od kręgu kulturowego, w którym istnieje. Czy hazard także podlega wpływowi czynników społeczno-kulturowych? Czy historia, religia i mentalność ludzi danego regionu świata modyfikują sposób podejścia do gier losowych? Rozważania dotyczące tego problemu są przedmiotem niniejszego rozdziału.

1. Społeczeństwa kultury europejskiej

W poniższym paragrafie zostaną ukazane prawidłowości dotyczące rozpowszechnienia hazardu w przykładowych krajach europejskich, jak również w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i Australii – krajach, gdzie społeczeństwo ma europejskie korzenie.

Francja. Gry losowe stały się masową rozrywką Francuzów stosunkowo niedawno, w ciągu ostatnich 25 lat. Do tego czasu mieszkańcy wsi nie mieli dostępu do gier, kasyna były zarezerwowane dla elit, a zakłady na wyścigach konnych były dozwolone tylko na terenie torów wyścigowych i w godzinach, które były często bardzo niedogodne dla większości pracujących

ludzi. Sposób grania ewoluował jednak bardzo szybko pod wpływem pojawienia się nowych technologii – głównie Internetu, który umożliwił obstawianie zakładów na odległość i granie w sieci, telewizji ze specjalistycznym kanałem *Equidia* dającym i możliwość typowania na wszystkich wyścigach oraz automatów do gier.

Zakładami na wyścigach konnych zarządza kontrolowane przez państwo PMU (Zakłady Totalizatora Państwowego). We Francji istnieje kilka rodzajów wyścigów konnych: *Tiercé* (Trójka) stworzona w 1954 roku, *Quarté* (Czwórka) istniejąca od 1976 roku i *Quinté* (Piątka) z 1989 roku – nazwy wyścigów pochodzą od liczby koni, na które można postawić zakład. Wyścigi konne stanowią główną formę gier losowych dla Francuzów, choć inne odmiany hazardu stają się dla nich coraz silniejszą konkurencją. Roczny obrót z obstawiania gonitw wynosi ok. 33,8 miliardów franków, co przynosi państwu 5,6 miliardów.

Liczba otwieranych kasyn i salonów gry wskazuje, że stanowią one ważne źródło dochodów, miejsc pracy i oczywiście wpływów do kasy państwowej. W 1995 roku istniały we Francji 154 kasyna, w których gracze pozostawili 6,1 miliardów franków⁴⁷, a wpływy pań-

⁴⁷ Revue 1996.

stwowe z tego tytułu wyniosły ok. 3,1 miliardów franków. W 1987 roku zezwolono na stawianie automatów do gier w kasynach i innych miejscach. Należy zwrócić uwagę na fakt, że w chwili obecnej francuskie kasyna czerpią większość swoich dochodów z automatów do gier – „jednoręcy bandyci” przynoszą im ponad 80% dochodów.

Ważną datą w historii francuskiego hazardu jest rok 1976, kiedy uruchomiono lotto – następcę loterii narodowej, którą zlikwidowano w 1980 roku. Lotto sportowe, istniejące od 1985 roku, automaty do gier i wszelkiego typu loterie są organizowane i nadzorowane przez przedsiębiorstwo państwowe (FDJ). Gry te od zawsze znajdowały się pod szczególnym „nadzorem” ze strony państwa, gdyż uważano, że stanowią one poważne zagrożenie dla społecznego morale. Jednak od tych obostrzeń mają miejsce liczne odstępstwa, usprawiedliwiane przez rząd dostarczaniem przez gry dochodów na „dobre cele”. Hazard nadzorowany przez FDJ stopniowo dorównuje PMU pod względem sumy obrotów, która rocznie wynosi ok. 33 miliardy franków, dając budżetowi państwa dochód ok. 9 miliardów franków. W 2000 roku FDJ posiadało 42 950 punktów sprzedaży, co oznacza, że 1 punkt przypadał na 1400 mieszkańców – jest to wyż-

szy wskaźnik niż w przypadku piekarni czy poczty.

Oferta gier we Francji jest różnorodna. Zdrapki są przeznaczone głównie dla tych, którzy kupują papierosy czy gazety, a ich nagrody są tak wyliczone, aby odpowiadały sumie wydanej podczas zakupu (tak więc może to być 5 czy 10 euro). W grach losowych, takich jak lotto, uczestniczą z reguły gracze okazjonalni, którzy szukają hazardu czystego przypadku z opóźnionym wynikiem – aby przedłużyć oczekiwanie na wiadomość o wygranej. Zakłady na wyścigach konnych satysfakcjonują tych, którzy chcą zainwestować nieco więcej i wykorzystać swoją wiedzę. Wreszcie kasyno i automaty do gier są doskonałe dla tych, którzy chcą poświęcić hazardowi swój wolny czas. Dzięki nowym technologiom – telewizji, telefonowi komórkowemu, Internetowi – istnieje też możliwość grania na odległość. Internetową stronę zakładów otworzyło zarówno FDJ, jak też niektóre kasyna⁴⁸.

Hazard jest bardzo dochodową gałęzią przemysłu – suma wpływów z tytułu gier do kasy państwa jest wyższa od budżetu przeznaczonego na kulturę i komunikację. W sektorze tym pracuje ponad 81 000 osób. Należy też

⁴⁸ Colonna-Romano 2004.

zwrócić uwagę, że branża związana z hazardem rozrasta się w zaskakującym tempie, np. liczba kasyn między 1988 a 2000 rokiem wzrosła dwunastokrotnie.

Rozwój przemysłu obsługującego gry losowe przekłada się na uprawianie hazardu przez mieszkańców tego kraju – 62% Francuzów gra przynajmniej raz w roku, a 20% gra w sposób regularny. Przykładowo w formach hazardu oferowanego przez FDJ uczestniczyło w 2000 roku ponad 30 milionów Francuzów (48% to mężczyźni, 44% to osoby poniżej 35. roku życia). Wyścigi obstawia przynajmniej raz w roku 6 milionów osób (15% Francuzów powyżej 18. roku życia). Natomiast 1,6 do 2 milionów mieszkańców typuje gonitwy przynajmniej raz na tydzień. Gracze okazjonalni stanowią 40% obstawiających, ponad połowa (55%) to gracze regularni (znają wyścigi, obstawiają przeważnie w weekendy), a 5% to gracze pasjonaci, typujący kilka razy na tydzień⁴⁹.

Badania osób uzależnionych od hazardu zostały przeprowadzone we Francji przez konsultantów telefonicznych serwisu pomocy SOS w 1993 roku⁵⁰. Na podstawie przeprowadzo-

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ Valleur 1997.

nych badań stwierdzono następujące prawidłowości:

- ◆ bardzo duża przewaga ilościowa uzależnionych mężczyzn (ponad 90%),
- ◆ problem ten dotyczy przede wszystkim osób między 25. a 44. rokiem życia,
- ◆ patologiczni hazardziści najczęściej mieli żony i dzieci,
- ◆ nałóg dotyczył przede wszystkim jednego rodzaju gry,
- ◆ konsekwencją uzależnienia były zaburzone relacje małżeńskie,
- ◆ większość graczy była zadłużona,
- ◆ blisko 20% graczy popełniło przestępstwa ze względu na uzależnienie.

Uzyskane wyniki są zgodne z rezultatami badań północnoamerykańskich. Zatem różnice kulturowe nie wpływają na wystąpienie różnic w globalnym obrazie zjawiska uzależnienia od hazardu i w profilu gracza patologicznego⁵¹.

Hiszpania jest państwem, w którym problem hazardu jest jednym z najpoważniejszych w Europie z powodu bardzo dużego rozpowszechnienia gier, a szczególnie automatów⁵². W kraju znajduje się około 500 000 takich maszyn, są one umieszczane w różnego typu

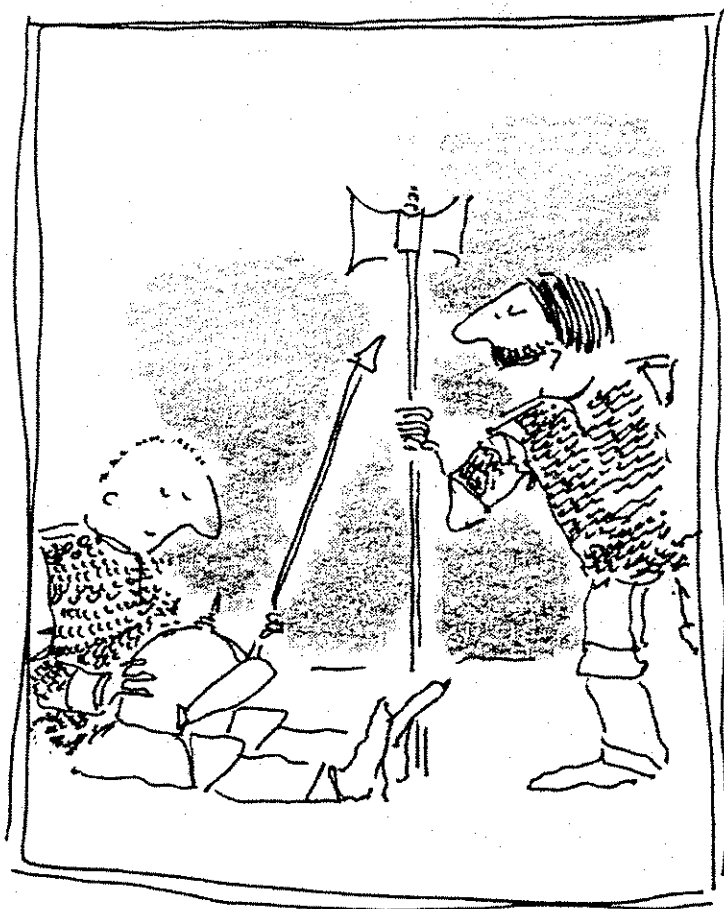
⁵¹ Tamże.

⁵² Tamże.

miejscach użyteczności publicznej. Szacuje się, że z automatów do gier korzysta ok. 8% Hiszpanów. Mieszkańcy tego kraju zajmują trzecie miejsce w świecie pod względem wydatków związanych z hazardem. Problem ten dotyczy głównie młodych mężczyzn. Na taki stan rzeczy wpłynęła przede wszystkim kultura i moda. Kobiety nie grają w klubach, do których nie mają wstępu, tak jak nie piją w barach zarezerwowanych tylko dla mężczyzn.

Norwegia⁵³ jest przykładem kraju z północy Europy. Do drugiej wojny światowej występował tam niechętny stosunek do gier losowych. Stosunek ten zaczął się zmieniać w drugiej połowie XX wieku, ponieważ w tym czasie doszło do utworzenia loterii narodowej i zakładów piłkarskich. Kwota wygranych była początkowo limitowana, a minimalny wiek uczestnika gier wynosił 18 lat. W latach sześćdziesiątych pojawiły się sale do gry w bingo. Czerwony Krzyż dysponował automatami z bardzo niskimi stawkami i wygranymi, z których dochód przeznaczano na cele charytatywne. W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku norweski rynek hazardowy diametralnie się zmienił. W 1982 roku obstawianie zakładów konnych stało się możliwe w tysiącach skle-

⁵³ Fekjaer 2000.



— LUDWIK FILIP ZABRONIĆ HAZARDU?
NIE TO, W PRZYSZŁYM ŻYCIU
UTWORZYMY KASYNA NA TÓDKACH

pów w całym kraju. Narodowa kompania loteryjna wprowadziła lotto i loterię zdrapkową, w których zwiększono wygrane i zniesiono limit wieku uczestników. W połowie lat dziewięćdziesiątych nastąpiła eksplozja automatów do gier, które do tej pory były przywilejem Czerwonego Krzyża lub innych organizacji dobroczynnych.

Gwałtowny rozwój rynku hazardowego w Norwegii jest łączony ze zmianą hierarchii wartości mieszkańców tego kraju. Wcześniej dominowały tu tradycyjne protestanckie wartości, które zakładały, że pieniądze powinny być zarabiane ciężką pracą, a nie wygrywane w karty. A uczciwie pracujący człowiek był wzorem propagowanym przez polityków i media. Pierwszoplanowym celem nie było bogacenie się, ale równość społeczna. Nawet król i premier podporządkowywali się tym wartościom, np. jeździli zwykłymi samochodami i metrem. Obecnie nierówności społeczne i finansowe w społeczeństwie norweskim wzrastają, a status finansowy coraz bardziej decyduje o pozycji społecznej.

Innym czynnikiem zwiększającym popularność hazardu jest wzrastająca szybkość i atrakcyjność zakładów, będąca efektem nowych technologii. Na 4,5 mln Norwegów przypada 30 000 automatów. Przy tym nie istnieją

żadne strefy ograniczeń odnośnie do ich umieszczenia, więc są one umieszczane w różnych miejscach użytku publicznego. Jak mówią pacjenci-hazardziści: „Nie można nawet kupić chleba, nie natykając się na automat”. Wydatki na hazard w Norwegii wynoszą ok. 2,5 miliarda dolarów, co w przeliczeniu na jednego obywatela daje kwotę 530 dolarów rocznie (dane z 1999 roku). Sumy przeznaczane na grę na automatach wzrosły 47 razy w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Norweski rynek hazardowy jest podzielony następująco:

- ◆ automaty do gier – 42%,
- ◆ państwowe loterie (lotto, zakłady sportowe itp.) – 37%,
- ◆ zakłady konne – 11%,
- ◆ bingo – 6%,
- ◆ inne formy hazardu – 4%.

Badania norweskie przeprowadzone wśród osób, które angażowały się w gry losowe wykazały, że z hazardem pozytywnie koreluje⁵⁴:

- ◆ młody wiek,
- ◆ płeć męska,
- ◆ niższy poziom wykształcenia.

Najwięcej osób uzależnionych jako przedmiot swojego nałogu wskazuje automaty do gier (84%). Wśród innych gier uzależniających

⁵⁴ Göttestam, Johansson 2003, s. 189-197.

wymieniano: loterie państwowe (26%), zakłady konne (20%) i bingo (8%). Przedstawione dane pokazują, że prawdziwym „czarnym charakterem hazardu” są automaty, a gry organizowane przez państwową kompanię loteryjną są mniej uzależniające. Mimo to i one stanowią coraz większy problem z powodu agresywnej reklamy, np. w środkach masowego przekazu ciągle są prezentowani szczęśliwi lotto-milionerzy. Reklamy nie kłamią, tacy ludzie rzeczywiście istnieją, ale pozostawiają one całkowicie mylące wrażenie odnośnie do szans na wygraną. Zdrapki są sprzedawane z hasłem: „20 koron może szybko stać się 500 000”. Jest to sprytna manipulacja, bo w rzeczywistości trzeba kupić milion kuponów (za 20 milionów koron), aby wygrać pierwszą nagrodę w wysokości 500 000 koron.

Problemem, zarówno w Norwegii, jak i na całym świecie, jest brak wiedzy na temat uzależnienia od hazardu. Część znawców problemu twierdzi, że istnieje znacznie więcej osób uzależnionych od gier losowych niż narkomanów czy chorych na schizofrenię. Jednak problemy związane z hazardem nie są tak widoczne, co wpływa na fakt, że zarówno w Norwegii, jak też w innych krajach nie są tworzone systemy leczenia dla nałogowych hazardzistów – obecnie tylko w 3 na 19 okręgów Norwegii

zdecydowano, że ośrodki leczenia uzależnień powinny również zajmować się nałogowym hazardem.

Stany Zjednoczone. Historię hazardu w USA charakteryzuje swoista ambiwalencja – przeplatanie się dużego zainteresowania z surowymi represjami. Na początku XIX wieku pojawiły się pływające wzdłuż rzeki Missisipi parowce, na których oferowano różnego typu gry hazardowe, co zostało przyjęte bardzo przychylnie przez napływową ludność tych terenów. Natomiast we wschodnich stanach USA występował negatywny stosunek zarówno do hazardu, jak i do zawodowych hazardzistów. Po wojnie secesyjnej kilka stanów wyraziło zgodę na przeprowadzanie prywatnych loterii, ale ich żywot nie był długi, ponieważ w niedługim czasie gry hazardowe i loterie zostały zakazane w całych Stanach Zjednoczonych. W związku z prawodawstwem, które miało na celu wyeliminowanie gier, możliwości uprawiania legalnego hazardu były bardzo ograniczone. Sytuacja ta zaczęła się powoli zmieniać w XX wieku. W latach dziewięćdziesiątych loterie i gry kasynowe były najpopularniejszymi formami hazardu w Stanach Zjednoczonych.

Nevada. Jest to szczególny stan w USA ze względu na wyjątkowe miejsce hazardu w jego

historii i gospodarce. W 1931 roku gry losowe zostały powtórnie zalegalizowane przez Nevadę, co było pionierskie w stosunku do wielkiej fali legalizacji kasyn w USA w latach sześćdziesiątych XX wieku. Ważnymi czynnikami legalizacji tej formy rozrywki w Nevadzie była ogólnonarodowa recesja oraz szeroko rozpowszechniony nielegalny rynek hazardowy na początku lat trzydziestych. Wpływy z turystyki i gier losowych miały się stać motorem gospodarki tego stanu⁵⁵. Istnieją tu trzy ważne ośrodki hazardu: Las Vegas, Laughlin (na południu) i Reno-Lake Tahoe (na północy). Kasyna oferują w nich pełen zakres usług: gry karciane, ruletkę, automaty do gier, zakłady bukmacherskie. W tym stanie oprócz kasyn legalnych jest kilka innych typów hazardu, np. bingo, pozakasynowe urządzenia do gier (automaty stojące w sklepach spożywczych, domach towarowych, barach, restauracjach i innych miejscach), zakłady sportowe, wyścigi konne, zakłady bukmacherskie przez telefon. W odróżnieniu do wielu innych stanów w Nevadzie nie ma państwowej loterii.

Ogólnonarodowe badania dotyczące hazardu, które były przeprowadzone w Stanach Zjednoczonych, pokazały, że średni odsetek

⁵⁵ Volberg 2002.

mieszkańców stanu Nevada (wyłączając turystów i osoby przyjezdne) biorących udział w ostatnim roku w grach hazardowych był znacząco wyższy niż średnia krajowa (78% w porównaniu do 61%). Według badaczy wskazuje to na istnienie tu znacznie mniejszego nasilenia nielegalnego rynku hazardowego. Mieszkańcy tego stanu mają mniejsze opory przed przyznaniem się do udziału w grach losowych oraz istotnie rzadziej spostrzegają hazard tylko jako rozrywkę – częściej uważają grę za drugi zawód⁵⁶. Badania z lat 1997-1998 pokazują, że tylko 28% mieszkańców Nevady nie grało wcale w ciągu ostatniego roku, 38% grało czasami, a 34% grało raz w tygodniu albo częściej⁵⁷. Do najbardziej popularnych form hazardu w tym stanie należą: gry w kasynie, gry na automatach oraz nielegalne loterie. Wyniki badań z 1975 r. sugerują, że w Nevadzie w tamtym okresie było najprawdopodobniej ok. 2,6% patologicznych hazardzistów (w porównaniu z 0,8% w próbie ogólnokrajowej), w tym 3,3% – wśród mężczyzn (w porównaniu do 1,1% w skali kraju) i 2,0% – wśród kobiet (w porównaniu do 0,5% w skali kraju). Zatem w latach siedemdziesiątych XX wieku było

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ Tamże.

w Nevadzie trzy razy więcej nałogowych graczy niż w grupie ogólnokrajowej. Natomiast wyniki badań z roku 2000 pokazały, że znacznie wzrósł odsetek osób uzależnionych od hazardu – 6,4% osób doświadczających różnego typu szkód będących wynikiem nadmiernego zaangażowania w gry losowe. Oznacza to, że liczba nałogowych graczy w Nevadzie waha się w granicach 40 000-64 000 osób, a kolejne 33 000-53 000 osób to grupa wysokiego ryzyka hazardu patologicznego⁵⁸.

Kanada. Badania przeprowadzone w Quebec w połowie lat dziewięćdziesiątych wskazują, że typowym hazardzistą jest samotny mężczyzna powyżej trzydziestu lat, jednak rośnie zarówno populacja młodzieży uprawiającej różne formy hazardu, jak też liczba kobiet, które regularnie uczestniczą w grach losowych (głównie w bingo). Według danych McGill University 55% nastolatków gra okazjonalnie, 13% nastoletnich graczy odczuwa negatywne skutki hazardu, natomiast ok. 4-6% z nich jest uzależniona od tej formy rozrywki⁵⁹. W Quebec organizatorom gier liczbowych zależy na odmłodzeniu swojej klienteli. Dlatego przyzwyczajenie do grania w lotto próbuje się zaszczepić

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ <http://www.youthgambling.com>

piąć już u dzieci. Analogicznie postępują spółki tytoniowe, jednak nad ich działaniami (np. nadmierne eksponowanie logo w pubach) sprawowana jest większa kontrola i tego rodzaju praktyki są często wykrywane, w stosunku zaś do organizatorów gier nie ma żadnych ograniczeń tego typu⁶⁰.

Australia. Pierwsze kasyno otwarto w Australii w 1973 roku. Pasja grania i rozmiary, które osiąga to zjawisko, są w tym kraju niezwykle. W okresie ostatnich dziesięciu lat Australijczycy stali się największymi graczami na świecie. Przeciętny mieszkaniec tego kraju wydaje na hazard średnio dwa razy więcej niż Amerykanin. Faworyzowane gry to poker i „jednoręki bandyta”. Należy zauważyć, że jedna czwarta wszystkich na świecie automatów do gier znajduje się właśnie w Australii, liczącej 19 milionów mieszkańców, a zyski z automatów są większe niż z konsumpcji piwa. W kontekście analizowanego zjawiska należy z jednej strony zwrócić uwagę, że wpływy skarbu państwa z sektora hazardowego z każdym rokiem wzrastają, ale z drugiej – negatywne konsekwencje uczestnictwa w tym rodzaju rozrywki dotyczą około 330 000 osób. Jeden gracz na

⁶⁰ Bérubé 2000.

czterech jest rozwiedziony, a jeden na dziesięciu rozważał popełnienie samobójstwa⁶¹.

2. Społeczeństwa innych kultur

Jako przykład zainteresowania hazardem w społeczeństwach innych kręgów kulturowych zaprezentowane zostaną Chiny (wraz z Hongkongiem i Makao), Republika Południowej Afryki i Nowa Zelandia.

Chiny⁶². W Chinach wszelkie gry losowe były zabronione aż do 1987 roku. Obecnie są dozwolone jedynie z okazji Nowego Roku. Loterie publiczne można organizować jedynie wtedy, gdy uzyskane z nich fundusze będą przeznaczone na cele sportowe albo pomoc humanitarną. Już sam początek współczesnych badań nad rozumieniem i miejscem gier hazardowych w społeczeństwie chińskim powoduje pewną trudność. Chińscy naukowcy pod pojęciem „gra hazardowa” rozumieli początkowo tylko zakłady, które stanowią w tym kraju problem aktualny, ale będący tematem tabu. Praktycznie nie ma prac naukowych na ten temat. Ze względów propagandowych oraz ideologicznych jest głoszona teza, że nadmier-

⁶¹ *Le Temps* z dn. 17 czerwca 2000. <http://www.jeu.ch>

⁶² Papineau 2001.

ne granie jest wadą kapitalizmu, która nie może powstać w ustroju socjalistycznym⁶³.

Chcąc głębiej poznać stosunek Chińczyków do gier hazardowych, należy też wziąć pod uwagę ich odniesienie do przeznaczenia, przypadku, szczęścia, pracy i pieniędzy oraz wreszcie normy kulturowe, które mogą determinować skłonność do grania. W myśli chińskiej przeznaczenie (*ming*) jest nieodwołalnie zdeterminowane przez niebo. Odciska ono w sposób niezatarty i nieodwracalny szczęście albo zły los w całym życiu każdego człowieka. Pomyślnie przeznaczenie rozumiane jest w tej kulturze jako „dużo pieniędzy i mało pracy fizycznej”. Niechęć do dużego wysiłku fizycznego jest zrozumiała w społeczności, która posiada tradycje rolnicze. Chociaż z drugiej strony Chińczycy są znani ze swej pracowitości, a ich „etyka przedsiębiorczości” jest najważniejszą przyczyną sukcesu wszędzie, gdzie osiadają⁶⁴. Koncepcja przeznaczenia pozwala wytłumaczyć, dlaczego dwie osoby, które są wychowane w podobnych warunkach i podejmują równe wysiłki, nie osiągają takich samych sukcesów. Mówi się, że jedna z nich ma dobre przeznaczenie, a druga złe. Wszyst-

⁶³ Tamże.

⁶⁴ Tamże.

ko, co dotyczy wydarzeń życiowych, jest zatem zapisane. Ale nawet w tym, co zapisane, mogą kryć się niespodzianki – są to zawirowania fortuny, potencjalnie zawarte w przeznaczeniu, które każą biec Chińczykowi do wróżbitów, astrologów i innych chiromantów. Od najdawniejszych czasów pytano się nieba o jego zamysły, a odpowiedzi szukano w skorupach i kościach żółwi, wydarzeniach geofizycznych i epidemiologicznych.

Tak więc gracz jest człowiekiem Opatrzności⁶⁵. W jego świadomości współwystępują dwa przekonania: szczęście determinuje wynik gry, a z kolei wynik gry służy do przewidzenia, czy szczęście sprzyja graczowi także poza nią. Mimo że przeznaczenie jest nieprzewidywalne, gra jawi się jako próba uczynienia go przewidywalnym. Podobnie jak rzucanie monetą od najdawniejszych czasów było wykorzystywane do podejmowania decyzji, tak samo chiński gracz ma tendencje do interpretowania rezultatów swojego obstawiania w podobnych kategoriach. Przenosi on sukces albo porażkę w grze na wydarzenia życiowe⁶⁶.

Kolejne wierzenie chińskie, jakim jest numerologia, także jest związane z grami losowymi,

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże.

ponieważ Chińczycy przypisują cyfrom moc symboliczną. Według nich mają one związek ze zjawiskami natury i wpływają na różne elementy życia, np. istnieje zgodność między cyframi a porami roku, niektóre cyfry (np. cyfra 8) są uważane za szczęśliwe, a inne (np. cyfra 4) za pechowe.

Warto także zwrócić uwagę na chińską religię. Jej elementem jest cześć oddawana licznym bóstwom, którym zwyczajowo składa się ofiary. Badania we wspólnocie chińskiej w Malezji pokazują ciekawe zjawisko, mianowicie jeśli prosi się swoje bóstwo za pośrednictwem medium o wskazanie numerów wygrywających na loterii, to wówczas pieniądze postawione w grze („publicznej ceremonii”) mają taką wartość, jak ofiary poświęcone bogom.

Hongkong. Wynikiem nielicznych badań prowadzonych w Hongkongu jest ostrożny wniosek, że uzależnienie od hazardu może stanowić duży problem dla jego mieszkańców – trzeci pod względem ważności, po nadużywaniu substancji psychoaktywnych i zaburzeniach lękowych. Hazardziści najczęściej uzależniają się od zakładów na wyścigach konnych, zakładów bukmacherskich lub gier kasynowych⁶⁷.

⁶⁷ Wong I. L. K., So E. M. T. (2003). Prevalence Estimates of Problem and Pathological Gambling in Hong

Warto więc zwrócić uwagę na różnice między Hongkongiem a Chinami. W Hongkongu zakłady stanowią pewną modę, a wyścigi koni odbywające się dwa razy w tygodniu stały się niemal rytuałem. W Chinach natomiast wszelkie gry były zabronione aż do 1987 roku⁶⁸.

Makao przez długi okres było kolonią portugalską. Dopiero w grudniu 1999 roku zostało przyłączone do Chin jako Specjalny Region Administracyjny. Dlatego sytuacja na rynku hazardowym jest tam odmienna niż w pozostałych regionach chińskiej kultury⁶⁹.

Gry losowe wprowadzono tam w 1847 roku, aby zredukować niekorzystny ekonomiczny wpływ brytyjskiego oblężenia Hongkongu. Od tego czasu przemysł gier hazardowych stał się ważnym źródłem dochodu dla Makao – przykładowo w latach dziewięćdziesiątych XX stanowił ponad połowę przychodu z podatków. Po 1999 roku Makao jest jedynym regionem Chin, gdzie hazard jest legalny i stanowi sektor gospodarki, który jest otwarty dla prywatnych przedsiębiorców, co ma zachęcić do inwestycji obcy kapitał. Licencje na prowadzenie gier posiadają obecnie dwie kompanie, posia-

Kong. *The American Journal of Psychiatry*, 160, 1353-1354. <http://ajp.psychiatryonline.org>

⁶⁸ Papineau 2001.

⁶⁹ *The Wager*, Vol. 9, No. 39. <http://www.thewager.org>

dające też kasyna w Las Vegas. Badania przeprowadzone w 2002 roku pokazały, że wśród mieszkańców Makao największą popularnością cieszą się takie gry losowe, jak: mahjong, loteria i zakłady piłkarskie. Większość badanych (58%) nigdy nie uprawiała hazardu, 26% – rzadko, 15% – czasami, a 1% – „zawsze”. Najwięcej graczy (37%) twierdziło, że obstawia zakłady dla rozrywki. Wśród innych powodów dominowały: spróbowanie szczęścia (18%), zabicie czasu (16%), ekscytacja (13%) i namowa przyjaciół (12%).

Republikę Południowej Afryki⁷⁰ również charakteryzuje duża dynamika rozwoju przemysłu gier losowych, szczególnie w prowincjach, które do tej pory były wykluczone z aktywności tego typu. O dynamice rozwoju tej branży świadczy stosunkowo wysoki wskaźnik udziału ludności w grach losowych, wysoki poziom akceptacji hazardu wśród południowoafrykańskiego społeczeństwa oraz wysokie miejsce RPA w światowym rankingu narodów uprawiających taką formę rozrywki. Ogólnonarodowe badanie przeprowadzone w 2002 roku pokazało, że najbardziej gwałtowny rozwój tego sektora gospodarki osiąg-

⁷⁰ *Executive Summary: Economic Impact of Legalised Gambling in South Africa 2003.*

nięty został w relatywnie krótkim czasie – około pięć lat.

Popularność poszczególnych rodzajów gier losowych kształtuje się w RPA następująco: państwowa loteria – 71,3%, gry kasynowe – 19,3%, wyścigi konne – 15,3%, zakłady sportowe – 2,3%, bingo – 7,2%, hazard *online* – 0,6%, inne – 2,4%. 27,5% badanej populacji nie gra wcale; jako powody braku aktywności tego typu wymieniano: brak pieniędzy (29,7%), niezgodność z wyznawaną religią (21,9%), brak zainteresowania (32,8%), inne przyczyny (15,6%).

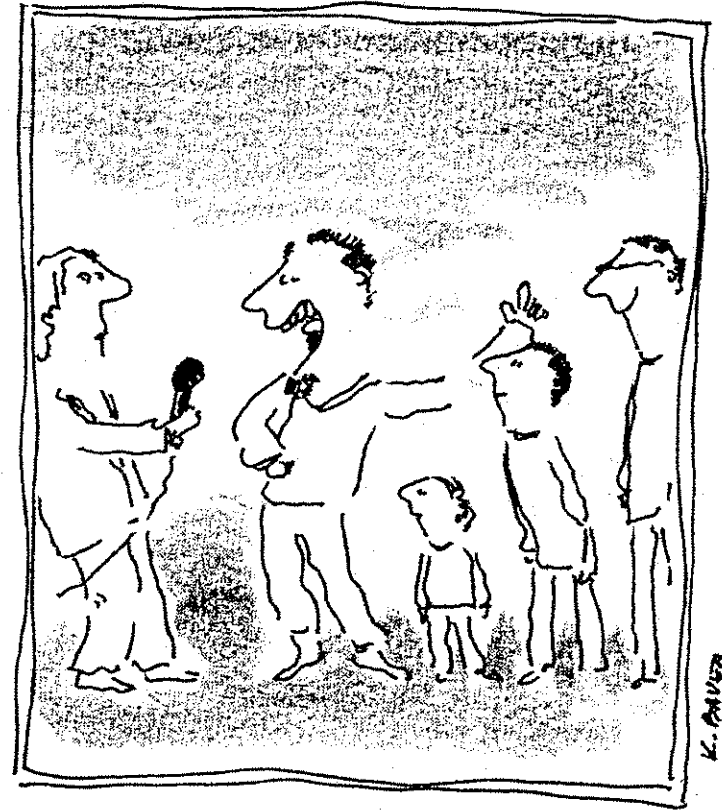
Nowa Zelandia⁷¹. Ludność tego kraju, licząca ok. 4 mln osób, wydaje na gry losowe ponad 11,6 miliarda dolarów rocznie, a miejsce, jakie zajmuje hazard w społeczeństwie nowozelandzkim, a szczególnie w życiu Maorysów – rdzennego ludu tych terenów – powinno być analizowane w historycznym i kulturowym kontekście. Przed kontaktami z białymi osadnikami na początku XVIII wieku, Maorysi nie znali hazardu, alkoholu czy tytoniu. Obecnie notuje się bardzo wysokie rozpowszechnienie picia, palenia i gier losowych. Wymienione zachowania są traktowane jako „bagaż cywilizacji przyniesionej przez białego człowieka”.

⁷¹ Dyll, Hand 2003.

Na podstawie analiz przeprowadzonych w 2000 roku stwierdzono, że tylko 9% spośród badanych nie uprawiało hazardu w ciągu ostatniego roku. Największą popularnością w badanej populacji cieszyły się automaty do gier, lotto, zakłady konne i zakłady sportowe. Maorysi wydali w 2000 roku na gry losowe przeciętnie 538 dolarów, co z jednej strony było kwotą mniejszą niż ta (912 dolarów) z 1990 roku, ale z drugiej była większa niż u Europejczyków (446 dolarów), mimo że dochody Maorysów są o połowę mniejsze. W przeliczeniu na wydatki tygodniowe daje to kwotę 10 dolarów, która jest zbliżona do tygodniowych sum przeznaczanych na zdrowie, towary, usługi i papierosy (9-11 dolarów). Wyniki badań sugerują również, że dla ok. 7% Maorysów hazard nie stanowi rozrywki, ale bolesną zależność, przynoszącą szkody zarówno im samym, jak i ich rodzinom. Dla przykładu można podać, że co szósty skazany Maorys przebywa w więzieniu w związku z problemami wynikłymi z uczestnictwa w grach losowych.

3. Gry losowe w Polsce

Rok 1989 był w naszym kraju przełomem nie tylko w zakresie zmian politycznych, gospodarczych i obyczajowych. Przeobrażeniom



— WYKONAŁEM SZCZĘŚLIWY NUMEREK
i TERAZ MAMY TROJĄTKI —
MAMY LOTEK, DWA LOTEK
i SUPER LOTEK...

uległ również rynek gier losowych. Oprócz istniejącego już ponad trzydzieści lat totolotka miłośnicy hazardu zyskali możliwość dostępu do kasyn, salonów bingo czy automatów. Należy zwrócić uwagę, że w chwili obecnej, poza totolotkiem, gry hazardowe nie stanowią regularnej rozrywki dla większości polskiego społeczeństwa. Jednak przedstawione trendy światowe nie pozwalają wątpić, że wkrótce może się to zmienić⁷².

W Polsce działalność z zakresu loterii i gier liczbowych prowadzi Totalizator Sportowy. Według danych szacunkowych z oferty hazardowej Totalizatora korzysta sporadycznie lub regularnie blisko 60% Polaków. Obroty z tytułu sprzedaży tej formy rozrywki w 2004 roku wyniosły ok. 2,5 miliarda złotych, zysk Totalizatora – 204 miliony złotych, a wpływy do budżetu państwa z tytułu wszystkich obciążeń – 1,3 miliarda złotych⁷³. Dochody państwa wynikają z faktu, że wygrane w grach Totalizatora są opodatkowane –10% uzyskanej kwoty⁷⁴.

Początki Totalizatora Sportowego sięgają połowy lat pięćdziesiątych XX wieku. W 1955 roku powołano instytucję, która miała przegna-

⁷² Dzik 2004, s. 568.

⁷³ <http://serwis.lotto.pl>.

⁷⁴ Tamże.

czać dochód z działalności na budownictwo obiektów sportowych. W 1956 roku rozpoczęło swoją działalność Państwowe Przedsiębiorstwo „Totalizator Sportowy”. Pierwsza kolektura rozpoczęła przyjmowanie zakładów w Warszawie. Obecnie na terenie całego kraju działa ponad 10 tysięcy kolektur. W okresie dotychczasowego działania Totalizatora gracze mogli lub mogą skorzystać z kilku rodzajów gier i zakładów, m.in. z:

- ◆ zakładów wzajemnych (zakłady piłkarskie ligi polskiej, angielskiej, zakłady totalizatora żużlowego),

- ◆ gier liczbowych (Toto-Lotek – czyli dzisiejszy Duży Lotek, Mały Lotek, Super Lotek, Express Lotek, Multi Lotek, Twój Szczęśliwy Numerek, Zakłady Specjalne),

- ◆ loterii pieniężnych (zwane popularnie zdrapkami).

Przez pierwszych szesnaście lat funkcjonowania Totalizatora losowania odbywały się z udziałem publiczności, organizowano je m.in. w salach kinowych, na stadionach sportowych, w domach kultury. W 1973 roku miało miejsce pierwsze losowanie z udziałem kamer telewizyjnych, a 19 grudnia tego roku wprowadzono bębnową maszynę losującą. Wcześniej losowania odbywały się przy użyciu specjalnych zwitków z tulejkami i bębna poruszanego ręcznie.

W historii Dużego Lotka najwięcej „szóstek” w jednym losowaniu padło 30 marca 1994 roku – trafiono wówczas 80 głównych wygranych. Natomiast w całej historii Dużego Lotka nigdy nie zdarzył się fakt, że padły dwa razy te same liczby. Rekordowa pula wygranych miała miejsce 25 października 2000 roku – wynosiła 15 944 987 złotych. Kwota ta powstała w wyniku poczwórnej kumulacji⁷⁵.

Urządzenie i prowadzenie działalności w zakresie gier losowych, zakładów wzajemnych i gier na automatach regulują zasady określone w ustawie o grach losowych i zakładach wzajemnych⁷⁶. Państwo ma monopol na gry liczbowe, loterie pieniężne, wideoloterie i gry telebingo. Działalność w zakresie pozostałych form hazardu może być prowadzona przez spółki mające swoją siedzibę na terenie Polski albo osoby fizyczne lub prawne na podstawie udzielonego zezwolenia.

Ustawa dokładnie precyzuje zasady organizowania poszczególnych typów gier:

◆ W miejscowości liczącej do 250 000 mieszkańców można otworzyć jedno kasyno, natomiast na każde kolejne 250 000 mieszkań-

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ Ustawa z dnia 29 lipca 1992 roku o grach losowych i zakładach wzajemnych.

ców liczba dozwolonych kasyn zwiększa się o jedno.

◆ Salon gry na automatach czy gry bingo może być zorganizowany w miejscowości liczącej do 100 000 mieszkańców; na każde kolejne 100 000 mieszkańców liczba dozwolonych salonów gier zwiększa się o jeden.

◆ Kasyna i salony gier mogą być także zlokalizowane na pełnomorskich statkach pasażerskich i promach pasażerskich o polskiej przynależności, pod warunkiem, że gra prowadzona jest w czasie rejsu i rozpoczyna się nie wcześniej niż 30 minut przed wypłynięciem i kończy nie później niż 30 przed wpływnięciem do portu przeznaczenia.

◆ Punkty gry na automatach o niskich wygranych mogą być usytuowane w lokalach gastronomicznych, handlowych lub usługowych z zastrzeżeniem, że są one oddalone co najmniej 100 m od szkół, placówek oświatowo-wychowawczych, opiekuńczych oraz ośrodków kultu religijnego.

◆ Reklama gier w kości, gier w karty, zakładów wzajemnych, wideoloterii, gier cylindrycznych i gier na automatach jest w Polsce zabroniona. Nie można więc zachęcać do udziału w tego typu rozrywkach ani informować o miejscach i zasadach uczestnictwa.

◆ Dochodem budżetu państwa są wpływy z podatku od gier, któremu podlegają wszystkie podmioty prowadzące działalność w tym zakresie⁷⁷.

◆ Wstęp do ośrodków gier i punktów przyjmowania zakładów bukmacherskich jest dozwolony dla osób, które ukończyły 18 lat. Również w wiedeoloteriach i grach na automatach o niskich wygranych mogą uczestniczyć tylko osoby pełnoletnie. To podmiot zarządzający gry jest zobowiązany zapewnić przestrzeganie tego zakazu, np. poprzez umieszczenie w widocznym miejscu informacji o ograniczeniu wiekowym.

◆ W celu ochrony interesu uczestników gry i osób trzecich organizator gry może odmówić wstępu do ośrodka gier temu, kto nie przestrzega postanowień regulaminu gry lub stosuje techniki gry mogące wpłynąć na nieprzypadkowość jej wyniku (sporządza notatki dotyczące przebiegu gry przy użyciu notesów, elektronicznych urządzeń obliczeniowych, zapisów audio i wideo oraz posługuje się łącznością telefoniczną, radiową lub podobną w celu sporządzania lub wykorzystania analiz przebiegu gry).

◆ Automaty do gier dopuszczane są do eksploatacji i użytkowania dopiero po ich rejes-

tracji, którą poprzedza badanie w upoważnionej jednostce. Badanie polega na sprawdzeniu, czy konstrukcja danego automatu zapewnia bezpieczeństwo użytkowania, poprawność działania układów elektromechanicznych i elektronicznych, możliwość określenia stopnia losowości gry, zabezpieczenie przed ingerencją z zewnątrz i prawidłowe ustalenie wartości maksymalnej stawki i wartości maksymalnej jednorazowej wygranej. Badanie to obejmuje również sprawdzenie, czy automat jest wyposażony w widoczną dla grających informację o nazwie gry, stawce za grę, tabeli wygranych, opisie sterowania grą oraz w system trwałej rejestracji i zapamiętywania danych, które pozwalają na ustalenie kwoty stanowiącej podstawę opodatkowania podatkiem od gier albo uzyskanych przychodów.

◆ W kasynach gry na terenie Polski prowadzi się rejestrację gości, zawierającą ich imię i nazwisko, datę i miejsce urodzenia, numer oraz serię i cechy dokumentu potwierdzającego tożsamość.

◆ Obowiązkiem właściciela kasyna jest instalacja systemu kamer rejestrujących obraz w taki sposób, by zapewnić możliwość rozstrzygnięcia wątpliwości związanych z zarządzanymi grami. Zarejestrowany obraz ma obejmować wejście do kasyna, każdy ze stołów gry

⁷⁷ Tamże.

Rozdział III

Uzależnienie od hazardu

oraz automaty do gier, prowadzących grę, uczestników gry, otwarcie i zamknięcie stołu do gry, obliczanie rezultatów gry na stole do gry i na automacie do gry. Należy również upoważnić odpowiednią osobę, by w wydzielonym pomieszczeniu prowadziła bieżącą obserwację na monitorach. Zapis obrazu należy przechowywać 30 dni od daty jego dokonania.

♦ Wartość wygranej w grze losowej, zakładzie wzajemnym czy grze na automacie nie może być niższa od ceny losu lub wpłaconej stawki. Natomiast wysokość wygranej lub przegranej stanowi tajemnicę jej uczestnika. Podmiot zarządzający grę zobowiązany jest do zachowania tej tajemnicy, poza przypadkami wskazanymi w ustawie⁷⁸.

⁷⁸ Rozporządzenie ministra finansów z dnia 3 czerwca 2003 r. w sprawie warunków zarządzania gier i zakładów wzajemnych.

Czy można utracić kontrolę nad aktywnością związaną z angażowaniem się w gry losowe? Jeśli tak, to pojawiają się kolejne pytania, m.in.: Na czym polegają objawy tego typu uzależnienia? Kto może stać się patologicznym hazardzistą? Jakie zmiany można zaobserwować w dynamice uzależnienia od gier losowych? Próba odpowiedzi na postawione pytania znajduje się w niniejszym rozdziale.

1. Teorie wyjaśniające

Zagadnienie dotyczące nadmiernego zaangażowania w hazard, pomimo świadomości ponoszonych strat, od dawna nurtuje badaczy reprezentujących różne dziedziny nauki⁷⁹. Poniżej przedstawiono psychologiczne próby wyjaśnienia tego zjawiska.

Behawioryzm tłumaczy zaangażowanie w hazard jako wynik warunkowania instrumentalnego. Chodzi o to, że jeśli następuje jakieś działanie (reakcja sprawcza), które zostanie „nagrodzone”, wystąpi bodziec wzmacniają-

⁷⁹ Dzik 2004, s. 567-599.

cy, to prawdopodobieństwo ponownego wystąpienia takiego działania rośnie. Wzmacnianie pewnych działań może następować regularnie (kiedy każda reakcja jest nagradzana) lub nieregularnie (gdy nagradzane są tylko niektóre reakcje). Zaobserwowano, że wzmacnianie nieregularne jest dużo bardziej skuteczne niż wzmacnianie każdej reakcji. Oznacza to, że jeśli chcemy, aby ktoś trwale nauczył się jakiegoś nowego zachowania, to wówczas należy nagradzać go (np. pochwałą) nie za każdym razem, kiedy zrobi coś dobrze, ale tylko niektóre pożądane zachowania⁸⁰. Pewne gry losowe łatwo wpisują się w ten schemat, np. ruletka. Gracz wygrywa w niej średnio raz na 38 gier. Ale równie prawdopodobne jest, że ten sam numer pojawi się dwa razy pod rząd, jak i to, że nie pojawi się ani razu w stu obrotach koła ruletki. W tej grze wygrana, powodująca przyjemne pobudzenie emocjonalne, jest czynnikiem wzmacniającym. Mechanizm uczenia instrumentalnego w grach hazardowych ilustruje schemat 2.

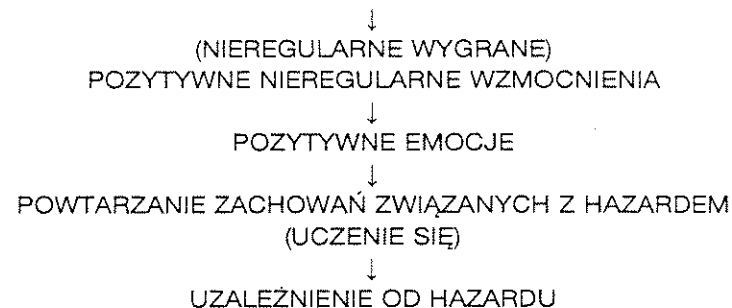
Jak wskazano na schemacie, teorie behawiorystyczne ujmują patologiczne granie jako zaburzenie zachowania związane z nieprawidłowym wzorcem behawioralnym⁸¹. Jednak

⁸⁰ Anderson 1998.

⁸¹ Papineau 2001.

wnikliwe przyjrzenie się przedstawionym wyjaśnieniom prowadzi do odkrycia pewnych ograniczeń tego stanowiska. Trudno np. wytłumaczyć w tym paradygmacie, dlaczego ludzie w ogóle zaczynają grać – wiedzą przecież, że aktywność tego typu zwykle przynosi straty finansowe. A jak wytłumaczyć zmniejszanie przez graczy własnych szans na wygraną przez stosowanie nieoptymalnych strategii gier? Podsumowując, należy stwierdzić, że wiele zachowań graczy można wyjaśnić za pomocą behawioryzmu, ale wobec niektórych problemów podejście to okazuje się niewystarczające.

AKTYWNOŚĆ ZWIĄZANA Z UCZESTNICZENIEM W GRZE LOSOWEJ



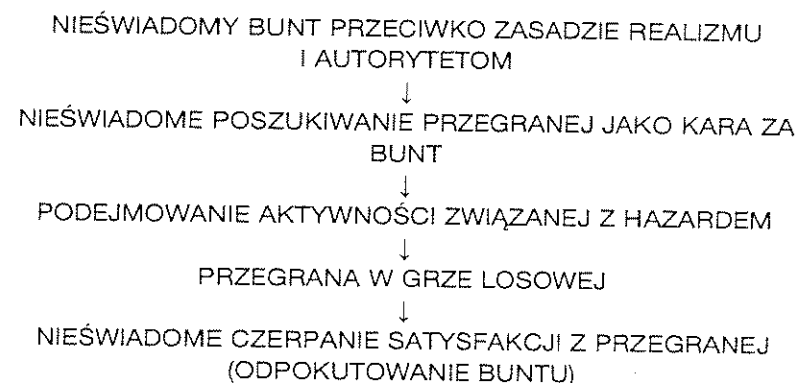
Schemat 2. Uzależnienie od hazardu jako skutek uczenia instrumentalnego

Psychoanaliza. Tematykę hazardu podjął już Z. Freud. Twierdził on, że osoba zaczyna grać nadmiernie z powodów narcystycznych, z poczucia winy lub głębokiej traumy. Gra, ja-

ko zachowanie autodestrukcyjne, może być też formą kary za odczuwaną nienawiść wobec rodziców. Można stwierdzić, że w teorii freudowskiej nałogowy gracz poszukuje albo ekscytacji albo zadośćuczynienia, a skłonność do uzależnień osoby narcystycznej wynika z silnej zależności od otaczającej rzeczywistości⁸². Freud był przekonany, że nadmierny hazard jest uzależnieniem i sytuował go w triadzie obok alkoholizmu i uzależnienia od narkotyków⁸³.

W połowie XX wieku E. Bergler zaproponował całościowe ujęcie tego zagadnienia z punktu widzenia psychoanalizy. Przedstawił on całkowicie sprzeczne, zdawałoby się, ze zdrowym rozsądkiem wyjaśnienie, że hazardzista tak naprawdę nieświadomie dąży do przegranej, a nie do wygranej. Hazardzista to neurotyk, który buntuje się przeciw zasadzie rzeczywistości, będącej zbiorem pewnych reguł życia społecznego i cenionych wartości moralnych nabywanych w toku socjalizacji. Zasada rzeczywistości zastępuje wcześniejsze poczucie wszechmocy i chęć uzyskiwania nieograniczonej przyjemności. Bunt hazardzisty skierowany jest przeciwko regule, że do bo-

gactwa powinno dochodzić się drogą pełną ciężkiej pracy i wyrzeczeń. Gracz buntuje się również przeciwko autorytetom, które wpoili mu zasadę rzeczywistości – w grze rządzi przypadek, a nie osoby znaczące. Zaangażowanie w hazard stanowi zatem próbę odbudowania dziecięcej wszechmocy i chęć powrotu do zasady przyjemności. Karą za przejawiany bunt jest przegrana w grze. Hazardzista, mimo że na poziomie świadomym dąży do wygranej, to nieświadomie chce przegrać, by odpokutować za ukrytą rebelię. Jest on więc swoistego rodzaju masochistą, znajdującym perwersyjną przyjemność w poszukiwaniu swojej klęski. Taki obraz gracza często maluje literatura czy film, czego przykładem jest choćby *Gracz* F. Dostojewskiego.



Schemat 3. Uzależnienie od hazardu jako skutek nieświadomej motywacji do uzyskania porażki

⁸² Tamże.

⁸³ *Pathological gambling. A critical review* 1999, s. 11.

Bergler stworzył klasyfikację hazardzistów. Wśród nich wyróżnił:

◆ gracza typowego – cechuje go dążenie podświadome do przegranej i czerpanie z niej masochistycznej satysfakcji;

◆ gracza pasywnego (sfeminizowanego) – cechuje go chęć zdominowania przez silniejszego partnera;

◆ gracza kibica – charakteryzuje go czerpanie masochistycznej przyjemności z identyfikowania się z innymi przegrywającymi graczami.

Przedstawiona koncepcja szczegółowo tłumaczy motywację do gry i mechanizmy zaangażowania się w hazard. Jednak nie można dokonać jej weryfikacji zgodnie ze współczesnymi kryteriami przyjętymi w nauce. Ponadto można postawić pytanie: Czy wszyscy gracze w kasynie albo kupujący los na loterii są neurotykami nieświadomie buntującymi się przeciwko rodzicom? Wydaje się, że wyjaśnienia zaproponowane w tym nurcie dotyczą raczej małej grupy hazardzistów ze specyficznymi problemami.

Psychologia poznawcza analizuje hazard w kontekście badań nad przetwarzaniem informacji przez człowieka i podejmowaniem decyzji w warunkach ryzyka i niepewności. Szczególnie seria badań w tzw. paradygmacie „heurystyk i zniekształceń” odegrała bardzo

dużą rolę w opisie procesów myślenia towarzyszącym zaangażowaniu w gry losowe.

◆ **Dostępność.** Za bardziej prawdopodobne i bardziej częste człowiek uznaje te zdarzenia czy przedmioty, o których pamięta lub łatwiej przypomina sobie o nich. Jest to tzw. heurystyka dostępności, mówiąca o zależności szacowania prawdopodobieństwa i częstości od łatwości wydobycia pewnych danych z pamięci. Może to mieć duże znaczenie w hazardzie. Złudzenie dostępności może być wywoływane przez informacje o wygranej wśród znajomych. Na tym mechanizmie opiera się również podawanie danych o liczbie osób, które dzięki jakiejś grze czy kupieniu losu stały się milionerami. Ma ono na celu wywołanie wrażenia, że skoro już tyle osób zdobyło główną wygraną, to prawdopodobnie nie jest to trudne. Natomiast zazwyczaj nie podaje się danych, ilu osobom się to nie udało.

◆ **Reprezentatywność.** Heurystyka ta polega na ocenianiu prawdopodobieństwa jakiegoś zdarzenia na podstawie podobieństwa jego cech do dobrze widocznych cech zbioru zdarzeń, z którego ono pochodzi, albo na podstawie zgodności tego zdarzenia z cechami procesu wywołującego zdarzenie⁸⁴. Oznacza

⁸⁴ Dzik 2004, s. 573.

to, że jeśli wykonamy sześć rzutów monetą, to za bardziej prawdopodobny będzie uznawany ciąg – orzeł–reszka–reszka–orzeł–reszka–orzeł niż ciąg – orzeł–orzeł–orzeł–orzeł–orzeł–orzeł. Dzieje się tak dlatego, że pierwszy ciąg jest bardziej podobny, „reprezentatywny” dla procesu losowego, z którego pochodzi. Obecność tego złudzenia można bez trudu zaobserwować np. przy wypełnianiu kuponów toto-lotka. Bardzo rzadko spotyka się bowiem skreślenia sześciu kolejnych liczb, uznając taką sekwencję za bardziej „nieprawdopodobną”, w porównaniu ze skreślaniami przypadkowych liczb czy numerów typowanych według jakiegoś klucza. Tymczasem prawdopodobieństwo wylosowania każdej z tych sekwencji jest takie samo – skreślenie sześciu liczb po kolei uświadamia tylko lepiej, jak niskie są szanse na wygraną. Heurystyka ta jest źródłem popełnianego przez wielu hazardzistów błędu, nazywanego „złudzeniem gracza”. Polega on na tym, że jeśli w ruletce przez kilka kolejnych rzutów wypadnie kolor czerwony, to coraz mniej graczy obstawia ten kolor, a coraz więcej zaczyna obstawiać kolor czarny – zyskują oni coraz silniejsze przekonanie, że w kolejnym rzucie wypadnie kolor czarny. Złudzenie polega na błędnej personifikacji kuli – wyposażanie jej w pamięć i tendencję do wyrównywania liczby

wygranych obu kolorów. A przecież wyniki na kole ruletki to zdarzenia niezależne, co znaczy, że wynik w jednym rzucie nie ma wpływu na wynik w rzucie kolejnym⁸⁵.

◆ **Pozorne korelacje.** To złudzenie polega na silnym przekonaniu, że pewne zdarzenia współwystępują, co w rzeczywistości nie ma miejsca. Tworzy się ono, gdy jednoczesne wystąpienie dwóch zjawisk pochopnie uważa się za stabilną zależność między nimi. W ten sposób powstają pewne przesady, np. o współzależności między cechami wyglądu a cechami charakteru albo między zdaniem testu a pisanym szczęśliwym długopisem. Wielu hazardzistów wpada w pułapkę pozornych korelacji, np. wiara w szczęśliwe numery, szczęśliwy stolik w kasynie.

◆ **Iluzja kontroli.** Działania ludzkie różnią się w zależności od stopnia kontroli, jaką ma nad nimi ich wykonawca – od niemal całkowitej do znikomej. Często ma miejsce zjawisko polegające na tym, że zachodzi różnica między obiektywnie oszacowanym poziomem kontroli i subiektywnym stopniem poczucia sprawstwa. Można przypuszczać, że człowiek będzie przejawiać zawyżone mniemanie o własnym wpływie na przebieg wydarzeń, gdy przypisuje so-

⁸⁵ Tyszka 2000, s. 129.

bie ich sprawstwo, a wynik obiektywnie zależał od czynników zewnętrznych lub od przypadku. Właśnie takie zjawisko określa się jako „iluzję kontroli⁸⁶”, która występuje niemal w każdej sferze życia. Wyniki badań sugerują, że mężczyźni częściej doświadczają tego zjawiska niż kobiety. W dziedzinie hazardu tradycyjnie odróżnia się gry czystego przypadku od tych, które wymagają szczególnych kompetencji. Można również zauważyć, że duża część graczy mówi o konieczności posiadania pewnych umiejętności w odniesieniu do gier czysto losowych. Hazardziści czasami zachowują się tak, jakby wierzyli, że mogą wpłynąć na zdarzenia przypadkowe, takie jak np. wyrzucenie określonej liczby oczek kostką. Obserwacje pokazują, że niektórzy gracze w kasynie, chcąc uzyskać niską liczbę oczek, rzucają kostką bardzo delikatnie, a chcąc uzyskać wynik wysoki – rzucają bardzo energicznie. Powstaje zatem pytanie: dlaczego gracze posiadają złudzenie kontroli? Może to wynikać z chęci usprawiedliwienia swojej pasji czy jej nobilitacji. W ten sposób następuje subiektywna zmiana interpretacji uprawiania hazardu – ze słabości na aktywność godną szacunku. Ponieważ tak naprawdę w grach losowych trud-

⁸⁶ Dzik 2004, s. 579.



– ROZUMIEM TAŁIZMAN
W KIESZENI, ALE SZNUR CZOSNIKU?

no jest wygrać, więc poczucie zwiększenia kompetencji może stać się celem samym w sobie – zamiast wygranej w grze⁸⁷.

◆ **Myślenie magiczne.** Zdarza się, że postępowanie hazardzistów przypomina magiczne obrzędy znane z pierwotnych społeczeństw. Pewien socjologiczny opis zachowań taksówkarzy, grających w *craps* (za pomocą dwóch kostek), unaocznia kilka ciekawych cech ich postępowania. Jedną z nich jest personalizacja kostek do gry – przypisywanie im własnej woli i świadomości. Takie myślenie implikuje odpowiednie traktowanie przedmiotu gry. Dlatego gracze przemawiają do kostek, odpowiednio nimi manipulują, a po rzucie usiłują wpłynąć na rezultat, pstrykając palcami. Współzawodnicy często wykonują odpowiednie rytuały, które mają pozbawić rzucającego „władzy nad kostką”, np. pocieranie kostek przez przeciwnika o swoje czoło przed wykonaniem rzutu przez rywala. Zachowania grających mają więc na celu sprawowanie kontroli nad przedmiotem gry, odzyskanie utraconej kontroli i zmniejszenie kontroli u innych graczy. Wierzą oni też, że relacje między grającymi wpływają na wynik rozgrywki. Gdy rzut był

⁸⁷ Colonna-Romano 2004.

nieudany, przypisuje się to złemu wpływowi innych graczy lub „wolnej woli” kostek⁸⁸.

◆ **Zaprzeczanie przypadkowi.** Zaskakującą obserwacją jest fakt, że większość graczy nie przyjmuje do świadomości istnienia przypadku. Oczywiście hazardziści głośno twierdzą, że grami rządzi przypadek i że żadna, nawet najbardziej kompleksowa strategia, nie jest lepsza niż wybór przypadkowy, np. według dat urodzin. Ich działania i sposób myślenia wskazuje jednak na coś innego. Przykładowo ktoś grający na wyścigach konnych ma tendencję do postrzegania gier, w których nie gra, jako zależnych tylko od przypadku i krytykowania ich w tym aspekcie. Innym mechanizmem jest przyjęcie „hipotezy oszustwa”, która polega na przekonaniu gracza, że organizatorzy np. wyścigów są w stanie umówić się, żeby kontrolować porządek przybycia koni. Dzięki tej hipotezie najmniejszy nieprzewidziany rezultat podczas wyścigów, najmniejszy błąd dżokeja, mogą być interpretowane jako wynik oszustwa. Zaprzeczanie przypadkowi służy zatem przywróceniu wartości umiejętnościom: jeśli nie ma przypadku, to jest możliwe, że dzięki dobrej strategii można wygrać więcej niż typując losowo. Poza tym gracze pasjonaci, którzy lu-

⁸⁸ Dzik 2004, s. 579-581.

bią szukać strategii wygrywania, chcąc usprawiedliwić swoje zajęcie, wolą zanegować przypadek niż przyznać się do daremności własnych poszukiwań. Innym wytłumaczeniem tego zjawiska może być potrzeba człowieka, aby wierzyć w coś, co nadaje sens osobistym działaniom. Zatem zanegowanie przypadku można traktować jako próbę nadania sensu uczestnictwa w grze.

◆ **Spostrzeżenie losowości.** Losowość jest zaprzeczeniem porządku i determinizmu. Losowy – znaczy nieprzewidywalny, nieuporządkowany, nieplanowy. W celu wygenerowania zdarzenia losowego można posłużyć się zwykłą monetą, w której prawdopodobieństwo wypadnięcia orła jest takie samo jak prawdopodobieństwo wypadnięcia reszki – prawdopodobieństwo 50%. Rzuty monetą są bardzo dobrą okazją do wykazania pewnych zniekształceń w spostrzeganiu losowości. Pokazują, że ludzie albo oczekują po zdarzeniach losowych dużo większej zmienności i różnorodności, niż to się faktycznie dzieje, albo doszukują się istnienia jakichś prawidłowości w doskonale losowych procesach. W przypadku hazardzistów często występuje to drugie złudzenie.

◆ **Wiara w szczęście.** W nauce wskazuje się na dwa czynniki determinujące wyniki działań człowieka: umiejętności (*skill*) i przypadek

(*chance*). Kiedy jednak poproszono hazardzistów, by ocenili, jaka część wyniku gry w *blackjacka* może być przypisana umiejętnościom gracza, a jaka czynnikowi losowemu, to mieli oni spore kłopoty z udzieleniem odpowiedzi. Okazało się, że w ich subiektywnej interpretacji na kształt wyniku wpływa jeszcze trzeci czynnik – szczęście (*luck*). Przy tym badani bardzo wyraźnie odróżniali szczęście od przypadku, w przeciwieństwie do naukowców, którzy wszystko, co nie jest związane z umiejętnościami, zaliczyli do czynników losowych. Gracze wiązali przypadek z nieprzewidywalnością i nietypowością zdarzenia, a szczęście – z wynikiem wydarzenia wpływającym na życie jednostki. Po przeformułowaniu pytania gracze w *blackjacka* stwierdzili, że na wynik gry w 18% wpływa przypadek, w 37% – umiejętności, a w 45% – szczęście. Hazardziści opisywali szczęście jako tajemniczą siłę, niezależną od woli człowieka, którą można rozpoznać, ale nie da się jej przyciągnąć. Dlatego kiedy gracz widzi, że opuściło go szczęście, to powinien przerwać grę i zachować wygraną – jest to umiejętność rozpoznawania sytuacji, kiedy szczęście „przestaje działać”.

◆ **Nadzieja na wygraną.** Na dłuższą metę tylko państwo albo organizator gier wygrywa. Natomiast hazardzista, mimo sporadycznych

wygranych, w sposób nieunikniony pomniejsza swój kapitał⁸⁹.

Podsumowując twierdzenia kierunku kognitywnego, można stwierdzić, że nałogowy gracz jest ofiarą błędnego postrzegania rzeczywistości oraz wadliwych skryptów myślowych dotyczących własnej sprawczości, szczęścia, losu czy przypadku⁹⁰.

2. Czynniki ryzyka

Elementy zwiększające ryzyko wystąpienia patologicznego hazardu nie są jednoznacznie określone. Badania wskazują na różne czynniki podmiotowe i społeczne. Szczególne miejsce wśród nich zajmuje wiek, płeć, rodzina pochodzenia oraz pewne aspekty działań samych graczy.

Płeć. Kobiety i mężczyźni różnią się w zakresie motywów podejmowania aktywności hazardowej, preferowanych typów gier i innych zmiennych związanych z analizowanym zagadnieniem. Dlatego można mówić o specyficznych czynnikach ryzyka w związku z każdą płcią. W przeszłości to właśnie mężczyźni grali na wyścigach konnych i obstawiali zakłady sportowe. Hazard współwystępował z pewnym

⁸⁹ Papineau 2001.

⁹⁰ Tamże.

wizerunkiem mężczyzny – ryzykant, innowator i spekulant. Na podstawie badań przeprowadzonych w Nevadzie stwierdzono, że patologiczny hazard jest największym problemem wśród mężczyzn w wieku 18-34 lata, wywodzących się z mniejszości narodowych, z niskim poziomem wykształcenia i niskimi dochodami⁹¹.

Kobiety były w przeszłości spostrzegane jako opiekuńcze i troskliwe matki, dające poczucie bezpieczeństwa, co pozostawało w sprzeczności z uczestnictwem w grach losowych. Dopiero od niedawna prowadzi się specjalne analizy dotyczące kobiet graczy. Zaowocowało to odkryciem „feminizacji hazardu”, które polega na tym, że coraz więcej kobiet uprawia ten rodzaj rozrywki. Zjawisko feminizacji hazardu wydaje się szczególnie powiązane ze wzrostem dostępności automatów do gier – badania wskazują, że ulubioną formą hazardu kobiet są właśnie automaty. Według danych epidemiologicznych około jedna trzecia ogólnej populacji graczy to kobiety, natomiast wskaźniki udziału poszczególnych płci w grze na automaty są prawie identyczne. Przedstawioną prawidłowość potwierdzają wyniki badań australijskich, w których stwierdzono, że udział kobiet w populacji nałogowych graczy wzrósł z 14% w 1991

⁹¹ Volberg 2002.

roku do 41% w 1999 roku. Wzrost proporcji kobiet w populacji hazardzistów można również tłumaczyć atrakcyjnością miejsc przeznaczonych do grania. Badania przeprowadzone wśród angielskich graczy w bingo pokazują, że do podstawowych czynników mających wpływ na popularność tej formy hazardu wśród pracujących kobiet z klasy średniej należą:

- ◆ elastyczne godziny otwarcia salonów,
- ◆ dogodna lokalizacja,
- ◆ poczucie bezpieczeństwa,
- ◆ niska cena gry.

Badania przeprowadzone w Alberta pozwoliły stworzyć profil kobiety uzależnionej od patologicznego hazardu. Do czynników ryzyka uzależnienia od gier losowych u kobiet należy zaliczyć:

- ◆ młody wiek,
- ◆ brak partnera,
- ◆ brak rodziny,
- ◆ niskie dochody,
- ◆ niski poziom wykształcenia,
- ◆ nieustabilizowaną sytuacją zawodową.

Próbując wskazać różnice płciowe w uprawianiu hazardu, należy zwrócić uwagę na następujące prawidłowości⁹²:

⁹² *Men and Women Gamble for Different Reasons. Yale Researchers Report 2001; Pathological gambling. A critical review 1999, s. 68-100.*

◆ U mężczyzn występuje wcześniejsza inicjacja w zakresie gier losowych;

◆ Nasilenie hazardu – kobiety grają rzadziej i z mniejszą częstotliwością niż mężczyźni;

◆ Motywy gry – mężczyźni częściej niż kobiety grają dla ryzyka i dla rozrywki;

◆ Rodzaj hazardu – mężczyźni częściej obstawiają zakłady i uczestniczą w grach strategicznych, kobiety zaś preferują gry niestrategiczne (np. bingo i automaty);

◆ Konsekwencje patologicznego hazardu – u kobiet częściej występują dolegliwości psychiczne, a u mężczyzn – uzależnienie od substancji psychoaktywnych i popełnianie przestępstw.

Przedstawione prawidłowości pokazują, że kobiety rzadziej uprawiają hazard niż mężczyźni. Pomimo to wskaźniki dotyczące nasilenia nałogowego grania są dość zbliżone u obu płci⁹³. Dlaczego? Być może problemy związane z hazardem rozwijają się szybciej i mają bardziej gwałtowny przebieg u kobiet niż u mężczyzn. Możliwe też, że kobiety częściej niż mężczyźni szukają pomocy w związku z doświadczanymi problemami.

Wiek. Dane wskazują, że wskaźnik nasilenia problematycznego grania jest znacznie wyższy

⁹³ Volberg 2003.

wśród młodzieży niż wśród dorosłych – ryzyko wystąpienia problemów jest ok. cztery razy większe u nastolatków⁹⁴. Dlatego młody wiek jest szczególnie ważnym czynnikiem ryzyka patologicznego hazardu. Przemawiają za tym następujące argumenty⁹⁵:

- ◆ Wielu nałogowych graczy rozpoczyna uprawianie hazardu w okresie dorastania,

- ◆ Wraz z wiekiem zmniejsza się częstotliwość grania,

- ◆ Wiek różnicuje także liczbę nałogowych hazardzistów szukających pomocy – wraz ze wzrostem liczby lat jest ich coraz więcej (największa ich liczba jest w przedziale 35-44 lata).

- ◆ Młodsze osoby (18-35 lat) częściej grają dla ryzyka, a starsi – dla rozrywki

Badania w stanie Ontario z 1994 roku pokazują, że odsetek graczy problematycznych wśród młodych ludzi wynosi 33%, a wśród dorosłych 7,7%; nałogowi gracze to 4% młodzieży i 0,9% dorosłych. U młodych ludzi stwierdzono silną korelację między uprawianiem hazardu a nadużywaniem alkoholu, przyjmowaniem narkotyków, przestępczością (szczegól-

nie kradzieżami), słabymi wynikami w nauce i wagarami⁹⁶.

Nie tylko młodzi są podatni na nałogowe granie. Aktywności tego typu sprzyja również starszy wiek. Gra może być dla starszych ludzi sposobem wypełnienia pustki egzystencjalnej oraz redukcji poczucia osamotnienia i bezproduktywności. Szczególną grupę ryzyka stanowią osoby, które właśnie przeszły na emeryturę, ponieważ w wyniku podjęcia gry mogą szybko stracić to, co zgromadziły i osiągnęły w ciągu całego życia – pieniądze, przyjaciół, szacunek i zaufanie otoczenia.

Rodzina. Czynnikiem rodzinnym, który ma wpływ na powstanie i rozwój nałogowego grania, są wartości rodzinne, bardziej podkreślające szybkie zdobywanie dóbr materialnych niż oszczędzanie i planowanie wydatków. Występowanie w rodzinie osoby uzależnionej od hazardu także podnosi prawdopodobieństwo wystąpienia tego zaburzenia u dzieci. Na podstawie wyników badań można wskazać również inne zmienne, które zwiększają prawdopodobieństwo wystąpienia patologicznego hazardu u dzieci. Należą do nich m.in.⁹⁷:

- ◆ dysfunkcyjna lub bardzo uboga rodzina;

⁹⁴ *Pathological gambling. A critical review* 1999, s. 68-100.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ Griffiths 2004, s. 14.

⁹⁷ Meyer 2003, s. 268; Griffiths 2004, s. 27-28.

- ◆ duże nasilenie sytuacji trudnych w domu;
- ◆ przykładanie przez rodzinę wielkiej wagi do pieniędzy;
- ◆ śmierć rodzica bądź osoby pełniącej tę rolę;
- ◆ poważny wypadek lub choroba – własna bądź któregoś z członków rodziny;
- ◆ niewierność małżeńska rodziców;
- ◆ częste przypadki przemocy – werbalnej, fizycznej czy seksualnej;
- ◆ poczucie odrzucenia w dzieciństwie;
- ◆ poczucie niedoceniania i bezsilności.

Cechy aktywności hazardowej. W powstaniu uzależnienia od gier losowych należy również zwrócić uwagę na różne aspekty zachowań graczy, które mogą wpłynąć na rozwój uzależnienia⁹⁸:

- ◆ Częstotliwość grania – nie ma konkretnego poziomu częstotliwości, którego przekroczenie rodzi uzależnienie, jednak występuje między nimi pozytywna korelacja. Im większa częstotliwość gier, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.
- ◆ Wysokość stawek – im większe stawki w grach, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

⁹⁸ Griffiths 2004, s. 18-19.

- ◆ Wysokość przegranych – im mniej przegranych, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

- ◆ Struktura wygranych – im większa ich liczba i wartość, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

- ◆ Element umiejętności – im większe rzeczywiste (bądź tylko spostrzegane) umiejętności w grze, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

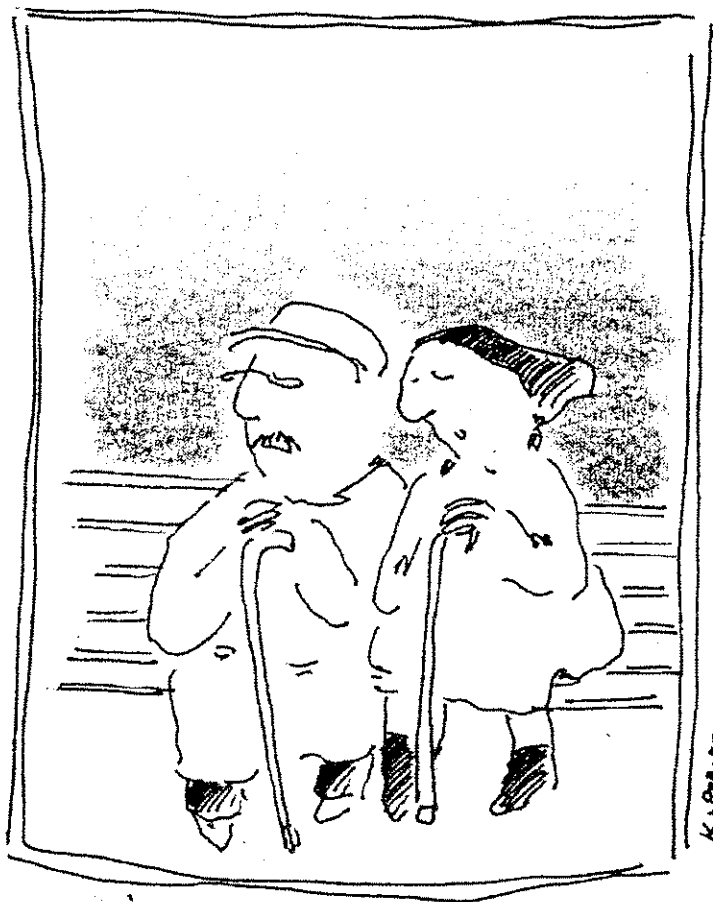
- ◆ „Prawie wygrane” – im większa liczba sytuacji, w których „prawie” padła wygrana, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

- ◆ Efekty wizualne i dźwiękowe (dotyczy to głównie automatów do gier) – im większe nasilenie tych efektów, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

- ◆ Dostępność miejsca gry – im bardziej lokalizacja, godziny otwarcia, karnety, zasady członkostwa sprzyjają dostępności, tym bardziej prawdopodobne uzależnienie.

3. Mechanizm uzależnienia

Historie graczy, którzy utracili kontrolę nad swoją aktywnością, znane są od dawna. W starożytnym Rzymie uzależnieni hazardziści byli dłużnikami, którzy nie mogli spłacić tego, co byli winni, i wyrokiem sądu stawali się niewol-



— COŚ MUSIMY WYBRAĆ, WOLISZ
KLEPTOMANIĘ, PIROMANIĘ,
CZY HAZARD?

nikami swoich wierzycieli. Obawa przed utratą kontroli przez żołnierzy spowodowała, że król Ryszard Lwie Serce zabronił gry w kości w czasie wypraw krzyżowych. W XVII wieku hazard był piętnowany z tego powodu, że często doprowadzał do utraty całego majątku. Dostojewski w *Graczu*, napisanym w połowie XIX wieku, opisuje przeżycia człowieka, które są bardzo zbliżone do objawów charakteryzujących uzależnienie od gier losowych⁹⁹.

Kryteria diagnostyczne. Patologiczny hazard został po raz pierwszy zaliczony do zaburzeń zdrowia psychicznego w 1980 roku, w trzeciej edycji *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-III)*. Zespół ten został umieszczony w grupie zaburzeń kontroli impulsów. Był opisany jako przewlekła i postępująca niezdolność oparcia się impulsowi grania, charakteryzująca się szerokim spektrum skutków: od pożyczania pieniędzy od członków rodziny lub przyjaciół i tracenia czasu przeznaczonego na pracę aż do aresztowań z powodu przestępstw popełnionych dla podtrzymania tego typu aktywności. Zaburzenie tego typu cechuje się ciągłą bądź okresową utratą kontroli nad zachowaniami związanymi z hazardem, zaabsorbowaniem i zdobywaniem

⁹⁹ *Pathological gambling. A critical review 1999.*

pieniędzy na grę, irracjonalnym myśleniem i kontynuowaniem swojego zachowania pomimo negatywnych konsekwencji.

Opublikowane w 1994 roku kryteria diagnostyczne patologicznego hazardu w czwartej edycji *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) stanowią obowiązującą w chwili obecnej definicję tego terminu. Zaburzenie to zostało zaliczone do kategorii zaburzeń kontroli impulsów, które nie zostały zakwalifikowane do innych grup zaburzeń. Wymienione objawy reprezentują trzy wymiary analizowanego zjawiska: szkody czy zakażenia, utratę kontroli i zależność. Do ostatniej kategorii należą: tolerancja, zespół abstynencyjny, zaabsorbowanie hazardem oraz traktowanie gier jako sposobu ucieczki od problemów.

Kryteria diagnostyczne patologicznego hazardu według DSM-IV są następujące¹⁰⁰:

A. Co najmniej pięć z przedstawionych poniżej uporczywych i nawracających zachowań związanych z hazardem:

- ◆ zaabsorbowanie hazardem, np. przeżywanie minionych doświadczeń związanych z graniem, planowanie kolejnych przedsię-

wzięć, myślenie o sposobach zdobycia pieniędzy na hazard;

- ◆ zwiększanie ilości czasu i pieniędzy przeznaczanych na granie, by osiągnąć ten sam pożądany poziom satysfakcji;

- ◆ podejmowanie powtarzających się, bezowocnych wysiłków w celu ograniczenia lub zaprzestania uprawiania hazardu;

- ◆ odczuwanie niepokoju lub irytacji przy próbach ograniczania lub przerywania gry;

- ◆ traktowanie gry jako sposobu ucieczki od problemów lub jako środka na uśmierzenie poczucia bezradności, winy, lęku, depresji itp.;

- ◆ odgrywanie się, czyli próby odzyskania utraconych podczas gry pieniędzy;

- ◆ okłamywanie innych, np. członków rodziny czy terapeutów, w celu ukrycia rozmiarów aktywności hazardowej;

- ◆ podejmowanie nielegalnych działań, takich jak np. fałszerstwo, oszustwo, kradzież, malwersacja, w celu zdobycia pieniędzy na grę;

- ◆ narażanie na szwank lub utrata ważnych związków interpersonalnych, pracy, możliwości edukacyjnych z powodu zaangażowania w hazard;

- ◆ szukanie u innych pomocy w zdobyciu pieniędzy na poprawę niekorzystnej sytuacji finansowej spowodowanej przez granie.

¹⁰⁰ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fourth Edition 1994.*

B. Zachowania związane z hazardem nie mogą być wyjaśnione występowaniem epizodu maniakalnego.

Najistotniejszą cechą patologicznego hazardu – według Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego – są uporczywe i nawracające zachowania związane z hazardem, które powodują zaburzenia w funkcjonowaniu osobistym, rodzinnym lub zawodowym, a jednocześnie zachowania te nie mogą wynikać z epizodu maniakalnego.

Światowa Organizacja Zdrowia w klasyfikacji chorób i zaburzeń zachowania ICD-10 proponuje podobne kryteria diagnostyczne. Patologiczny hazard rozpoznaje się wówczas, gdy w okresie ostatniego roku stwierdzono obecność co najmniej trzech objawów z poniższej listy¹⁰¹:

- ◆ silna potrzeba lub poczucie przymusu hazardowego grania;
- ◆ subiektywne przekonanie o istnieniu trudności w kontrolowaniu zachowań związanych z hazardowym graniem, tj. upośledzenie kontroli nad powstrzymaniem się od grania oraz nad długością czasu poświęcanego na hazard;
- ◆ występowanie niepokoju, rozdrażnienia lub gorszego samopoczucia przy próbach

¹⁰¹ Woronowicz 2003, s. 188.

przerwania lub ograniczenia grania oraz ustępowanie tych stanów z chwilą powrotu do gry;

- ◆ spędzanie coraz większej ilości czasu na graniu w celu uzyskania zadowolenia lub dobrego samopoczucia, które poprzednio uzyskiwane były w krótszym czasie;
- ◆ postępujące zaniedbywanie alternatywnych źródeł przyjemności lub dotychczasowych zainteresowań na rzecz grania;
- ◆ kontynuowanie hazardowego grania pomimo szkodliwych następstw (fizycznych, psychicznych i społecznych), o których wiadomo, że mają związek z hazardem.

Patologiczny hazard zaklasyfikowano w ICD-10 do grupy zaburzeń osobowości i zaburzeń zachowania dorosłych. Został on w niej zaliczony do kategorii zaburzeń nawyków i pośpędów (podobnie jak w DSM-IV), obok piromanii, kleptomanii, trichotillomanii (uporczywe i nawracające wrywanie włosów) oraz innych i nieokreślonych zaburzeń. Wymienione nieprawidłowości cechuje powtarzanie bez wyraźnej i racjonalnej motywacji takich zachowań, które zazwyczaj szkodzą zarówno interesom chorego, jak i innych osób. Zazwyczaj osoba przejawiająca tego typu działania stwierdza, że są one wynikiem impulsu, którego nie może kontrolować. Wspólną cechą wymienionych zaburzeń jest również wzrastające napięcie, które

towarzyszy owemu nieodpartemu przymusowi określonych zachowań. Impuls zmuszający do działania może być uświadomiony lub nie. W sytuacji, gdy osoba podda się zachowaniu wpływającym z impulsu, to odczuwa ulgę w postaci ulgi lub przyjemności¹⁰².

To właśnie potrzeba przeżywania silnego napięcia jest siłą napędową patologicznego hazardu. Gracz doświadcza silnych przeżyć emocjonalnych w trakcie rozgrywki, w momencie wygranej (poczucie mocy) i w momencie porażki (chęć odzyskania straty/odegrania się). Dalsza gra generuje przeżywanie stanów silnego napięcia¹⁰³. Dlatego w patologicznym hazardzie występują częste, powtarzające się epizody uprawiania określonej gry, które zaczynają dominować nad pozostałymi sferami aktywności i często prowadzą do naruszania norm oraz zobowiązań społecznych, zawodowych, materialnych i rodzinnych. Nałogowi hazardziści często zaniedbują pracę, zaciągają pokaźne pożyczki, kłamią i łamią prawo dla uzyskania pieniędzy na grę i/lub spłacanie długów. Osoby uzależnione opisują doświadczenie intensywnego przymusu gry – szczególnie w sytuacjach stresowych – nad którym nie mo-

¹⁰² Meyer 2003, s. 267; Aleksandrowicz 1998.

¹⁰³ Woronowicz 2003, s. 186.

gą zapanować. Dodatkowo towarzyszą im uporczywe myśli i wyobrażenia dotyczące zarówno samego grania, jak też okoliczności towarzyszących. Dlatego epizody grania nasilają się pomimo wywoływanych szkód.

Specyfika zaburzenia. Klinicyści podkreślają specyficzny charakter patologicznego hazardu. Osoba przez długi czas może kontrolować swoje zaangażowanie w grę, zanim dojdzie do zaburzeń. Ostre zaburzenia – np. grypa, zranienie czy złamanie kości – po wyleczeniu zazwyczaj nie pozostawiają śladów. Natomiast zaburzenia przewlekłe – jak np. patologiczny hazard czy alkoholizm – kiedy raz się rozwiną, to mają tendencję do nawracania. Nawet w okresie remisji czy względnej stabilizacji zachowania zaburzenie może powodować szkody. A okres, w którym osoba jest wolna od objawów zaburzenia, wcale nie wskazuje na fakt wyleczenia. Dlatego w diagnozowaniu nałogowego hazardu należy położyć większy nacisk na stwierdzenie, czy u danej osoby już rozwinął się patologiczny hazard, a mniejszy – na aktualną obecność jego objawów¹⁰⁴.

Czasem jako synonim patologicznego hazardu stosuje się wyrażenie „hazard kompulsywny” (*compulsive gambling*). Nie jest to jed-

¹⁰⁴ Gerstein i in. 1999.

nak odpowiednie określenie, ponieważ zachowanie nałogowego gracza nie wiąże się z nerwicą obsesyjno-kompulsyjną¹⁰⁵. Kompulsje to powtarzające się zachowania, których celem jest zapobiegnięcie lub zredukowanie lęku czy stresu i które nie dają żadnej przyjemności i/lub korzyści. Mimowolne czynności kompulsywne stanowią próbę uwolnienia się od dyskomfortu i bólu. W niektórych przypadkach osoby tworzą sztywny wzorzec zachowania według dziwacznych reguł, których nie są w stanie wyjaśnić. Klasycznym przykładem zachowania kompulsywnego jest powtarzające się mycie rąk (tzw. syndrom Piłata). Natomiast nałogowi gracze zazwyczaj czerpią przyjemność z grania (przynajmniej na początku), a jednocześnie nie doświadcniają własnego zaangażowania w hazard jako czegoś zewnętrznego w stosunku do swojej osobowości¹⁰⁶. Mimo braku adekwatności terminem „granie kompulsywne” posługują się Anonimowi Hazardziści i inne grupy samopomocowe.

Kolejnym używanym pojęciem jest granie zaburzone (*disordered gambling*), zainspirowane językiem DSM, które uwypukla rolę zaburze-

¹⁰⁵ Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10 1998, s. 177-178.

¹⁰⁶ *Pathological gambling. A critical review* 1999.

nia kontroli impulsów u nałogowego gracza. Stosuje się je do nadrzędnego określenia wszystkich rodzajów hazardu, które powodują problemy.

Termin „nadmierny hazard” (*excessive or in-temperate gambling*) odnosi się do ilości czasu i/lub pieniędzy, które przekraczają akceptowalny poziom inwestowania tych zasobów w grę.

Mianem „hazard problematyczny” (*problem gambling*) określa się granie, którego efektem są szkody zarówno w odniesieniu do samego gracza, jak i innych osób znaczących: rodziny, przyjaciół, współpracowników itd. Gracze problematyczni nie muszą spełniać wszystkich kryteriów hazardu patologicznego.

Istnieje jeszcze hazard rekreacyjny (*recreational or social gambling*), czyli gra dla rozrywki lub innych celów społecznych bez powodowania żadnych szkód.

W literaturze anglojęzycznej można spotkać się ze stopniami zaangażowania w gry losowe¹⁰⁷:

◆ Hazard poziomu 0 (*level 0 gambling*) – brak aktywności w zakresie gier hazardowych.

◆ Hazard poziomu 1 (*level 1 gambling*) – granie w sposób rekreacyjny, który nie powoduje żadnych znaczących szkód.

¹⁰⁷ Tamże.

◆ Hazard poziomu 2 (*level 2 gambling*) – synonim hazardu problematycznego.

◆ Hazard poziomu 3 (*level 3 gambling*) – synonim hazardu patologicznego, spełniający co najmniej 5 kryteriów zaprezentowanych w DSM-IV.

W literaturze klasyfikuje się również ryzyko wystąpienia problemów związanych z hazardem¹⁰⁸:

◆ Niskie ryzyko zagrożenia hazardem (*low-risk gambling*) występuje w przypadku gracza, który grał, ale nigdy nie stracił więcej niż 100 dolarów albo stracił więcej niż 100 dolarów, ale nie spełnia żadnego z kryteriów DSM-IV.

◆ Wysokie ryzyko zagrożenia hazardem (*at-risk gambling*) pojawia się u osoby, która straciła więcej niż 100 dolarów na grę i spełnia 1-2 kryteria DSM-IV.

◆ Granie problematyczne (*problem gambling*) zaznacza się u gracza, który stracił więcej niż 100 dolarów na grę i spełnia 3-4 kryteria DSM-IV.

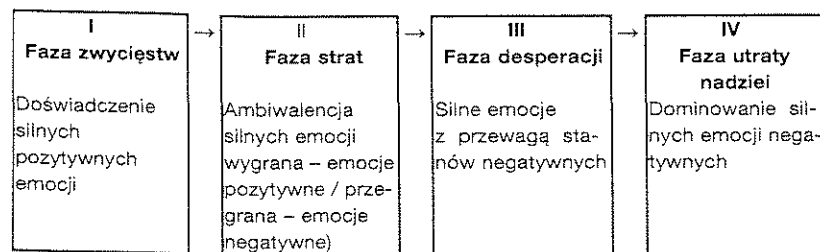
◆ Patologiczne granie (*pathological gambling*) dotyczy gracza, który stracił więcej niż 100 dolarów na grę w ciągu dnia lub roku i spełnia 3-4 kryteria DSM-IV.

¹⁰⁸ Gerstein i in. 1999.

Zarówno praktycy, jak i teoretycy zajmujący się analizowaną problematyką krytykują fakt, że DSM-IV definiuje tylko hazard patologiczny, który nie pozwala adekwatnie opisać osób doświadczających mniej nasilonych problemów. Osoby tego typu spełniają więcej niż jedno, ale mniej niż pięć kryteriów patologicznego hazardu, a więc doświadczają także problemów wynikających z grania. Choć klinicyści i badacze zgadzają się, że zrozumienie natury, zakresu i ważności problemów związanych z hazardem jest sprawą ważną, to jednak używają wielu terminów na oznaczenie zaangażowania w gry losowe. W ten sposób, gdy nie ma rygorystycznych i jednoznacznych kryteriów, klasyfikowanie hazardzistów ma charakter arbitralny. Wydaje się, że częstotliwość i intensywność problemów związanych z hazardem może być opisana na kontinuum: brak problemów – wiele problemów. Pojęcie „kontinuum” implikuje, że ludzie mogą być lokowani w jakimś jego punkcie. Mogą też zmieniać na nim położenie, przejawiając więcej lub mniej trudności. Mimo że niektórzy wierzą, że problemy związane z hazardem mogą być najlepiej przedstawione na takim kontinuum (ze względu na częstotliwość i intensywność), to jednak nie

ma empirycznych dowodów na to, że rozwój tego zaburzenia ma charakter linearny¹⁰⁹.

Obraz kliniczny. Początkowo obraz kliniczny patologicznego hazardu przedstawiano za pomocą czterech faz według R. Custer¹¹⁰:



Schemat. 4. Dynamika uzależnienia od hazardu

◆ **Faza zwycięstw.** Hazardzista gra jedynie okazjonalnie, ale sporo czasu i energii poświęca na fantazjowanie o wielkich wygranych. Każda duża wygrana powoduje u niego silne pobudzenie, co prowadzi do zwiększenia częstotliwości grania oraz do stawiania coraz wyższych stawek. Gdy osobie trafi się „wielka wygrana”, to dąży do jej powtórzenia (ryzykując coraz więcej), ponieważ cechuje ją nieuzasadniony optymizm – wiara, że zawsze będzie wygrywać.

¹⁰⁹ *Pathological gambling. A critical review* 1999.

¹¹⁰ Woronowicz 2003, s. 186; <http://www.addiction-recov.org>

◆ **Faza strat.** Wysokie stawki, którymi hazardzista gra, narażają go na coraz większe koszty. Aby zniwelować to zjawisko, pożyczka coraz więcej pieniędzy i próbuje odegrać się. Zdobywa również środki na grę w nielegalny sposób, jeśli wszystkie dostępne drogi zawiodą. Zaangażowanie w grę kosztuje osobę coraz więcej czasu i energii, dlatego zaczyna zaniedbywać swoje obowiązki rodzinne i zawodowe oraz ukrywać konieczność uprawiania hazardu. Jednocześnie jednostka cały czas wierzy, że wkrótce nastąpi „wielka wygrana”.

◆ **Faza desperacji.** Hazardzista zaczyna doświadczać negatywnych konsekwencji swojego zachowania – przede wszystkim utraty pracy oraz izolacji od rodziny i przyjaciół. Narastające długi i presja wierzycieli doprowadzają do paniki, co może zaprowadzić osobę do popełniania przestępstw. Życie w tak wielkim obciążeniu psychicznym prowadzi w końcu do wyczerpania, pojawia się poczucie winy, bezradność i depresja.

◆ **Faza utraty nadziei.** Na tym etapie mogą wystąpić myśli i/lub próby samobójcze oraz nadmierne używanie substancji psychoaktywnych. Oprócz przedstawionych rozwiązań możliwe jest udanie się po pomoc.

Inny model dynamiki uzależnienia od hazardu sugeruje występowanie sześciu faz w rozwoju tego zjawiska:

- ◆ inicjacja,
- ◆ pozytywne konsekwencje,
- ◆ negatywne konsekwencje,
- ◆ punkt krytyczny,
- ◆ aktywne wychodzenie,
- ◆ zapobieganie nawrotom.

Badania kliniczne potwierdzają, że wraz z rozwojem uzależnienia od gier losowych osoba poświęca więcej czasu na grę i obstawia większą liczbę zakładów. Jednocześnie nasilają się u niej negatywne emocje, głównie poczucie wstydu i/lub poczucie winy. Często dochodzi również do wzrostu objawów depresji, co sprzyja podejmowaniu prób samobójczych. Patologiczny hazard może też zaostrzać objawy innych zaburzeń psychicznych oraz powodować powstanie zaburzeń psychosomatycznych wynikających z nadmiernego stresu.

Nałogowi gracze często twierdzą, że poszukują w hazardzie akcji, emocji, euforii i pobudzenia. Ich grze lub oczekiwaniu na grę dość często towarzyszy pobudzenie somatyczne: gwałtowne bicie serca, przepocone dłonie lub mdłości. Ze względu na istniejące pobudzenie osoby uzależnione mogą nie spać kilka dni lub zaniedbywać jedzenie. Patologiczny hazard

dzista z reguły zaprzecza istnieniu uzależnienia, a jego poczucie wszechmocy może rodzić się z desperacji – im większa bezradność w danej sytuacji, tym większe poczucie pewności posiadania wiedzy na temat przyszłych zdarzeń i osiągnięcia pozytywnych rezultatów¹¹¹.

Uzależnienie od hazardu jako efekt zaburzenia kontroli impulsów. Ze względu na przedstawione prawidłowości patologiczny hazard można rozpatrywać jako specyficzny rodzaj uzależnienia. Specyficzny – ze względu na jego przedmiot, nie jest nim bowiem substancja chemiczna, ale pewien rodzaj aktywności. Za istnieniem uzależnienia od gier losowych przemawia fakt, że w patologicznym hazardzie, podobnie jak w uzależnieniu, występuje zaburzenie kontroli impulsów i trudności w opanowaniu własnego zachowania. Impuls odnosi się do zapoczątkowania działania – to nagła skłonność do wykonania określonego czynu bez racjonalnej analizy¹¹². Impuls do działania jest poprzedzony poczuciem napięcia, a po jego zakończeniu podmiot czuje ulgę lub przyjemność, chociaż potem może się pojawić poczucie winy i żalu. Działania impulsyw-

¹¹¹ *Pathological gambling. A critical review* 1999.

¹¹² Meyer 2003, s. 267.

ne pozwalają wyjaśnić zarówno powstawanie, jak i podtrzymywanie patologicznego hazardu. Przemawiają za tym następujące fakty:

- ◆ Wysoki odsetek patologicznych graczy posiada co najmniej jedno inne zaburzenie kontroli impulsów.

- ◆ Nałogowi hazardziści często przejawiają zachowania antyspołeczne i popełniają przestępstwa, co świadczy o trudnościach w podporządkowaniu się obowiązującym normom społecznym.

- ◆ Dodatkowo u patologicznych graczy obserwuje się podwyższony wskaźnik występowania syndromu ADHD (nadpobudliwość psychoruchowa).

W literaturze istnieje również hipoteza alternatywna. Według niej nie można tłumaczyć powstawania uzależnień zaburzeniami kontroli impulsów. To właśnie rozwój uzależnienia – np. od hazardu – doprowadza do zmian osobowości w takim stopniu, że występują różnice w cechach osobowości między patologicznymi hazardzistami i osobami, które nie doświadczają tego typu problemów.

Uzależnienie od hazardu jako efekt ucieczki od problemów. Niektórzy badacze wskazują, że istnieją nałogowi gracze, którzy są mniej zainteresowani poszukianiem wrażeń, a traktują go bardziej jako formę ucieczki. Ten

rodzaj motywacji może być rozumiany jako poszukiwanie sposobu zredukowania psychicznego dyskomfortu oraz jako próba osiągnięcia równowagi emocjonalnej. Przedstawiony mechanizm często występuje u:

- ◆ kobiet uzależnionych od gier losowych na automatach,

- ◆ nałogowych graczy odznaczających się wzorcem myślenia depresyjnego,

- ◆ hazardzistów z zaburzeniami afektywnymi.

Dla osób z wymienionych grup angażowanie się w hazard może stanowić strategię radzenia sobie z negatywnymi emocjami lub odzwierciedlać próby regulowania stanów emocjonalnych¹¹³.

Z istnieniem dwóch typów motywacji u patologicznych hazardzistów koresponduje stanowisko M. Griffithsa, który wyróżnił dwa główne typy uzależnienia od gier losowych na automatach¹¹⁴:

- ◆ uzależnienie pierwotne (zależność od samego automatu) – osoba gra po to, aby poczuć dreszcz emocji, sprawdzić swoje umiejętności oraz zyskać społeczne uznanie i szacunek.

¹¹³ *Pathological gambling. A critical review* 1999.

¹¹⁴ Griffiths 2004, s. 38-39.

◆ uzależnienie wtórne (traktowanie gry jako formy ucieczki od problemów) – gracz traktuje automat jak elektronicznego przyjaciela, gdyż jest przygnębiony i wyizolowany w swoim otoczeniu.

Cechy nałogowego gracza. U osoby, którą dotyka patologiczny hazard, występują następujące cechy¹¹⁵:

◆ **Niechęć do zaakceptowania rzeczywistości** – jednostka ucieka od realnych zadań i problemów w wymagowany świat gier losowych.

◆ **Emocjonalna niepewność** – nałogowy gracz tylko wtedy czuje się bezpieczny, kiedy jest „w akcji”. Często osoby uzależnione stwierdzają: „Jedynym miejscem, w którym czułem się dobrze, był stół do gry w pokera. Tam czułem się bezpiecznie i komfortowo, tam nie żądano ode mnie zbyt wiele. Wiedziałem, że się niszcę, ale jednocześnie miałem ogromne poczucie bezpieczeństwa”.

◆ **Niedojrzałość** – jednostka pragnie osiągnąć różne dobra bez żadnego wysiłku. W procesie zdrowienia hazardziści muszą zaakceptować fakt, że nie byli zdolni do konsekwentnej pracy i odpowiedzialności za własne życie. Na podstawie wyników badań odkryto pozytywną

zależność między skłonnością do grania a zewnętrzną lokalizacją poczucia kontroli (zewnętrzny LOC)¹¹⁶. Ludzie charakteryzujący się silnym zewnętrznym poczuciem kontroli wierzą, że wydarzenia w ich życiu są zależne głównie od sił zewnętrznych, szczęścia, innych osób, a nie od własnego działania. Wydaje się prawdopodobne, że cecha ta może wiązać się z silną skłonnością do nadmiernego grania i szkodzić szczególnie tym osobom, które grają z nadzieją, że szczęście samo przyniesie im korzyści ekonomiczne.

◆ **Poczucie wszechmocy** – patologiczny gracz pragnie być „grubą rybą”, która ma bardzo duże możliwości działania. Przy tym jest zdolny do różnych zachowań (często nieetycznych), by utrzymać ten wizerunek w oczach innych. Zbyt silne poczucie kontroli nad zdarzeniami (wewnętrzny LOC) może powodować większą podatność na zjawisko iluzji kontroli w trakcie grania i na oczekiwanie wygranej, która będzie zależała głównie od osobistych kompetencji¹¹⁷.

◆ **Magiczna wizja przyszłości** – kolejną wspólną cechą nałogowych hazardzistów jest spędzanie dużej ilości czasu na stwarzaniu

¹¹⁵ <http://www.gamblersanonymous.org>

¹¹⁶ Papineau 2001.

¹¹⁷ Tamże.

wizji wspaniałej przyszłości, jak tylko przyjdzie „wielka” wygrana. Osoby te marzą o przyjemnym życiu, które będą wiodły, gdy wygrają w wyniku stosowania swojego „systemu”. Służba, apartamenty, eleganckie ubrania, czarujący przyjaciele, jachty, podróże do różnych zakątków świata są tymi wspaniałymi rzeczami, które są tuż za rogiem – wystarczy tylko poczekać, kiedy wielka wygrana stanie się faktem. Żadna wygrana nie jest jednak wystarczająco duża, by spełnić choćby najmniejsze marzenie. Kiedy nałogowy gracz wygrywa, to gra dalej, by śnić coraz wspanialsze sny. A kiedy przegrywa, to gra dalej w desperackiej rozpacz, bo jego świat marzeń runął. Ciągłe wraca na pole walki, śni coraz więcej marzeń i coraz bardziej cierpi. Nikt nie może go przekonać, że jego wspaniały plan nigdy się nie ziści, ponieważ życie bez magicznej wizji przyszłości byłoby nie do zniesienia.

Hazardzista-nastolatek jest specyficznym typem nałogowego gracza. Charakteryzują go następujące cechy¹¹⁸:

- ◆ brak odpowiedzialności za własne postępowanie;
- ◆ poczucie niższości i niepewności – wygrane w grach losowych są traktowane jako

możliwość uzyskania lepszego statusu w grupie rówieśniczej;

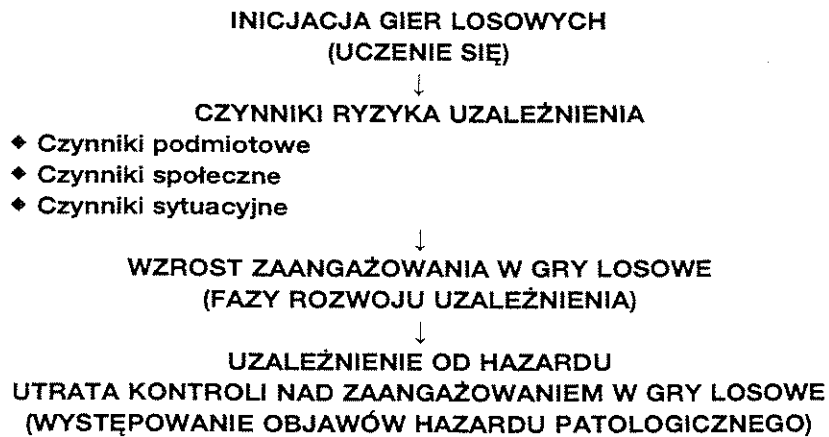
- ◆ chęć uzyskiwania sukcesu bez podejmowania wielkiego wysiłku,

- ◆ występowanie niespecyficznym problemów – nieusprawiedliwione nieobecności w szkole, kłamstwa dotyczące codziennych zajęć, zaniedbywanie ważnych sfer życia (nauki, rodziny, przyjaciół, zainteresowań, zdrowia, wyglądu), rozdrażnienie i wahania nastrojów;

- ◆ występowanie sygnałów specyficznych dla uzależnienia od hazardu – długi, absencje w szkole, wydawanie posiadanych pieniędzy tylko na gry, nieuzasadnione pożyczki od rodziny czy przyjaciół, problemy ze zwrotem pożyczonych sum, odgrywanie się, granie aż do momentu przegrania wszystkich środków, izolowanie się od ludzi, okłamywanie najbliższych w kwestii własnego zaangażowania w hazard, popełnianie przestępstw w celu zdobycia pieniędzy na grę bądź spłatę długów.

Podsumowując rozważania dotyczące uzależnienia od hazardu, warto jeszcze raz uświadomić sobie złożoność mechanizmów doprowadzających do utraty kontroli nad zaangażowaniem się w gry losowe. Ilustruje to schemat 5.

¹¹⁸ Griffiths 2004, s. 62-64.



Schemat 5. Elementy składające się na zjawisko uzależnienia od hazardu

Rozdział IV Skutki nadużywania gier hazardowych

Pierre-Paul Roy twierdzi, że legalizacja gier losowych i reklama loterii służą patologii nadziei poprzez kreowanie ekonomii „poszukiwaczy skarbów” – ludzi, którzy wierzą w szybkie i łatwo osiągalne szczęście. Tymczasem przemysł złudnego szczęścia dostarcza więcej problemów niż korzyści¹¹⁹. Świadczy o tym stan zdrowia somatycznego, psychicznego i fizycznego nałogowych graczy¹²⁰.

1. Szkody somatyczne

Gry losowe wiążą się z napięciem i stresem. Częste doświadczanie silnych emocji może doprowadzić do **zaburzeń rytmu pracy serca**. Na jednej z internetowych stron dyskusyjnych krupierka z kasyna napisała: *Kiedys starszy pan dostał zawału i padł na blat. Chcieliśmy go ratować. Gracze jednak kazali nam ściągnąć go ze stołu, bo przeszkadzał w obstawianiu. I gość umarł, zanim nadeszła pomoc. Należy*

¹¹⁹ Roy 1996.

¹²⁰ Gerstein i in. 1999.

zwrócić uwagę na destrukcyjny styl życia patologicznego gracza – nieprzespane noce, zaniedbania prawidłowej diety, palenie dużej liczby papierosów, ograniczenie ruchu na świeżym powietrzu. Wymienione czynniki nasilają w znacznym stopniu ryzyko **choroby wieńcowej i owrzodzenia żołądka**.

Zaburzenia czynnościowe. Ich cechą charakterystyczną jest to, że występują dysfunkcje różnych narządów organizmu pomimo braku ich uszkodzeń. Problem dotyczy tylko czynności, a etiologia występujących objawów ma charakter psychogeny. Wśród dysfunkcji czynnościowych, które występują u nałogowych graczy, można wymienić:

◆ **Zaburzenia układu krążenia** – przyspieszenie lub zwolnienie akcji serca, stany skurczowe naczyń wieńcowych, skurcze i rozkurcze naczyń obwodowych, wyrażające się w ortostatycznych zaburzeniach ciśnienia, bólach głowy (migrenach), zmianach w ukrwieniu kończyn, zaczerwienieniu lub zblednięciu skóry, nadmiernym poceniu, zwiększeniu ciśnienia tętniczego krwi, zasłabnięciach i omdleniach, obrzękach;

◆ **Zaburzenia układu pokarmowego** – nieprawidłowości w wydzielaniu soków żołądkowych, stany spastyczne przełyku, żołądka i jelit (często połączone z bólami w jamie

brzuszej), stany o charakterze zapalnym, nudności, wymioty;

◆ **Zaburzenia układu oddechowego** – duszności, napadowa hiperwentylacja;

◆ **Zmiany skórne** – świąd, rumienie, pokrzywki, wypryski, odbarwienia skóry, wypadanie włosów, odbarwianie włosów (siwienie), zmiany alergiczne;

◆ **Inne dysfunkcje** - nerwobóle w różnych częściach ciała, nadwrażliwość na dotyk, drętwienia, drżenia mięśniowe.

Dysfunkcje somatyczne po przeżyciu silnego stresu. Problemy tego typu mogą wystąpić w różnych sytuacjach, które stanowią silny czynnik stresujący – np. poniesienie dużej straty materialnej, nagromadzenie niemożliwych do spłacenia długów, rozpad rodziny. Na reakcję postresową mogą składać się bardzo liczne symptomy – np. bezsenność, bóle głowy, wzmożona lub zmniejszona reaktywność na bodźce, pobudzenie psychoruchowe, stany paniki lub apatia, której towarzyszy zaniechanie codziennych czynności¹²¹.

Problemy zdrowotne wynikające z zaniedbań. Hazardzista zaabsorbowany grą przestaje przejmować się swoim stanem zdrowia somatycznego. W wyniku tego mogą nasi-

¹²¹ Aleksandrowicz 1998.

lać się objawy wszelkich nieleczonych chorób. Jeden z hazardzistów stwierdził: *Straciłem zęby, bo nie było czasu na ich leczenie. Każdą chwilę zajmowała gra. Całe godziny, potem dni*¹²².

2. Szkody psychiczne

Andreas Canziani, psychiatra zajmujący się terapią nałogowych hazardzistów, stwierdził, że jego pacjenci mają głęboko zaburzoną psychikę. Ich myślenie jest przywiązane do gry. Osoby te ciągle oscylują między stanem depresji i uczuciem agresji. W wyniku uzależnienia dochodzi do nieodwracalnych zmian w osobowości, które polegają na zamykaniu się w sobie przed otaczającą rzeczywistością, rozwoju fobii i myśli samobójczych¹²³. Poniżej zostaną przedstawione najbardziej typowe trudności psychiczne osób nadmiernie angażujących się w gry losowe.

Zaburzenie emocjonalne. Uczucia przeżywane przez gracza są bardzo intensywne i pełne sprzeczności. Można je podsumować w trzech określeniach: pasja, obsesja i lęk. Na początku osobie towarzyszy euforia związana z wygraną,



– DOKTORZE ... ZEWSZĄD KARTY
SZCZERZA NA MNIE KŁY

¹²² www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne.

¹²³ <http://www.jeu.ch/expArt.asp?artID=123>

która pociąga za sobą przecenianie swoich możliwości – gracz ma poczucie, że świat należy do niego i los „jest mu poddany”. Myślenie tego typu redukuje sens i znaczenie codziennych obowiązków – np. zarobki wydają się zbyt małe, aby zaspokoić istniejące potrzeby. Przed graczem otwierają się drzwi do „otchłani piekła”, czemu towarzyszy często poczucie „nirwany” – każdej, nawet najmniejszej wygranej towarzyszy szczególna błogość odczucia triumfu, co pozwala zapomnieć o stratach. Powoli osoba zaczyna potrzebować coraz więcej gry, która działa jak narkotyk – otaczająca rzeczywistość przestaje interesować, pojawia się pragnienie coraz silniejszych doznań, którym towarzyszą przeplatające się uczucia nadziei i beznadziei. Do gracza przestają docierać wszelkie racjonalne argumenty. Z jednej strony rozumie zarzuty i czuje się winny, ale z drugiej strony – nie chce ich przyjąć i stosuje mechanizmy zaprzeczania i racjonalizacji. Na koniec osoba wchodzi w fazę beznadziejności i cierpienia. Nałogowy hazardzista gra nadal, ale to, co robi, coraz bardziej pozyskuje „smak śmierci”. Jest on bezbronnym dzieckiem, stojącym nad przepaścią, w którą ma ochotę się rzucić¹²⁴.

¹²⁴ http://www.servicevie.com/02Sante/Sante_hommes/Hommes270999/

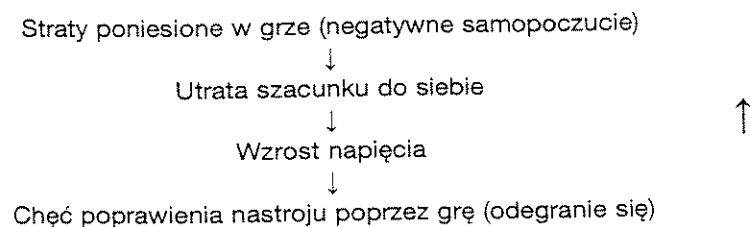
Należy też podkreślić, że długotrwałe napięcie psychiczne związane z podejmowanym ryzykiem sprawia, że u gracza zostaje osłabione zrównoważenie emocjonalne. Osoba staje się wybuchowa, drażliwa, agresywna, przestaje liczyć się z konsekwencjami swoich działań i/lub w niewielkim stopniu panuje nad swoimi reakcjami. Jeden z bywalców kasyna w następujący sposób przedstawił zaburzenia emocji u gracza: *Facet szalał. Obstawiał i tak się denerwował, że rozrywał koszulę i rzucał się na stół. W końcu grali za niego ochroniarze, a on, nie mogąc znieść emocji, wychodził pić do baru*¹²⁵.

Oderwanie od rzeczywistości (odrealnienie). Jednym z motywów, dla którego osoba zaczyna grać, może być chęć oderwania się od doświadczanych trudności. Brzęk monet, migające światelka, brak zegarów, brak okien, zielone obicia sprawiają, że gracz czuje się w innej rzeczywistości, w której łatwo zapomina się o upływającym czasie i odpowiedzialności za własne życie. Osoby uzależnione określają ten stan w sposób następujący: *Podczas gry wszystko inne traci swoje znaczenie i wszystkie problemy znikają. Hazard daje taki stan iluzji, jak alkohol czy narkotyki. Udało mi się*

¹²⁵ www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne.

przerwać na sześć miesięcy. Gdy znów zagrałem, popadłem w obłęd¹²⁶.

Utrata poczucia własnej wartości. Ciągłe straty pieniężne przy jednoczesnym przekonaniu o własnych kompetencjach w zakresie możliwości wygrania w dłuższej perspektywie naruszają głęboko poczucie własnej wartości hazardzisty¹²⁷. Kolejne porażki generują utratę szacunku do siebie oraz obniżanie się poczucia kontroli nad zdarzeniami. Chcąc odzyskać szacunek do siebie, osoba podejmuje próbę odegrania się, a więc znowu gra, licząc na poprawienie nastroju. Gracz nie potrafi już powstrzymać się od dalszego obstawiania niezależnie od aktualnej sytuacji finansowej. W taki sposób powstaje błędne koło hazardu, co ilustruje schemat 6.



Schemat 6. Błędne koło hazardu

¹²⁶ www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne; Dane z Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes Uniwersytetu McGill w Montrealu, <http://www.education.mcgill.ca/gambling/fr/problemgambling.htm>

¹²⁷ <http://www.jeu-compulsif.info/consequences.htm>

Poczucie winy. Gdy osoba uzależniona zaczyna dostrzegać różnego rodzaju problemy związane z patologicznym graniem – rodzinne, zawodowe, materialne – to zaczyna się jej dramat, z jednej strony występuje chęć naprawienia szkód, a z drugiej – całkowita niemożność realizacji tego typu zamierzeń ze względu na utratę kontroli nad swoim zachowaniem. Konsekwencją takiego stanu jest bolesne i pogłębiające się poczucie winy. Chcąc uciec przed winą, hazardzista zaczyna stosować coraz silniejsze mechanizmy obronne.

Stany depresyjne. Ciągłe doświadczanie upadków i niepowodzeń – zarówno na gruncie uprawianych gier losowych, jak i w innych wymiarach życia – prowadzi do stopniowego obniżania nastroju, aż do stanu depresji. Jednostka zaczyna doświadczać bezsensu życia i braku motywacji do innych działań, z wyjątkiem grania. Na podstawie badań stwierdzono, że u ok. 76% leczących się hazardzistów wystąpiły objawy depresyjne.

Próby samobójcze. Jednym z najpoważniejszych skutków uzależnienia od gier hazardowych jest wzrost częstotliwości myśli i prób samobójczych. Ma to najczęściej miejsce w zaawansowanej fazie uzależnienia, gdy gracz zaczyna zdawać sobie sprawę zarówno ze wszystkich strat, jakie poniósł w wyniku

uprawiania hazardu, jak również niemożności przerwania gry. Jedynym wyjściem z takiej sytuacji wydaje się wtedy własna śmierć. Badania wykazują, że większe ryzyko prób samobójczych występuje u hazardzistów¹²⁸:

- ◆ będących w młodym wieku,
- ◆ wcześnie rozpoczynających gry losowe,
- ◆ podejmujących nielegalne działania w celu kontynuowania gier,
- ◆ przeznaczających duże sumy na granie.

Problemy z radzeniem sobie w sytuacjach trudnych. W pierwszej fazie uzależnienia osoba ma wysokie poczucie kontroli nad przebiegiem gry. Jednak z czasem, kiedy jednostka ponosi kolejne porażki, dochodzi u niej do obniżenia poczucia kontroli nad zachodzącymi zdarzeniami, co może zostać przeniesione na pozostałe sfery życia. Wynikiem takiego procesu może być bierność w zachowaniu i trudności w rozwiązywaniu problemów, ponieważ gracz subiektywnie ocenia istniejące problemy jako zbyt trudne do rozwiązania.

Podejrzliwość i nieufność. Świat osób uzależnionych ogranicza się prawie wyłącznie do grania – za wszelką cenę chcą wygrać, ciągle poszukują skutecznych strategii, a ich życiowym celem jest wygrana. W funkcjonowa-

niu hazardzistów zauważono następującą prawidłowość: im trudniej graczowi osiągnąć wygraną (np. brak pieniędzy, problemy rodzinne), tym bardziej spostrzega on otaczający świat jako wrogi i zagrażający, a otaczających ludzi jako realnych przeciwników, utrudniających osiągnięcie celu. Spostrzeganie świata i ludzi w takich kategoriach doprowadza do uogólnionej postawy nieufności i podejrzliwości. Kru-pierka zatrudniona w kasynie analizowany stan psychiczny określiła w sposób następujący: „[...] raz było małżeństwo [...]. Oboje ogromnie mili. Ale w miarę popadania w nałóg stawali się coraz bardziej nerwowi i podejrzliwi. Nie można było nawet zażartować¹²⁹.

Podwójne uzależnienie. Ważnym problemem jest współwystępowanie uzależnienia hazardu z uzależnieniem od substancji psychoaktywnych. Obydwa przedstawione typy zależności charakteryzują się podobnymi cechami:

- ◆ **Zaabsorbowaniem** – obsesja ciągłego grania / systematyczne dostarczanie substancji psychoaktywnej;
- ◆ **Eskalacją** – podwyższanie stawek / zwiększanie dawek środka w celu osiągnięcia upragnionej ekscytacji;

¹²⁸ http://www.maisoncb.com/sec_cons.html

¹²⁹ Tamże.

◆ **Charakterystycznym zespołem odstawienia** - napięcie, niepokój, drażliwość przy usiłowaniu zaprzestania grania, np. dreszcze, pot, niepokój podczas próby odstawienia środka;

◆ **Zaprzeczaniem** – ukrywanie problemu grania / przyjmowania środka mimo nasilających się trudności;

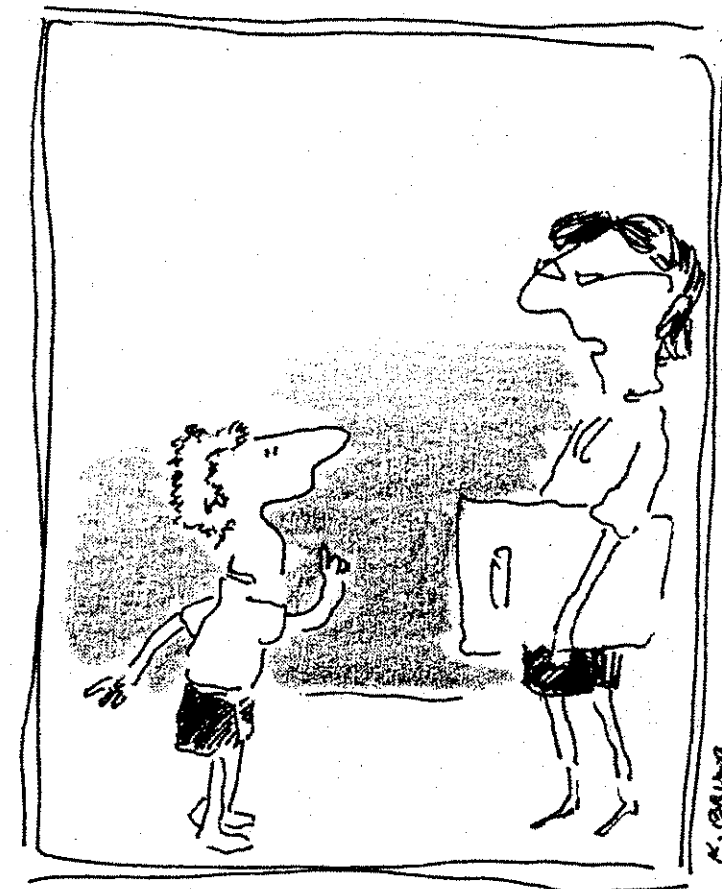
◆ **Trwaniem** – pragnienie dalszego grania / przyjmowania substancji psychoaktywnej;

◆ **Szkodliwością** – wielowymiarowe szkody zarówno gier, jak i zażywania substancji psychoaktywnych.

Dane na temat współwystępowania uzależnienia od hazardu i substancji psychoaktywnych nie są jeszcze obszerne. Badania przeprowadzone w Kanadzie (Alberta) na początku lat dziewięćdziesiątych wykazały, że ok. 63% patologicznych graczy było również uzależnionych od alkoholu (w populacji ogólnej występowało 19% alkoholików), a 23% hazardzistów – to osoby uzależnione od innych substancji psychoaktywnych (narkomani stanowili ok. 6% populacji ogólnej)¹³⁰.

Osoby z podwójną diagnozą charakteryzowały się:

◆ wysokim poziomem impulsywności i rozhamowania,



— PANI DYREKTOR, PREDYKTOREM
HAZARDU PATOLOGICZNEGO BYŁA
MEDYCZNOŚĆ MOJEGO OJCA ...

¹³⁰ www.cpl.t.com/publications/JEU17.PDF

- ◆ dużą podatnością na depresję, lęki, tendencje samobójcze,
- ◆ przyjmowaniem dużych ilości substancji psychoaktywnych,
- ◆ doświadczaniem znacznych trudności w rozwiązywaniu problemów,
- ◆ częstym występowaniem chorób będących następstwem długotrwałego stresu,
- ◆ występowaniem problemów psychiatrycznych.

Zaburzenia osobowości. Badania przeprowadzone wśród osób, które podjęły leczenie z powodu nałogowego grania, pokazały, że ponad 70% tej grupy spełniało kryteria antyspołecznego zaburzenia osobowości – przede wszystkim kryteria dotyczące braku odpowiedzialności, nonkonformizmu i podejmowania zachowań ryzykownych. Jeżeli u określonej osoby spełnione są kryteria obu zaburzeń (patologicznego hazardu i osobowości antyspołecznej), to według DSM-IV stawiana jest podwójna diagnoza. Natomiast w świetle ICD-10 patologiczny hazard należy odróżnić od hazardu uprawianego przez osoby z zaburzeniami osobowości typu socjopatycznego¹³¹. Znacz-

nie rzadziej u graczy nałogowych występują zaburzenia osobowości typu lękowego i nadpobudliwość ruchowa z deficytem uwagi¹³².

3. Szkody społeczne

Koszty społeczne. Straty związane z patologicznym uprawianiem hazardu kojarzą się przede wszystkim z uszczerbkiem finansowym, dotyczącym samego gracza. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że całe społeczeństwo ponosi również duże wydatki związane ze zjawiskiem uzależnienia od gier losowych. Przykładowo, koszty ponoszone przez państwo w wyniku występowania nałogowego hazardu w Québec osiągają 4,8 miliarda dolarów na rok – wymieniona kwota jest związana z zapewnieniem opieki zdrowotnej, opieki socjalnej, ubezpieczeń publicznych, opłaceniem organów sprawiedliwości oraz z niezapłaconymi podatkami. Wymienione koszty nie uwzględniają wewnątrzrodzinnych wydatków związanych ze szkodami wynikającymi z nałogu¹³³.

Indywidualne straty materialne. Badania kanadyjskie wykazały, że ok. 83% nałogo-

¹³¹ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fourth Edition 1994; *Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10* 1998, s. 178.

¹³² *Pathological gambling. A critical review* 1999.

¹³³ http://www.acsa-caah.ca/fran/journal/pa104/pa104_a01.html

wych graczy miało długi (u 1/3 badanych zadłużenie wahało się w granicach od 75 000 do 100 000 dolarów), a 63% deklaroowało bliskie bankructwo¹³⁴. Natomiast bilans rocznych obrotów w kasynach pokazuje, że wygrane graczy wyniosły 3-5 miliardów dolarów, a przegrane – ponad 20 miliardów dolarów¹³⁵. Jeden z hazardystów w następujący sposób opisuje narastanie trudności finansowych: *Już nie grałem dla swojego zysku, tylko po to, żeby spłacić długi. Wierzyciele nachodzili mnie na uczelni, dobijali się do mieszkania, krzycząc: wiem, że tam jesteś. Trudno mi było pójść nawet do bukmachera, bo już tam mogli na mnie czekać. Już nie było nikogo, kto by mi pożyczył choćby stówę. Wymknąłem się kiedyś wieczorem z domu. Wierzyciel czekał na mnie w samochodzie na podwórzu. Po wiązance przekleństwo zagroził, że jak nie oddam, to ostatni raz kończy się to tylko na słowach*¹³⁶.

Niepowodzenia szkolne. Ponad połowa młodych ludzi nadużywających grania (59%) doświadcza z tego powodu problemów szkolnych lub akademickich, a 16% tej grupy prze-

¹³⁴ Dana z badań Uniwersytetu Laval 1993. <http://www.jeu-compulsif.info/jeu-problme.htm>

¹³⁵ Gerstein i in. 1999.

¹³⁶ www.rozrywka.onet.pl/prasa/4958,1173715,index.html

rywa edukację¹³⁷. Aktywność tego typu jest początkowo traktowana jak rozrywka. Problem jest wtedy, kiedy granie zaczyna przysłańać inne aktywności, a z czasem podstawowy obowiązek, jakim jest nauka. Student uzależniony od zakładów sportowych tak opowiada o swoim sposobie funkcjonowania: *Studia powoli nie wytrzymały konkurencji ze studiowaniem tabel ligowych. Byłem na trzecim roku. Skoro już mało się przejmowałem nauką, to myślę sobie – trzeba to zrekompensować. Żeby odstawienie książek nie poszło na darmo. Czyli należało zwiększyć pulę w zakładach. Zgrać wyżej. Myślałem wyłącznie o hazardzie, a to, że inne rzeczy poszły w ką, spowodowało, że straciłem dystans do grania*¹³⁸.

Problemy zawodowe. Patologiczni gracze często doświadczają poważnych problemów w miejscach pracy ze względu na zbytńie angażowanie się w hazard. Do podstawowych konsekwencji tego typu należy zaliczyć¹³⁹:

¹³⁷ Secrétariat à l'action communautaire autonome (SACA) 1997.

¹³⁸ www.rozrywka.onet.pl/prasa/4958,1173715,index.html

¹³⁹ Gerstein i in. 1999; http://www.maisoncb.com/sec_cons.html

- ◆ spadek wydajności;
- ◆ spóźnianie się lub nieobecności – uczestnicy gier losowych „kosztują” pracodawców ok. 5 godzin pracy na miesiąc z powodu ich spóźnień;

- ◆ okradanie pracodawców – ok. 37% patologicznych hazardzistów okrada swoich pracodawców na kwotę ok. 5000 \$ rocznie;

- ◆ utratę pracy i brak zarobków – od 69 do 76% nałogowych graczy straciło pracę z powodu hazardu, a stracone zarobki wyniosłyby przynajmniej 5 milionów dolarów rocznie; 21-36% leczących się hazardzistów przypisuje swoje bezrobocie własnemu nałogowi.

Podsumowaniem zagadnień dotyczących funkcjonowania zawodowego jest stwierdzenie kobiety uzależnionej od hazardu w czasie mityngu terapeutycznego: *Czeka mnie wyrok w firmie – szefostwo podejmie decyzję, czy dalej będę pracować. Poprzednie miejsca pracy straciłam z powodu nałogu. – Dopiero teraz budzi się we mnie sumienie. Mogłam wszystko załatwić w pracy. Szłam po trupach. Manipulowałam ludźmi [...]*¹⁴⁰.

Zaburzenie więzi rodzinnych zaczyna się najczęściej wtedy, kiedy pojawiają się symptomy uzależnienia, które są zauważane przez

bliskich – gracz rażąco zaniedbuje obowiązki domowe, a jego myśli i działania w coraz większym stopniu koncentrują się na hazardzie. Najpierw pojawiają się drobne nieporozumienia (np. na tle finansowym), które z czasem przekształcają się w poważne konflikty. W systemie rodzinnym zaczynają dominować wzajemne pretensje, oskarżenia, podejrzenia, wymówki i kłótnie. Często członkowie rodziny nie rozumieją, że hazardzista jest chory. W związku z tym jego działania są interpretowane w kategoriach świadomych i wyrachowanych ataków przeciw najbliższym. Wyniki badań pokazują, że ponad połowa nałogowych graczy (59%) jest skłócona ze swoją rodziną¹⁴¹.

Skutki hazardu w systemie rodzinnym najbardziej odczuwają dzieci, ponieważ z jednej strony są one świadkami złamanych obietnic, obelg, kłamstw czy braku pieniędzy na podstawowe potrzeby, a z drugiej strony – są najbardziej bezradne wobec zaistniałej sytuacji¹⁴². Badania wykazują, że u dzieci nałogowych graczy zaznacza się proces utraty miłości i szacunku do rodziców. Skutkiem tego procesu może być brak poczucia bezpieczeństwa,

¹⁴⁰ www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne.

¹⁴¹ Secrétariat à l'action communautaire autonome (SACA) 1997.

¹⁴² Papineau 2001.

zwiększone ryzyko zapadalności na choroby psychosomatyczne (np. problemy trawienne), niskie poczucie własnej wartości, problemy szkolne oraz zaburzenia emocjonalne. W wielu wypadkach dochodzi do rozwodu, po którym niegrający rodzic musi w całości przyjąć na siebie obowiązek utrzymania dzieci. A bankructwo, bezrobocie i znaczne obniżenie statusu finansowego stanowią istotne czynniki ryzyka marginalizacji społecznej rodziny.

Należy również zwrócić uwagę na zjawisko dziedziczenia społecznego, które polega na przekazywaniu z pokolenia na pokolenie określonych wzorów zachowań. Badania kanadyjskie pokazały, że ok. 73% młodzieży nadużywającej gier losowych miało przynajmniej jednego rodzica, który uprawiał hazard. Istnieje zatem duże prawdopodobieństwo, że skutkiem nadmiernego zaangażowania któregoś z rodziców w gry losowe będzie patologiczny hazard ich dzieci¹⁴³.

Zaburzenia relacji interpersonalnych. Badania wykazują, że od 7 do 10 osób z otoczenia nałogowego gracza doświadcza skutków nadmiernego zaangażowania się w hazard – członkowie rodziny, przyjaciele, współpracownicy,

¹⁴³ Badania SACA, jesień 1997. www.acsa-caah.ca/fran/journal/pa104

podwładni czy przełożeni¹⁴⁴. Zaburzenia kontaktów społecznych wynikają z trzech faktów:

◆ Osoba uzależniona często zaniedbuje lub zrywa dotychczasowe relacje interpersonalne, zastępując je znajomościami z partnerami od gry.

◆ Mechanizm uzależnienia doprowadza do świadomego unikania innych, zamykania się w sobie, izolowania się od otoczenia i konfliktowości.

◆ Hazardzista często przeżywa huśtawki nastrojów (np. stany depresyjne czy agresywność), które w znaczny sposób utrudniają utrzymywanie pozytywnych kontaktów z otoczeniem.

Osamotnienie. Nałogowy gracz jest jednak tak naprawdę „samotną wyspą”, ponieważ musi sam stanąć do „walki” z automatem, krupierem czy innym graczem. Z tego powodu osoba coraz silniej doświadcza poczucia osamotnienia, pomimo że przebywa w miejscu pełnym ludzi. Ważne jest tylko jedno – obstawianie zakładu, a inni ludzie się nie liczą. Typowanie w miejscach publicznych, gdzie przebywa dużo ludzi, często stanowi czynnik opóźniający uświadomienie sobie narastającego osamotnienia. Osobie wydaje się, że tak na-

¹⁴⁴ http://www.maisoncb.com/sec_cons.html

prawdę niewiele się zmieniło w jej życiu, po prostu zmieniła towarzystwo – zamiast dawnych znajomych uczestniczy w grupie hazardzistów, która dostarcza pozornego poczucia przynależności, bo tak naprawdę nikt nie interesuje się graczem. Przedstawiona sytuacja z jednej strony prowadzi do anonimowości, co stanowi czynnik zachęcający do gry (osobie zależy, aby jak najdłużej zachowywać pozory „sporadycznego” grania tylko dla rozrywki), ale z drugiej – pogłębia izolację i dystans w relacjach z otoczeniem.

Zaniedbanie ważnych sfer życia. Stopniowo, w miarę upływu czasu, gra zaczyna stanowić centrum życia osoby uzależnionej – dlatego liczy się przede wszystkim obstawianie i zdobywanie pieniędzy na kolejne zakłady. Osoba w sposób rażący zaczyna zaniedbywać obowiązki w różnych sferach życia. *W amoku nałogu ludzie sprzedają wszystko. Zegarek, potem auto, jeszcze później nerkę, a nawet własne dziecko* – opowiada uzależniony od ruletki hazardzista¹⁴⁵.

Trudności w dostosowaniu się do norm społecznych. U ludzi nadużywających gier często zaznacza się nadmierna impulsywność i trudności w zachowaniu samodyscypliny, co

¹⁴⁵ www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne.

znajduje wyraz w przejawianiu zachowań nieakceptowanych społecznie, w tym również czynów przestępczych¹⁴⁶. Badania przeprowadzone wśród uczestników grup Anonimowych Hazardzistów w USA wskazują, że 46-56% z nich ukradło coś w celu zdobycia pieniędzy na grę, a 39% było aresztowanych¹⁴⁷. Część hazardzistów, poszukując różnych możliwości zdobycia pieniędzy, włącza się w zorganizowaną działalność przestępczą – np. dystrybucja narkotyków, pranie brudnych pieniędzy, oszustwa podatkowe. Zdobyte w nielegalny sposób fundusze służą spłaceniu istniejących długów tylko po to, aby w krótkim czasie zaciągnąć następne zobowiązania finansowe. Najczęściej przedstawionemu mechanizmowi nie towarzyszy żadna refleksja – gracz nie zastanawia się nad tym, z czego spłaci dług, gdyż jest pochłonięty potrzebą dokonywania kolejnych zakładów. *Gdy przegrywał, tłukł mnie. Groził nożem. Chciał wyrzucić z dziesiątego piętra. [...] Gdy do hazardu doszły narkotyki, życie zamieniło się w koszmar. Aby zdobyć środki na grę, okradał dziewczyny ze swojej agencji. Z kasyna wyrzucili go, bo się*

¹⁴⁶ SACA (1997).

¹⁴⁷ Gerstein i in. 1999.

awanturował. Potem trafił do więzienia – relacjonuje żona nałogowego hazardzisty¹⁴⁸.

Podsumowując skutki uzależnienia od hazardu, warto jeszcze raz zwrócić uwagę, że mogą one mieć różnorodny charakter i przejawiać się w różnych sferach funkcjonowania osoby, co ilustruje schemat 7.

SKUTKI UZALEŻNIENIA OD HAZARDU



SFERA SOMATYCZNA	SFERA PSYCHICZNA	SFERA SPOŁECZNA
<ul style="list-style-type: none">◆ choroba wieńcowa◆ owrzodzenia żołądka◆ zaburzenia czynnościowe	<ul style="list-style-type: none">◆ zaburzenia emocjonalne◆ oderwanie od rzeczywistości◆ niska samoocena◆ poczucie winy◆ podejrzliwość◆ stany depresyjne◆ niekonstruktywne strategie radzenia sobie ze stresem◆ próby samobójcze◆ podwójne uzależnienie	<ul style="list-style-type: none">◆ społeczne straty materialne◆ indywidualne straty materialne◆ problemy zawodowe◆ problemy rodzinne◆ zaburzone relacje interpersonalne◆ naruszanie norm społecznych

Schemat 7. Wielowymiarowe konsekwencje uzależnienia od hazardu

¹⁴⁸ www.Kasyno.Org.Uk – Forum dyskusyjne.

Rozdział V Profilaktyka i terapia uzależnienia od hazardu

Gry losowe można traktować jako rodzaj ekscytującej rozrywki. W takiej sytuacji nie stanowią one źródła problemów. Pewna grupa ludzi pragnie jednak poprzez grę uciec od życiowych zmartwień i problemów. W pewnym momencie u osoby może dojść do utraty kontroli nad aktywnością tego typu. W związku ze wzrastającą popularnością i łatwą dostępnością gier losowych wzrasta ryzyko uzależnienia od hazardu zarówno u mężczyzn, jak i u kobiet, niezależnie od wieku i miejsca zamieszkania¹⁴⁹. W tym kontekście zrozumiałą staje się fakt zapobiegania patologicznemu hazardowi i powstawania różnego rodzaju form pomocy dla nałogowych graczy i ich otoczenia.

1. Działania profilaktyczne

W zapobieganiu problemom związanym z nałogowym hazardem należy zwrócić uwagę na kilka prawidłowości¹⁵⁰:

¹⁴⁹ Griffiths 2004, s. 85.

¹⁵⁰ Tamże, s. 38.

◆ Stosowanie strategii proaktywnych wobec dzieci. Im wcześniej zostaną podjęte działania prewencyjne, tym większa będzie ich skuteczność. Na proaktywność należy zwrócić szczególną uwagę, ponieważ dzieci stanowią wysoką grupę ryzyka uzależnienia od gier hazardowych¹⁵¹.

◆ Profilaktyka hazardu powinna objąć różnorodne czynniki społeczne i sytuacyjne, które spełniają ważną rolę w powstawaniu uzależnienia od hazardu.

◆ Wprowadzenie prawnego zakazu gry na automatach dla młodzieży – nałogowi hazardziści rozpoczynają gry losowe znacznie wcześniej niż osoby, które nie są uzależnione.

◆ Stosowanie przez nauczycieli strategii informacyjnej dotyczącej niebezpieczeństw związanych z grami na automatach.

◆ Stosowanie przez nauczycieli i rodziców strategii edukacyjnej – kształtowanie u dzieci właściwego stosunku do dóbr materialnych, pracy, długotrwałego wysiłku, wytrwałości, cierpliwości i pracowitości.

◆ Wprowadzanie w społeczności lokalnej strategii alternatyw związanych z konstruktywnym zagospodarowaniem czasu wolnego. Często młodzież zaczyna uprawiać gry hazardowe z powodu braku innych rozrywek. Należy więc inicjować powstawanie klubów młodzieżowych, które – podobnie jak salony gier – byłyby spostrzegane przez nastolatki jako miejsca zapewniające autonomię (bez nadmiernej kontroli dorosłych), gdzie można interesująco spędzać wolny czas.

Duży nacisk należy również położyć na rozwijanie świadomości ogólnospołecznej związanej z problemami nadmiernego grania. Pierwsza kampania tego typu została zorganizowana w marcu 2004 r. w Kanadzie, pod hasłem: „Nie dajcie się pochwyć grom”. W przekazywaniu informacji wykorzystano radio, telewizję, codzienne gazety, plakaty umieszczane w środkach komunikacji i miejscach pracy, ulotki i foldery. Nadrzędnym celem kampanii było uświadomienie społeczeństwu, że:

◆ gry losowe mogą doprowadzić do uzależnienia, które jest równie szkodliwe jak alkoholizm czy narkomania;

◆ podstawowym problemem patologicznego hazardu jest jego banalizowanie i zbyt wysoka tolerancja dla angażowania się w gry losowe¹⁵².

Od kiedy szkodliwość nadmiernego grania stała się oczywistym faktem, rządy niektórych

¹⁵¹ Braun 2001, s. 87.

¹⁵² Ladouceur i in. 1998.

państw zaczęły obligować organizatorów hazardu do udziału w zapobieganiu problemom wynikającym z uprawiania tego typu aktywności.

Przykładem może być Szwecja, gdzie władze zezwoliły na otwieranie domów gry pod warunkiem, że kasyna będą zapewniały pomoc dla nałogowych graczy. W praktyce wygląda to tak, że każde kasyno musi uczestniczyć w finansowaniu centrów prewencji i leczenia, gdzie zarówno osoba uzależniona, jak i jej rodzina mogą znaleźć pomoc¹⁵³. Zapobieganiu problemom wynikającym z nadmiernego angażowania się w aktywność hazardową służy również strategia prawna. Prawo szwedzkie przewiduje dla graczy patologicznych zakaz wstępu do kasyn na terenie całego kraju na okres minimum roku. Obecnie zakaz tego typu dotyczy ok. 750 osób¹⁵⁴.

Inny przykład stanowi Québec, gdzie władze od marca 2000 r. zobligowały Loto-Québec do odprowadzania pieniędzy na walkę z problemem patologicznego hazardu, który w tamtym okresie dotyczył ok. 140 000 osób. Pieniądze te wpływają do Ministerstwa Zdro-

¹⁵³ *Femina*, 10 lipca 2001.

¹⁵⁴ Na podstawie: *24 Heures*, 20 listopada 2002; <http://www.jeu.ch/expArt.asp?artID=107>

wia i Opieki Społecznej (MSSS), odpowiedzialnego za wprowadzanie i ewaluację programów prewencji. W latach 2001/2002 było to 18 milionów dolarów, w latach 2002/2003 – 17 milionów dolarów i tyle samo w latach 2003/2004. Uzyskane w ten sposób pieniądze są przeznaczone na badania naukowe, powszechne kampanie reklamowe, programy prewencyjne i koordynację działań profilaktycznych¹⁵⁵.

Kolejnym przykładem szeroko rozpow szechnionych działań było zorganizowanie w 1992 r. Centrum zajmującego się przeciwdziałaniem uzależnieniu od hazardu, które działa w Uniwersytecie McGill w Montrealu. Centrum miało początkowo funkcjonować jako klinika i ośrodek kształcenia badaczy zajmujących się problemami patologicznego hazardu. Od 2001 r. miejsce to oficjalnie uznano za **Międzynarodowe Centrum Badań nad Grami**. Do podstawowych zadań tego ośrodka należą¹⁵⁶:

◆ **Badania** – dotyczące zachowań związanych z hazardem i ryzykiem uzależnienia od gier losowych;

¹⁵⁵ Artykuł z *Le devoir, Les actualités*, Alec Castonguay, 23 kwietnia 2004; <http://www.jeu-compulsif.info>

¹⁵⁶ http://www.education.mcgill.ca/gambling/fr/aboutus_mission.htm

◆ **Formacja** – sesje naukowe na forum międzynarodowym, prezentacja wyników badań organizacjom pozarządowym i rządowym;

◆ **Usługi** – usługi edukacyjne dla nauczycieli, klinicystów, grup samopomocowych, rodziców;

◆ **Prewencja** – tworzenie, nadzór i koordynacja programów profilaktycznych na szczeblu krajowym i międzynarodowym;

◆ **Rozprowadzanie informacji** – tworzenie banku danych i centrum wymiany informacji dotyczących problematyki uzależnienia od hazardu; wydawanie czasopism naukowych: „Youth Gambling International (YGI)” oraz „YGI Flash”;

◆ **Rozwój polityki społecznej** – kształtowanie polityki społecznej w zakresie kreowania zdrowego stylu życia; wpływy Międzynarodowego Centrum Badań nad Grami na politykę społeczną w Kanadzie, Australii, Nowej Zelandii, Szwecji, Grecji, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Afryce Południowej.

2. Formy pomocy nałogowym hazardzistom

Pomoc profesjonalna. Ze względu na to, że problem patologicznego grania dotyka coraz większej grupy ludzi, a jego skutki mają

wiele wymiarów, istnieje także wiele ośrodków oferujących profesjonalną pomoc uzależnionym graczom oraz ich rodzinom. Praca z nimi jest wieloaspektowa, a zasadniczy trzon terapii może być nieco inny, a zależny od tego, jak wyjaśnia się powstawanie problemu i gdzie upatruje się zasadnicze jego źródła.

Metoda terapii powinna uwzględniać motywację osoby do grania. Można wyróżnić dwa typy pacjentów ze względu na rodzaj motywacji:

◆ Gracze pierwszego typu uprawiają hazard w celu sprawdzenia swoich umiejętności, zyskania społecznych nagród i odczucia silnych emocji (uzależnienie pierwotne).

◆ Dla graczy drugiego typu hazard stanowi formę ucieczki od doświadczanych problemów, a maszyna staje się „przyjacielem”. Najczęściej są to ludzie przygnębieni i wyizolowani społecznie (uzależnienie wtórne).

Przedstawione rozróżnienie jest istotne przy wyborze postępowania terapeutycznego¹⁵⁷.

Ważne jest również dostosowanie leczenia do wieku pacjenta. W przypadku osób w okresie dorastania proces terapeutyczny jest szczególnie trudny. Pomocą w zdrowieniu dorastających hazardzistów może być pro-

¹⁵⁷ Griffiths 2004, s. 39.

gram opracowany przez P. Bellringera, w którym terapia jest oparta na wskazaniu sytuacji wyzwających potrzebę zmian. Autor zwraca uwagę na sytuacje, które sprzyjają¹⁵⁸:

- ◆ zauważeniu (i akceptacji) utraty kontroli nad własnym zachowaniem – to etap poprzedzający prośbę o pomoc;

- ◆ proszeniu o pomoc – kiedy gracz uświadomi sobie własną bezsilność, wtedy może zwrócić się o pomoc do najbliższych;

- ◆ zaobserwowaniu przez przyjaciół czy rodzinę, że młody człowiek spędza zbyt wiele czasu w salonie gier;

- ◆ uświadomieniu sobie kłopotów finansowych i narastających długów;

- ◆ odkryciu kłamstw – zazwyczaj prowadzi to do przyznania się do problemu hazardu;

- ◆ uświadomieniu graczowi zaburzeń w istniejących kontaktach interpersonalnych i bliskich relacjach;

- ◆ odkryciu jakiegoś przestępstwa popełnionego przez nastoletniego hazardzistę.

Program „Dziesięć Kluczowych Kroków” P. Bellringera. Realizacja programu dzieli się na dwie kategorie: przygotowanie (kroki 1 i 2) i działanie (kroki 3-10). Poniżej zostanie przed-

¹⁵⁸ Tamże, s. 30.

stawiona krótka charakterystyka kolejnych kroków pracy z pacjentem¹⁵⁹.

Krok 1. **Zrozumienie zagadnienia** (kontekstu sytuacyjnego), w jakim znajduje się hazardzista, oraz udzielanie informacji na temat hazardu.

- ◆ Krok 2. **Zmiana struktury** obejmuje wspólne ustalenie przez prowadzącego terapię i osobę uzależnioną planu działań, realistycznych celów i dających się ocenić efektów.

- ◆ Krok 3. **Ocena problemu** polega na dokładnym przyjrzeniu się problemowi nadmiernego angażowania się w gry losowe przez nastolatka. Ocenie podlega: stopień nasilenia problemu uzależnienia, sposób postrzegania hazardu przez nastolatka i jego najbliższe otoczenie, liczba osób dotkniętych skutkami uzależnienia, motywacja osoby do porzucenia nalogu.

- ◆ Krok 4. **Udzielanie porad** służy utwierdzeniu pacjenta co do słuszności wprowadzania korzystnych zmian. Na tym etapie ważne jest tworzenie odpowiedniej atmosfery oraz właściwe zaangażowanie terapeuty, pacjenta i jego rodziny oraz innych osób udzielających pomocy.

¹⁵⁹ Tamże, s. 32-36.

◆ Krok 5. **Wzbudzanie wzajemnego zaufania** w relacji terapeuta–hazardzista oraz praca nad otwartością i szczerością w relacjach interpersonalnych.

◆ Krok 6. **Podwyższanie samooceny**, która pomaga nastolatкови odzyskać pewność siebie.

◆ Krok 7. **Udzielanie wsparcia hazardzistcie** obejmuje działania terapeuty, instytucji zajmujących się pomocą, rodziny, przyjaciół i innych ważnych osób dla uzależnionego. Wsparcie jest szczególnie potrzebne w sytuacji nawrotów.

◆ Krok 8. **Gospodarowanie finansami** to wszechstronna analiza sytuacji materialnej młodego gracza oraz plan redukcji szkód finansowych powstałych w wyniku nałogu. Długofalowym celem jest ponowne przejmowanie przez uzależnionego odpowiedzialności finansowej.

◆ Krok 9. **Rozwijanie zainteresowań** służy zastąpieniu destrukcyjnych nawyków innymi działaniami o charakterze konstruktywnym. Często taką rolę zaczyna pełnić sport lub inne zajęcia zawierające elementy ryzyka i rywalizacji.

◆ Krok 10. **Ocena postępów terapii** jest niezbędnym elementem zwiększającym efektywność oferowanej pomocy.

Przedstawioną strategię „Dziesięciu Kluczowych Kroków” można stosować jako uzupełnienie innych technik terapeutycznych lub jako samodzielny program zdrowienia hazardzisty.

Terapia poznawczo-behawioralna Roberta Ladouceura. Połączenie podejścia behawioralnego i poznawczego stanowi jedną ze skutecznych form walki z patologicznym graniem. Jednym z bardziej znanych terapeutów zajmujących się leczeniem nałogowych hazardzistów jest Robert Ladouceur z Uniwersytetu Laval w Québec. Pierwszym postulatem, stanowiącym podstawy terapii, jest twierdzenie, że najważniejsze problemy osoby uzależnionej od hazardu to zaburzenia percepcji i procesów poznawczych. Jeśli zatem ktoś nadmiernie angażuje się w gry losowe, to znaczy, że w błędny sposób spostrzega pewne sytuacje i nieprawidłowo rozumie zaistniałe fakty.

W celu zdiagnozowania uzależnienia wykorzystuje się kwestionariusze, które pozwalają poznać historię życia osoby, jej zwyczaje i konsekwencje grania. Pacjent dostaje kartę powiązań, w której notuje momenty grania, postawione sumy pieniędzy i doświadczane uczucia, ponieważ w przypadku patologicznego hazardu często dochodzi do wytworzenia się

„odruchu warunkowego”. Przykładowo – osoba wygra bardzo dużą sumę pieniędzy jeden raz i to staje się punktem wyjścia dla jej zachowania nałogowego. Będzie ona grała bez przerwy, żeby znów uzyskać wygraną i doświadczyć silnych pozytywnych emocji. Zatem dzień, w którym ona wygrała, staje się w ten sposób dniem jej nieszczęścia. Duża część pracy z pacjentem jest skupiona na rozpoznaniu sytuacji ryzykownych i uczeniu go unikania nawrotów uzależnienia (behawioralna strona terapii). Osoba musi unikać miejsc gry i rozwijać aktywności, które zastąpią działania związane z hazardem. Zasadniczą częścią terapii poznawczo-behawioralnej jest praca nad błędnym myśleniem i irracjonalnymi wierzeniami. Gracz dzięki pomocy terapeuty uczy się ich rozpoznawania i korygowania (poznawcza strona terapii). Całość leczenia odbywa się w pięciu kolejnych etapach¹⁶⁰:

1. Informowanie na temat gier. Pacjent powinien uświadomić sobie, czym jest hazard oraz przypadek, którego nie można kontrolować. Na przykład: nie można udoskonalić techniki w ruletce, tak jak to się dzieje w przypadku

¹⁶⁰ <http://www.graap.ch.dossier/jeuPatologie.html>
http://www.doctissimo.fr/html/psychologie/mag_200.../ps_6633_tcc_jeu_ludopatie.ht

bilardu. Pacjentowi trzeba więc wskazać, że przypadek jest jedynym determinantem gry losowej, że kolejki są niezależne, a przede wszystkim, że gra jest tak skonstruowana, aby przynosić korzyści organizatorowi. Na tym etapie pacjent przechodzi również kurs statystyki, aby dobrze rozumieć prawa rządzące grami losowymi.

2. Korygowanie błędnych myśli. Pacjent przy pomocy terapeuty pracuje nad błędnymi przekonaniami (np. wiara w to, że ma on większą szansę na wygraną na początku miesiąca, ponieważ maszyny są pełne). Następnie osoba uczy się „myślenia na głos”, polegającego na mówieniu tego, co wypowiada w trakcie gry. A zadaniem terapeuty jest nagrywanie zwerbalizowanych myśli. Pacjent wysłuchuje nagrań aż do momentu, gdy zaczyna identyfikować błędne myśli i przekonania, dotyczące sprawowania kontroli nad grą¹⁶¹.

3. Poszukiwanie sposobów rozwiązania problemów. Pacjent razem z terapeutą poszukuje konstruktywnych rozwiązań problemów, które powstały w związku z patologicznym uprawianiem hazardu (np. zaburzone relacje z bliskimi, dług, brak pracy). Poszukiwanie rozwiązań odbywa się w pięciu etapach: zdefinio-

¹⁶¹ Perreault 1998.

wanie trudności, zbieranie informacji na temat problemu, generowanie różnych rozwiązań, sporządzenie listy zalet i wad każdego rozwiązania, zastosowanie i ocena wybranego rozwiązania.

4. **Trenowanie kompetencji społecznych**

– Osoba jest skoncentrowana na kształtowaniu adekwatnego poczucia własnej wartości. Jednocześnie gracz pracuje nad utrzymaniem motywacji do zmian, uczy się nie ulegać namowom i rozwijać społeczną sieć wsparcia. Proces uczenia zachodzi poprzez scenki, w których należy odegrać odpowiednią rolę.

5. **Zapobieganie upadkom (porażkom)** –

W celu ograniczenia ryzyka nawrotu pacjent uczy się przewidywać sytuacje ryzyka i kierować własnym postępowaniem. W końcowej fazie leczenia gracz powinien sobie również uświadomić, że porażka (nawrót) jest trudnością, którą można pokonać.

Podstawowym zarzutem stawianym terapii Ladouceura jest redukcjonizm w rozumieniu patologicznego hazardu. Traktowanie tego zaburzenia wyłącznie jako problemu percepcji sprawia, że cały ciężar odpowiedzialności za uzależnienie spoczywa na jednostce, która myśli w błędny sposób i wierzy w swoje przekonania. Biorąc pod uwagę stawiane wyżej zarzuty, w terapii uzależnionego gracza należy

wziąć pod uwagę wielość czynników, które składają się na źródło problemu. Co prawda, nie istnieje model osobowości nałogowych hazardzistów, ale pewne cechy pojawiają się u nich częściej: niedojrzałość emocjonalna, niska tolerancja na frustrację, impulsywność, zmienność postaw, dążenie do odraczenia decyzji, trudności w podporządkowaniu się normom społecznym, brak odpowiedzialności. Dlatego wymienione czynniki powinny być uwzględnione przy konstruowaniu programów terapeutycznych. Zauważono również, że nie wystarczy jedynie ustalenie planu obrony przed podejmowaniem gry. Redukcja częstotliwości i nawroty uprawiania hazardu nie będą następowały, jeśli nie uwzględni się źródła występującego zaburzenia – np. objawów depresji, trudności w relacji małżeńskiej, spożywania alkoholu lub innych substancji psychoaktywnych. Wynikiem tego typu rozważań powinno być konstruowanie indywidualnych programów leczenia patologicznego hazardu, które będą dostosowane do potrzeb konkretnego pacjenta¹⁶².

Postawić na parę. Naukowcy z Laboratorium Badającego Pary i Seksualność na Uniwersytecie Québec w Montral (UQAM) zapro-

¹⁶² Mühlpachr 2004.

ponowali nową drogę w zdrowieniu hazardzistów. W podejściu tym sugeruje się, aby traktować gracza jako współmałżonka i ojca, który doprowadza do szkód w całym systemie rodzinnym. Terapia nałogowego hazardu z perspektywy pary polega na tym, że małżonków uczy się prawidłowej komunikacji, aktywnego słuchania i wyrażania uczuć. Wyniki badań sugerują, że zdobycie kompetencji służących poprawie relacji małżeńskiej odgrywa bardzo dużą rolę w zapobieganiu nawrotom uzależnienia od gier losowych¹⁶³.

Przykładem **zorganizowanej formy leczenia** patologicznego hazardu jest program realizowany w **Domu Jeana Lapointe'a** w Québec. W programie uczestniczą osoby powyżej 18. roku życia, które pragną wyzwolić się z uzależnienia. Pacjenci uczestniczą w zajęciach, które są realizowane w trzech fazach¹⁶⁴:

1. Inicjacja leczenia – celem tego etapu jest zbudowanie motywacji do terapii. Codzienne spotkania są poświęcone informowaniu o istocie zaburzenia oraz ocenie problemów konkretnej osoby. Zajęcia mają charakter grupowy, ale jeżeli sytuacja tego wymaga,

¹⁶³ <http://www.ledevoir.com/2004/11/11/68224.html>
?325

¹⁶⁴ www.maisonjeanlapointe.com

to są również przewidziane spotkania indywidualne.

2. Leczenie intensywne – na tym etapie ma miejsce budowanie indywidualnego planu zdrowienia i podjęcie działań służących rozwiązaniu problemów, które są wynikiem uzależnienia od hazardu.

3. Podtrzymywanie po leczeniu – w tej fazie następuje utrwalenie wyników terapii. Pacjenci mogą także przyłączyć się do grupy samopomocowej Anonimowych Graczy. Oprócz stałego programu **Dom Jeana Lapointe'a** oferuje również indywidualne programy terapii dla osób, które z różnych powodów wymagają specyficznego typu leczenia, spotkania dla członków rodzin nałogowych hazardzistów oraz konsultacje dla par małżeńskich.

Grupy samopomocowe. U osób doświadczających negatywnych skutków nałogowego grania często występuje opór przed udaniem się do specjalisty. W takim wypadku skuteczną formą wsparcia w zdrowieniu są różnego rodzaju grupy samopomocowe, które skupiają uzależnionych (np. Anonimowi Hazardziści), jak również ich bliskich (Gam-Anon).

Anonimowi Hazardziści (AH). Jest to wspólnota mężczyzn i kobiet, którzy dzielą się własnymi doświadczeniami i siłą w nadziei na rozwiązanie wspólnego problemu oraz ze

względu na możliwość pomocy innym w wychodzeniu z nałogu.

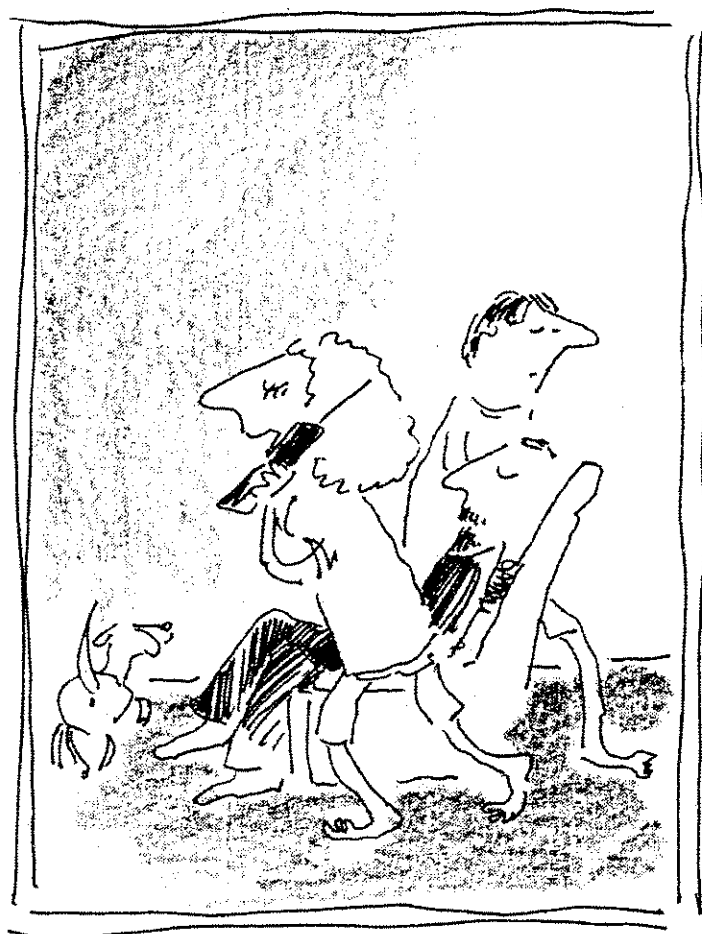
Stowarzyszenie AH wyrosło ze spotkania w styczniu 1957 r. dwóch osób, które nie mogły poradzić sobie z obsesją grania. Ich regularne spotkania i wzajemne wsparcie przyczyniły się do wyzwolenia z uzależnienia. Wynikiem prowadzonych dyskusji było stwierdzenie, że koniecznym warunkiem uniknięcia nawrotów jest zmiana osobowości hazardzisty i rozwój sfery duchowej. Pojęcie „duchowe” oznacza tu najwyższe i najlepsze cechy ludzkości – uprzejmość, życzliwość, wspaniałomyślność, szczerłość i pokorę. Pierwsze grupowe spotkanie AH odbyło się 13 września 1957 r. w Los Angeles. Od tamtego czasu stowarzyszenie stale rozrasta się, a nowe grupy powstają na całym świecie.

Wspólnota AH nie jest wyznaniem, stowarzyszeniem religijnym, partią polityczną, organizacją czy instytucją. Naczelnym celem członków jest zaprzestanie grania i wspieranie innych graczy w ustawicznym zdrowieniu. Program AH opiera się na zaakceptowaniu duchowych wartości, ale każdy członek ma prawo do ich interpretowania w dowolny sposób – zgodny z własnym sumieniem i światopoglądem. Jedynym warunkiem członkostwa jest pragnienie zaprzestania zachowań związanych z ha-

zardem. Nowy uczestnik nic nie podpisuje ani do niczego się nie zobowiązuje. Nie ma żadnych opłat za przynależność, a grupa utrzymuje się z dobrowolnych datków swoich członków. Doświadczenie pokazuje, że przyjęcie finansowej odpowiedzialności za stowarzyszenie jest istotną częścią procesu zdrowienia osoby.

Dużą wartość w utrzymaniu jedności Anonimowych Hazardzistów ma anonimowość, która eliminuje szansę rozpoznania indywidualnego członka ruchu. To sprawia także, że uczestnicy AH nie angażują się w wewnętrzne walki o władzę czy prestiż, które mogłyby stanowić zagrożenie dla jedności i równości grupy. Anonimowość ma również szczególną wartość dla nowych członków, którzy początkowo nie mogą zaakceptować faktu własnego uzależnienia. Doświadczenia wspólnoty pokazują, że proces zdrowienia poszczególnych osób zależy od jedności grupy, dlatego dobro wspólnoty jest stawiane na pierwszym miejscu. Liderzy są po to, by służyć innym, a każda grupa jest niezależna i „samokierująca”. Wspólnota AH podkreśla również często swój nieprofesjonalny charakter – jej istnienie w życiu społecznym opiera się na własnej atrakcyjności, a nie na promocji czy reklamie.

Proces zdrowienia we wspólnocie AH odbywa się dzięki progresywnym zmianom, jakie



— ODKA, D MAŻ JEST
KRUPIEREM, WSZYSCY CHODIMY
W KÓŁKO

zachodzą w psychice uzależnionego. Ewolucja osoby zachodzi dzięki realizowaniu programu 12 Kroków. Nie ma żadnych dróg na skróty, ponieważ wyzwolenie z nałogu wymaga woli, pokory, wysiłku, szczerości oraz otwartości na zmiany. Natomiast wspólnota pozwala odnaleźć konieczne zrozumienie, akceptację, wsparcie i poczucie bezpieczeństwa¹⁶⁵.

Program zdrowienia AH jest oparty na „Dwunastu Krokach” opracowanych przez Anonimowych Alkoholików:

- ◆ Krok 1. Przyznaliśmy, że jesteśmy bezsilni wobec hazardu, a nasze życie wymknęło się nam spod kontroli.

- ◆ Krok 2. Uwierzyliśmy, że Siła Większa od nas samych może przywrócić nam zdrowe myślenie i życie.

- ◆ Krok 3. Podjęliśmy decyzję powierzenia naszej woli i naszego życia Bogu, jakkolwiek Go pojmujemy.

- ◆ Krok 4. Zrobiliśmy gruntowny i odważny rachunek sumienia.

- ◆ Krok 5. Wyznaliśmy Bogu, sobie i drugiemu człowiekowi istotę naszych błędów.

- ◆ Krok 6. Staliśmy się całkowicie gotowi, aby Bóg uwolnił nas od wszelkich wad charakteru.

¹⁶⁵ <http://www.gamblersanonymous.org>

◆ Krok 7. Zwróciliśmy się do Niego w pokorze, aby usunął nasze braki.

◆ Krok 8. Zrobiliśmy listę osób, które skrzywdziliśmy i staliśmy się gotowi zadośćuczynić im wszystkim.

◆ Krok 9. Zadośćuczyniliśmy osobiście wszystkim, wobec których było to możliwe, z wyjątkiem przypadków, gdy zraniłoby to ich lub innych.

◆ Krok 10. Prowadziliśmy nadal rachunek sumienia, z miejsca przyznając się do popełnionych błędów.

◆ Krok 11. Dążyliśmy przez modlitwę i medytację do coraz doskonalszej więzi z Bogiem, jakkolwiek go pojmujemy, prosząc jedynie o poznanie Jego woli wobec nas oraz o siłę do jej spełniania.

◆ Krok 12. Przebudzeni duchowo w rezultacie tych Kroków, staraliśmy się nieść posłanie innym hazardzistom i stosować te zasady we wszystkich naszych poczynaniach.

W wyniku poznania przedstawionych zasad i stosowania ich w codziennym życiu nałogowy gracz dokonuje zmian w obrazie własnej osoby i otaczającego świata, dokonuje „obrachunku krzywd” i stara się im zadośćuczynić; ma też możliwość przeformułowania swoich relacji z Bogiem i ludźmi. W efekcie normy zawarte w „Dwunastu Krokach” stają się podstawą do

tworzenia nowej filozofii życia zdrowiejącego hazardzisty, ponieważ każdy członek AH musi przyjąć odpowiedzialność za własny rozwój – „Kroki” są jedynie odniesieniem w autorefleksji nad własnymi doświadczeniami¹⁶⁶.

Anonimowi Hazardziści stworzyli kwestionariusz „20 Pytań”, który pomaga zdiagnozować, czy osoba jest uzależniona. Większość nałogowych graczy odpowiada „tak” na przynajmniej 7 poniższych pytań¹⁶⁷:

1. Czy kiedykolwiek traciłeś na hazard czas, który był przeznaczony na naukę lub pracę?

2. Czy Twoja rodzina czuła się kiedykolwiek nieszczęśliwa z powodu Twojego grania?

3. Czy hazard wpłynął kiedykolwiek negatywnie na Twoją reputację?

4. Czy kiedykolwiek miałeś wyrzuty sumienia z powodu swego grania?

5. Czy kiedykolwiek uciekałeś się do grania, aby zdobyć pieniądze potrzebne do spłaty długów lub do rozwiązania innych problemów finansowych?

6. Czy zdarzyło się, że hazard obniżył Twoje ambicje lub wydajność w działaniu?

¹⁶⁶ Por.: Niewiadomska, Sikorska-Głodowicz 2004, s.155-160; Woronowicz 2003, s. 109-113.

¹⁶⁷ <http://www.gamblersanonymous.org>

7. Czy po przegranej odczuwasz potrzebę szybkiego odegrania się?

8. Czy po przegranej czujesz silną potrzebę powrotu do gry i podjęcia kolejnej próby wygrania?

9. Czy często grasz, stawiając swoje ostatnie pieniądze?

10. Czy kiedykolwiek pożyczyłeś pieniądze na granie?

11. Czy kiedykolwiek sprzedałeś coś, by mieć pieniądze na hazard?

12. Czy trudno Ci przeznaczyć na inne wydatki pieniądze, które są zarezerwowane na grę?

13. Czy kiedykolwiek hazard przesłonił Ci troskę o byt Twój lub byt Twojej rodziny?

14. Czy kiedykolwiek grałeś dłużej niż pierwotnie planowałeś?

15. Czy hazard kiedykolwiek pozwolił Ci zapomnieć o kłopotach czy zmartwieniach?

16. Czy kiedykolwiek popełniłeś lub myślałeś o popełnieniu przestępstwa w celu zapewnienia sobie środków na hazard?

17. Czy kiedykolwiek źle spałeś z powodu grania?

18. Czy kiedykolwiek z powodu kłótni, niepowodzenia lub frustracji ogarniała Cię nagła potrzeba zagrania?

19. Czy kiedykolwiek miałeś chęć pogrania, żeby uczcić jakiś sukces?

20. Czy kiedykolwiek myślałeś, że Twoje granie może być przyczyną poważnych problemów w życiu?

Gam-Anon jest samopomocową organizacją przeznaczoną dla małżonków, rodzin i przyjaciół nałogowych hazardzistów. Pomaga ona wszystkim tym, którzy z jednej strony czują osamotnienie, lęk, bezradność, rozpacz czy wstyd z powodu patologicznego hazardu bliskich, a z drugiej – nie mają z kim podzielić się swoimi problemami i niepowodzeniami.

Celem uczestników tej wspólnoty jest próba znalezienia odpowiedzi na nurtujące ich pytania: Jaka jest moja rola jako małżonka (rodzica, partnera) nałogowego gracza? Jak mam żyć z tym problemem? W jaki sposób mogę najlepiej pomóc osobom, które przyłączają się do wspólnoty? Osiąganie przedstawionych celów jest możliwe dzięki realizacji programu Gam-Anon, który zakłada odbudowę własnego życia i konkretne rozwiązania w zakresie doświadczanych problemów. Uczestnicy spotkań mogą doświadczyć ulgi z powodu redukcji lęku, poczucia winy czy nadmiernej odpowiedzialności oraz uczyć się konstruktywnych sposobów rozwiązywania przeżywanych problemów. We wspólnocie głoszony jest pogląd, że: *Nałogowy hazardzista będzie grał dopóty, dopóki ktoś inny będzie za to płacił. Z tego*

względu uczestnicy uczą się właściwego – partnerskiego, a nie nadopiekuńczego – sposobu odnoszenia się do hazardzisty. Dojrzałe partnerstwo oznacza bowiem dawanie wsparcia, ciepła i miłości, ale z równorzędnej pozycji. Często przeszkodą w budowaniu komunikacji z osobą uzależnioną są wieloletnie, raniące doświadczenia, które generują gniew i urazy, dlatego program Gam-Anon oferuje również pomoc w radzeniu sobie z tymi uczuciami.

Dla gracza hazard stanowi „pierwszą i najważniejszą miłość”. Dlatego porzucenie „tej miłości” jest ogromnym wyzwaniem zarówno dla samego uzależnionego, jak też dla jego bliskich. Proces zdrowienia jest wzmacniany dzięki zrozumieniu i właściwemu wsparciu otoczenia. Spotkania Gam-Anon są bezpiecznym miejscem, w którym można odreagować emocje i przyjrzeć się swoim problemom z nowej perspektywy. Wspólne trudności uczestników – życie z nałogowym graczem – powodują, że mogą oni lepiej zrozumieć występujące kłopoty i zaoferować różne sposoby radzenia sobie w sytuacjach trudnych. Poniżej zostały przedstawione rady doświadczonych uczestników spotkań Gam-Anon dla nowych członków¹⁶⁸:

¹⁶⁸ <http://www.gam-anon.org>

- ◆ Zaakceptuj i naucz się żyć z faktem, że nałogowy hazard to choroba.

- ◆ Wypominanie minionych strat, narzekanie lub mówienie, co by było, gdyby twój bliski nie grał, jest szkodliwe zarówno dla twojego zdrowienia, jak i dla zdrowienia hazardzisty.

- ◆ Przeszłość jest już za tobą i nie znajdziesz spokoju ducha, dopóki jej nie zaakceptujesz i nie wybaczysz hazardziście.

- ◆ Gracz, a nie ty, jest odpowiedzialny za spłatę długów wierzycielom. Nie wyręczaj go w tym.

- ◆ Jeśli hazardzista gra nadal, to nie jest wskazane pożyczanie pieniędzy czy inne wsparcie finansowe, które jest potrzebne na pokrycie jego długów.

- ◆ Zniechęcaj przyjaciół do pożyczania pieniędzy uzależnionemu.

- ◆ Nasze doświadczenie uczy, że nałogowi gracze nie radzą sobie z rodzinnymi finansami. Być może nastąpi w tym względzie zmiana w toku procesu zdrowienia.

- ◆ Anonimowi Hazardziści to program dla nałogowych graczy. Możesz zachęcić swojego bliskiego do uczestnictwa w spotkaniach AH, ale to jemu należy pozostawić decyzję o przyłączeniu się do wspólnoty. Zmuszanie go do uczęszczania na spotkania przyniesie więcej szkód niż pożytku.

◆ Długi hazardowe nie zostały zaciągnięte w krótkim odcinku czasu, dlatego nie zniechęcaj się, jeśli są spłacane w dłuższym czasie za pomocą małych sum. Ale pamiętaj, że normalne rodzinne wydatki muszą być traktowane priorytetowo.

◆ Proces zdrowienia nałogowego gracza jest bardzo powolny. Wspieraj go i wierz w niego.

◆ Uświadom sobie niedostatki swojego charakteru i pracuj nad zmianami.

◆ Uczęszczaj na spotkania Gam-Anon, nawet jeśli twój partner kontynuuje granie. Rozumiemy twój problem i możemy ci pomóc dzięki naszemu programowi.

Pomoc online stanowi jedno z najnowszych źródeł wsparcia dla nałogowych hazardzistów i ich rodzin – oferta tego typu zawiera zarówno profesjonalne formy pomocy, jak też wsparcie samopomocowe. Idea pomocy *online* wynika z faktu, że pomimo nasilania się zjawiska nałogowego grania, większość ludzi nie szuka i nie otrzymuje pomocy w związku z doświadczanymi problemami. A obawa przed stygmatyzacją jest wskazywana jako jeden z czynników, który hamuje ludzi przed próbami zwracania się o pomoc. Dzięki rozwojowi technologicznemu stało się możliwe, aby osoby, które obawiają się piętna nałogowego hazardzisty,

mogły uzyskać anonimowe wsparcie. Spełnienie tego warunku jest możliwe dzięki cechom charakterystycznym dla kontaktów internetowych – prywatność, poczucie bezpieczeństwa, dostępność z dowolnego miejsca. Korzystający z porad internetowych podkreślają następujące zalety takiej formy pomocy¹⁶⁹:

◆ dostępność przez całą dobę siedem dni w tygodniu;

◆ możliwość korzystania niezależnie od miejsca pobytu, warunków pogodowych, braków w transporcie publicznym i małej ilości czasu;

◆ poczucie bezpieczeństwa uzyskiwane dzięki anonimowości, a w związku z tym zdolność do większej szczerości;

◆ możliwość przetestowania serwisu bez żadnych deklaracji na przyszłość, tzw. sytuacja „zaczajenia się”;

◆ okazja do ostrożnej selekcji informacji bez żadnego pośpiechu i nacisków;

◆ „ideały demokracji” internetowej, gdzie informacje czy rady są rozpatrywane wyłącznie w kontekście problemów odbiorcy, bez wpływu cech ich autora, takich jak kwalifikacje, płeć, rasa itd.;

¹⁶⁹ Cooper 2002.

◆ poczucie wspólnoty z podobnymi ludźmi z całego świata.

Najwyższy wskaźnik udziału w grupach wsparcia *online* dotyczy osób żyjących w warunkach, które najbardziej sprzyjają stygmatyzacji społecznej oraz graczy z miejscowości, w których nie są dostępne grupy samopomocowe (np. Anonimowi Hazardziści). Ponadto w cyberprzestrzeni istnieje znacznie większy wybór różnorodnych form pomocy, z których gracz może skorzystać oprócz uczestniczenia w procesie terapii.

Wśród rosnącej liczby serwisów internetowych poświęconych przeciwdziałaniu patologicznemu hazardowi występują zarówno strony informacyjne, jak i terapeutyczne. Niektórzy sugerują nawet, że obydwa rodzaje pomocy mają zbliżone efekty oddziaływania. Na przykład statyczny i dyrektywny poradnik samopomocy z ery „przedinternetowej” może zostać zmieniony w interaktywną stronę, dostępną całą dobę przez siedem dni w tygodniu. Ponadto internetowy podręcznik może oferować natychmiastowy dostęp do informacji zwrotnych od terapeutów lub trenerów, wsparcie od innych pacjentów oraz linki do innych materiałów.

Mankamentem tego rodzaju pomocy jest brak wiedzy na temat jej efektywności. Wciąż

brakuje badań, które dostarczyłyby odpowiedzi na wiele istotnych pytań dotyczących takiej formy działania. Dotychczasowe analizy wskazują, że ok. 70% graczy, którzy korzystali z internetowych grup wsparcia, zmieniło swoje zachowania. Trzeba jednak pamiętać, że nie można tych wyników uogólniać na innych nalogowych hazardzistów szukających pomocy w Internecie¹⁷⁰. Wśród ograniczeń pomagania poprzez sieć internetową należy również wymienić fakt, że wiele osób nie ma dostępu do Internetu lub nie posiada umiejętności obsługi komputera. Problem ten dotyczy zwłaszcza osób starszych i/lub ludzi posiadających niski status socio-ekonomiczny. Poza tym wielu nalogowych graczy nadal nie wie, że istnieje możliwość skorzystania z pomocy *online*. Uzasadnieniu tej tezy służy fakt, że w 2002 r. strony internetowe, oferujące bezpośrednią pomoc uzależnionym hazardzistom, były mniej powszechne niż te, które zawierały popularne informacje o hazardzie. Innymi słowy, strony umożliwiające interakcję z innymi użytkownikami (zarówno poprzez komunikację asynchroniczną w przypadku forum internetowego czy grupy dyskusyjnej, jak i poprzez natychmiastową synchroniczną komunikację na czacie) są

¹⁷⁰ Tamże.

rzadziej spotykane niż strony informacyjne. Ponadto specjaliści leczenia uzależnień rzadko kierują potrzebujących do tego typu serwisów, sugerując raczej korzystanie z tradycyjnych form pomocy. Dlaczego tak się dzieje? Można wskazać cztery główne powody dystansowania się specjalistów do wsparcia *online*:

- ◆ Istnieje zbyt mało profesjonalnych zasobów internetowych odnoszących się do patologicznego hazardu i często są one zbyt trudne do znalezienia. Większość dostępnych informacji dotyczy głównie etiologii patologicznego hazardu, rozpoznawania jego symptomów oraz nasilenia tego zjawiska w różnych społecznościach. Natomiast niewiele stron internetowych jest skierowanych do tych graczy, którzy chcą aktywnie rozwiązać swoje problemy – np. zbyt mała ilość informacji dotyczących możliwości zmian sposobu myślenia, pracy nad sygnałami wysokiego ryzyka, uczenia się konstruktywnych strategii zaradczych w sytuacjach trudnych.

- ◆ Jeszcze do niedawna program szkoleń dla specjalistów leczenia uzależnienia od hazardu nie obejmował kwestii pomocy *online*. A konferencje naukowe poświęcone temu zagadnieniu bardzo rzadko skupiają się na kwestii wspierania przez Internet dla nałogowych

graczy. Trzeba jednak zauważyć, że ci terapeuci, którzy są przekonani o istnieniu rzetelnych zasobów internetowych odnoszących się do analizowanego zjawiska, powoli włączają pomoc *online* do standardowych technik oddziaływania terapeutycznego.

- ◆ Terapeuci niepokoją się o bezpieczeństwo i pomyślność klientów, którzy korzystają ze stron internetowych. Dlatego z powodu niedostatku badań naukowych na temat skuteczności pomocy *online*, wielu z nich poleca bardziej tradycyjne formy wspierania zdrowienia.

- ◆ Specjaliści polecający zasoby internetowe mogą się obawiać odpowiedzialności prawnej w sytuacji, gdy pacjent poniesie w związku z tym szkody. Przykładowo, korzystając z pomocy w Internecie, osoba może się natknąć na kasyna *online*, które spowodują zwiększenie problemów nałogowego hazardzisty.

Pomimo przedstawionych zastrzeżeń trzeba podjąć starania, aby pomoc internetowa była bardziej promowana i łatwiej dostępna. Ośrodki naukowe powinny podjąć badania dotyczące zasobów, skuteczności i warunków sprzyjających wspieraniu zdrowienia hazardzistów poprzez sieć. Potrzebne są również zabezpieczenia mające na celu ograniczanie mylnych informacji, np. odnajdywanie kasyn

internetowych zamiast serwisów pomocowych dla nałogowych graczy¹⁷¹.

3. Leczenie patologicznego hazardu w Polsce

W naszym kraju także istnieją już ośrodki, w których leczy się osoby uzależnione od gier losowych. Jednym z nich jest AKMED – Centrum Konsultacyjne w Warszawie. Specjaliści zatrudnieni w Centrum opracowali specjalistyczną terapię dla osób dotkniętych nałogowym graniem oraz przyczynili się do powstania pierwszej w Polsce grupy Anonimowych Hazardzistów. Na program terapeutyczny służący zdrowieniu graczy składają się:

◆ Zajęcia indywidualne i grupowe – spotkania odbywają się w zależności od potrzeb raz lub dwa razy w tygodniu.

◆ Spotkania indywidualne mają charakter informacyjno-motywacyjny. Ich głównym celem jest dostarczenie pacjentom wiedzy pozwalającej odpowiedzieć na pytania: *Czy mój aktualny stan wymaga leczenia? Czy warto podjąć leczenie? Jakie korzyści odniosę z leczenia?*

¹⁷¹ Tamże.

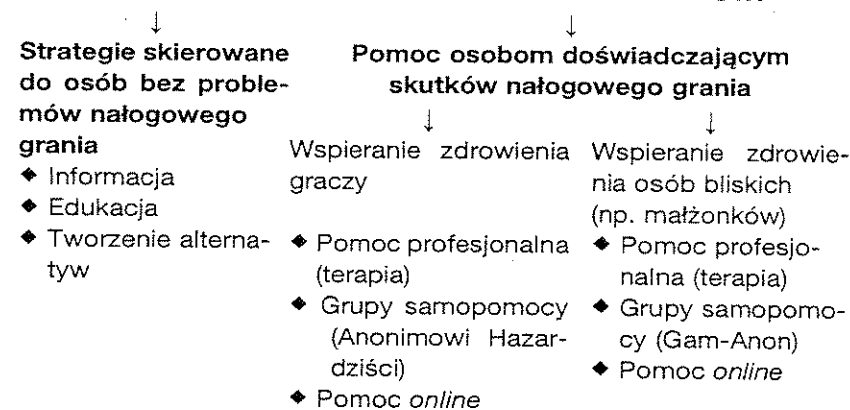
◆ Spotkania grupowe umożliwiają szczegółową analizę osobistych problemów oraz uczenie zachowań służących budowaniu konstruktywnych strategii rozładowywania napięć i negatywnych stanów emocjonalnych. Ponadto w trakcie zajęć grupowych są prezentowane podstawowe założenia samopomocowego programu Anonimowych Hazardzistów¹⁷².

Adres dla osób poszukujących pomocy:

AKMED – Centrum Konsultacyjne

Niepubliczny Zakład Opieki Zdrowotnej
00-641 Warszawa, ul. Mokotowska 6a, II piętro
tel. (prefix – 22) 813 90 40, 825 33 33, 855 50 55

PRZECIWDZIAŁANIE NAŁOGOWEMU HAZARDOWI



Schemat 8. Możliwości przeciwdziałania patologicznemu hazardowi

¹⁷² <http://www.akmed.zdrowie.net/>

Ponieważ w Polsce dopiero rozwija się zarówno profilaktyka hazardu, jak też oferta pomocy dla nałogowych graczy i ich bliskich, należy podjąć inicjatywy, aby podejmowane działania w tym kierunku miały wielowymiarowy charakter.

Praktyczne wskazówki ułatwiające walkę z patologicznym hazardem. Co można zrobić, aby pomóc osobie uzależnionej od gier losowych?

◆ Kiedy zauważymy, że ktoś z naszego otoczenia jest zagrożony problemem nadmiernego grania, to z jednej strony musimy chcieć mu pomóc, ale z drugiej – powinna istnieć otwartość na przyjęcie takiej pomocy. **Możemy podzielić się naszymi spostrzeżeniami z graczem**, przy zastrzeżeniu, że nasze słowa nie służą jego osądzaniu, lecz pomocy. Zatem można zilustrować problem za pomocą konkretnych, zaobserwowanych zachowań, a nie przez ich wartościowanie. Na przykład: *Zauważyłem, że chodzisz do baru, żeby grać na loterii każdego wieczoru, zamiast pójść do kina albo potańczyć, jak dawniej. To mnie nieco niepokoi, być może jesteś na drodze do rozwoju problemu związanego z graniem – zamiast mówić: Jesteś szalony, wydając tyle pieniędzy na tę maszynę, chyba jesteś chory.*

◆ **Wyliczcie jasno zachowania**, które stanowią podstawę waszego niepokoju. To oto-

czenie najczęściej zauważa problem nadmiernego hazardu u osoby, ponieważ u gracza występuje mechanizm obronny zaprzeczania. Jeśli nie zauważacie widocznych efektów swych działań, to i tak doprowadzają one do realnych efektów – zwrócenie uwagi na problem może być pomocne w jego uświadomieniu.

◆ **Powiedzcie, że istniejąca sytuacja razi was i niepokoi.**

◆ **Wskażcie na istniejące źródła pomocy** i podajcie ich namiary. Nie unikajcie też sami kontaktu z instytucjami wspierającymi zdrowienie, jeśli macie jakiegokolwiek pytania.

◆ **Nie zapominajcie o ochronie innych osób** przed konsekwencjami nałogowego hazardu. Gracz jest doskonałym manipulatorem. Dlatego trzeba jasno określić granice jego zachowań. Powiedzcie mu jasno, że w żadnym wypadku nie będzie mógł liczyć na pożyczkę pieniędzy czy ukrywanie jego zachowań itd. Ostrzeżcie także osoby, które są blisko związane z hazardzistą, żeby opierały się jego argumentom, służącym kontynuowaniu grania. Wymienione działania mogą być bardzo trudne, ale tylko postępowanie tego typu przyczynia się do redukcji patologicznych zachowań¹⁷³.

¹⁷³ <http://www.jeu-compulsif.info/entourage1.htm>

Kiedy osoba podejmie już kroki w celu uregulowania swojego problemu, to **wspierajcie ją w procesie zdrowienia** – np. gotowość słuchania, informowanie o własnych uczuciach, wspólne organizowanie alternatywnych aktywności.

Jeśli graczowi zdarzy się nawrót (upadek), to upewnijcie go o ciągłym wsparciu. W ten sposób nie powstanie zwyczaj ukrywania przed wami tego, co się stało. Powiedzcie, że taka sytuacja mogła zdarzyć się każdemu, kto próbuje uwolnić się od uzależnienia. Przypomnijcie mu z dumą wszystkie wysiłki i dokonania, które podejmował w celu utrzymania abstynencji. Podtrzymywanie na duchu w momencie nawrotu jest niezwykle istotne, ponieważ porażka jest doświadczana przez byłego hazardzistę w kategoriach ostatecznych – osoba dewaloryzuje całkowicie dotychczasowe dokonania i nie czuje się na siłach do uporania się z problemem. Dlatego realistyczne spojrzenie na osiągnięte sukcesy stanowi ważny czynnik, dzięki któremu gracz może wrócić na drogę abstynencji¹⁷⁴.

W przypadku nadużywania gier losowych przez młodzież, to głównie rodzice powinni służyć jako system wspierający zdrowienie

¹⁷⁴ Tamże.

dziecka. Sposobami, dzięki którym rodzice mogą skutecznie uzupełniać profesjonalną terapię, są¹⁷⁵:

- ◆ wspieranie terapii dziecka i podtrzymywanie jego motywacji do zmian;
- ◆ omawianie z dzieckiem i terapeutą zachowań związanych z hazardem;
- ◆ stanowczość – łatwiej jest poddać się żądaniom dziecka i wierzyć w to, co ono mówi, ale tylko stanowczość i konsekwencja pomoże mu uniknąć ponownego zetknięcia z nałogiem;
- ◆ ograniczone zaufanie (szczególnie w sprawach finansowych) – osoby uzależnione okłamują siebie i innych;
- ◆ wspólne ustalenie trwałych i sprawiedliwych granic zachowania dziecka;
- ◆ okazywanie dziecku akceptacji i miłości;
- ◆ chwalenie osoby za wszystkie osiągnięcia;
- ◆ pomoc w opanowaniu umiejętności radzenia sobie z problemami;
- ◆ uczenie odpowiedzialności poprzez włączanie w domowe obowiązki.

W podsumowaniu rozdziału zostaną przedstawione **sztuczki i wybiegi, jakie może stosować hazardzista, żeby uniknąć pokusy grania.**

¹⁷⁵ Griffiths 2004, s. 87-88.

Jeśli nie chcesz być „ofiara losu”, to przeczytaj i zastosuj w życiu poniższe rady¹⁷⁶:

- ◆ Myśl często o tym, co motywuje cię do zaprzestania gry.

- ◆ Noś mało pieniędzy przy sobie, zostawiaj karty płatnicze i kredytowe w domu albo powierz finanse zaufanej osobie.

- ◆ Nie wystawiaj się na pokusy – unikaj uczęszczania w miejsca uprawiania hazardu i nie oglądaj innych graczy w akcji – ta najprostsza droga do nawrotu.

- ◆ Usiłuj zauważać pułapki, które cię wciągają, np. *Pójdę zagrać i postawię tylko 20\$, jestem pewien, że wygram, czuję to...* Pomyśl o tym, jak kończyły się sytuacje, kiedy mówiłeś te słowa.

- ◆ Poproś bank o ograniczenie do minimum dziennej wypłacanej gotówki.

- ◆ Skorzystaj z usługi autowykluczenia z kasyna.

- ◆ Jeśli stwierdzisz, że nie jesteś w stanie kontrolować nawyku grania, to skonsultuj się ze specjalistą.

- ◆ Zapewnij sobie chwile przyjemności, przyznawaj sobie nagrody za czas, w którym udaje ci się nie grać, np. kup sobie coś, co

¹⁷⁶ <http://www.jeu-compulsif.info/trucs.htm>; Griffiths 2004, s. 82-84.

z jednej strony sprawia ci przyjemność, a z drugiej – nie jest związane z hazardem.

- ◆ Nie załamuj się, gdy się „potkniesz” (nawrót). I tak cierpisz już wystarczająco, raczej zastanów się, czego się nauczyłeś z takiej sytuacji.

- ◆ Pomyśl o zajęciach, które lubiłeś w przeszłości, i które porzuciłeś z powodu grania. Zaczynij to robić na nowo.

- ◆ Powiedz osobie, której ufasz, o twoim problemie z graniem – utrzymywanie tajemnicy tylko wzmacnia poczucie wstydu i utrudnia uzyskanie pomocy.

- ◆ Opisuj swoje emocje w dzienniczku. Jeśli udało ci się uniknąć hazardu, to zapisz, jakie uczucia to w tobie wywołało. Jeśli ci się nie udało, opisz, jakie okoliczności doprowadziły do podjęcia gry.

- ◆ Doszukuj się prawidłowości w swoim namiętnym zachowaniu. Kiedy grasz: gdy się nudzisz, kiedy jesteś zestresowany czy kiedy z kimś się pokłócisz?

- ◆ Zaznaczaj w kalendarzu każdy dzień bez hazardu. To prosty, ale jednocześnie widoczny wyznacznik twoich postępów. Jeśli się „potkniesz”, to sprawdź, jak długo wytrzymałeś. Wyznacz sobie cel, by następnym razem wytrzymać dłużej.

◆ Kiedy zawładnie tobą chęć gry, to zacznij z kimś rozmawiać lub poszukaj czegoś, co skupi twoją uwagę.

◆ Ucz się konstruktywnych sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych.

◆ Ponownie dokonaj oceny znaczenia pieniędzy i spróbuj ograniczyć ich rolę w twoim życiu.

◆ Dbaj o samoocenę.

◆ Buduj zdrowe relacje z innymi ludźmi.

Rozdział VI Hazard i mity

Gry losowe często są otoczone błędnymi wyobrażeniami, ponieważ tak naprawdę większość ludzi ma niewielką wiedzę na ich temat. W społeczeństwie istnieją błędne opinie dotyczące zarówno samego rozumienia hazardu, jak również osób uprawiających gry losowe. Sami hazardziści również tworzą i podtrzymują wiele nieprawdziwych przekonań dotyczących grania – najczęściej związanych z możliwością wpływu na wynik typowania. Warto zatem poznać niektóre mity i skonfrontować je z rzeczywistością.

1. Mity dotyczące gier

◆ **Gry to tylko zabawa, przyjemność i nie można się od nich uzależnić**

Nie trzeba przytaczać szczególnych dowodów, aby obalić to przekonanie. Wystarczy przytoczyć fakty – liczne przypadki nałogowych graczy, którzy doświadczają problemów rodzinnych, zawodowych, finansowych, wynikających bezpośrednio z grania. Nawet świadomość szkód nie chroni przed uzależnieniem, tak jak wiedza o szkodliwości alkoholu nie

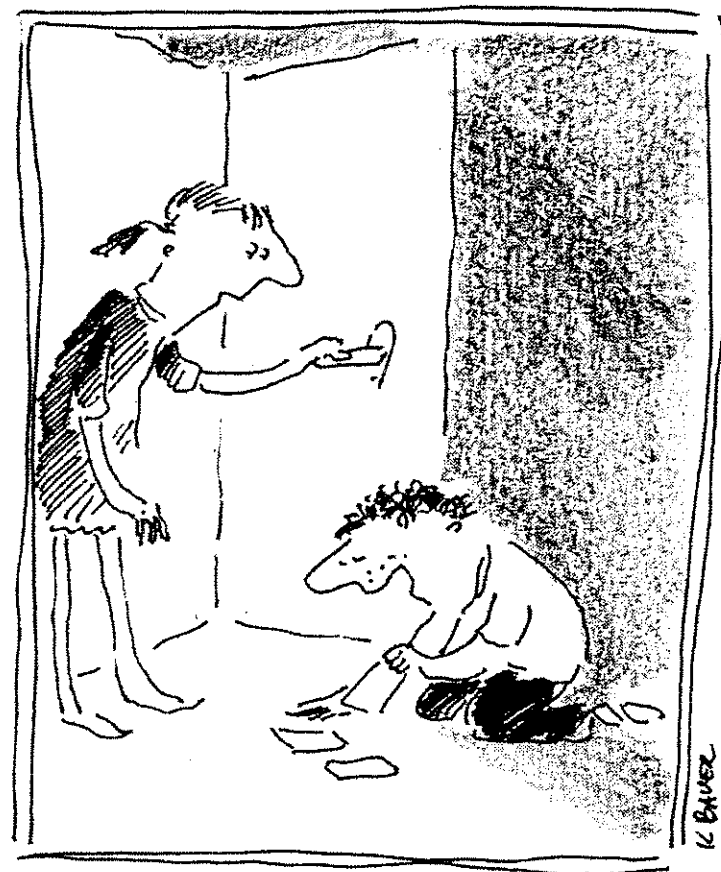
chroni przed alkoholizmem... *Sami krupierzy, choć wiedzą o skutkach hazardu, często wpadają w jego sidła. Niektórzy przez grę już stracili pracę. Inni potracili jeszcze dobytek i rodziny...*¹⁷⁷.

Należy podkreślić, że w wypadku niektórych osób granie od samego początku nie jest traktowane jako zwykła rozrywka, ale jako sposób ucieczki od codziennego życia i zapomnienia o problemach.

♦ **Gry hazardowe to tylko te, które uprawiane są w kasynie – hazardem nie jest totolotek, loteria, zakłady sportowe itd.**

Hazard kojarzy się przeważnie z zielonym kolorem kasyna, dymem papierosowym, kartami czy ruletką. Z tego właśnie wynika problem minimalizowania ryzyka uzależnienia od innego rodzaju gier, które w powszechnej opinii nie stanowią hazardu. Przedstawiony stereotyp sprawia, że większość osób nie bierze pod uwagę ryzyka powstania nałogu przy częstym obstawianiu zakładów. *Hazard jest nie tylko w kasynie. Można zakładać się z samym sobą. Zapewnia to stan napięcia, poczucia niepewności, silnych emocji. Wysyłanie kuponu totolotka to też hazard. Śmieszna cena kuponu nie ma tu znaczenia. Gracz czeka w napięciu na*

¹⁷⁷ www.kasyno.Ogr.Uk – Forum dyskusyjne.



– POWIĘDZ MAMIE, ŻE NIE JEM
OBIADU, BO ROZDAJĘ KARTY
„Z BUTA”

losowanie. Myśli, co zrobi z wygraną. Wprowadza się w stany nierealne [...]. U nas leczy się osoba, której nałóg rozpoczął się od gry w totolotka, a potem uzależniła się od zakładów lig sportowych¹⁷⁸.

◆ **Zakłady bukmacherskie to rozrywka intelektualna, wymagająca dużej wiedzy i inteligencji – nie ma nic wspólnego z hazardem**

Rzeczywiście, obstawianie zakładów sportowych często wymaga dużej wiedzy. Gracz-pasjonaci potrafią spędzać całe dnie na poszukiwaniu informacji o klubach sportowych, aby ich zakłady były jak najtrafniejsze. Czytanie specjalistycznej prasy, studiowanie wszelkich źródeł informacji itd. może dawać złudne poczucie rozwoju osobistego. I byłoby to prawdą, gdyby nie cel tych działań – stawianie zakładów pieniężnych, czyli po prostu uprawianie hazardu. Chcąc być coraz większym profesjonalistą, gracz zdobywa potrzebną wiedzę kosztem innych zajęć – często podstawowych obowiązków w pracy czy w domu. Dążenie do profesjonalizmu staje się wręcz obsesją, a ponoszone straty przestają być kontrolowane. Przedstawione zachowania świadczą wprost o uzależnieniu.

¹⁷⁸ www.kasyno.Ogr.Uk – Forum dyskusyjne.

◆ **Dzięki graniu można bardzo szybko i bez wysiłku zdobyć fortunę i sławę**

Mimo nikłych szans na wygraną media, ukazując kilku zwycięzców oraz ich niewyobrażalne wygrane, nasilają chęć uczestniczenia w grze i rozbudzają nadzieję na podobne sukcesy. Psychologia poznawcza tłumaczy takie przekonanie za pomocą heurystyki dostępności. Zjawisko to polega na tym, że człowiek uznaje za bardziej prawdopodobne czy częściej występujące te zdarzenia, które łatwiej sobie przypomina. Złudzenie dostępności w przypadku hazardu może być wywoływane przez informacje przekazywane w środkach masowego przekazu o wielu ludziach, którzy uzyskali wielkie wygrane. Osoba zyskuje przekonanie, że skoro tak wielu osobom udało się zdobyć główną wygraną, to prawdopodobnie nie jest to trudne. Natomiast nikt nie podaje danych, ilu osobom nie udało się wygrać. Fakty są takie, że prawdopodobieństwo prawidłowego zakreślenia wszystkich właściwych cyfr (czyli głównej wygranej) w grze 6/49 wynosi 1/13 983 816, czyli ok. 1/14 milionów, daje to prawdopodobieństwo 0,000 007 na 100¹⁷⁹.

¹⁷⁹ <http://www.jeu-compulsif.info/hasard.htm>

♦ **Jeżeli już gry mogą przynosić jakieś szkody, to jedynie finansowe**

Twierdzenie to wynika z nieznamości patologicznego hazardu. Każdy, kto choć w małym stopniu zetknął się z osobą uzależnioną, wie, że rzeczywistość jest zupełnie inna. Ponoszone szkody mogą mieć charakter somatyczny, psychiczny lub/i społeczny. Oprócz samego gracza konsekwencje hazardu uderzają także w inne osoby – np. członków rodziny (zob. – rozdz. III).

2. Mity dotyczące graczy

♦ **Hazard to rozrywka „burżujów”, którzy nie mają co robić z pieniędzmi**

Rzeczywiście, słysząc słowo „hazard”, większość ludzi ma najczęściej przed oczami następujący obrazek z filmów: sala pełna bogatych, eleganckich ludzi, cygara, brzęk monet itp. Fakty pokazują jednak coś zupełnie innego – hazard wcale nie jest domeną elit. Badania przeprowadzone w krajach Europy Zachodniej, gdzie problem nadużywania gier losowych jest bardzo nasilony, pokazują, że najliczniejszą grupę hazardzistów stanowią osoby z najniższych warstw społecznych – robotnicy, emigranci, emeryci¹⁸⁰. Dla wielu z nich hazard stanowi ucieczkę

¹⁸⁰ www.eleves.ens.fr/home/colonna/PMU

od trudnej codzienności, część pragnie doświadczyć silnych emocji związanych z podejmowaniem ryzyka, a jeszcze inni liczą na główną wygraną. W 1998 r. przeprowadzono w Nevadzie badania wśród ludzi z najniższymi dochodami, które ujawniły, że bezdomni są ponad dwa razy bardziej narażeni na ryzyko nałogowego grania niż osoby posiadające dom¹⁸¹. *Hazardzista kojarzy się z bogaczem. A na terapii mamy nałogowców, którzy mieszkają na dworcu* – mówi dyrektor Centrum Odwykowego¹⁸².

♦ **Nałogowy hazard dotyczy wyłącznie mężczyzn**

Gry losowe rzeczywiście kojarzą się przede wszystkim z mężczyznami. Jednak badania pokazują, że hazard uprawiają także kobiety. One także stanowią pewien procent uczestników terapii uzależnienia od gier. Należy zwrócić uwagę, że inna jest specyfika grania, inne motywy i różna dynamika uzależnienia kobiet i mężczyzn. Ale nie zmienia to faktu, że granie problemowe zagraża obydwu płciom. W Nevadzie, gdzie hazard stanowi szczególnie nasilony problem, kobiety stanowią aż 50% członków Anonimowych Hazardzistów. Najczęściej są to kobiety dobrze wykształcone, między 30.

¹⁸¹ Volberg 2002.

¹⁸² www.kasyno.Ogr.Uk – Forum dyskusyjne.

a 40. rokiem życia, mieszkające w mieście; 2/3 z nich jest mężatkami, a 3/4 ma dzieci. Ciekawy jest również fakt, że ok. 50% tej grupy to kobiety, które w przeszłości pracowały w przemyśle hazardowym¹⁸³.

◆ **Hazard to domena ludzi w „sile wieku”, którzy szukają wrażeń**

Potoczne rozumienie hazardu nasuwa skojarzenie z mężczyznami w średnim wieku. Jednak w rzeczywistości gry losowe uprawiają ludzie w każdym wieku. W związku z tym problem uzależnienia dotyczy różnych grup wiekowych. Problemowe granie może występować nawet u dzieci, które bezkrytycznie grają na automatach, czy u emerytów, którzy próbują zapęłnić czymś pustkę po zakończeniu pracy. Wyniki badań wskazują, że grupę wysokiego ryzyka nałogowego hazardu stanowi przede wszystkim młodzież. Wyniki badań potwierdzają obserwacje krupierów w domach gry: *Graczem patologicznym może być młody chłopiec czy dziewczyna, mający już setki dolarów długów. Gracz to także kobieta czy mężczyzna po sześćdziesiątce, którzy czują się samotni, kiedy ich dzieci opuszczają dom i kiedy wybija godzina emerytury. Grając, szukają oni wypełnienia poczucia bycia niepotrzebnym, nudy*

¹⁸³ Volberg 2002.

*i pustki, która w nich mieszka. Osoby takie mogą szybko stracić to, co gromadzili i budowali przez całe życie: pieniądze, przyjaciół, dzieci, godność i zaufanie bliskich*¹⁸⁴.

◆ **Gry w przypadku dzieci to tylko zabawa, a automaty do gry nie niosą żadnych niebezpieczeństw**

Początek problemowego hazardu może być zupełnie „niewinny”. Dzieci rzeczywiście traktują grę na automatach jako zwykłą rozrywkę, często podejmują taką aktywność tylko dlatego, że robią to ich rówieśnicy lub dla towarzystwa. Z czasem jednak głównym motywem staje się sama czynność grania¹⁸⁵. W przypadku automatów istnieje wiele chwytów psychologicznych, które z jednej strony przyciągają dzieci, a z drugiej przyczyniają się do szybkiego powstawania uzależnienia. Wśród elementów przyciągających dzieci do gry na automatach należy przede wszystkim wymienić: szybką akcję, stymulujące efekty świetlno-dźwiękowe, niskie stawki początkowe, tzw. „prawie wygrane”, łatwość obsługi¹⁸⁶. Dzieci gracze zaczynają wycofywać się z życia, często gra staje się dla nich podstawowym sposobem

¹⁸⁴ www.jeu-compulsif.info/jeu-probleme.htm

¹⁸⁵ Braun 2001, s. 87.

¹⁸⁶ Griffiths 2004.

ucieczki od problemów, gdyż łatwo się w niej „zatracić”. W celu zdobycia pieniędzy na hazard stopniowo posuwają się do łamania norm społecznych – najczęściej oszustw i kradzieży. Zaczynają zaniedbywać obowiązki, a z czasem tracą kontrolę nad swoim graniem.

◆ **Jedynym powodem grania jest pragnienie wygrania pieniędzy**

Logiczne wydaje się stwierdzenie, że o pieniądze gra tylko ktoś, kto chce je wygrać. Jednak badania nad motywacją do angażowania się w hazard wykazują, że w wielu wypadkach wygrana nie jest najważniejsza. Wśród motywów podejmowania gier dominują: chęć przeżycia silnych emocji związanych z ryzykiem, pragnienie ucieczki od życia i jego problemów, możliwość bycia wśród ludzi i chęć zapelnienia pustki życiowej. Dla ludzi obstawiających zakłady sportowe wyzwanie stanowi zdobywanie informacji i poszukiwanie skutecznych strategii grania. Właściwe typowanie dowartościowuje zwłaszcza tych, którzy nie mają innego obszaru do odnoszenia sukcesów.

◆ **Jeśli ktoś obstawia na wyścigach konnych po raz pierwszy, to wygrywa**

Jest to typowy mit, powtarzany przez graczy, który wynika z wiary w nadprzyrodzone działania (fatum, szczęście, przeznaczenie, dobra wróżba) w czasie wszelkich gier.

◆ **Jeśli hazardzista tylko przestanie grać, to skończy się jego problem**

Takie przekonanie wiąże się z całkowitą nieznajomością mechanizmów uzależnienia. Jeżeli ktoś raz w nie „wpadnie”, to nie wyjdzie z niego sam. Najpierw potrzebuje profesjonalnej pomocy, a później – całkowitej abstynencji, tak jak w przypadku każdego innego uzależnienia. Cechą nałogowego gracza jest to, że traci kontrolę nad swoim zachowaniem. Mimo świadomości szkód, mimo interwencji najbliższych, mimo własnych wyrzutów sumienia, gra dalej. *Hazardziści zachowują się jak alkoholicy. Taka osoba tłumaczy się, że wpadła tylko na chwilę. Tak mówił mi znajomy dziennikarz. Poszedł do kasyna spotkać się z kimś. Ale wiadomo było, że przesiaduje tam całe dnie*¹⁸⁷.

3. Mity dotyczące wyników gry

Aby wygrać, wystarczy po prostu spróbować

Często powtarzane hasło reklamowe przemysłu hazardowego brzmi następująco: *Stu na stu zwycięzców spróbowało swej szansy*. Jest to slogan, który błędnie sugeruje, że stu na stu

¹⁸⁷ www.kasyno.Ogr.Uk – Forum dyskusyjne.

graczy jest zwycięzcami¹⁸⁸. Może to skłaniać ludzi, zachęcanych tak „licznymi” wygranymi, do spróbowania swego szczęścia.

◆ **Jeżeli będę grał wystarczająco długo, to w końcu trafię główną wygraną**

Hazardziści są często głęboko przekonani, że ostatecznie czeka na nich ogromna wygrana. Prawda jest jednak taka, że na „dłuższą metę” tylko państwo albo dzierżawca salonów gry wygrywa. A typowy gracz, mimo małych sporadycznych wygranych, w sposób nieunikniony pomniejsza swój kapitał. Jeden ze znawców zagadnienia gier losowych ocenił w sposób następujący szanse na zdobycie sukcesu: *Prawdopodobieństwo głównej wygranej jest mniej więcej takie, jak to, że uderzy we mnie piorun – tyle, że nikt nie robi o to zakładów, ponieważ każdy wie, że prawdopodobieństwo tego zdarzenia jest prawie żadne. Co prawda każdego roku zdarza się, że w kogoś uderzy piorun, tak jak na miliony kupionych losów jest jeden wygrany.* Państwo zawsze odzyskuje pieniądze zainwestowane w gry i zawsze przewyższają one sumę wygranych przez indywidualnych hazardzistów. Tak naprawdę jedynym sposobem wygranej jest... nie grać. Istnieje tylko jeden dobry powód, żeby oddawać się

¹⁸⁸ Rose 1996.

grom hazardowym – jest to przekonanie o tym, że płacimy za mało podatków na państwo i w związku z tym chcemy to nadrobić. Gry losowe są „podatkami w przebraniu”, które wypełniają kasy państwa, a czasem – organizacji kryminalnych.

◆ **Poniosłem już tak dużo strat, że teraz zbliża się moment „odegrania się”**

Gracze podtrzymują w sobie przekonanie o tym, że musi nadejść moment odzyskania zainwestowanych pieniędzy – tak jakby jakieś siły wyższe dbały o sprawiedliwość losu. W związku z tym mitem hazardziści nie rezygnują z grania pomimo kolejnych strat finansowych. Przekonanie to jest szczególnie silne u starszych osób, które traktują granie jako rodzaj „kasy emerytalnej”. Hazardzista systematycznie gra i przegrywa, a jednocześnie wierzy, że przegrana jest rodzajem inwestycji w główną wygraną, która w przyszłości zastąpi emeryturę¹⁸⁹.

◆ **Częste granie pozwala coraz bardziej rozwijać własne umiejętności i odkrywać „systemy” wielkich wygranych**

Gracze wierzą, że istnieje jakiś system, który rządzi wygranymi. Dlatego poświęcają dużo czasu i energii na jego poszukiwanie – prowa-

¹⁸⁹ www.eleve.ens.fr/home/colonna/PMU

dzenie licznych zapisów, statystyk, obserwacji. Osoby te nie potrafią pogodzić się z faktem, że tak naprawdę to przypadek jest jedynym determinantem gry i żadna strategia nie czyni gracza coraz lepszym. Tak naprawdę hazardziści wpadają w pułapkę typowych błędów myślenia takich, jak np. reprezentatywność. Błąd ten polega na tym, że np. jeśli wykonamy sześć rzutów monetą, to za bardziej prawdopodobny będzie uznawany ciąg: orzeł-reszka-reszka-orzeł-reszka-orzeł niż ciąg: orzeł-orzeł-orzeł-orzeł-orzeł-orzeł. Dzieje się tak dlatego, że jest on bardziej podobny do rzutu losowego, bardziej „reprezentatywny”. Obecność tego złudzenia można bez trudu zaobserwować np. przy wypełnianiu kuponów toto-lotka. Bardzo rzadko spotyka się bowiem skreślenia sześciu kolejnych liczb, uznając taką sekwencję za bardziej „nieprawdopodobną”, w porównaniu ze skreślaniami liczb przypadkowych. Tymczasem prawdopodobieństwo wylosowania każdej z tych sekwencji jest takie samo. W związku z tym nie ma większego sensu wieloletnie rejestrowanie wygranych sekwencji liczb¹⁹⁰.

¹⁹⁰ Dzik 2004, s. 573.



- JA MAM CZARNE I CIEKAWONE,
KŁANIA SIĘ HEURYSTYKA?

◆ **To, czy wygrasz, w dużym stopniu zależy od ciebie**

Hazardziści są często przekonani, że można sprawować kontrolę nad wynikiem gry. Jednak jak cały czas podkreślają badacze, rezultaty gier losowych są jedynie efektem przypadku albo zaprogramowania (w wypadku maszyn) i ludzkie działania nie mają żadnego wpływu na wynik. Przykładowo, graczowi na loterii wideo może się wydawać, że jest on w stanie poprzez obserwację przewidzieć, kiedy maszyna zatrzyma się, ale w rzeczywistości wynik został zaprogramowany już w momencie, kiedy maszyna ruszyła. Więc gesty i strategie gracza nie mają żadnego znaczenia. Kiedy osoba przypisuje sobie wpływ na zdarzenie, którego wynik w całości zależał od czynników zewnętrznych lub od przypadku, to takie postępowanie określa się jako „iluzję kontroli”¹⁹¹. U hazardzistów często występuje mechanizm tego typu. Przykładowo, niektórzy gracze w kasynie, chcąc uzyskać niską liczbę oczek, rzucają kostką bardzo delikatnie, a chcąc uzyskać wynik wysoki – rzucają bardzo energicznie.

◆ **Poszczególne wyniki są od siebie zależne – wynik poprzedni wpływa na to, jaki będzie następny**

¹⁹¹ Tamże, s. 579.

We wszystkich grach losowych kolejki są całkowicie niezależne, więc nie wpływają na siebie nawzajem. W żadnym wypadku analiza poprzednich rezultatów nie pozwala przewidzieć następnych. Jednak gracze wierzą w tzw. zależność kolejek, która polega na tym, że jeśli np. w ruletce przez kilka kolejnych rzutów wypadnie kolor czerwony, to coraz mniej graczy obstawia ten kolor, a coraz więcej zaczyna obstawiać kolor czarny. Obstawianie tego typu wynika z przekonania, że coraz bardziej wzrasta prawdopodobieństwo pojawienia się czarnego koloru. Tak jakby kula posiadała pamięć i „dbała” o to, żeby liczba wygranych obu kolorów była w miarę wyrównana. A prawda jest taka, że wyniki na kole ruletki są zdarzeniami niezależnymi – wynik w jednym rzucie nie ma wpływu na wynik w rzucie kolejnym¹⁹².

◆ **Aby wygrać, musisz poznać pewne magiczne zasady rządzące grami**

Wiele osób jest pewnych tego, że stosowanie określonych rytuałów sprzyja szczęściu i gwarantuje wygraną. Jednak w rzeczywistości wybranie „szczęśliwych” numerów na loterii czy używanie „szczęśliwych” przedmiotów nie uczyni przypadku bardziej sprzyjającym.

¹⁹² Tyszką 2000, s. 129-132.

Hołdowaniu magicznym zasadom sprzyja błąd myślenia, tzw. błąd pozornych korelacji. Polega on na silnym przekonaniu o stałym współwystępowaniu pewnych zjawisk ze sobą. Wielu hazardzistów wpada w pułapkę pozornych korelacji, wierząc, że osoba, która im raz towarzyszyła, przynosi im szczęście, bądź też noszą przy sobie „szczęśliwe” amulety, grają przy „szczęśliwym” stoliku, obstawiają „szczęśliwe” numery itd.

Zdarza się także, że postępowanie hazardzistów przypomina magiczne obrzędy znane z pierwotnych społeczeństw, np. personalizacja kostek do gry (przypisywanie im woli i świadomości). Gracze przemawiają do nich i odpowiednio nimi manipulują¹⁹³.

¹⁹³ Dzik 2004, s. 579-581.

Bibliografia

- Aleksandrowicz J. W. (1998). Zaburzenia nerwicowe, zaburzenia osobowości i zachowania dorosłych (według ICD-10). Psychopatologia, diagnostyka, leczenie. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Anderson J. R. (1998). Uczenie się i pamięć. Integracja zagadnień. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Andrzej G. (1995). System dwunastu liczb. Lublin: Wydawnictwo Lubelskie Nowe.
- Badania SACA. (1997). www.acsa-caah.ca
- Bérubé N. (2000). Métro, loto, casino. Voir, 20-26 stycznia 2000.
- Boruta B. (2004). Twoje pierwsze kroki w zakładach bukmacherskich. Poznań: Internetowe Wydawnictwo Złote Myśli. <http://www.zlote.mysli.pl>
- Braun (2001). Mniej... to często znaczy więcej. Czyli jak radzić sobie z dziecięcą konsumpcją i zapobiegać uzależnieniom. Kielce: Wydawnictwo Jedność.
- Castonguay A. (2004). Le devoir, Les actualités, 23 kwietnia 2004. <http://www.jeu-compulsif.info>
- Cavidino A. (2002). Why women gamble online. <http://www.winneronline.com>

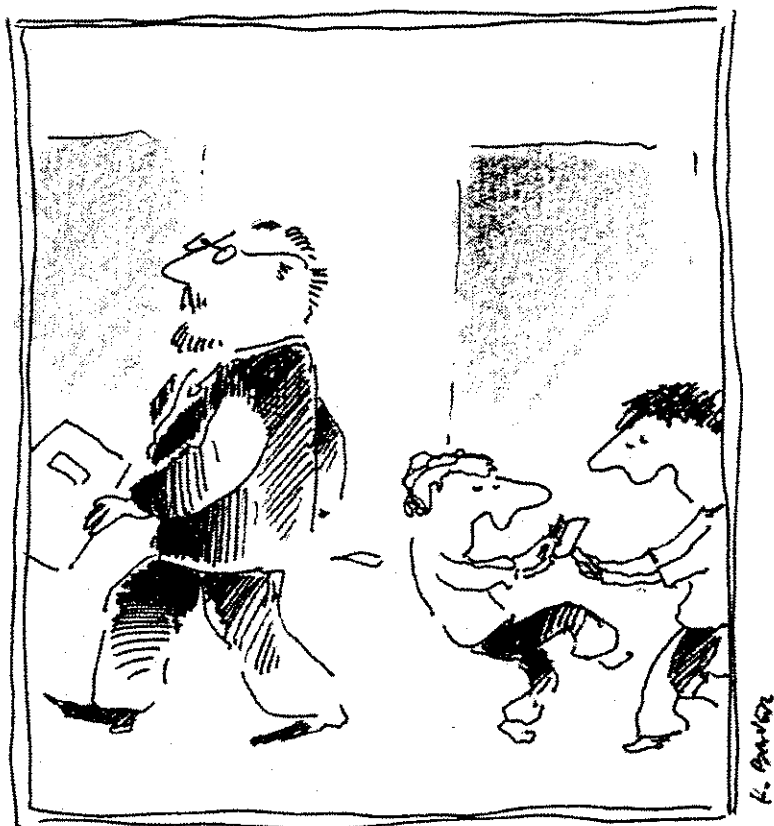
- Colonna-Romano F. (2004). Cafés, jeux de hasard, PMUs. Une étude des joueurs habitués. <http://www.eleves.ens.fr>
- Cooper G. (2002). Online help for problem gambling: Why it is and is not being considered. eGambling: The Electronic Journal of Gambling Issues. No.7. <http://www.camh.net>
- Custer R. L. (2005). Six Types of Gamblers. <http://www.addictionrecov.org>
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition. Washington, D. C.: American Psychiatric Association.
- Dyall L., Hand J. (2003). Maori and gambling: Why a comprehensive maori public-health response is required in New Zealand. eCommunity: International Journal of Mental Health & Addiction, 1(1). <http://www.ecommunity-journal.com>
- Dzik B. (2004). Hazard. W: Tyszka T. (red.). Psychologia ekonomiczna. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Executive Summary: Economic Impact of Legalised Gambling in South Africa (2003). National Gambling Board of South Africa. <http://www.ngb.org.za>
- Fekjaer H. O. (2000). Gambling and gambling problems in Norway. Paper presented at the 4th conference of the European Association for the Study of Gambling, Warsaw, Poland, September 23, 2000. <http://www.bks.no>
- Femina, 10 lipca 2001. <http://www.jeu.ch>
- Gambling in Canada one more time... (2004) The Wager, Vol. 9, No.4. <http://www.thewager.org>
- Gerstein D. et al. (1999). Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission. National Opinion Research Center, University of Chicago.
- Götestam K. G., Johansson A. (2003). Characteristics of gambling and problematic gambling in the Norwegian context: A DSM-IV-based telephone interview study. Addictive Behaviors, 28, 189-197. The Wager, Vol. 8, No. 20. <http://www.thewager.org>
- Griffiths M. (2004). Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Hoffman J. et al. (1999). Analysis of the Casino Survey. Report to the National Gambling Impact Study Commission. National Opinion Research Center, University of Chicago.
- <http://blackjackinc.webpark.pl>
- <http://encyklopedia.pwn.pl>
- <http://pl.wikipedia.org>
- <http://serwis.lotto.pl>
- <http://sjp.pwn.pl>
- <http://www.addictionrecov.org>
- <http://www.akmed.zdrowie.net>
- <http://www.bet1x2.net>
- <http://www.blackjack.com.pl>
- <http://www.doctissimo.fr>
- <http://www.education.mcgill.ca>

<http://www.eleve.ens.fr>
<http://www.gam-anon.org>
<http://www.gamblersanonymous.org>
<http://www.graap.ch.dossier>
<http://www.jeu.ch>
<http://www.jeu-compulsif.info>
<http://www.kasyno.ogr.uk>
<http://www.ledavoir.com>
<http://www.maisoncb.com>
<http://www.maisonjeanlapointe.com>
<http://www.ncwcnbes.net>
<http://www.nuovo.ch>
<http://www.pokeronline.pl>
<http://www.poker-online.pl>
<http://www.psy-desir.com>
<http://www.psynternaute.com>
<http://www.rulette.pl>
<http://www.servicevie.com>
<http://www.youthgambling.com>
Huizinga J. (1998). *Homo ludens*. Zabawa jako źródło kultury. Warszawa: Czytelnik.
José Rose (1996). Les structures du hazard – Faites vos jeux! *Sciences et Avenir*, maj 1996.
<http://www.radio-canada.ca>
Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10. Opisy kliniczne i wskaźniki diagnostyczne. Kraków–Warszawa: Uniwersyteckie Wydawnictwo Medyczne „Vesalius”, Instytut Psychiatrii i Neurologii.

Krzyżanowski R. (2004). W trosce o jasność języka hipologicznego. <http://www.finisz.pl>.
Kwan F. V. C. (2004). Gambling attitudes and gambler behavior of resident of Macao: The Monte Carlo of the Orient. *The Wager*, Vol. 9, No. 39.
<http://www.thewager.org>
Ladouceur R., Vitaro F., Arsenault L. (1998). Consommation de psychotropes et jeux hasard chez les jeunes: prévalence, coexistence et conséquences. Publikacja Komitetu Stałej Walki z Toksykomania (CPLT) w Québec.
<http://www.cplt.com>
Ladouceur R., Vitaro F., Arsenault L. (1998). La double problématique toxicomanie et jeu pathologique chez les jeunes. Publikacja Komitetu Stałej Walki z Toksykomania (CPLT) w Québec.
<http://www.cplt.com>
Ladouceur R., Vitaro F., Arsenault L. Consommation de psychotropes et jeux hasard chez les jeunes: prévalence, coexistence et conséquences. *Canadian Psychology*, lipiec 1998.
www.cplt.com
Le Temps, 17 czerwca 2000. <http://www.jeu.ch>
Men and Women Gamble for Different Reasons. Yale Researchers Report (2001). <http://www.yale.edu>
Meyer R. (2003). *Psychopatologia*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Niewiadomska I., Sikorska-Głodowicz M. (2004). Alkohol. Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”.
- Papineau E. (2001). Le jeu dans la communauté chinoise, une vision anthropologique. *Loisir et société. Culture et mode de vie*, Vol. 24 No. 2. Par 4 chemins, 7 marca 2000. <http://www.radio-canada.ca>
- Pathological gambling. A critical review. (1999). Washington, D. C.: National Academy Press.
- Perreault M. (1998). Labstinence: le seul remède? *La Presse*, 28 kwietnia 1998. <http://www.radio-canada.ca>
- Regulamin Totalizatora Wyścigów Konnych. <http://www.wyscigi.pl>.
- Revue Challenge, sierpień 1996.
- Roy P. (1996). Le quatre de sicle de Loto-Québec. <http://www.radio-canada.ca>
- Rozporządzenie ministra finansów z dnia 3 czerwca 2003 roku w sprawie warunków urządzania gier i zakładów wzajemnych. DzU 2003 nr 102 poz. 946.
- Rozporządzenie ministra rolnictwa i rozwoju wsi z dnia 23 sierpnia 2001 roku w sprawie ustalenia regulaminu wyścigów konnych. DzU 2001 nr 90 poz. 1006.
- Scoblete F. (2001). Złoty krąg ruletki. Sekrety pokonania koła. Warszawa: KRM.
- Soldevila C. (2000). Casinos virtuels – Roulette russe. *Voir*, 20-26 stycznia 2000. <http://www.radio-canada.ca>
- Tyszka T. (2000). Psychologiczne pułapki oceny i podejmowania decyzji. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Ustawa z dn. 18 stycznia 2001 r. o wyścigach konnych. DzU 2001 nr 11 poz. 86.
- Ustawa z dn. 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych. DzU 1992 nr 68 poz. 341.
- Valleur M. (1997). Le jeu pathologique. <http://www.psydoc-fr.broca.inserm.fr>
- Volberg R. (2003). Has there been a „feminization” of gambling and problem gambling in the United States? *Gambling: The Electronic Journal of Gambling Issues*. <http://www.camh.net>
- Volberg R. A. (2002). Gambling and Problem Gambling in Nevada. Report to The Nevada Department of Human Resources. Carson City, NV: Department of Human Resources. <http://abgaminginstitute.ualberta.ca>
- Wong I. L. K., So E. M. T. (2003). Prevalence Estimates of Problem and Pathological Gambling in Hong Kong. *The American Journal of Psychiatry*, 160, 1353-1354. <http://ajp.psychiatryonline.org>
- Woronowicz B. T. (2003). Bez tajemnic. O uzależnieniach i ich leczeniu. Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.

Spis treści



- STAWIAM DYCKĘ ZE ZAPYTA OD
NUMERU ÓSMEGO!

Wstęp	5
Rozdział I	
Hazard i hazardziści	9
1. Wyjaśnienie pojęć	9
2. Rodzaje gier losowych	14
3. Uczestnicy gier losowych	49
Rozdział II	
Hazard a kultura	61
1. Społeczeństwa kultury europejskiej ..	61
2. Społeczeństwa innych kultur	77
3. Gry losowe w Polsce	84
Rozdział III	
Uzależnienie od hazardu	93
1. Teorie wyjaśniające	93
2. Czynniki ryzyka	108
3. Mechanizm uzależnienia	115
Rozdział IV	
Skutki nadużywania gier hazardowych	139
1. Szkody somatyczne	139
2. Szkody psychiczne	142
3. Szkody społeczne	153

Rozdział V

Profilaktyka i terapia uzależnienia

od hazardu	163
1. Działania profilaktyczne	163
2. Formy pomocy nałogowym hazardzistom	168
3. Leczenie patologicznego hazardu w Polsce	196

Rozdział VI

Hazard i mity	205
1. Mity dotyczące gier	205
2. Mity dotyczące graczy	210
3. Mity dotyczące wyników gry	215
Bibliografia	223



Iwona Niewiadomska – adiunkt Katedry Psychoprofilaktyki Społecznej w Instytucie Psychologii KUL, doktor nauk humanistycznych z zakresu psychologii, magister prawa, współredaktorka książek: *Rozwój osoby w teorii dezintegracji pozytywnej* (Lublin, TN KUL 1997) oraz *Profilaktyka uzależnień drogą do wolności człowieka* (Lublin, TN KUL 2001);

autorka licznych artykułów naukowych poświęconych zarówno przejawom patologii społecznej, jak również możliwościom ich przeciwdziałania, m.in.: *Udręczone macierzyństwo: specyfika funkcjonowania kobiet w rodzinie z problemem alkoholowym*, *Człowiek przełomu tysiąclecia. Problematyka lęku przed przyszłością u młodzieży*, *Postawy ojców warunkujące zjawisko samookaleczania się młodzieży*, *Reakcje na stres alkoholików pijących i alkoholików we wczesnej fazie abstynencji*, *Radzenie sobie ze stresem przez nieletnich*, *Czynniki osobowościowe zwiększające ryzyko zachowań autodestrukcyjnych wśród młodzieży*, *Dlaczego ludzie uzależniają się od alkoholu?*, *Rodzice i dzieci: jak mogą pomagać sobie nawzajem w sytuacjach trudnych?*, *NIE PALEŃ! Rola szkoły w kształtowaniu postawy młodzieży wobec palenia tytoniu*, *Rola wartości w utrzymywaniu abstynencji anonimowych alkoholików*, *Możliwości rozwoju młodzieży bez sięgania po substancje psychoaktywne*.



Bernadeta Lelonek – psycholog, absolwentka Instytutu Psychologii KUL, doktorantka w Katedrze Psychoprofilaktyki Społecznej KUL. Jej zainteresowania naukowe są skoncentrowane na zagadnieniach patologii społecznej dzieci i młodzieży, problematyce uzależnień oraz działaniach profilaktycznych.



Małgorzata Brzezińska – psycholog, absolwentka Instytutu Psychologii KUL, doktorantka psychologii w Katedrze Psychoprofilaktyki Społecznej KUL. Zainteresowania naukowe koncentruje wokół uwarunkowań i profilaktyki uzależnień psychoaktywnych i czynnościowych.

Uniwersyteckie Centrum Studiów Podyplomowych i Doskonalenia Zawodowego

Uniwersyteckie Centrum Studiów Podyplomowych i Doskonalenia Zawodowego zostało powołane w celu organizacji studiów podyplomowych i innych form doskonalenia zawodowego, szkoleń i kursów organizowanych przez Uniwersytet.

Nową formą aktywności jest organizacja szkoleń, głównie dla podmiotów zewnętrznych, ale także na potrzeby Uczelni związane z rozwojem własnej kadry. Szkolenia i kursy dla odbiorców zewnętrznych dopełniają ofertę edukacyjną KUL, pozwalają w pełni wykorzystać infrastrukturę i wiedzę kadry dydaktycznej. Zajęcia w ramach szkoleń prowadzą nauczyciele akademicki oraz specjaliści i praktycy z różnych dziedzin.

Centrum realizuje obecnie trzy projekty finansowane ze środków Unii Europejskiej i budżetu państwa w ramach Zintegrowanego Programu Operacyjnego Rozwoju Regionalnego:

◆ **Szkolenia z prawa podatkowego dla osób pracujących;**

◆ **Szkolenia informatyczne, podnoszące kwalifikacje osób pracujących z regionu lubelskiego;**

◆ **Szkolenia z języka angielskiego i niemieckiego dla osób pracujących** (szczegóły na stronach <http://projektyue.kul.lublin.pl/>).

Oferta Studiów Podyplomowych w KUL

- ◆ Historia i wiedza o społeczeństwie – kwalifikacyjne studia podyplomowe
tel. (81) 445 40 27
- ◆ Historia i wiedza o społeczeństwie – uzupełniające studia podyplomowe
tel. (81) 445 40 27
- ◆ International Master of Business Administration (studia w Stalowej Woli)
tel. (15) 842 71 16
- ◆ Międzywydziałowe Podyplomowe Studium Rodziny
tel. (81) 445 42 01
e-mail: studium.rodziny@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Duchowości Katolickiej
tel. (81) 445 38 13
e-mail: inteduch@kul.lublin.pl
st_podyp@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Duszpasterstwa i Poradnictwa Specjalnego
tel. (81) 445 38 13
e-mail: inor@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Filologii Klasycznej
tel. (81) 445 43 53
e-mail: filklas@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Filologii Polskiej
tel. (81) 445 43 20
e-mail: filpol@kul.lublin.pl

- ◆ Podyplomowe Studium Informatyki
tel. (81) 445 45 52, 445 45 50
e-mail: wydz_mp@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Katechetyczno-Pastoralne
tel. (81) 445 38 13
e-mail: st_podyp@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Matematyki z Elementami Informatyki
tel. (81) 445 35 44
e-mail: wydz_mp@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Pomocy Rodzinie w Sytuacji Trudnej
tel. (81) 445 38 13
e-mail: inor@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Prawa Podatkowego
tel. (81) 445 37 30
- ◆ Podyplomowe Studium Profilaktyki i Rozwiązywania Problemów Alkoholowych
tel. (81) 445-38-13
e-mail: inor@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Profilaktyki i Terapii Uzależnienia od Narkotyków
tel. (81) 445 38 13
e-mail: inor@kul.lublin.pl
- ◆ Podyplomowe Studium Przygotowania Pedagogicznego
tel. (81) 445 33 40
e-mail: instped@kul.lublin.pl

◆ Poddyplomowe Studium Surdopedagogiki
„Komunikacja Językowa z Niestyszającymi i Słabosłyszającymi”
tel. (081) 445 33 30
e-mail: kazimiera.krakowiak@kul.lublin.pl

◆ Wychowanie do życia w rodzinie (studia w Stalowej Woli)
tel. (015) 842 71 16

◆ Przyroda na II etapie kształcenia szkoły zreformowanej.
Studia poddyplomowe kwalifikacyjne dla nauczycieli przyrody w klasach IV-VI szkoły podstawowej
tel. (81) 445 42 23 0507774561

◆ Studia poddyplomowe w zakresie: pedagogiki przedszkolnej, pedagogiki wczesnoszkolnej oraz pedagogiki integracyjnej
tel. (81) 445 33 36

◆ Studium Komunikowania Społecznego i Dziennikarstwa
tel. (81) 445 40 34
e-mail: sksid@kul.lublin.pl

◆ Wspomaganie Rozwoju Człowieka
tel. (81) 445 34 40

◆ Wychowanie do Życia w Rodzinie (studia w Stalowej Woli)
tel. (15) 842 71 16
e-mail: dziekanat@kul.stalwol.pl

Szkolenia

- ◆ Zarządzanie bezpieczeństwem
- ◆ Szkolenie dla negocjatorów środowiska
- ◆ Ochrona środowiska w gminie, powiecie, województwie
- ◆ Ochrona środowiska w przedsiębiorstwie

◆ Studia wykonalności dla projektów realizowanych w ramach funduszy strukturalnych UE

◆ Cykl zarządzania projektami finansowanymi z funduszy strukturalnych UE

A także z zakresu:

◆ prawa: administracyjnego, gospodarczego, finansowego, konstytucyjnego

◆ zarządzania

◆ ekonomii

◆ etyki

◆ polityki społecznej

◆ informatyki

◆ szkolenia dla nauczycieli- zaliczane do awansu

Nasze mocne strony:

wysoka jakość kształcenia, profesjonalna kadra dydaktyczna, szeroka kadra praktyków profesjonalna baza szkoleniowa, wysoki standard organizacji, atrakcyjne ceny



AL. RACŁAWICKIE 14, 20-950 LUBLIN
TEL /81/ 445 39 96; FAX /81/ 445 39 97
e-mail: centrumsp@kul.lublin.pl
http:// www.kul.lublin.pl/centrumsp

