

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
Wydział Nauk Społecznych, Katedra Psychoprofilaktyki Społecznej
Al. Raławickie 14, 20-950 Lublin
tel. +48 81 445 3441

Raport z polskich badań zrealizowanych w ramach projektu *Wpływ wygranej w grze hazardowej, przy współudziale czynników psychospołecznych, na trajektorię zaangażowania w hazard – badania polsko-francuskie*

Projekt zrealizowany przez Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych

Nr umowy 14/HTK/2021

Lublin 2021



Opracowanie:

dr Bernadeta Lelonek-Kuleta [bernadeta.lelonek@kul.pl]

dr Rafał Bartczuk [bartczuk@kul.pl]

dr Michał Wiechetek

dr Weronika Augustynowicz

dr hab. Iwona Niewiadomska, prof. KUL

dr Joanna Chwaszcz

Spis treści

Wprowadzenie	5
Narzędzie badawcze	5
Analizy statystyczne	6
I Charakterystyka badanych osób	7
1) Charakterystyka pełnej grupy badanych osób	7
2) Charakterystyka badanych graczy w podziale na podgrupy	12
II Charakterystyka uprawiania hazardu w badanych podgrupach	13
1) Nasilenie grania problemowego	13
2) Częstotliwość uprawiania gier hazardowych	14
3) Wydatki na gry hazardowe	15
4) Miejsce uprawiania gier hazardowych	21
III Doświadczenie znaczącej wygranej wśród badanych	22
1) Obecność znaczącej wygranej wśród graczy	22
2) Definiowanie wygranej znaczącej przez hazardzystów gier czystego przypadku (N = 1513)	25
3) Obecność znaczącej wygranej a płeć i wiek	32
4) Znacząca wygrana a czas od inicjacji uprawiania hazardu	33
5) Obecność znaczącej wygranej a nasilenie problemowego uprawiania hazardu	35
6) Obecność znaczącej wygranej a nasilenie uprawiania hazardu (częstość i wydatki)	36
7) Obecność znaczącej wygranej a motywacja do uprawiania hazardu	37
8) Rodzaj gry a pierwsza znacząca wygrana	38
IV Porównanie graczy z jedną i wieloma wygranymi znaczącymi	39
1) Liczba wygranych znaczących a rodzaj gry	39
2) Liczba wygranych znaczących a płeć graczy	40
3) Liczba wygranych znaczących a wiek graczy	40
4) Liczba wygranych znaczących a wysokość pierwszej znaczącej	41
5) Liczba wygranych znaczących a obecność znaczącej wygranej w bliskim otoczeniu	41
6) Liczba wygranych znaczących a rodzaj motywacji do uprawiania hazardu	42
V Doznania związane ze znaczącymi wygranymi	44
1) Analiza doznań po wygranej a liczba znaczących wygranych (N = 1513)	44
2) Analiza poszczególnych doznań po wygranej a liczba znaczących wygranych w głównej grupie badanej (N = 1334)	47
3) Analiza doznań po wygranej w podziale na wiek pierwszej znaczącej wygranej (N = 1334)	57

VI Kontekst życiowy wygranej a liczba znaczących wygranych	69
VII Wykorzystanie przez graczy środków z wygranej a liczba wygranych	70
1) Wykorzystanie środków z wygranej w grupie głównej (N = 3502).....	70
2) Wykorzystanie środków z wygranej w grupie dobadanej (N = 234)	71
3) Porównanie graczy z jedną i wieloma wygranymi pod kątem wykorzystania środków z gry ...	72
4) Wykorzystanie wygranej na dalszą grę	73
VIII Przekonania będące następstwem znaczącej wygranej	75
1) Przekonania dotyczące hazardu i wygranej	75
2) Przekonania dotyczące wpływu wygranej znaczącej na życie gracza	79
IX Granie problemowe a wybrane aspekty doświadczania znaczącej wygranej.....	81
1) Granie problemowe a liczba wygranych znaczących	81
2) Granie problemowe a rodzaj gry ze znaczącą wygraną	83
3) Granie problemowe a rodzaj preferowanej gry	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4) Rodzaj preferowanej gry a doświadczenie pierwszej znaczącej wygranej wśród graczy problemowych.....	84
5) Granie problemowe a moment trafienia pierwszej wygranej	84
6) Granie problemowe a liczba znaczących wygranych	85
7) Liczba znaczących wygranych a wysokość pierwszej wygranej i nasilenie grania problemowego	87
8) Granie problemowe a wiek pierwszej znaczącej wygranej	88
9) Granie problemowe a wysokość pierwszej znaczącej wygranej	89
10) Granie problemowe a czas trafienia pierwszej wygranej	90
X Modele wyjaśniające zachowania hazardowe wśród graczy gier hazardowych czystego przypadku	92
Podsumowanie.....	99

Wprowadzenie

Głównym celem niniejszego raportu jest prezentacja wyników badań dotyczących wpływu znaczącej wygranej na trajektorię uprawiania hazardu przez graczy. Znacząca wygrana traktowana tu jest jako taka, która z określonych powodów była ważna dla gracza. Prezentowane badania zrealizowano przy pomocy ogólnopolskiego panelu badawczego. Badania zostały zrealizowane przez Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II w ramach projektu pt. *Wpływ wygranej w grze hazardowej, przy współudziale czynników psychospołecznych, na trajektorię zaangażowania w hazard – badania polsko-francuskie*, który został sfinansowany z Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych pozostającego w dyspozycji Ministra Zdrowia Polski.

Narzędzie badawcze

W trakcie badań wykorzystano kwestionariusz składający się z szeregu pytań dotyczących różnych aspektów funkcjonowania graczy oraz ich doświadczeń związanych z hazardem i znaczącymi wygranymi (załącznik). Wykorzystany podczas badań zestaw badawczy składał się z siedmiu modułów:

- 1) Dane socjodemograficzne oraz pytania filtrujące pozwalające oddzielić osoby, które stanowiły docelową grupę badanych od tych, które takiej grupy nie stanowiły;
- 2) Gry hazardowe - pytania dotyczące charakterystyki zaangażowania w gry hazardowe, np. rodzaj gier, częstotliwość grania (poziom uzależniania od gier hazardowych), stawiane kwoty, miejsca grania, motywacja grania, wiek inicjacji uprawiania hazardu oraz znajomość kogoś z najbliższego otoczenia, kto trafił znaczącą wygraną w grze hazardowej na pieniądze;
- 3) Obecność znaczących wygranych – pytania dotyczące występowania znaczącej wygranej – pojedynczej lub serii wygranych;
- 4) Pierwsza znacząca wygrana – indywidualna dla respondentów definicja znaczącej wygranej, wiek pierwszej znaczącej wygranej oraz jej wysokość, rodzaj gry, moment w historii grania, kontekst życiowy gracza, gdy trafił znaczącą wygraną, jego reakcja na wygraną (emocje, odczucia, wrażenia), sposób wykorzystania znaczącej wygranej, zmiany w zachowaniu gracza spowodowane wygraną, przekonania na temat gry po znaczącej wygranej oraz jej wpływ na przebieg życia, a także dochód miesięczny w momencie pierwszej wygranej;

- 5) Ostatnia znacząca wygrana – w tej części pytano o takie same kwestie, jak w przypadku modułu 5, ale dotyczące ostatniej trafionej wygranej;
- 6) Cechy psychologiczne – moduł ten zawierał skalę do pomiaru impulsywności (Short UPPS-P Impulsivity Scale);
- 7) Ostatnie charakterystyki – moduł ten składał się z pięciu pytań o dane socjodemograficzne respondentów, czyli poziom wykształcenia, stan cywilny, liczbę dzieci w gospodarstwie domowym, poziom miesięcznego dochodu oraz sytuację finansową/zadłużenie. Umieszczono w nim również prośbę o wyrażenie opinii na temat ankiety oraz dane telefoniczne do instytucji wspierających osoby mające problem z hazardem.

Analizy statystyczne

Uzyskane wyniki poddano analizie statystycznej z wykorzystaniem pakietu IBM SPSS Statistics v. 27. W trakcie analiz wykorzystano następujące statystyki:

- Statystyki opisowe (częstość, procent, średnia, mediana, odchylenie standardowe);
- Testy istotności różnic dla dwóch i więcej grup (test t, U-Manna-Whitneya);
- Test do oceny różnic w rozkładzie częstości dla zmiennych o charakterze nominalnym (test χ^2);
- Technikę do oceny zmiennych będących najlepszymi predyktorami zmiennej o charakterze dwukategorialnym (regresję logistyczną).

I Charakterystyka badanych osób

1) Charakterystyka pełnej grupy badanych osób

Niniejszy raport prezentuje wyniki analiz, w których udział wzięło **3736** osób uprawiających gry hazardowe czystego przypadku w różnej postaci (gry hazardowe, w których o wyniku decyduje tylko czynnik losowy). W analizach uwzględniono wyniki uzyskane od respondentów pochodzących z dwóch prób: głównej i tzw. dobadanej. **Próba pierwsza liczyła 3502 osoby**, które zostały określone jako „hazardziści gier losowych czystego przypadku”. Były to osoby wyłonione z reprezentatywnej pod względem wieku, płci, miejscowości zamieszkania, próby dorosłych Polaków (18+), korzystających z Internetu. **Próba druga liczyła 234 osoby** określone jako „uzależnieni od hazardu” (były to także osoby uprawiające gry hazardowe tzw. „czystego przypadku”). Osoby uzależnione zostały zakwalifikowane do drugiej grupy na podstawie wyniku (8 punktów i więcej) w kwestionariuszu Problem Gambling Severity Index (PGSI), który pozwala na ocenę nasilenia problemowego uprawiania hazardu.

Jeżeli chodzi o charakterystykę badanych osób, w pełnej grupie dominowali liczebnością mężczyźni (51,1%) nad kobietami (48,9%) (por. Tabela 1). Wśród badanych relatywnie najwięcej było osób w przedziale wiekowym od 25 do 34 lat. Najmniej liczną grupą były osoby powyżej 65 roku życia (por. Tabela 2).

Tabela 1 Płeć badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Kobieta	1827	48.9	48.9	48.9
	Mężczyzna	1909	51.1	51.1	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Tabela 2 Wiek badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	18-24 lata	518	13.9	13.9	13.9
	25-34 lata	932	24.9	24.9	38.8
	35-44 lata	730	19.5	19.5	58.4
	45-54 lata	601	16.1	16.1	74.4

55-64 lata	596	16.0	16.0	90.4
65 lat lub więcej	359	9.6	9.6	100.0
Ogółem	3736	100.0	100.0	

Najliczniej reprezentowaną grupą wśród badanych były osoby pochodzące ze wsi (30,3%) oraz średnich miast (23,3%). Najmniej respondentów pochodziło z miast do 20 tys. mieszkańców (11,6%). Większość badanych respondentów deklarowała podejmowanie aktywności zawodowej (por. Tabela 4).

Tabela 3 Miejsce zamieszkania badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	wieś	1133	30.3	30.3	30.3
	małe miasto (do 20 tys. mieszkańców)	434	11.6	11.6	41.9
	średnie miasto (od 20 do 99 tys. mieszkańców)	871	23.3	23.3	65.3
	duże miasto (od 100 do 500 tys. mieszkańców)	748	20.0	20.0	85.3
	wielkie miasto (powyżej 500 tys. mieszkańców)	550	14.7	14.7	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Tabela 4 Aktywność zawodowa badanych

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Tak	2578	69.0	69.0	69.0
	Nie	1158	31.0	31.0	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Analiza pod kątem wykształcenia wykazała, że w badanej grupie najliczniej reprezentowane były osoby posiadające wykształcenie średnie z maturą (29,1%) oraz wyższe magisterskie lub inżynierskie (32,5%). Relatywnie najmniej było osób z wykształceniem podstawowym (2,8%) oraz doktoratem (1,2%) (por. Tabela 5).

Tabela 5 Poziom wykształcenia badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
--	--	----------	---------	--------------------	------------------------

Ważne	Podstawowe	105	2.8	2.8	2.8
	Zasadnicze zawodowe	423	11.3	11.3	14.1
	Średnie z maturą	1087	29.1	29.1	43.2
	Średnie + szkoła policealna	493	13.2	13.2	56.4
	Licencjackie	368	9.9	9.9	66.3
	Magisterskie / inżynierskie	1215	32.5	32.5	98.8
	Doktorat	45	1.2	1.2	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Wśród badanych dominowały osoby będące aktualnie w związku formalnym (55,8%) oraz nieformalnym (20,6%). Najmniej z kolei było osób deklarujących się jako rozwiedzione (7,5%) (por. Tabela 6).

Tabela 6 Aktualna sytuacja osobista badanych

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Samotn{y/a}	602	16.1	16.1	16.1
	Rozwiedzion{y/a} ; {Wdowiec/Wdowa} ; w separacji	279	7.5	7.5	23.6
	W związku formalnym	2086	55.8	55.8	79.4
	W związku nieformalnym (konkubinat)	769	20.6	20.6	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Prawie połowa badanych (47,4%) wskazywała, że posiada jedno lub dwoje dzieci.

Tabela 7 Liczba dzieci w gospodarstwie domowym respondentów

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	żadnego	1711	45.8	45.8	45.8
	1 lub 2 dzieci	1771	47.4	47.4	93.2
	3 dzieci i więcej	254	6.8	6.8	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Najliczniej reprezentowaną grupą osób pod względem dochodów byli badani zarabiający między 4000 a 5999 PLN (24,9%), między 2000 a 3999 PLN (23,2%) oraz między 6000 a 9999

PLN (20,3%). Jedynie 2,2% badanych zarabiało miesięcznie powyżej 18000 PLN, a około 8,2% raportowało wysokość swoich zarobków na poziomie poniżej 2000 PLN na miesiąc (por. Tabela 8).

Tabela 8 Dochód badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Mniej niż 2000 PLN /miesiąc	307	8.2	9.7	9.7
	Między 2000 a 3999 PLN /miesiąc	865	23.2	27.3	37.1
	Między 4000 a 5999 PLN /miesiąc	929	24.9	29.4	66.4
	Między 6000 a 9999 PLN /miesiąc	759	20.3	24.0	90.4
	Między 10000 a 11999 PLN /miesiąc	138	3.7	4.4	94.8
	Między 12000 a 17999 PLN /miesiąc	80	2.1	2.5	97.3
	Między 18000 a 23999 PLN /miesiąc	28	.7	.9	98.2
	Powyżej 24000 PLN /miesiąc	57	1.5	1.8	100.0
	Ogółem	3163	84.7	100.0	
Braki danych	Nie wiem/trudno powiedzieć	573	15.3		
Ogółem		3736	100.0		

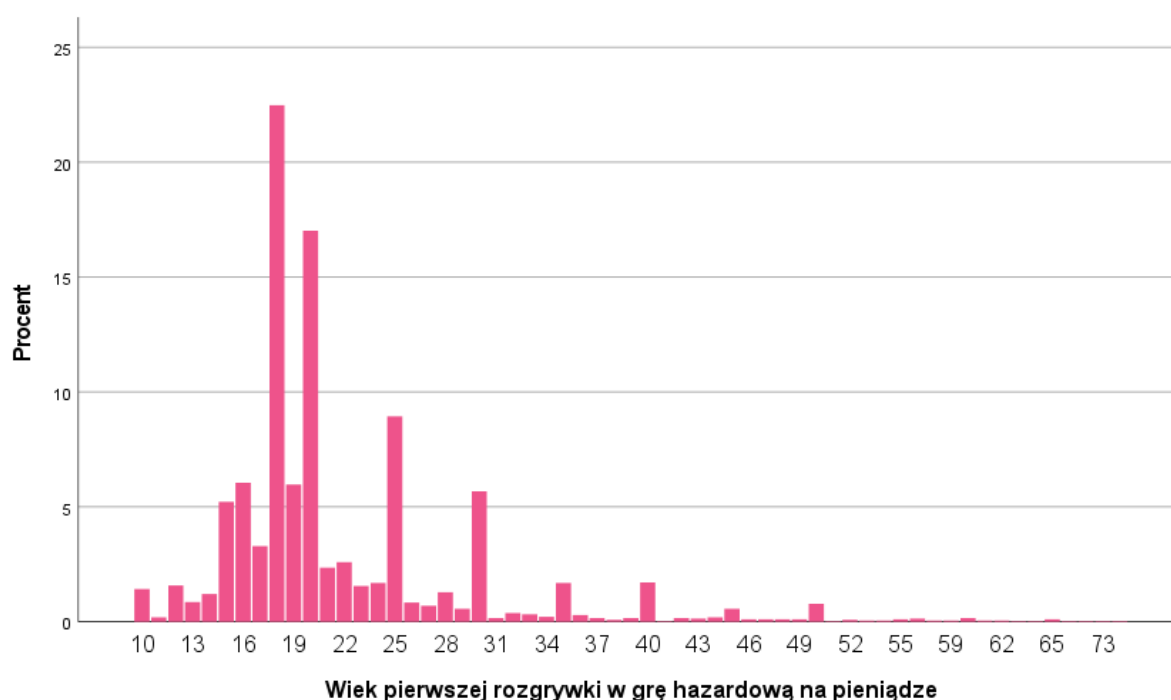
56,4% badanych deklarowało brak doświadczenia kiedykolwiek trudności z regulowaniem zobowiązań finansowych lub zabezpieczaniem wydatków na cały miesiąc (por. Tabela 9).

Tabela 9 Doświadczenie trudności o charakterze materialnym

Czy Pan(a) gospodarstwo ma trudności ze zobowiązaniami finansowymi (czynsz, podatki, pożyczki....) lub z zabezpieczeniem wydatków na cały miesiąc?		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Nie, i nigdy się to nie zdarzyło	2108	56.4	56.4	56.4
	Nie aktualnie, ale zdarzyło się to niedawno (w ostatnich 5 latach)	611	16.4	16.4	72.8
	Nie aktualnie, ale zdarzyło się to w przeszłości (ponad 5 lat temu)	580	15.5	15.5	88.3
	Tak, od kilku lat	263	7.0	7.0	95.3

Tak, w ostatnim roku	174	4.7	4.7	100.0
Ogółem	3736	100.0	100.0	

Wiek inicjacji hazardowej był bardzo zróżnicowany wśród wszystkich osób badanych (hazardzistów gier losowych oraz uzależnionych, łącznie $N = 3736$). W próbie badawczej 53 osoby wskazały, że pierwszą grę hazardową na pieniądze odbyły już w wieku 10 lat. Jednakże w badanej grupie znalazła się też osoba, która pierwszy raz miała bezpośrednią styczność z grami hazardowymi w wieku 78 lat. Średni wiek rozpoczęcia uprawiania hazardu wśród badanych to 21 lat ($SD = 7,89$). Szczegółowy rozkład wieku inicjacji hazardowej został zaprezentowany poniżej (por. Wykres 1).



Wykres 1 Charakterystyka wieku pierwszej rozgrywki w grę hazardową na pieniądze

Zgodnie z wizualizacją przedstawioną na Wykresie 1 najwięcej osób pierwszy kontakt z hazardem miało w wieku od 18 do 25 lat, osoby te stanowiły 62,6% wszystkich badanych. Powyżej 25 roku życia 17,6% osób miało pierwszy kontakt z grami hazardowymi, natomiast poniżej 18 roku życia grę na pieniądze rozpoczęło 19,8% badanych.

Analiza dla całej grupy ($N = 3736$) została również przeprowadzona w odniesieniu do odpowiedzi na pytanie „Czy zanim zaczął/a Pan/i uprawiać gry hazardowe na pieniądze, znał/a Pan/i kogoś w swoim bliskim otoczeniu (rodzina, przyjaciele, partner), kto trafił znaczną wygraną w grze hazardowej na pieniądze?”. Pozytywnej odpowiedzi na to pytanie

udzieliło 1466 badanych (39,2%), natomiast 2270 osób przed rozpoczęciem grania hazardowego nie знаło nikogo, kto trafił znaczącą wygraną (60,8%).

2) Charakterystyka badanych graczy w podziale na podgrupy

W skład pełnej badanej grupy wchodziły dwie podgrupy, badane w dwóch etapach realizacji projektu (por. Tabela 10). Pierwszą z nich stanowiły osoby deklarujące uprawianie gier hazardowych czystego przypadku (niezależnie od wystąpienia lub braku problemów wynikających z uprawiania tych gier). Drugą stanowiły osoby także uprawiające gry hazardowe czystego przypadku, ale jednocześnie spełniające kryteria problemowego grania hazardowego, które wyodrębniono na bazie wyników uzyskanych w kwestionariuszu PGSI (Problem Gambling Severity Index). W drugiej grupie znalazły się osoby, które zdobyły 8 punktów i więcej (w tabelach określani jako „uzależnieni do badań”).

Tabela 10 Podgrupy badanych osób

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Hazardziści gier losowych czystego przypadku	3502	93.7	93.7	93.7
	Uzależnieni do badań	234	6.3	6.3	100.0
	Ogółem	3736	100.0	100.0	

Zarówno w przypadku grupy osób zaangażowanych w gry losowe, jak i respondentów uzależnionych od gier hazardowych, dominowali liczebnościowo mężczyźni w stosunku do kobiet (por. Tabela 11). Przy czym różnica ta jest bardziej wyraźna w przypadku podgrupy osób uzależnionych od hazardu, w której mężczyźni stanowili aż 63,2%.

Tabela 11 Płeć badanych osób w podziale na podgrupy

Próba			Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Hazardziści gier losowych czystego przypadku	Ważne	Kobieta	1741	49.7	49.7	49.7
		Mężczyzna	1761	50.3	50.3	100.0
		Ogółem	3502	100.0	100.0	
Uzależnieni do badań	Ważne	Kobieta	86	36.8	36.8	36.8
		Mężczyzna	148	63.2	63.2	100.0

Ogółem	234	100.0	100.0
--------	-----	-------	-------

Badane podgrupy były zróżnicowane pod względem wieku (por. Tabela 12). W grupie osób zaangażowanych w gry losowe występowali badani ze wszystkich grup wiekowych począwszy od 18, a skończywszy na 65 lat i więcej (z uwagi na procedurę doboru badanych w tej grupie, z uwzględnieniem reprezentatywności). Z kolei w grupie osób uzależnionych od gier hazardowych znalazły się osoby, których wiek zawierał się w przedziale do 25 do 44 lat z nieznaczną dominacją liczebnościową osób z przedziału od 35 do 44 lat.

Tabela 12 **Wiek badanych osób**

Próba		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Hazardziści gier losowych czystego przypadku	Ważne 18-24 lata	518	14.8	14.8	14.8
	25-34 lata	825	23.6	23.6	38.3
	35-44 lata	603	17.2	17.2	55.6
	45-54 lata	601	17.2	17.2	72.7
	55-64 lata	596	17.0	17.0	89.7
	65 lat lub więcej	359	10.3	10.3	100.0
	Ogółem	3502	100.0	100.0	
Uzależnieni dobadani	Ważne 25-34 lata	107	45.7	45.7	45.7
	35-44 lata	127	54.3	54.3	100.0
	Ogółem	234	100.0	100.0	

II Charakterystyka uprawiania hazardu w badanych podgrupach

Przeprowadzone w kolejnych częściach raportu analizy dotyczą różnych zależności występujących w grupie głównej (hazardziści gier losowych czystego przypadku) oraz porównania tej grupy z osobami uzależnionymi od hazardu z drugiej podgrupy. Głównym celem analiz była weryfikacja hipotezy o zróżnicowaniu doświadczeń w zakresie znaczącej wygranej, której podstawową charakterystyką jest uznanie jej subiektywnej ważności dla gracza, abstrahując od obiektywnej wysokości kwoty jaką stanowiła wygrana. Niemniej jednak pojedyncze analizy uwzględniają również wartość kwoty jaką badani zdołali wygrać.

1) *Nasilenie grania problemowego*

W celu oceny nasilenia grania problemowego wśród graczy wykorzystano kwestionariusz PGSI przeznaczony do pomiaru nasilenia problemów wynikających z uprawiania hazardu. Analiza współczynnika α Cronbacha wskazała na wysoką rzetelność pomiarową kwestionariusza PGSI ($\alpha = .95$). Wynik powyżej 8 punktów wskazuje na problemowe uprawianie hazardu z negatywnymi konsekwencjami i możliwą utratą kontroli. Taki wynik uzyskali wszyscy respondenci z grupy badanej (w raporcie zamiennie tę grupę określa się także jako „gracze uzależnieni”). W grupie hazardzistów gier losowych czystego przypadku (grupa główna, $N = 3502$), również przeprowadzono ocenę nasilenia grania problemowego na podstawie kwestionariusza PGSI (por. Tabela 13).

Tabela 13 **Poziom grania problemowego na podstawie kwestionariusza PGSI ($N = 3502$)**

Wynik PGSI	N	%	% ważnych	% skumulowany
0	1495	42,7	42,7	42,7
1 - 2	815	23,3	23,3	66,0
3 - 7	561	16,0	16,0	82,0
8+	631	18,0	18,0	100
Ogółem	3502	100	100	

W grupie hazardzistów gier losowych czystego przypadku średni wynik w PGSI wynosił 3,29 ($SD = 5,01$). Szczegółowa analiza wyników w rozbiciu na przedziały punktowe wykazała, że wśród 3502 hazardzistów również znalazły się osoby uzależnione, które stanowiły 18% próby badawczej, ponadto 16% osób uzyskało wynik na poziomie umiarkowanego ryzyka uzależnienia od hazardu (3-7 punktów), a 23,3% na poziomie niskiego ryzyka. W próbie znalazło się również 42,7% osób, które nie były zagrożone negatywnymi konsekwencjami wynikającymi z uprawiania gier hazardowych (wynik 0 w PGSI) (por. Tabela 13).

2) Częstotliwość uprawiania gier hazardowych

Na początku, aby ocenić częstotliwość grania w gry hazardowe zarówno w grupie hazardzistów gier losowych ($N = 3502$) jak i wśród osób uzależnionych ($N = 234$), respondenci odpowiadali na pytanie, jak często grają w grę, której poświęcili najwięcej czasu lub wydali na nią najwięcej pieniędzy (tzw. gra pierwszego wyboru albo gra preferowana).

Wśród badanych hazardzistów gier losowych czystego przypadku ($N = 3502$) najwięcej osób wskazało, że gra na loteriach ($N = 2204$). Wśród graczy loterii najwięcej osób gra kilka razy w miesiącu (41,2%), jednakże drugą pod względem liczności grupę stanowią osoby, które

grają rzadziej, bo kilka razy w roku (32,1%), natomiast więcej niż co piąta osoba zadeklarowała, że gra na loteriach kilka razy w tygodniu (21,0%). Mniej popularne wśród badanych były zdrażki ($N = 1198$), w które badani najczęściej grali kilka razy w miesiącu (39,0%) lub kilka razy w roku (37,3%), trzecią co do wielkości grupę w tej kategorii stanowiły osoby, które grają kilka razy w tygodniu (19,4%), niewielka część osób grała codziennie lub prawie codziennie (5,8%). Niewielu zadeklarowało, że grają na automatach losowych ($N = 75$) (najczęściej kilka razy w miesiącu – 40,0%) lub w inne gry kasynowe ($N = 25$) (najczęściej kilka razy w tygodniu – 36,0%) (por. Tabela 14).

Tabela 14 Częstotliwość grania w gry hazardowe

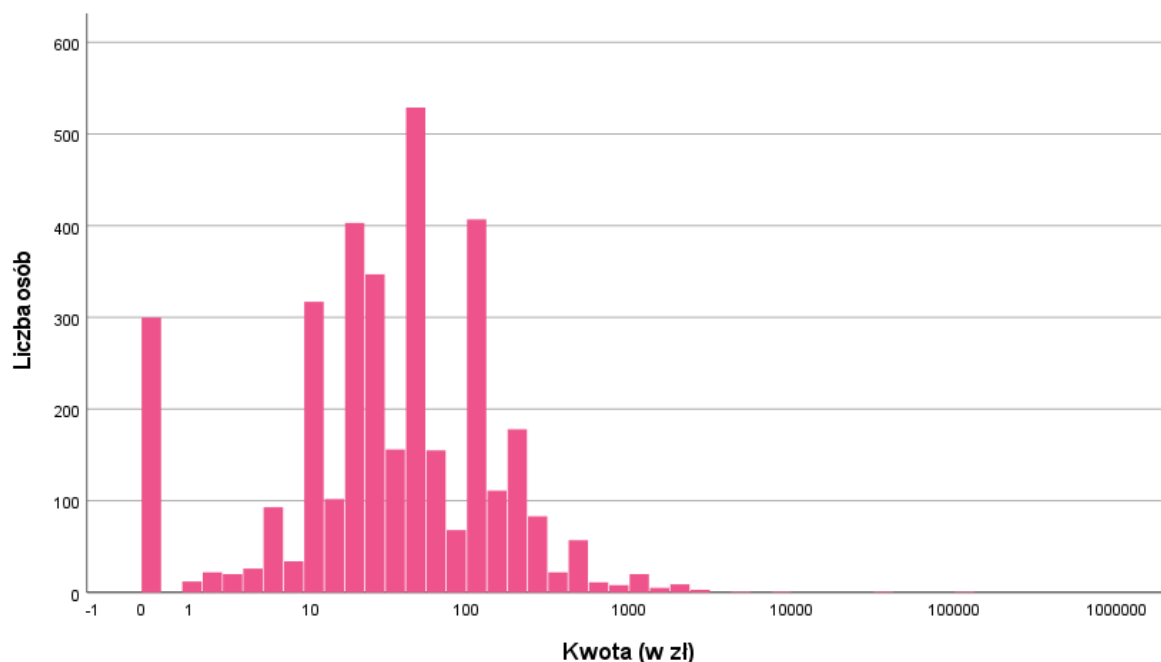
	Codziennie / Prawie codziennie		Kilka razy w tygodniu		Kilka razy w miesiącu		Kilka razy w roku		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
<i>Hazardziści gier losowych czystego przypadku ($N = 3502$)</i>										
Loterie	127	5,8	463	21,0	907	41,2	707	32,1	2204	100
Zdrażki	51	4,3	233	19,4	467	39,0	447	37,3	1198	100
Automaty losowe	6	8,0	23	30,7	30	40,0	16	21,3	75	100
Inne gry kasynowe	5	20,0	9	36,0	7	28,0	4	16	25	100
<i>Uzależnieni od hazardu ($N = 234$)</i>										
Loterie	11	7,5	69	47,3	50	34,2	16	11	146	100
Zdrażki	5	8,5	21	35,6	28	47,5	5	8,5	59	100
Automaty losowe	5	21,7	8	34,8	5	21,7	5	21,7	23	100
Inne gry kasynowe	0	0,0	2	33,3	3	50,0	1	16,7	6	100

Adnotacja. Zaraportowano % z N w wierszu

Uzależnieni od hazardu, podobnie jak poprzednia grupa, najczęściej grali na loteriach ($N = 146$), jednakże wśród nich najwięcej, bo aż prawie połowa osób, grała kilka razy w tygodniu (47,3%), natomiast drugą co do wielkości grupę stanowiły osoby grające kilka razy w miesiącu (34,2%), najmniej osób grało codziennie lub prawie codziennie (7,5%). Osoby uzależnione grające w zdrażki ($N = 59$) najczęściej robiły to kilka razy w miesiącu (47,5%) lub nawet kilka razy w tygodniu (34,8%), najrzadziej codziennie lub prawie codziennie i kilka razy w roku (8,5%). Grupa osób grających na automatach losowych ($N = 23$) oraz w inne gry kasynowe ($N = 6$) stanowiła niewielki odsetek wszystkich osób uzależnionych, gdzie grający na automatach najczęściej robili to kilka razy w tygodniu (34,8%), a grający w inne gry kasynowe kilka razy w miesiącu (50,0%) (por. Tabela 14).

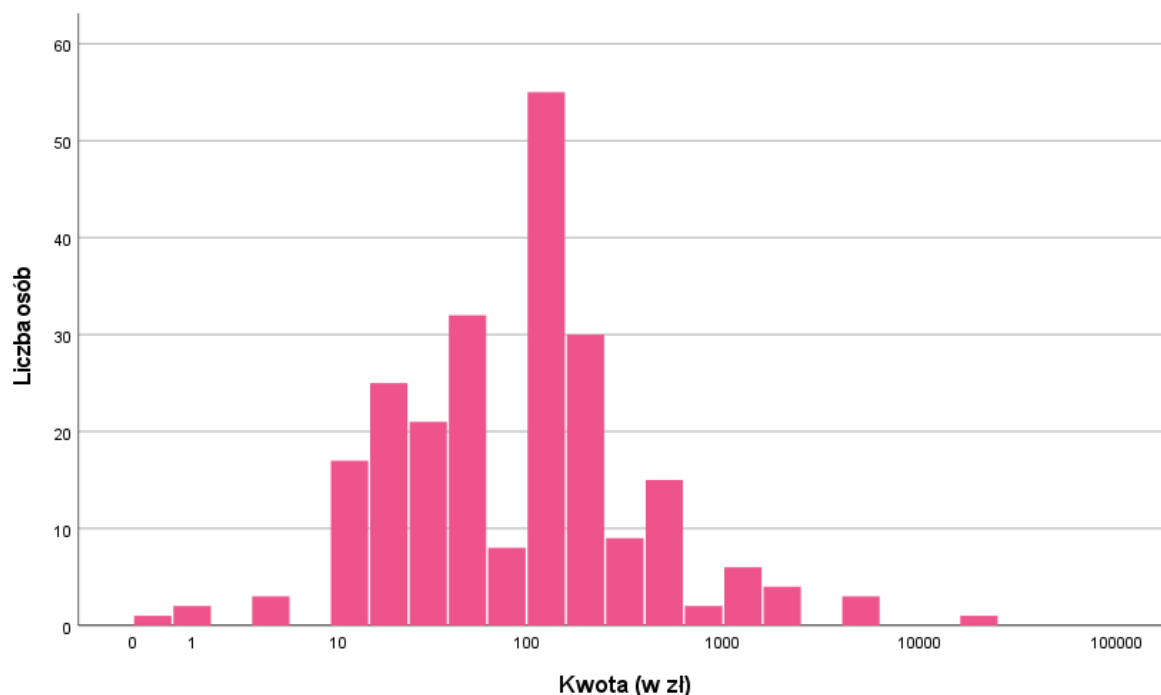
3) Wydatki na gry hazardowe

Wszyscy respondenci odpowiadali na pytanie „Ile pieniędzy, w ciągu ostatniego miesiąca, wydał/a Pan/i na {gra wskazana w pytaniu q7 lub q8}?”, którego celem była ocena ilości środków przeznaczonych na preferowaną przez nich grę. W grupie hazardzystów gier losowych w ciągu ostatniego miesiąca średnie wydatki wynosiły 125,91 zł, przy czym były też osoby, które nie wydały w ostatnim miesiącu ani złotówki oraz osoby, które wydały 100 tys. zł. Graficzny rozkład wyników dla tej grupy prezentuje Wykres 2.



Wykres 2 Rozkład ilości środków przeznaczonych na gry hazardowe w grupie osób uprawiających gry hazardowe

Grupa osób uzależnionych zdecydowanie różniła się pod względem średniego miesięcznego wydatku od grupy hazardzystów gier losowych czystego przypadku. W tej grupie średni wydatek był ponad dwukrotnie wyższy i wynosił 314,49 zł, przy czym wyniki mieściły się w przedziale od 0 zł do 20 tys. zł (por. Wykres 3).



Wykres 3 Rozkład środków przeznaczonych na gry hazardowe w grupie osób uzależnionych

W grupie hazardzistów gier losowych czystego przypadku najczęściej pieniędzy przeznaczano na inne gry kasynowe, świadczy o tym wysoka średnia ($M = 2017,92$; $SD = 6968,27$), jak i maksymalna wartość pieniędzy, która wynosiła 100 000,00 zł. Drugą najbardziej finansowaną grą były automaty losowe ($M = 1686,73$; $SD = 11516,02$). Trzecią co do wartości przeznaczonych środków formą gry były loterie ($M = 85,97$; $SD = 232,87$). Najmniej pieniędzy badani gracze przeznaczali na zdraпки ($M = 62,19$; $SD = 129,51$).

Tabela 15 Ilość pieniędzy wydanych na rodzaje gier w minionym miesiącu (N = 3502)

	N	M*	SD	95% PU		Min	Max
				DG	GG		
Loterie	2204	85,97	232,87	76,24	95,70	0	8000
Zdraпки	1198	62,19	129,51	54,85	69,53	0	2000
Automaty losowe	75	1686,73	11516,02	-962,86	4336,33	0	100000
Inne gry kasynowe	25	2017,92	6968,27	-858,44	4894,28	0	35000
Ogółem	3502	125,91	1804,44	66,13	185,69	0	100000

Adnotacja. M – średnia, SD – odchylenie standardowe, PU – przedział ufności; DG -dolna granica; GG – górna granica; * - wartość w PLN

W celu oceny czy istnieją statystycznie istotne różnice pod względem ilości wydawanych środków na poszczególne rodzaje gier przeprowadzono jednoczynnikową analizę wariancji z zastosowaniem testu *Welcha*, ze względu na niespełnione założenie o jednorodności

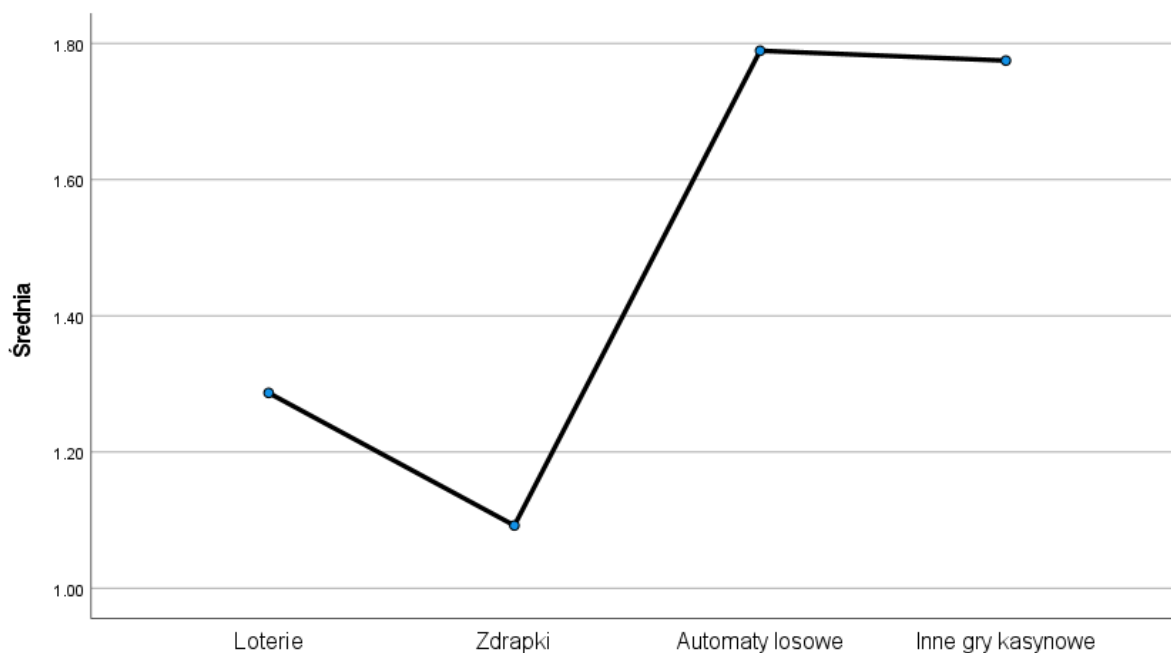
wariancji. Przed przeprowadzeniem porównań dane zostały zlogarytmizowane. Wynik analizy okazał się istotny statystycznie $F(3;91,022) = 8,44$; $p = 0,001$, co oznacza, że różnice w wydawanych kwotach występują. W celu identyfikacji tych różnic przeprowadzono analizę post-hoc testem Tamhane'a, który jest odpowiedni dla analiz przy braku założenia o równości wariancji. Istotny statystycznie wynik w tym teście ($p < 0,05$), wskazuje na występowanie różnic pomiędzy określonymi grupami (por. Tabela 16).

Tabela 16 **Porównania wydatków na rodzaje gier w grupie głównej** (N = 3502)

		Różnica		95% PU	
		średnich	p	DG	GG
Loterie	Zdrapki	0,195	0,001	0,064	0,326
	Automaty losowe	-0,502	0,072	-1,033	0,028
	Inne gry kasynowe	-0,488	0,791	-1,622	0,646
Zdrapki	Loterie	-0,195	0,001	-0,326	-0,064
	Automaty losowe	-0,697	0,004	-1,232	-0,162
	Inne gry kasynowe	-0,683	0,462	-1,819	0,453
Automaty losowe	Loterie	0,502	0,072	-0,028	1,033
	Zdrapki	0,697	0,004	0,162	1,232
	Inne gry kasynowe	0,015	1,000	-1,210	1,239
Inne gry kasynowe	Loterie	0,488	0,791	-0,646	1,622
	Zdrapki	0,683	0,462	-0,453	1,819
	Automaty losowe	-0,015	1,000	-1,239	1,210

Adnotacja. p – poziom istotności statystycznej; PU – przedział ufności; DG – dolna granica; GG – górna granica

Analizy post-hoc wykazały, że jedyne istotne statystycznie różnice występują pomiędzy wydatkami na loterie, a wydatkami na zdrapki ($p = 0,001$), badani statystycznie wydają więcej na loterie. Co więcej, średnie wydatki na zdrapki różnią się istotnie od wydatków na automaty losowe ($p = 0,001$), na które gracze również wydają więcej pieniędzy. W pozostałych porównaniach nie wykazano różnic istotnych statystycznie. Graficzne zależności pomiędzy rodzajami gier prezentuje Wykres 4.



Wykres 4 Porównanie średnich w ramach wydatków na rodzaje gier w ciągu ostatniego miesiąca

Po przeprowadzeniu analiz w grupie hazardzistów gier losowych, przeanalizowano również zależności w grupie osób uzależnionych. Wśród tych osób najwięcej pieniędzy przeznaczano na automaty losowe ($M = 947,83$; $SD = 1176,48$), jednakże podobnie jak w poprzedniej grupie, niewiele osób uprawiało tą formę hazardu. Drugą pod względem średniej kwoty przeznaczanej na grę była grupa osób grających na loteriach ($M = 297,80$; $SD = 1682,59$), natomiast najmniej środków uzależnieni wydawali na zdrapki ($M = 120,41$; $SD = 197,81$) (por. Tabela 17).

Tabela 17 Kwoty wydane przez uzależnionych w ciągu ostatniego miesiąca na gry (N = 234)

	N	M	SD	95% PU		Min	Max
				DG	GG		
Loterie	146	297,80	1682,594	22,57	573,03	1	20000
Zdrapki	59	120,41	197,805	68,86	171,95	0	1009
Automaty losowe	23	947,83	1176,482	439,08	1456,58	25	4000
Inne gry kasynowe	6	201,17	165,361	27,63	374,70	30	500
Ogółem	234	314,49	1397,322	134,52	494,46	0	20000

Adnotacja. M – średnia, SD – odchylenie standardowe, PU – przedział ufności; DG -dolna granica; GG – górna granica

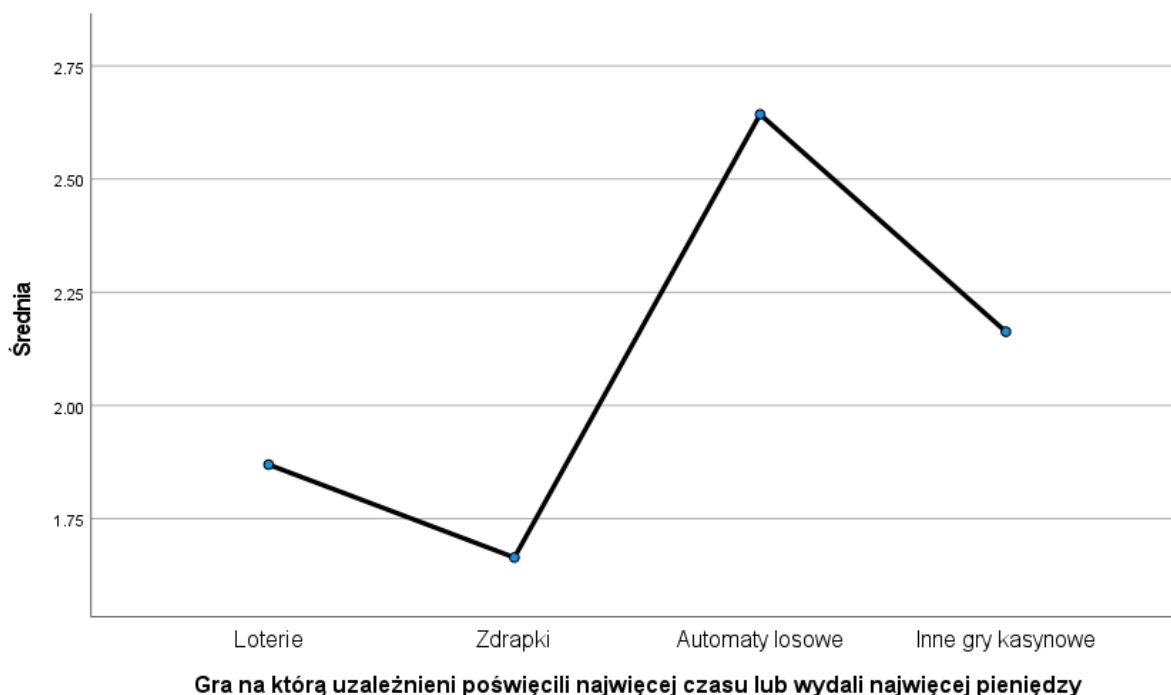
Porównanie zlogarytmizowanych danych za pomocą jednoczynnikowej analizy wariancji z wykorzystaniem testu *Welcha* wykazało, że w grupie osób uzależnionych również występują istotne statystycznie różnice pod względem wydatków na poszczególne gry $F(3;21,961) = 13,45; p = 0,001$.

Tabela 18 **Porównania wydatków na gry hazardowe wśród graczy uzależnionych** (N = 234)

				95% PU	
		Różnica średnich	<i>p</i>	DG	GG
Loterie	Zdrapki	0,205	0,423	-0,114	0,525
	Automaty losowe	-0,774	0,001	-1,148	-0,400
	Inne gry kasynowe	-0,294	0,618	-0,979	0,392
Zdrapki	Loterie	-0,205	0,423	-0,525	0,115
	Automaty losowe	-0,979	0,001	-1,427	-0,531
	Inne gry kasynowe	-0,499	0,183	-1,159	0,161
Automaty losowe	Loterie	0,774	0,001	0,400	1,148
	Zdrapki	0,979	0,001	0,531	1,427
	Inne gry kasynowe	0,480	0,231	-0,190	1,150
Inne gry kasynowe	Loterie	0,294	0,618	-0,392	0,979
	Zdrapki	0,499	0,183	-0,161	1,159
	Automaty losowe	-0,480	0,231	-1,150	0,190

Adnotacja. p – poziom istotności statystycznej; PU – przedział ufności; DG – dolna granica; GG – górna granica

Analiza post-hoc testem Tamhane'a wykazała, że istnieją istotne statystycznie różnice pomiędzy wydatkami na automaty losowe a na loterie ($p = 0,001$) oraz pomiędzy wydatkami na automaty losowe i zdrapki ($p = 0,001$). W obydwu przypadkach uzależnieni wydają więcej na automaty losowe. Szczegółowe wyniki porównań post-hoc prezentuje Tabela 18, analizy zostały również zaprezentowane graficznie na Wykresie 5.



Wykres 5 Porównanie wydatków na gry w ciągu ostatniego miesiąca u graczy uzależnionych

4) Miejsce uprawiania gier hazardowych

Zarówno hazardziści gier losowych jak i gracze uzależnieni wykazują zbliżone tendencje dotyczące miejsca grania na loteriach takich jak np. Lotto, Keno, Euromilion czy też Ekstra Pensja. Ponad połowa z nich gra w te gry głównie poza Internetem, przy czym w grupie hazardzistów gier czystego przypadku jest to o ponad 10% więcej niż w grupie graczy uzależnionych. Pozostali badani w bardzo podobnym odsetku (18% dla hazardzistów z grupy głównej oraz 20,5% dla uzależnionych) grają w loterie głównie w Internecie, natomiast co czwarty uzależniony korzysta z tych gier zarówno realnie jak i wirtualnie. Nieco mniej, bo 16,8% hazardzistów gier losowych, gra na loteriach i w Internecie i poza nim.

Podobieństwo w wyborze miejsca do gry pomiędzy dwoma grupami zaobserwować można również w przypadku gry w zdrapki. W tej kategorii najwięcej osób w obydwu grupach gra głównie poza Internetem. Pozostali najczęściej grają zarówno realnie jak i wirtualnie, jest to 13,3% hazardzistów gier losowych oraz 25,4% osób uzależnionych od hazardu. Granie w zdrapki tylko w Internecie nie cieszy się dużym zainteresowaniem zarówno wśród hazardzistów (2,7%) jak i uzależnionych (6,8%).

Połowa hazardzistów z grupy głównej (50,7%) gra na automatach losowych w Internecie, a prawie połowa uzależnionych głównie poza Internetem (47,8%). Tyle samo osób wśród uzależnionych uprawia ten rodzaj hazardu głównie w Internecie oraz i w Internecie i

poza nim (26,1%). Hazardziści gier losowych na drugim miejscu grają głównie poza Internetem (30,7%), natomiast najmniejsza grupa osób wśród nich gra z wykorzystaniem dwóch dostępnych form (online i offline) (18,7%).

Ostatnią kategorią porównywanych gier były inne gry kasynowe jak np. Blackjack, Ruletka czy też Baccarat. Ponad połowa badanych hazardzistów (52%) oraz dokładnie połowa uzależnionych (50%) gra w te gry głównie w Internecie. Prawie co trzeci hazardzista z grupy głównej (32%) i dokładnie co trzeci uzależniony (33,3%) korzysta z tych gier poza Internetem. Pozostali wskazują na dwojaką formę gry. Jednakże należy pamiętać, że kategorię „inne gry kasynowe” zarówno w grupie hazardzistów ($N = 25$) jak i uzależnionych ($N = 6$) wybrało bardzo mało osób w stosunku do pozostałych gier (por. Tabela 19).

Tabela 19 **Miejsce uprawiania gry hazardowej w grupie głównej i dobadanej**

	Głównie w Internecie		Głównie poza Internetem		I w Internecie i poza Internetem		Ogółem	
	N	%	N	%	N	%	N	%
<i>Hazardziści gier losowych czystego przypadku ($N = 3502$)</i>								
Loterie	396	18,0	1437	65,2	371	16,8	2204	100,0
Zdrapki	32	2,7	1007	84,1	159	13,3	1198	100,0
Automaty losowe	38	50,7	23	30,7	14	18,7	75	100,0
Inne gry kasynowe	13	52,0	8	32,0	4	16,0	25	100,0
<i>Uzależnieni od hazardu ($N = 234$)</i>								
Loterie	30	20,5	79	54,1	37	25,3	146	100,0
Zdrapki	4	6,8	40	67,8	15	25,4	59	100,0
Automaty losowe	6	26,1	11	47,8	6	26,1	23	100,0
Inne gry kasynowe	3	50,0	2	33,3	1	16,7	6	100,0

III Doświadczenie znaczącej wygranej wśród badanych

1) Obecność znaczącej wygranej wśród graczy

W tej części raportu zostaną zaprezentowane odpowiedzi na pytanie o znaczącą wygraną, której badani doświadczyli w całej historii swojego grania. Określenie „znacząca” odnosiło się nie do wygranej kwoty, ale głównie do subiektywnych odczuć związanych z wygraną. Wszyscy badani – gracze gier czystego przypadku oraz gracze uzależnieni ($N = 3736$) zostali zapytani o częstość doświadczania takich wygranych.

W badanej próbie około 40% z nich w swoim życiu przynajmniej raz doświadczyło znaczącej wygranej (por. Tabela 20).

Tabela 20 Doświadczenie znaczącej wygranej wśród badanych

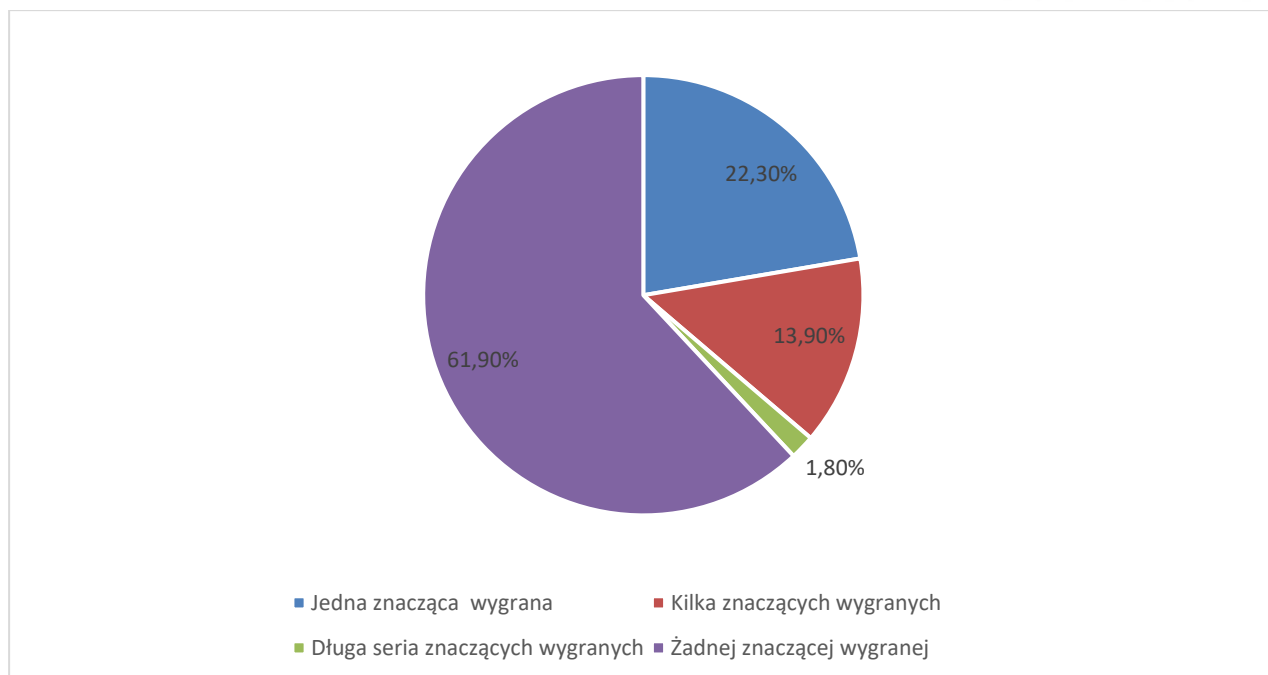
		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Nie	2223	52.5	59.5	59.5
	Tak	1513	35.8	40.5	100.0
	Ogółem	3736	88.3	100.0	
Braki danych	Systemowe braki danych	495	11.7		
Ogółem		4231	100.0		

Wykazano także, że zjawisko znaczącej wygranej wśród wszystkich osób grających biorących udział w badaniu ($N = 3736$), wystąpiło przynajmniej jeden raz u 23,0% a kilkakrotnie u 15,4% badanych (por. Tabela 21). Długą serię znaczących wygranych potwierdziło prawie 2% badanych. Ponad połowa respondentów wskazywała, że nigdy nie doświadczyła znaczącej wygranej.

Tabela 21 Częstotliwość doświadczania znaczącej wygranej wśród badanych

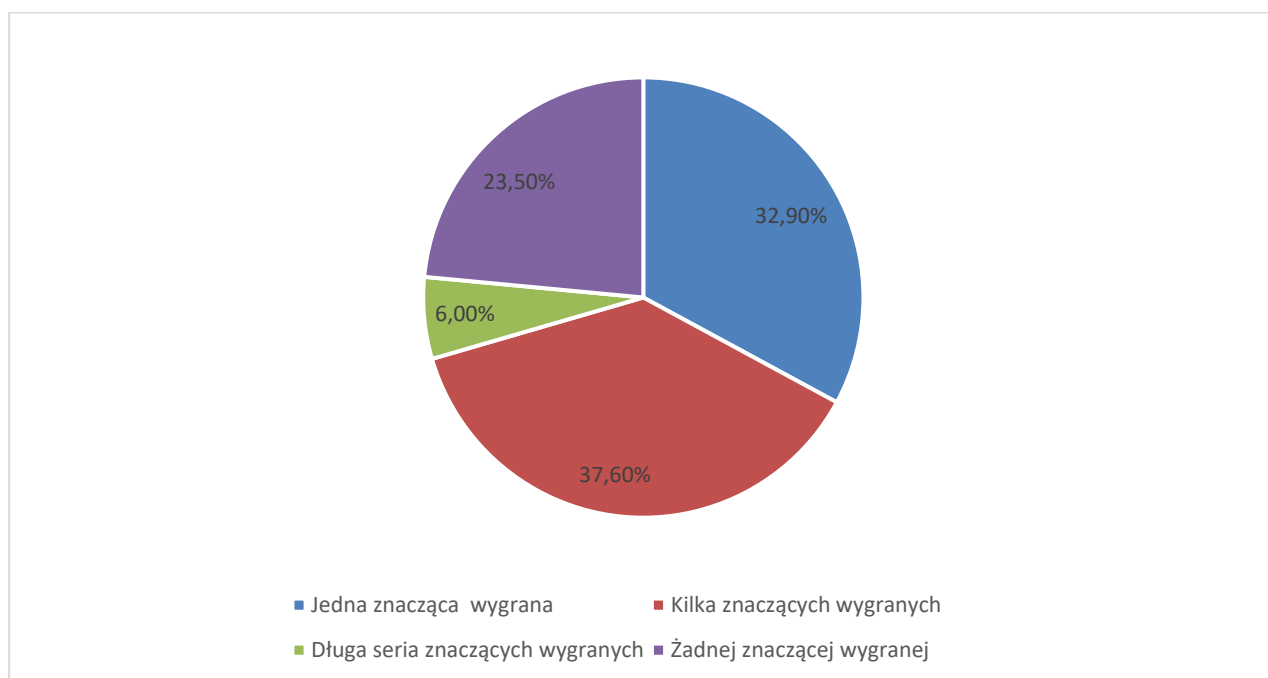
		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Jedna znacząca wygrana (wygrana, która utkwiała w pamięci)	859	20.3	23.0	23.0
	Kilka znaczących wygranych (wygranych, które utkwily w pamięci)	576	13.6	15.4	38.4
	Długa seria znaczących wygranych	78	1.8	2.1	40.5
	Żadnej znaczącej wygranej	2223	52.5	59.5	100.0
	Ogółem	3736	88.3	100.0	

Z kolei w grupie głównej hazardzystów gier losowych ($N = 3502$), większość osób wskazało, że do tej pory nie uzyskało znaczącej wygranej ($N = 2168$). Pewna część osób do tej pory trafiła jedną znaczącą wygraną ($N = 782$) lub kilka znaczących wygranych ($N = 488$), natomiast niewielka grupa osób wskazywała na długą serię znaczących wygranych ($N = 64$). Procentowy rozkład liczby wygranych przedstawia Wykres 6.



Wykres 6 Doświadczenie znaczącej wygranej (N = 3502)

W porównaniu z grupą hazardzystów gier losowych, gracze uzależnieni (N = 234) częściej wskazywali na uzyskanie znaczącej wygranej. Wśród nich największa część osób wskazała na uzyskanie kilku znaczących wygranych (N = 88), jednakże zaledwie 11 osób mniej wskazało na jedną znaczącą wygraną (N = 77). Podobnie jak w poprzedniej grupie, najmniejszą część wśród osób wygrywających stanowili wygrywający w długich seriach (N = 14). Co ciekawe, trzecią najczęściej wybieraną kategorią był brak trafienia znaczącej wygranej (N = 55) (por. Wykres 7).



Wykres 7 Doświadczenie znaczącej wygranej u osób uzależnionych (N = 234)

2) Definiowanie wygranej znaczącej przez hazardzistów gier czystego przypadku ($N = 1513$)

Analizy przedstawione w niniejszym rozdziale zostały przeprowadzone na próbie osób, które wśród wszystkich osób badanych choć raz doświadczyły znaczącej wygranej w swoim życiu ($N = 1513$).

Na początek przeanalizowano, jak wszyscy badani, którzy posiadali takie doświadczenie, określają wygraną doświadczaną przez siebie jako znaczącą. Badani definiując znaczącą wygraną najczęściej odnoszą się do czterech sposobów jej rozumienia (por. Tabela 22). Pierwszym najczęstszym jest wyjaśnienie, zgodnie z którym wygrana jest znacząca, gdyż badany mógł ją dołożyć do swojego budżetu. Kolejnym ważnym elementem jest odniesienie do wartości wygranej, dużej kwoty. Znacząca wygrana to także ta, która pojawia się w odpowiednim, dobrym momencie np. tuż przed wyjazdem wakacyjnym. O znaczącej wygranej badani mówią również wówczas, gdy korzystnie wypada rachunek kwoty postawionej do wygranej. Co ciekawe, znacząca wygrana najmniej utożsamiana jest z wygraną innego gracza, nawet wtedy, gdy pochodzi on z bliskiej rodziny.

Tabela 22 Definicja pierwszej znaczącej wygranej u respondentów

	Definicja znaczącej wygranej	
	Liczebność	%
Ze względu na swoją wartość (wysokość)/ to była duża kwota	312	20.6
Była to wygrana przekraczająca mój poziom życia na co dzień	180	11.9
Była to wygrana, którą w całości przeznaczyłam na grę i przegrałam	131	8.7
Była to wygrana, którą dołożyłam do mojego budżetu	463	30.6
Ta wygrana pokryła całość moich przegranych/ pokryła część moich strat	204	13.5
Ta wygrana miała miejsce po serii strat / po znacznej przegranej	159	10.5
Ponieważ wyjściowa stawka była niska	281	18.6
To była wygrana na automacie losowym	156	10.3
Ta wygrana nie wystarczała na pokrycie moich przegranych	149	9.8
To była wygrana innego gracza (rodzina/przyjaciele/znajomy)	105	6.9
Trafiła się w trudnych okolicznościach (problemy w związku, zawodowe, społeczne lub finansowe)	191	12.6

Zdarzyła się w dobrym momencie (np. tuż przed wakacjami...)	296	19.6
Inne przyczyny	32	2.1

Respondenci charakteryzowali wygraną pod względem różnych parametrów z nią związanych. Subiektywne opinie graczy zostały przedstawione w dwóch kategoriach odpowiedzi odnoszących się do definicji wygranej znaczącej (tak vs. nie). Dodatkowo, wyniki analiz dotyczących definiowania znaczącej wygranej przedstawiono w podziale na osoby z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi. Na początku przedstawiono wyniki w tabeli zbiorczej, w dalszej części omówiono kolejne typy odpowiedzi dotyczących rozumienia znaczącej wygranej przez badanych.

Tabela 23 Porównanie definicji pierwszej znaczącej wygranej u osób jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi

	Jedna znacząca wygrana		Więcej znaczących wygranych		χ^2	p
	N	%	N	%		
Ze względu na swoją wartość (wysokość)/ to była duża kwota	165	19,2%	147	22,5%	2,42	0,124
Była to wygrana przekraczająca mój poziom życia na co dzień	87	10,1%	93	14,2%	5,93	0,015
Była to wygrana, którą w całości przeznaczyłam na grę i przegrałam	57	6,6%	74	11,3%	10,28	0,02
Była to wygrana, którą dołożyłam do mojego budżetu	278	32,4%	185	28,3%	2,94	0,091
Ta wygrana pokryła całość moich przegranych/ pokryła część moich strat	98	11,4%	106	16,2%	7,33	0,08
Ta wygrana miała miejsce po serii strat / po znacznej przegranej	82	9,5%	77	11,8%	1,96	0,176
Ponieważ wyjściowa stawka była niska	160	18,6%	121	18,5%	0,04	0,99
To była wygrana na automacie losowym	70	8,1%	86	13,1%	10,04	0,002
Ta wygrana nie wystarczała na pokrycie moich przegranych	68	7,9%	81	12,4%	8,35	0,005
To była wygrana innego gracza (rodzina/przyjaciele/znajomy)	54	6,3%	51	7,8%	1,31	0,262
Trafiła się w trudnych okolicznościach (problemy w	92	10,7%	99	15,1%	6,60	0,012

związku, zawodowe, społeczne
lub finansowe)

Zdarzyła się w dobrym momencie
(np. tuż przed wakacjami...)

Inne przyczyny

Duża kwota pod względem wartości

Badani ustosunkowywali się do stwierdzenia „ze względu na wartość była to duża kwota” odpowiadając na skali „tak” lub „nie”. Następnie ich wyniki zostały zestawione z doświadczeniem przez nich znaczącej wygranej, którą deklarowali w kolejnym pytaniu. W badanej próbie ($N = 1513$) w sumie 859 osób doświadczyło tylko jednej znaczącej wygranej, z kolei 654 osoby miały kilka wygranych, które definiują jako znaczące (por. Tabela 24).

Tabela 24 Liczba znaczących wygranych a postrzeganie wygranej kwoty ($N = 1513$)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Ze względu na swoją wartość była to duża kwota	Nie	N	694	507	1201
		%	80,8	77,5	79,4
	Tak	N	165	147	312
		%	19,2	22,5	20,6
Ogółem			859	654	1513
			100,0	100,0	100,0

Analiza testem Chi-kwadrat wykazała, że nie ma istotnych różnic między osobami z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi pod względem tego, czy wygrana zdefiniowana jako znacząca była nią ze względu na dużą wartość ($\chi^2 = 2,42$; $p = 0,120$). Dla większości osób (zarówno tych, które miały jedną jak i kilka znaczących wygranych) wysoka kwota nie definiowała tego czy wygrana zostanie uznana za znaczącą (por. Tabela 24).

Wygrana przekraczająca codzienny poziom życia

W kolejnych analizach stwierdzono istotne różnice między osobami, mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana zdefiniowana jako znacząca była nią ze względu na to, że przekraczała codzienny poziom życia ($\chi^2 = 5,93$; $p = 0,015$). Istotnie większa część osób, które doświadczyły kilka znaczących wygranych (14,2%), definiuje je jako znaczące ze względu na to, że przekraczają codzienny poziom ich życia, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (10,1%) (por. Tabela 25).

Tabela 25 Liczba wygranych a wartość wygranej (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Była to wygrana przekraczająca mój poziom życia na co dzień	Nie	N	772	561	1333
		%	89,9	85,8	88,1
	Tak	N	87	93	180
		%	10,1	14,2	11,9
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana zdefiniowana została jako znacząca z uwagi na przeznaczenie jej w całości na grę i przegranie ($\chi^2 = 10,28$; $p = 0,001$). Istotnie wyższy procent osób, które doświadczyły kilku znaczących wygranych (11,3%) uznaje za znaczącą tę, którą w całości przeznaczyci je na dalszą grę i przegrali, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (6,6%) (por. Tabela 26).

Tabela 26 Liczba wygranych a przeznaczenie środków na dalszą grę (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Była to wygrana, którą w całości przeznaczyłam na grę i przegrałam	Nie	N	802	580	1382
		%	93,4	88,7	91,3
	Tak	N	57	74	131
		%	6,6	11,3	8,7
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Nie ma istotnych różnic między osobami, które doświadczyły jedną lub kilka znaczących wygranych pod względem tego, czy wygrana definiowana jest jako znacząca ze względu na to, że została dołożona do budżetu ($\chi^2 = 2,90$; $p = 0,088$). Większość osób (zarówno tych, które miały jedną jak i kilka znaczących wygranych) nie definiuje w taki sposób wygranej znaczącej dla siebie (por. Tabela 27).

Tabela 27 Liczba wygranych a przekazanie wygranej do własnego budżetu (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Była to wygrana, którą dołożył{e/a}m do mojego budżetu	Nie	N	581	469	1050
		%	67,6	71,7	69,4
	Tak	N	278	185	463
		%	32,4	28,3	30,6
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego, czy wygrana definiowana jest jako znacząca w sytuacji, gdy pokryła całość przegranych ($\chi^2 = 7,33$; $p = 0,007$). Istotnie wyższy procent osób, które przeżyły kilka znaczących wygranych (16,2%) uznało, że wygranymi znaczącymi są dla nich te, które pokryły całość strat, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (11,4%) (por. Tabela 28).

Tabela 28 Liczba wygranych a pokrycie kosztów przegranej

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Ta wygrana pokryła całość moich przegranych/ pokryła część moich strat	Nie	N	761	548	1309
		%	88,6	83,8	86,5
	Tak	N	98	106	204
		%	11,4	16,2	13,5
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Nie ma istotnych różnic między osobami, które doświadczyły jednej lub kilku znaczących wygranych pod względem tego czy wygrana zdefiniowana została jako znacząca, kiedy miała miejsce po serii strat ($\chi^2 = 1,96$; $p = 0,162$). Większość osób (zarówno tych, które miały jedną jak i kilka znaczących wygranych) nie definiuje wygranej jako znaczącej z powodu jej wystąpienia po serii strat (por. Tabela 29).

Tabela 29 Liczba wygranych a kontekst wygranej (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Ta wygrana miała miejsce po serii strat / po znacznej przegranej	Nie	N	777	577	1354
		%	90,5	88,2	89,5
	Tak	N	82	77	159
		%	9,5	11,8	10,5
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Nie ma istotnych różnic między osobami, które doświadczyły jednej lub kilku znaczących wygranych pod względem tego czy wygrana zdefiniowana została jako znacząca z powodu niskiej stawki wyjściowej ($\chi^2 = 0,01$; $p = 0,951$). Większość osób (zarówno tych, które miały jedną jak i kilka znaczących wygranych) nie definiuje wygranej jako znaczącej z powodu niskiej stawki wyjściowej (por. Tabela 30).

Tabela 30 Liczba wygranych a niska stawka wyjściowa (N = 1513)

	Znacząca wygrana	Ogółem
--	------------------	--------

			Jedna	Kilka	
Ponieważ wyjściowa stawka była niska	Nie	N	699	533	1232
		%	81,4	81,5	81,4
	Tak	N	160	121	281
		%	18,6	18,5	18,6
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami, mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana zdefiniowana jako znacząca była wygraną w automacie losowym ($\chi^2 = 10,04$; $p = 0,002$). Istotnie wyższy procent osób, które przeżyły kilka znaczących wygranych (13,1%) przyznało, że wygrane te były wygranymi w automacie losowym, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (8,1%) (por. Tabela 31).

Tabela 31 Liczba wygranych a zwycięstwo na automacie losowym (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
To była wygrana na automacie losowym	Nie	N	789	568	1357
		%	91,9	86,9	89,7
	Tak	N	70	86	156
		%	8,1	13,1	10,3
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami, mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana została zdefiniowana jako znacząca z uwagi na to, że nie wystarczała na pokrycie przegranych ($\chi^2 = 8,35$; $p = 0,004$). Istotnie wyższy procent osób, które przeżyły kilka znaczących wygranych (12,4%) przyznało, że wygrane te nie wystarczyły na pokrycie wszystkich przegranych, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (7,9%) (por. Tabela 32).

Tabela 32 Liczba wygranych a niewystarczające środki na pokrycie przegranych (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Ta wygrana nie wystarczała na pokrycie moich przegranych	Nie	N	791	573	1364
		%	92,1	87,6	90,2
	tak	N	68	81	149
		%	7,9	12,4	9,8
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Nie ma istotnych różnic między osobami, które doświadczyły jednej lub kilku znaczących wygranych pod względem tego czy wygrana zdefiniowana została jako znacząca z powodu tego, że była wygraną innego gracza (rodziny, przyjaciela, znajomego) ($\chi^2 = 1,31$; $p = 0,252$). Większość osób (zarówno tych, które miały jedną jak i kilka znaczących wygranych) nie definiuje wygranej jako znaczącej z powodu tego, że była to wygrana innego gracza (por. Tabela 33).

Tabela 33 Liczba wygranych a przynależność wygranej (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
To była wygrana innego gracza	Nie	N	805	603	1408
		%	93,7	92,2	93,1
	Tak	N	54	51	105
		%	6,3	7,8	6,9%
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana została zdefiniowana jako znacząca, ponieważ trafiła się w trudnych okolicznościach (problemy w związku, zawodowe, społeczne lub finansowe) ($\chi^2 = 6,60$; $p = 0,010$). Istotnie wyższy procent osób, które przeżyły kilka znaczących wygranych (15,1%) przyznało, że wygrane te przytrafiły się w trudnych okolicznościach, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (10,7%) (por. Tabela 34).

Tabela 34 Liczba wygranych a okoliczności (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Trafiła się w trudnych okolicznościach	Nie	N	767	555	1322
		%	89,3	84,9	87,4
	Tak	N	92	99	191
		%	10,7	15,1	12,6
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

Stwierdzono istotne różnice między osobami, mającymi jedną lub kilka znaczących wygranych, pod względem tego czy wygrana została zdefiniowana jako znacząca, ponieważ trafiła się w dobrym momencie (np. tuż przed wakacjami) ($\chi^2 = 4,98$; $p = 0,026$). Istotnie wyższy procent osób, które przeżyły kilka znaczących wygranych (22,2%) przyznało, że wygrane te

przytrafiły się w dobrym momencie, niż w przypadku osób, które doświadczyły tylko jednej wygranej definiowanej jako znacząca (17,6%) (por. Tabela 35).

Tabela 35 **Liczba wygranych a moment wygranej** (N = 1513)

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Zdarzyła się w dobrym momencie (np. tuż przed wakacjami...)	Nie	N	708	509	1217
		%	82,4	77,8	80,4
	Tak	N	151	145	296
		%	17,6	22,2	19,6
Ogółem		N	859	654	1513
		%	100	100	100

3) Obecność znaczącej wygranej a płeć i wiek

Analizy statystyczne wykazały, że przekonanie respondentów o doświadczeniu znaczącej wygranej nie jest powiązane z płcią ($\chi^2 = 0,11$; $p = 0,764$) (por. Tabela 36).

Tabela 36 **Płeć a obecność znaczącej wygranej**

			Obecność znaczącej wygranej		Ogółem
			Nie	Tak	
Zaznacz swoją płeć:	Kobieta	Liczebność	1092	735	1827
		% z Obecność znaczącej wygranej	49.1%	48.6%	48.9%
		Reszta skorygowana	.3	-.3	
	Mężczyzna	Liczebność	1131	778	1909
		% z Obecność znaczącej wygranej	50.9%	51.4%	51.1%
		Reszta skorygowana	-.3	.3	
Ogółem		Liczebność	2223	1513	3736
		% z Obecność znaczącej wygranej	100.0%	100.0%	100.0%

Przekonanie o doświadczeniu znaczącej wygranej powiązane jest istotnie statystycznie z wiekiem respondentów ($\chi^2 = 58,89$; $p = 0,001$) (por. Tabela 37). Zgodnie z uzyskanymi wynikami można stwierdzić, że występowanie znaczącej wygranej jest bardziej typowe dla osób w przedziale wieku 25-34 lata i 35-44 lata a mniej prawdopodobne dla osób powyżej 45 lat.

Tabela 37 **Obecność znaczącej wygranej a wiek**

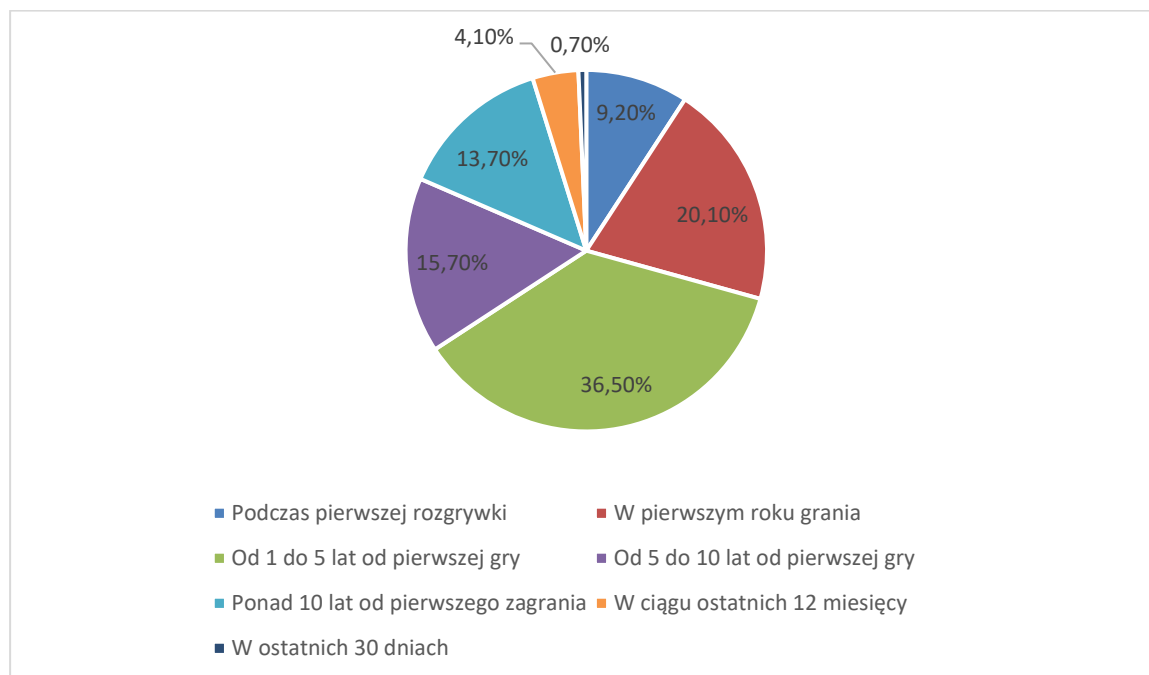
			Obecność znaczącej wygranej		Ogółem
			Nie	Tak	
Zaznacz swój przedział wiekowy.	18-24 lata	Liczebność	307	211	518
		% z Obecność znaczącej wygranej	13.8%	13.9%	13.9%
		Reszta skorygowana	-.1	.1	
	25-34 lata	Liczebność	498	434	932
		% z Obecność znaczącej wygranej	22.4%	28.7%	24.9%
		Reszta skorygowana	-4.4	4.4	
	35-44 lata	Liczebność	386	344	730
		% z Obecność znaczącej wygranej	17.4%	22.7%	19.5%
		Reszta skorygowana	-4.1	4.1	
	45-54 lata	Liczebność	388	213	601
		% z Obecność znaczącej wygranej	17.5%	14.1%	16.1%
		Reszta skorygowana	2.8	-2.8	
	55-64 lata	Liczebność	403	193	596
		% z Obecność znaczącej wygranej	18.1%	12.8%	16.0%
		Reszta skorygowana	4.4	-4.4	
	65 lat lub więcej	Liczebność	241	118	359
		% z Obecność znaczącej wygranej	10.8%	7.8%	9.6%
		Reszta skorygowana	3.1	-3.1	
Ogółem	Liczebność		2223	1513	3736
	% z Obecność znaczącej wygranej		100.0%	100.0%	100.0%

4) Znacząca wygrana a czas od inicjacji uprawiania hazardu

Uzyskane podczas badań wyniki wskazują, że u osób doświadczających znaczącej wygranej, najczęściej pojawiała się ona po raz pierwszy pomiędzy pierwszym a piątym rokiem od momentu pierwszego zagrania. Jednak dla około 20% respondentów, znacząca wygrana pojawiła się już w pierwszym roku gry. Co ciekawe, dla co dziesiątego respondenta taka pierwsza znacząca wygrana miała już miejsce podczas pierwszej sytuacji zaangażowania w gry hazardowe (por. Tabela 38).

Tabela 38 **Moment, w którym pojawiła się pierwsza znacząca wygrana**

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Kiedy zagrał/a Pan/i po raz pierwszy	139	3.7	9.2	9.2
	W pierwszym roku grania	304	8.1	20.1	29.3
	Powyżej 1 roku do 5 lat od pierwszego zagrania	553	14.8	36.5	65.8
	Powyżej 5 lat do 10 od pierwszego zagrania	237	6.3	15.7	81.5
	Ponad 10 lat od pierwszego zagrania	207	5.5	13.7	95.2
	Niedawno, w okresie minionych 12 miesięcy	62	1.7	4.1	99.3
	W ostatnich 30 dniach	11	.3	.7	100.0
	Ogółem	1513	40.5	100.0	
Braki danych	uzasadniony brak danych	2223	59.5		
Ogółem		3736	100.0		



Wykres 8 Moment, w którym pojawiła się pierwsza znacząca wygrana (N = 1513)

5) Obecność znaczącej wygranej a nasilenie problemowego uprawiania hazardu

Analiza testem Chi-kwadrat została wykorzystana do zbadania różnic pomiędzy osobami ze znaczącą wygraną oraz bez znaczącej wygranej pod względem poziomu nasilenia problemowego uprawiania hazardu mierzonego kwestionariuszem Problem Gambling Severity Index (PGSI). Wyniki tego kwestionariusza zostały podzielone na 4 kategorie, wśród których „0” oznacza brak uzależnienia, „1-2” niski poziom ryzyka uzależnienia, „3-7” umiarkowany poziom, natomiast wynik powyżej „8” wskazuje na uzależnienie. Analizy zostały przeprowadzone dla pełnej grupy badanej (N = 3736).

Tabela 39 Poziom uzależnienia a obecność znaczącej wygranej (N = 3736)

		Obecność znaczącej wygranej		Ogółem
		Nie	Tak	
PGSI	0	N	1168	1495
		%	52,5	40,0
		Reszta skorygowana	18,9	-18,9
	1 - 2	N	528	815
		%	23,8	21,8
		Reszta skorygowana	3,5	-3,5
	3 - 7	N	276	561
		%	12,4	15,0
		Reszta skorygowana	-5,4	5,4
	8+	N	251	865
		%	11,3	23,2
		Reszta skorygowana	-20,8	20,8
Ogółem	N	2223	1513	3736
	% ogółem	100	100	100

Istotny wynik testu ($\chi^2 = 582,97$; $p < 0,001$) wskazuje na występowanie różnic między graczami, którzy deklarowali doświadczenie znaczącej wygranej i którzy takiego doświadczenia nie posiadali. Dokładna analiza reszt skorygowanych ujawniła, że różnice te występują na każdym poziomie kwestionariusza PGSI. Wynik wskazujący na brak uzależnienia od hazardu (wynik = 0) istotnie częściej występował w grupie osób nie doświadczających obecności znaczącej wygranej (reszta skorygowana 18,9), w tej grupie znajdowało się ponad dwukrotnie więcej osób z zerowym wynikiem w kwestionariuszu (52,5%) niż w grupie osób ze znaczącą wygraną (21,6%). Na poziomie niskiego ryzyka uzależnienia wystąpiły podobne

zależności (reszta skorygowana 3,5). Osoby bez znaczącej wygranej (23,8%) częściej uzyskiwały ten wynik, niż osoby, które już posiadały taką wygraną (19,0%). Tendencja w wynikach uległa zmianie na poziomie umiarkowanego ryzyka uzależnienia w PGSI (3-7 punktów; reszta skorygowana -5,4). Ten wynik w kwestionariuszu częściej uzyskiwały osoby ze znaczącą wygraną (18,8%). Jednakże najbardziej znaczące różnice zaobserwowano w kategorii wskazującej na uzależnienie hazardowe (reszta skorygowana = -20,8), gdzie wynik powyżej 8 punktów uzyskiwało zdecydowanie więcej osób ze znaczącą wygraną (40,6%), niż osób bez takiej wygranej (11,3%) (por. Tabela 39).

6) Obecność znaczącej wygranej a nasilenie uprawiania hazardu (częstość i wydatki)

Graczy doświadczających i niedoświadczających znaczącej wygranej porównano także pod kątem nasilenia zaangażowania w różne gry hazardowe. Istotne statystycznie różnice wystąpiły między graczami doświadczającymi znaczącej wygranej i nie posiadającymi takiego doświadczenia, w odniesieniu do częstości grania w loterie i zdraпки. Gracze z doświadczeniem znaczącej wygranej korzystali rzadziej z loterii, ze zdrapek i z automatów niż gracze bez znaczącej wygranej (por. Tabela 40).

Tabela 40 Obecność znaczącej wygranej a częstotliwość grania w różne gry hazardowe

Częstość grania w różne gry hazardowe (1-codziennie → 4 – kilka razy w roku)	Brak znaczącej wygranej (Mediana)	Występowanie znaczącej wygranej (Mediana)	Z	p
Loterie (Lotto, Keno, Euromillion, Ekstra Pensja...)	3.25	2.64	-14.569	.001
Zdraпки [częstość]	3.36	2.77	-10.707	.001
Automaty losowe	3.11	2.57	-1.882	.060
Inne gry kasynowe (Blackjack, Ruletka, Baccarat)	2.25	2.53	-.497	.619

Osoby doświadczające znaczącej wygranej w porównaniu z osobami bez tego doświadczenia, przeznaczały również statystycznie istotnie kilka razy więcej środków finansowych na gry hazardowe (por. Tabela 41).

Tabela 41 Obecność znaczącej wygranej a kwoty przeznaczane na różne gry hazardowe

Obecność znaczącej wygranej	N	Średnia	Odchylenie standardowe	t	p
-----------------------------	---	---------	------------------------	---	---

Ile pieniędzy, w ciągu ostatniego miesiąca, wydał/a Pan/i na gry hazardowe	Nie	2223	60.49	138.510		
	Tak	1513	251.19	2792.024	2,65	0,008

7) Obecność znaczącej wygranej a motywacja do uprawiania hazardu

Porównanie osób, które posiadały doświadczenie znaczącej wygranej i tych bez takiego doświadczenia, w zakresie motywacji do grania w gry hazardowe, ujawniło występowanie szeregu statystycznie istotnych różnic (por. Tabela 42). Dotyczą one prawie wszystkich, za wyjątkiem jednego z motywów – „aby wygrać pieniądze”. Kierunek zależności w przypadku wszystkich motywów jest taki sam. Osoby, u których wystąpiła znacząca wygrana częściej wskazują na działanie na nich konkretnego motywu niż osoby, u których taka wygrana nie wystąpiła.

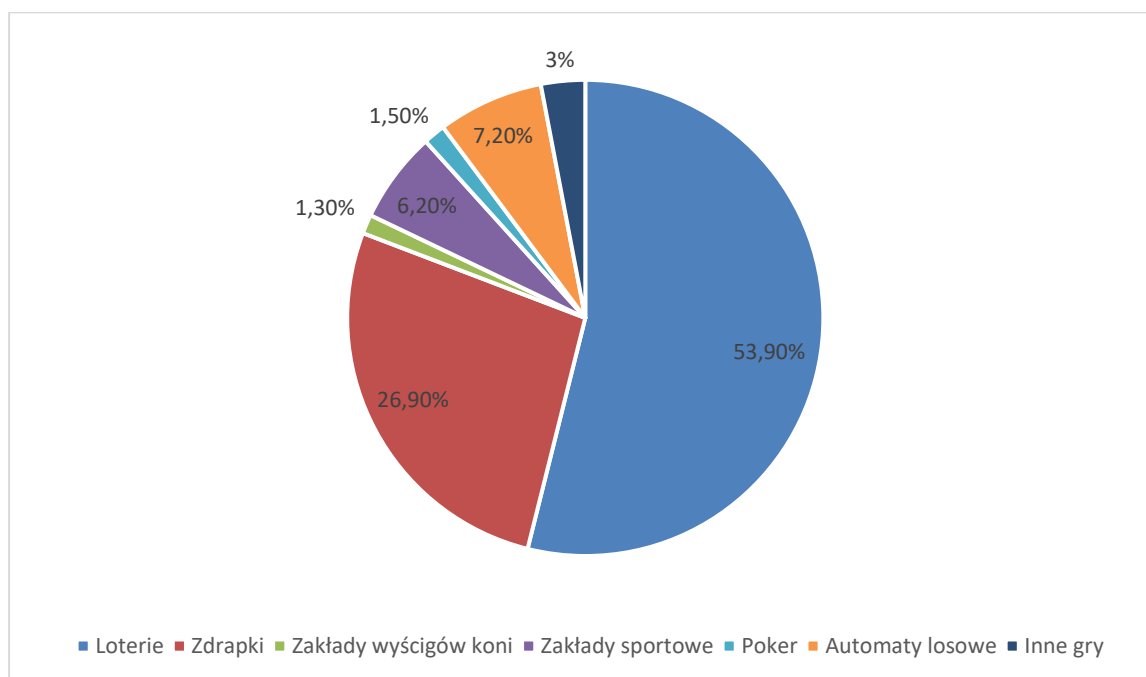
Tabela 42 Motywacja do grania u osób ze znaczącymi wygranymi i bez takich wygranych

	Brak znaczącej wygranej /Mediana/	Występowanie znaczącej wygranej /Mediana/	Z	p
ponieważ większość Pan/a/i przyjaciół robi to, kiedy się spotykacie	1.28	1.67	-18.726	.001
aby zapomnieć o zmartwieniach	1.26	1.68	-19.737	.001
ponieważ jest to ekscytujące	1.72	2.24	-16.855	.001
ponieważ wygrana odmieniłaby Pan/a/i styl życia	2.38	2.54	-4.348	.001
dla towarzystwa	1.39	1.79	-16.667	.001
ponieważ jest Pan/i bardziej ufn/y/a w swoje siły lub pewny siebie	1.44	1.94	-19.037	.001
ponieważ lubi Pan/i uczucie towarzyszące graniu	1.60	2.16	-17.823	.001
by zarobić pieniądze	2.55	2.66	-3.398	.001
ponieważ jest to coś, co robi Pan/i na specjalne okazje?	1.68	2.04	-12.356	.001
ponieważ pomaga to Pan/u/i, gdy czuje się Pan/i zdenerwowan/y/a lub przygnębion/y/a	1.29	1.73	-19.721	.001
ponieważ jest to dobra zabawa	2.04	2.42	-11.985	.001
aby wygrać pieniądze	2.82	2.83	-.785	.433

ponieważ to sprawia, że spotkanie towarzyskie jest przyjemniejsze	1.33	1.77	-18.484	.001
aby pocieszyć się, kiedy jest Pan{/i} w złym nastroju	1.35	1.85	-19.895	.001
ponieważ to sprawia, że czuje się Pan{/i} dobrze	1.51	2.04	-18.810	.001
bo lubi Pan{/i} myśleć o tym, co by Pan{/i} zrobił z główną wygraną	2.36	2.52	-4.715	.001

8) Rodzaj gry a pierwsza znacząca wygrana

Większość osób badanych trafiła swoją pierwszą znaczącą wygraną w loterii (53,9%) lub w zdraapkach (26,6%). Zdecydowanie rzadziej badani wskazywali na automaty losowe (7,2%) lub zakłady sportowe (6,2%). Jeszcze rzadziej były to zakłady wyścigów koni (1,3%), poker (1,5%), inne gry kasynowe (1,5%) lub inne gry hazardowe (1,5%) (por. Wykres 9).



Wykres 9 Rodzaj gry z pierwszą znaczącą wygraną (N = 1513)

IV Porównanie graczy z jedną i wieloma wygranymi znaczącymi

Kolejnym krokiem analiza było porównanie w różnych aspektach graczy deklarujących doświadczanie jednej i wielu znaczących wygranych.

1) Liczba wygranych znaczących a rodzaj gry

Badani z grup z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi statystycznie różnili się między sobą w zakresie rodzaju gry, w której uzyskali pierwszą znaczącą wygraną ($\chi^2 = 67,16$; $p = 0,001$) (por. Tabela 43). Badani z wieloma znaczącymi wygranymi częściej niż osoby z jedną wygraną trafiały pierwszą znaczącą wygraną w zakładach sportowych (z pominięciem wyścigów koni), pokerze i automatach losowych. Z kolei rzadziej trafiali taką wygraną w loteriach.

Tabela 43 Rodzaj gry, w której pierwszą znaczącą wygraną trafiły osoby z jedną i wieloma wygranymi

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Jakiego rodzaju gry dotyczyła pierwsza znacząca wygrana?	Loterie (Lotto, Keno, Euromillion, Ekstra Pensja...)	Liczebność	524	292	816
		% z Znacząca wygrana	61.0%	44.6%	53.9%
		Reszta skorygowana	6.3	-6.3	
	Zdrapki	Liczebność	226	181	407
		% z Znacząca wygrana	26.3%	27.7%	26.9%
		Reszta skorygowana	-6	6	
	Zakłady wyścigów koni	Liczebność	7	13	20
		% z Znacząca wygrana	0.8%	2.0%	1.3%
		Reszta skorygowana	-2.0	2.0	
	Zakłady sportowe (poza wyścigami koni)	Liczebność	32	62	94
		% z Znacząca wygrana	3.7%	9.5%	6.2%
		Reszta skorygowana	-4.6	4.6	
	Poker	Liczebność	5	18	23
		% z Znacząca wygrana	0.6%	2.8%	1.5%
		Reszta skorygowana	-3.4	3.4	
	Automaty losowe	Liczebność	45	64	109

	% z Znacząca wygrana	5.2%	9.8%	7.2%
	Reszta skorygowana	-3.4	3.4	
Inne gry kasynowe (Blackjack, Ruletka, Baccarat...)	Liczebność	9	13	22
	% z Znacząca wygrana	1.0%	2.0%	1.5%
	Reszta skorygowana	-1.5	1.5	
Inne gry hazardowe na pieniądze	Liczebność	11	11	22
	% z Znacząca wygrana	1.3%	1.7%	1.5%
	Reszta skorygowana	-.6	.6	
Ogółem	Liczebność	859	654	1513
	% z Znacząca wygrana	100.0%	100.0%	100.0%

2) Liczba wygranych znaczących a płeć graczy

Uzyskane wyniki wskazują, że płeć nie różnicuje osób z jedną i wieloma wygranymi znaczącymi ($\chi^2 = 1,48$; $p = 0,233$) (por. Tabela 44). Sugeruje to, że doświadczenie znaczących wygranych – zarówno jednej jak i wielu – posiadają w podobnym nasileniu kobiety jak i mężczyźni.

Tabela 44 Płeć osób z jedną i wieloma wygranymi

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Zaznacz swoją płeć:	Kobieta	Liczebność	429	306	735
		% z Znacząca wygrana	49.9%	46.8%	48.6%
		Reszta skorygowana	1.2	-1.2	
	Mężczyzna	Liczebność	430	348	778
		% z Znacząca wygrana	50.1%	53.2%	51.4%
		Reszta skorygowana	-1.2	1.2	
Ogółem	Liczebność		859	654	1513
	% z Znacząca wygrana		100.0%	100.0%	100.0%

3) Liczba wygranych znaczących a wiek graczy

Wystąpiły statystycznie istotne różnice w zakresie wieku, w którym respondenci z jedną lub wieloma wygranymi doświadczyli swojej pierwszej znaczącej wygranej (por. Tabela 45). Osoby z wieloma znaczącymi wygranymi istotnie wcześniej – w młodszym wieku –

doświadczyły pierwszej znaczącej wygranej, niż osoby z doświadczeniem jednej znaczącej wygranej.

Tabela 45 Wiek osób z jedną i wieloma wygranymi

	Znacząca wygrana	N	Średnia	Odchylenie standardowe	t	p
Ile miał/a Pan/i lat gdy trafił/a Pan/i pierwszą znaczącą wygraną?	Jedna	859	30.54	11.177	8,28	0,001
	Kilka	654	26.17	9.300		

4) Liczba wygranych znaczących a wysokość pierwszej znaczącej

Kolejnym znaczącym czynnikiem potencjalnie różnicującym te dwie grupy była wysokość pierwszej znaczącej wygranej. W wyniku analizy odnotowano tendencję, która może sugerować, że osoby z jedną znaczącą wygraną uzyskują wyższą pierwszą wygraną niż osoby z wieloma znaczącymi wygranymi (por. Tabela 46).

Tabela 46 Wysokość pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi

	Znacząca wygrana	N	Średnia	Odchylenie standardowe	t	p
Jaka była wysokość tej pierwszej znaczącej wygranej w złotych?	Jedna	859	126012.75	1649311.532	1,95	0,052
	Kilka	654	15166.66	208694.433		

5) Liczba wygranych znaczących a obecność znaczącej wygranej w bliskim otoczeniu

Jak wskazują uzyskane wyniki, osoby z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi różnią się w zakresie obecności znaczącej wygranej w najbliższym otoczeniu ($\chi^2 = 6,84$; $p = 0,009$). Okazuje się, że osoby z wieloma znaczącymi wygranymi częściej posiadały kogoś bliskiego, kto trafił w przeszłości znaczącą wygraną w grze hazardowej (por. Tabela 47).

Tabela 47 Obecność znaczącej wygranej w bliskim otoczeniu u osób z jedną i wieloma wygranymi

Znacząca wygrana | Ogółem

			Jedna	Kilka	
Czy zanim zaczął/ęła	tak	Liczebność	457	392	849
Pan/i uprawiać gry hazardowe na pieniądze,	nie	% z Znacząca wygrana	53.2%	59.9%	56.1%
znał/a} Pan/i} kogoś w swoim bliskim otoczeniu (rodzina, przyjaciele, partner), kto trafił znaczną wygraną w grze hazardowej na pieniądze?		Reszta skorygowana	-2.6	2.6	
		Liczebność	402	262	664
		% z Znacząca wygrana	46.8%	40.1%	43.9%
		Reszta skorygowana	2.6	-2.6	
Ogółem		Liczebność	859	654	1513
		% z Znacząca wygrana	100.0%	100.0%	100.0%

6) Liczba wygranych znaczących a rodzaj motywacji do uprawiania hazardu

Wśród wyodrębnionych grup z uwagi na liczbę doświadczonych znaczących wygranych, występują istotne różnice w zakresie specyficznych motywacji do grania w gry hazardowe (por. Tabela 48). Osoby z grupy z kilkoma znaczącymi wygranymi częściej podejmują gry hazardowe, gdyż robią tak ich znajomi lub robią to dla towarzystwa, mogą zapomnieć o zmartwieniach lub pokonać zdenerwowanie/pocieszyć się, doświadczają wtedy ekscytacji, gdyż lubią uczucie towarzyszące graniu. Wskazują również, że grając bardziej ufają swoim siłom. Dla osób, które wygrały już kilka znaczących wygranych, gra hazardowa jest także czymś, co robią na specjalne okazje. Analiza motywacji do grania przeprowadzona w oparciu o wyniki w wymiarach motywacji wskazuje, że osoby z kilkoma znaczącymi wygranymi uzyskują statystycznie istotnie wyższe wyniki w zakresie trzech złożonych wymiarów motywacji do grania (radzenia sobie, umacniania siebie oraz motywu społecznego) niż osoby z jedną wygraną (por. Tabela 49). Osoby z badanych grup nie różniły się jedynie w zakresie wymiaru stanowiącego motyw finansowy.

Tabela 48 Motywacja do grania (poziom itemów) u osób z jedną lub wieloma znaczącymi wygranymi

	Jedna wygrana /Mediana/	Kilka wygranych /Mediana/	Z	p
ponieważ większość Pan/a/i} przyjaciół robi to, kiedy się spotykacie	1.54	1.85	-7.484	.001
aby zapomnieć o zmartwieniach	1.56	1.85	-6.561	.001

ponieważ jest to ekscytujące	2.17	2.33	-3.389	.001
ponieważ wygrana odmieniłaby Pan{a/i} styl życia	2.54	2.53	-.109	.913
dla towarzystwa	1.67	1.96	-6.377	.001
ponieważ jest Pan{/i} bardziej ufn{y/a} w swoje siły lub pewny siebie	1.80	2.14	-6.802	.001
ponieważ lubi Pan{/i} uczucie towarzyszące graniu	2.03	2.30	-5.052	.001
by zarobić pieniądze	2.69	2.62	-1.053	.292
ponieważ jest to coś, co robi Pan{/i} na specjalne okazje?	1.97	2.14	-3.316	.001
ponieważ pomaga to Pan{/i}, gdy czuje się Pan{/i} zdenerwowan{y/a} lub przygnębion{y/a}	1.63	1.88	-5.395	.001
ponieważ jest to dobra zabawa	2.37	2.47	-2.199	.028
aby wygrać pieniądze	2.91	2.75	-2.345	.019
ponieważ to sprawia, że spotkanie towarzyskie jest przyjemniejsze	1.63	1.98	-7.119	.001
aby pocieszyć się, kiedy jest Pan{/i} w złym nastroju	1.72	2.04	-6.191	.001
ponieważ to sprawia, że czuje się Pan{/i} dobrze	1.90	2.22	-5.830	.001
bo lubi Pan{/i} myśleć o tym, co by Pan{/i} zrobił z główną wygraną	2.53	2.52	-.011	.992

Tabela 49 Wymiary motywacji do grania u osób z jedną lub wieloma znaczącymi wygranymi

	Znacząca wygrana	N	Średnia	Odchylenie standardowe	t	p
Motywy radzenia sobie	Jedna	859	1.7712	.72384	6,85	0,001
	Kilka	654	2.0271	.71353		
Motywy umacniania siebie	Jedna	859	2.1665	.73574	4,70	0,001
	Kilka	654	2.3421	.70032		
Motywy społeczne	Jedna	859	1.7887	.68855	6,81	0,001
	Kilka	654	2.0329	.69224		
Motywy finansowe	Jedna	859	2.6703	.80845	0,56	0,392
	Kilka	654	2.6353	.75644		

V Doznania związane ze znaczącymi wygranymi

Znacząca wygrana może wywoływać wiele uczuć zarówno pozytywnych jak i negatywnych. Niniejsze analizy koncentrują się wokół 12 najbardziej powszechnych uczuć, które mogą być związane z doświadczeniem jednej bądź kilku znaczących wygranych.

Nasilenie poszczególnych doznań jako konsekwencji pierwszej znaczącej wygranej wśród wszystkich graczy, którzy doświadczyli znaczącej wygranej (N = 1513) prezentuje tabela 50.

Tabela 50 **Doznania/uczucia występujące po pierwszej znaczącej wygranej (1 bardzo mocno obecne; 5 – nieobecne)**

	Mediana
Uczucie radości / szczęścia	2,34
Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji	2,63
Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie	2,86
Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka	2,69
Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu	3,84
Poczucie dolegliwości fizycznych (drżenie, krótki oddech, konieczność spoczynku...)	3,69
Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju	2,87
Wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym	3,09
Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu	2,83
Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia	2,85
Poczucie otrzymania wsparcia (przez kochaną osobę, Boga, przeznaczenie, szczęście...)	3,08
Poczucie przyjemnie spędzonego czasu	2,69

Najczęstszymi doznaniem występującymi po pierwszej znaczącej wygranej są: uczucie radości, szczęścia oraz poczucie przyjemnie spędzonego czasu (por. Tabela 50). Z kolei stosunkowo najrzadziej pojawiają się negatywne doznania typu zaniepokojenie, strach, bądź dolegliwości fizyczne.

1) Analiza doznań po wygranej a liczba znaczących wygranych (N = 1513)

Osoby badane, które doświadczyły tylko jednej wygranej (N = 859), jako bardzo mocno obecne uczucie towarzyszące wygranej wskazywały na radość /szczęście (24,1%). Ponadto jako dość

mocno obecne często deklarowały uczucie poruszenia/euforii/ekscytacji (31,7%), poczucie przyjemnie spędzonego czasu (31,3%) oraz zdziwienie/trudność z uwierzeniem/ niespodziankę (30,4%). Z kolei jako nieobecne z wymienionych uczuć najczęściej wymieniano uczucie zaniepokojenia/rodzaju strachu (39,7%) oraz poczucie dolegliwości fizycznych (37,0%) (por. Tabela 51).

Tabela 51 Doznania obecne u osób z jedną wygraną (N = 859)

	Natężenie doświadczanego uczucia									
	Bardzo mocno obecne		Dość mocno obecne		Średnio obecne		W małym stopniu obecne		Nieobecne	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Radość/szczęście	207	24,1	315	36,7	242	28,2	80	9,3	15	1,7
Poruszenie/euforia/ekscytacja	123	14,3	272	31,7	305	35,5	110	12,8	49	5,7
Siła, moc/duma	98	11,4	214	24,9	308	35,9	149	17,3	90	10,5
Zdziwienie/ niespodzianka	124	14,4	261	30,4	313	36,4	124	14,4	37	4,3
Zaniepokojenie, strach	31	3,6	77	9,0	204	23,7	206	24,0	341	39,7
Dolegliwości fizyczne	35	4,1	90	10,5	241	28,1	175	20,4	318	37,0
Spokój/wewnętrzny pokój	80	9,3	216	25,1	334	38,9	169	19,7	60	7,0
Poczucie kontroli/bycie mocnym	56	6,5	178	20,7	330	38,4	152	17,7	143	16,6
Ułga, odradzająca się nadzieja	90	10,5	229	26,7	322	37,5	152	17,7	66	7,7
Sprawiedliwość, powodzenie	84	9,8	236	27,5	298	34,7	159	18,5	82	9,5
Otrzymanie wsparcia np. od Boga	73	8,5	182	21,2	294	34,2	173	20,1	137	15,9
Przyjemnie spędzony czas	105	12,2	269	31,3	291	33,9	135	15,7	59	6,9

Osoby badane, które doświadczyły kilku znaczących wygranych (N = 654), jako bardzo mocno obecne uczucie towarzyszące wygranej deklarowały radość/szczęście (19,7%). Ponadto jako dość mocno obecne często wymieniano poczucie przyjemnie spędzonego czasu (29,2%), uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji (28,4%) oraz zdziwienie/ trudność z uwierzeniem / niespodziankę (27,1%). Podobnie jak w grupie osób, które doświadczyły tylko jednej znaczącej wygranej, jako nieobecne z wymienionych uczuć najczęściej wskazywano na uczucie zaniepokojenia/ rodzaju strachu (28,7%) oraz poczucie dolegliwości fizycznych (26,8%) (por. Tabela 52).

Tabela 52 Doznania obecne u osób z kilkoma wygranymi (N = 654)

	Natężenie doświadczanego uczucia				
	Bardzo mocno obecne		Dość mocno obecne		Nieobecne

	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Radość/szczęście	129	19,7	193	29,5	243	37,2	76	11,6	13	2,0
Poruszenie/euforia/ekscytacja	79	12,1	186	28,4	264	40,4	87	13,3	38	5,8
Siła, moc/duma	64	9,8	149	22,8	284	43,4	107	16,4	50	7,6
Zdziwienie/ niespodzianka	56	8,6	177	27,1	279	42,7	105	16,1	37	5,7
Zaniepokojenie, strach	19	2,9	74	11,3	246	37,6	127	19,4	188	28,7
Dolegliwości fizyczne	25	3,8	105	16,1	236	36,1	113	17,3	175	26,8
Spokój/wewnętrzny pokój	45	6,9	155	23,7	317	48,5	99	15,1	38	5,8
Poczucie kontroli/bycie mocnym	36	5,5	128	19,6	304	46,5	120	18,3	66	10,1
Ułga, odradzająca się nadzieja	58	8,9	163	24,9	281	43,0	101	15,4	51	7,8
Sprawiedliwość, powodzenie	64	9,8	162	24,8	272	41,6	108	16,5	48	7,3
Otrzymanie wsparcia np. od Boga	41	6,3	140	21,4	281	43,0	112	17,1	80	12,2
Przyjemnie spędzony czas	71	10,9	191	29,2	271	41,4	81	12,4	40	6,1

Pierwsza analiza dotyczyła porównania wyników graczy z jedną wygraną z tymi, którzy doświadczyli ich kilka lub serię. Wyniki porównań wyników graczy w zakresie doznań stanowiących konsekwencję znaczącej wygranej prezentuje tabela 53.

Tabela 53 Doznania/uczucia występujące po pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi (1 bardzo mocno obecne; 5 – nieobecne) (N = 1513)

	Jedna wygrana	Kilka wygranych	Z	p
Uczucie radości / szczęścia	2.23	2.47	-3.873	.001
Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji	2.59	2.69	-1.748	.080
Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie	2.86	2.87	-.018	.986
Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka	2.61	2.80	-3.685	.001
Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu	4.05	3.60	-5.160	.001
Poczucie dolegliwości fizycznych (drżenie, krótki oddech, konieczność spoczynku...)	3.88	3.45	-4.986	.001
Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju	2.88	2.87	-.118	.906

Wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym	3.13	3.05	-1.402	.161
Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu	2.82	2.84	-.556	.578
Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia	2.85	2.84	-.411	.681
Poczucie otrzymania wsparcia (przez kochaną osobę, Boga, przeznaczenie, szczęście...)	3.12	3.03	-1.118	.263
Poczucie przyjemnie spędzonego czasu	2.68	2.69	-.233	.816

Doznania związane z pierwszą znaczącą wygraną są zróżnicowane u osób z jedną lub kilkoma znaczącymi wygranymi (por. Tabela 53). Jak wynika z przeprowadzonych analiz, osoby z kilkoma znaczącymi wygranymi istotnie częściej doświadczają radości, szczęścia, zdziwienia, niespodzianki, natomiast rzadziej zaniepokojenia i dolegliwości fizycznych.

2) Analiza poszczególnych doznań po wygranej a liczba znaczących wygranych w głównej grupie badanej (N = 1334)

W celu sprawdzenia różnic w uczuciach hazardzistów występujących po jednej, kilku lub dłuższej serii znaczących wygranych zastosowano analizę testem Chi-kwadrat. Ponadto, aby określić różnice pomiędzy konkretnym natężeniem uczuć a liczbą wygranych, zastosowano analizę reszt skorygowanych. Resztę skorygowaną uznaje się za istotną statystycznie na poziomie $p < 0,005$, kiedy przyjmuje wartość równą lub większą niż 1,96. Szczegółowe analizy przeprowadzono w głównej grupie badanej - graczy gier czystego przypadku (N = 3502, w tym 1334 graczy, którzy doświadczyli znaczącej wygranej).

W niniejszej części raportu zaprezentowane zostały analizy następujących uczuć:

1. Uczucie radości / szczęścia
2. Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji
3. Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie
4. Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka
5. Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu
6. Poczucie dolegliwości fizycznych
7. Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju
8. Wrażenie kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym

9. Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu
10. Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia
11. Poczucie otrzymania wsparcia
12. Poczucie przyjemnie spędzonego czasu

Doświadczenie uczucia radości / szczęścia

Różnice w natężeniu uczucia radości / szczęścia między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych są istotne statystycznie ($\chi^2 = 33,03$; $p < 0,001$). Wśród osób doświadczających jednej znaczącej wygranej uczucie radości/ szczęścia najczęściej było dość mocno obecne (37,3%). Z kolei w grupie osób, którym zdarzyło się kilka znaczących wygranych najczęściej uczucie szczęścia było dość mocno obecne (33,6%) lub średnio obecne (33,4%). Natomiast długa seria znaczących wygranych przeważnie przynosiła średnio obecne (42,2%) uczucie radości / szczęścia (por. Tabela 54).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że dość mocna obecność uczucia radości/ szczęścia występuje istotnie częściej w przypadku jednej znaczącej wygranej (reszta skorygowana = 2,2) oraz istotnie rzadziej, kiedy znaczące wygrane są seryjne (reszta skorygowana = - 3,3). Ponadto uczucie szczęścia/ radości określane jest jako średnio obecne istotnie częściej, kiedy nastąpiło kilka znaczących wygranych (reszta skorygowana = 2,3) lub długa seria znaczących wygranych (reszta skorygowana = 2,2) a istotnie rzadziej, kiedy była to tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = - 3,2). Długa seria znaczących wygranych natomiast istotnie częściej wiąże się z uczuciem radości/szczęścia obecnym w małym stopniu (reszta skorygowana = 2,3) lub też zupełnie nieobecnym (reszta skorygowana = 2,6) (por. Tabela 54).

Tabela 54 **Liczba wygranych a uczucie radości/szczęścia** (N = 1334)

			Uczucie radości / szczęścia					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	197	292	206	72	15	782
		%	25,2	37,3	26,3	9,2	1,9	100
		Reszta skor.	1,9	2,2	-3,2	-1,3	0,1	
	Kilka znaczących wygranych	N	104	164	163	51	6	488
		%	21,3	33,6	33,4	10,5	1,2	100
		Reszta skor.	-1,4	-0,8	2,3	0,3	-1,3	
	Długa seria znaczących wygranych	N	11	10	27	12	4	64
		%	17,2	15,6	42,2	18,8	6,3	100
		Reszta skor.	-1,2	-3,3	2,2	2,3	2,6	
Ogółem		N	312	466	396	135	25	1334

Podsumowując, uzyskane wyniki świadczą o tym, że jednej znaczącej wygranej częściej towarzyszy wyższe natężenie szczęścia/radości niż kiedy wygranych tych jest kilka lub występują one w długiej serii. Ponadto długa seria wygranych częściej wiąże się z nieobecnym lub obecnym jedynie w małym stopniu uczuciem szczęścia/radości.

Doświadczenie uczucia poruszenia / euforii / ekscytacji

Brak istotności w teście Chi-kwadrat ($\chi^2 = 8,48$; $p = 0,388$) wykazuje, że nie ma różnic w doświadczaniu uczucia poruszenia / euforii / ekscytacji między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych.

Tabela 55 Liczba wygranych a uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji (N = 1334)

			Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji					
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	Ogółem
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	115	251	265	104	47	782
		%	14,7	32,1	33,9	13,3	6,0	100
		Reszta skor.	0,9	1,3	-1,6	-0,2	-0,2	
	Kilka znaczących wygranych	N	64	146	179	67	32	488
		%	13,1	29,9	36,7	13,7	6,6	100
		Reszta skor.	-0,7	-0,5	0,6	0,3	0,5	
	Długa seria znaczących wygranych	N	8	13	32	8	3	64
		%	12,5	20,3	50,0	12,5	4,7	100
		Reszta skor.	-0,4	-1,9	2,5	-0,2	-0,5	
Ogółem	N	187	410	476	179	82	1334	
	%	14,0	30,7	35,7	13,4	6,1	100	

Respondenci określili uczucie poruszenia/ euforii / ekscytacji najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (33,9%), kilku znaczących wygranych (36,7%), jak i długiej serii znaczących wygranych (50,0%) (por. Tabela 55).

Doświadczenie uczucia siły, mocy/osobistego znaczenia /dumy/zaufania

Wykazano brak istotnych statystycznie różnic ($\chi^2 = 15,21$; $p = 0,055$), w natężeniu uczucia siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych.

Tabela 56 Liczba wygranych a uczucie siły, mocy/osobistego znaczenia /dumy (N = 1334)

			Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	

Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	87	195	275	135	90	782
		%	11,1	24,9	35,2	17,3	11,5	100
		Reszta skor.	0,5	1,0	-2,7	0,3	2,1	
	Kilka znaczących wygranych	N	50	115	199	85	39	488
		%	10,2	23,6	40,8	17,4	8,0	100
		Reszta skor.	-0,5	-0,3	1,5	0,3	-1,9	
	Długa seria znaczących wygranych	N	7	10	35	7	5	64
		%	10,9	15,6	54,7	10,9	7,8	100
		Reszta skor.	0,0	-1,6	2,8	-1,3	-0,6	
	Ogółem	N	144	320	509	227	134	1334
		%	10,8	24,0	38,2	17,0	10,0	100

Uczucie siły, mocy/osobistego znaczenia /dumy/zaufania respondenci określali najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (35,2%), kilku znaczących wygranych (40,8%), jak i długiej serii znaczących wygranych (54,7%) (por. Tabela 56).

Doświadczenie uczucia zdziwienia, trudności z uwierzeniem / niespodzianki

Analiza różnic testem Chi-kwadrat ($\chi^2 = 15,18$; $p = 0,056$) wykazała brak istotności statystycznej, w różnicach natężenia uczucia zdziwienia, trudności z uwierzeniem / niespodzianki między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych.

Tabela 57 **Liczba wygranych a zdziwienie, trudność z uwierzeniem/niespodzianka** (N = 1334)

			Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	114	240	281	110	37	782
		%	14,6	30,7	35,9	14,1	4,7	100
		Reszta skor.	2,8	1,3	-1,9	-1,0	-1,0	
	Kilka znaczących wygranych	N	45	136	199	81	27	488
		%	9,2	27,9	40,8	16,6	5,5	100
		Reszta skor.	-2,7	-0,9	1,5	1,3	0,4	
	Długa seria znaczących wygranych	N	7	15	28	8	6	64
		%	10,9	23,4	43,8	12,5	9,4	100
		Reszta skor.	-0,4	-1,1	1,0	-0,6	1,5	
	Ogółem	N	166	391	508	199	70	1334
		%	12,4	29,3	38,1	14,9	5,2	100

Respondenci określili uczucie zdziwienia, trudności z uwierzeniem / niespodzianki najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (35,9%),

kilku znaczących wygranych (40,8%), jak i długiej serii znaczących wygranych (43,8%) (por. Tabela 57).

Doświadczenie uczucia zaniepokojenia/rodzaju strachu

Różnice w natężeniu uczucia zaniepokojenia/rodzaju strachu między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych, są istotne statystycznie ($\chi^2 = 53,15$; $p < 0,001$). Wśród osób doświadczających jednej znaczącej wygranej uczucie zaniepokojenia / rodzaju strachu najczęściej było nieobecne (43,2%). W grupie osób, którym zdarzyło się kilka znaczących wygranych najczęściej uczucie zaniepokojenia/ rodzaju strachu było nieobecne (35,5%) lub średnio obecne (32,6%). Natomiast długa seria znaczących wygranych przeważnie przynosiła średnio obecne (45,3%) uczucie zaniepokojenia/strachu (por. Tabela 58).

Zgodnie z analizą reszt skorygowanych, uczucie zaniepokojenia / rodzaju strachu istotnie częściej jest określane jako nieobecne, jeśli zdarzyła się tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = 3,8), niż kiedy było to kilka znaczących wygranych (reszta skorygowana = - 2,0) lub seria znaczących wygranych (reszta skorygowana = - 4,2). Dodatkowo uczucie zaniepokojenia/ rodzaju strachu określane jest jako średnio obecne istotnie częściej, kiedy nastąpiło kilka znaczących wygranych (reszta skorygowana = 3,6) lub długa seria znaczących wygranych (reszta skorygowana = 3,4) a istotnie rzadziej, kiedy była to tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = - 5,0). Z kolei długa seria znaczących wygranych istotnie częściej wiąże się z uczuciem zaniepokojenia / rodzaju strachu obecnym w bardzo mocnym stopniu (reszta skorygowana = 3,1) (por. Tabela 58).

Tabela 58 **Liczba wygranych a uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu** (N = 1334)

			Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	23	60	170	191	338	782
		%	2,9	7,7	21,7	24,4	43,2	100
		Reszta skor.	0,0	-1,6	-5,0	1,9	3,8	
	Kilka znaczących wygranych	N	10	48	159	98	173	488
		%	2,0	9,8	32,6	20,1	35,5	100
		Reszta skor.	-1,4	1,1	3,6	-1,6	-2,0	
	Długa seria znaczących wygranych	N	6	8	29	12	9	64
		%	9,4	12,5	45,3	18,8	14,1	100
		Reszta skor.	3,1	1,1	3,4	-0,7	-4,2	
Ogółem	N	39	116	358	301	520	1334	
	%	2,9	8,7	26,8	22,6	39,0	100	

Podsumowując, uzyskane wyniki świadczą o tym, że długiej serii znaczących wygranych częściej towarzyszy wyższe natężenie uczucia zaniepokojenia/ rodzaju strachu niż kiedy wygranych tych jest kilka lub tylko jedna. Ponadto w przypadku tylko jednej wygranej istotnie częściej uczucie zaniepokojenia / rodzaju strachu będzie zupełnie nieobecne niż kiedy miało miejsce więcej znaczących wygranych (kilka lub seria).

Doświadczenie uczucia dolegliwości fizycznych

Istotność statystyczna ($\chi^2 = 45,33$; $p < 0,001$) wykazała różnice w natężeniu poczucia dolegliwości fizycznych między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych. Wśród osób doświadczających jednej znaczącej wygranej poczucie dolegliwości fizycznych najczęściej było nieobecne (40,2%). W grupie osób, którym zdarzyło się kilka znaczących wygranych, najczęściej poczucie dolegliwości fizycznych było nieobecne (32,8%) lub średnio obecne (30,9%). Natomiast długa seria znaczących wygranych przeważnie przynosiła średnio obecne (51,6%) poczucie dolegliwości fizycznych (por. Tabela 59).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że poczucie dolegliwości fizycznych istotnie częściej jest określane jako nieobecne, jeśli zdarzyła się tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = 3,6), niż kiedy była to długa seria znaczących wygranych (reszta skorygowana = - 4,0). Ponadto poczucie dolegliwości fizycznych określane jest jako średnio obecne istotnie częściej, kiedy nastąpiła długa seria znaczących wygranych (reszta skorygowana = 4,0), a istotnie rzadziej kiedy była to tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = - 2,6). Z kolei kilka znaczących wygranych istotnie częściej wiąże się z poczuciem dolegliwości fizycznych, obecnym w dość mocnym stopniu (reszta skorygowana = 3,1), a tylko jedna znacząca wygrana istotnie rzadziej przekłada się na poczucie dolegliwości fizycznych w stopniu dość mocnym (reszta skorygowana = - 3,9) (por. Tabela 59).

Tabela 59 Liczba wygranych a poczucie dolegliwości fizycznych (N = 1334)

			Poczucie dolegliwości fizycznych (drzenie, krótki oddech, konieczność spoczynku...)					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	29	70	209	160	314	782
		%	3,7	9,0	26,7	20,5	40,2	100
		Reszta skor.	-0,1	-3,9	-2,6	1,8	3,6	
	Kilka znaczących wygranych	N	17	78	151	82	160	488
		%	3,5	16,0	30,9	16,8	32,8	100
		Reszta skor.	-0,4	3,6	0,9	-1,4	-1,9	
		N	4	10	33	9	8	64
		%	6,3	15,6	51,6	14,1	12,5	100

Długa seria znaczących wygranych	Reszta skor.	1,1	1,0	4,0	-1,0	-4,0	
Ogółem	N	50	158	393	251	482	1334
	%	3,7	11,8	29,5	18,8	36,1	100

Podsumowując, uzyskane wyniki świadczą o tym, że jednej znaczącej wygranej towarzyszy niższe natężenie poczucia dolegliwości fizycznych niż kiedy wygranych jest kilka lub jest to długa seria. Dodatkowo dolegliwości fizyczne istotnie częściej są zupełnie nieobecne w przypadku tylko jednej znaczącej wygranej niż kiedy miała miejsce seria znaczących wygranych.

Doświadczenie uczucia spokoju / wewnętrznego pokoju

Analiza różnic mierzona testem Chi-kwadrat ($\chi^2 = 14,27$; $p = 0,075$) wskazuje na brak istotnych statystycznie różnic w natężeniu uczucia spokoju / wewnętrznego pokoju między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych.

Tabela 60 Liczba wygranych a uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju (N = 1334)

			Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	71	192	307	153	59	782
		%	9,1	24,6	39,3	19,6	7,5	100
		Reszta skor.	1,2	0,2	-3,0	2,0	1,2	
	Kilka znaczących wygranych	N	33	121	234	73	27	488
		%	6,8	24,8	48,0	15,0	5,5	100
		Reszta skor.	-1,6	0,3	2,9	-2,0	-1,4	
	Długa seria znaczących wygranych	N	7	12	29	11	5	64
		%	10,9	18,8	45,3	17,2	7,8	100
		Reszta skor.	0,8	-1,1	0,4	-0,1	0,3	
	Ogółem	N	111	325	570	237	91	1334
		%	8,3	24,4	42,7	17,8	6,8	100

Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju respondenci określają najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (39,3%), kilku znaczących wygranych (48,0%), jak i długiej serii znaczących wygranych (45,3%) (por. Tabela 60).

Doświadczenie wrażenia posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów/ bycia mocnym

Różnice w natężeniu wrażenia posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych są istotne statystycznie ($\chi^2 = 25,43$; $p = 0,001$). Wrażenie posiadania kontroli /

zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym najczęściej było średnio obecne zarówno wśród osób doświadczających jednej znaczącej wygranej (37,9%), w grupie osób, którym zdarzyło się kilka znaczących wygranych (44,7%), jak i w przypadku długiej serii znaczących wygranych (46,9%) (por. Tabela 61).

Zgodnie z analizą reszt skorygowanych wrażenie posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym istotnie częściej jest określane jako nieobecne, jeśli zdarzyła się tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = 3,4), niż kiedy było to kilka znaczących wygranych (reszta skorygowana = - 2,9). Ponadto, wrażenie posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym, określane jest jako średnio obecne istotnie częściej, kiedy nastąpiło kilka znaczących wygranych (reszta skorygowana = 2,2), a istotnie rzadziej, kiedy była to tylko jedna znacząca wygrana (reszta skorygowana = - 2,6). Z kolei długa seria znaczących wygranych istotnie częściej wiąże się z bardzo mocno obecnym wrażeniem posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym (reszta skorygowana = 2,8) (por. Tabela 61).

Tabela 61 Liczba wygranych a wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym (N = 1334)

			Wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	49	153	296	141	143	782
		%	6,3	19,6	37,9	18,0	18,3	100
		Reszta skor.	0,5	0,1	-2,6	-0,3	3,4	
	Kilka znaczących wygranych	N	22	95	218	96	57	488
		%	4,5	19,5	44,7	19,7	11,7	100
		Reszta skor.	-1,7	0,0	2,2	1,0	-2,9	
	Długa seria znaczących wygranych	N	9	12	30	7	6	64
		%	14,1	18,8	46,9	10,9	9,4	100
		Reszta skor.	2,8	-0,2	1,0	-1,6	-1,4	
Ogółem	N		80	260	544	244	206	1334
	%		6,0	19,5	40,8	18,3	15,4	100

Podsumowując, uzyskane wyniki świadczą o tym, że długiej serii znaczących wygranych towarzyszy najwyższe natężenie wrażenia posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym. Ponadto analizowane wrażenie istotnie częściej jest zupełnie nieobecne w przypadku tylko jednej znaczącej wygranej, niż kiedy miało ich miejsce kilka lub długa seria.

Doświadczenie uczucia ulgi / odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu

Wykazano brak istotnych statystycznie różnic ($\chi^2 = 8,28$; $p = 0,407$) w natężeniu uczucia ulgi / odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych.

Tabela 62 **Liczba wygranych a uczucie ulgi, odradzającej się nadziei /optymizmu** (N = 1334)

			Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	78	211	288	142	63	782
		%	10,0	27,0	36,8	18,2	8,1	100
		Reszta skor.	0,4	0,7	-1,9	1,5	-0,3	
	Kilka znaczących wygranych	N	45	129	199	72	43	488
		%	9,2	26,4	40,8	14,8	8,8	100
		Reszta skor.	-0,4	0,1	1,1	-1,6	0,6	
	Długa seria znaczących wygranych	N	6	11	32	11	4	64
		%	9,4	17,2	50,0	17,2	6,3	100
		Reszta skor.	-0,1	-1,7	1,9	0,1	-0,6	
	Ogółem	N	129	351	519	225	110	1334
		%	9,7	26,3	38,9	16,9	8,2	100

Uczucie ulgi / odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu respondenci określali najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (36,8%), kilku znaczących wygranych (40,8%), jak i długiej serii znaczących wygranych (50,0%) (por. Tabela 62).

Doświadczenie uczucia sprawiedliwości, wreszcie doczekanego powodzenia

Różnice w natężeniu uczucia «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia, między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych, są istotne statystycznie ($\chi^2 = 17,91$; $p = 0,022$). Uczucia «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia najczęściej było średnio obecne zarówno wśród osób doświadczających jednej znaczącej wygranej (33,5%), w grupie osób, którym zdarzyło się kilka znaczących wygranych (37,7%), jak i w przypadku długiej serii znaczących wygranych (54,7%) (por. Tabela 63).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia, istotnie rzadziej jest określane jako dość mocno obecne (reszta skorygowana = -2,1) lub jako w małym stopniu obecne (reszta skorygowana = -2,2), kiedy wystąpiła długa seria znaczących wygranych. Ponadto uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia, istotnie częściej jest określane jako średnio obecne w przypadku

dłuższej serii wygranych (reszta skorygowana = 3,2), niż w przypadku jednej znaczącej wygranej (reszta skorygowana = - 2,3) (por. Tabela 63).

Tabela 63 Liczba wygranych a uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia (N = 1334)

			Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	76	217	262	146	81	782
		%	9,7	27,7	33,5	18,7	10,4	100
		Reszta skor.	-0,4	1,0	-2,3	0,9	1,5	
	Kilka znaczących wygranych	N	50	129	184	88	37	488
		%	10,2	26,4	37,7	18,0	7,6	100
		Reszta skor.	0,3	-0,2	1,0	0,1	-1,7	
	Długa seria znaczących wygranych	N	7	10	35	5	7	64
		%	10,9	15,6	54,7	7,8	10,9	100
		Reszta skor.	0,3	-2,1	3,2	-2,2	0,4	
	Ogółem	N	133	356	481	239	125	1334
		%	10,0	26,7	36,1	17,9	9,4	100

Podsumowując, uzyskane wyniki świadczą o tym, że w przypadku dłuższej serii znaczących wygranych uczucie sprawiedliwości, wreszcie doczekanego powodzenia, częściej określane w próbie jako „średnio obecne”, niż w przypadku osób doświadczających jednej lub kilku wygranych.

Doświadczenie uczucia otrzymania wsparcia

Analiza różnic testem Chi-kwadrat wskazuje na brak istotnych statystycznie różnic ($\chi^2=12,32$; $p=0,138$) w poczuciu otrzymania wsparcia między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub dłuższej serii wygranych nie są istotne statystycznie.

Tabela 64 Liczba wygranych a poczucie otrzymania wsparcia (N = 1334)

			Poczucie otrzymania wsparcia (przez kochaną osobę, Boga, przeznaczenie, szczęście...)					Ogółem
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	66	169	250	162	135	782
		%	8,4%	21,6%	32,0%	20,7%	17,3%	100,0%
		Reszta skor.	1,2	-0,4	-2,9	1,5	1,7	
	Kilka znaczących wygranych	N	32	107	195	85	69	488
		%	6,6%	21,9%	40,0%	17,4%	14,1%	100,0%
		Reszta skor.	-1,2	0,0	2,8	-1,4	-1,3	
		N	5	17	24	11	7	64
		%	7,8%	26,6%	37,5%	17,2%	10,9%	100,0%
		N						
		%						

Długa seria znaczących wygranych	Reszta skor.	0,0	0,9	0,4	-0,4	-1,1	
Ogółem	N	103	293	469	258	211	1334
	%	7,7%	22,0%	35,2%	19,3%	15,8%	100,0%

Respondenci określili poczucie otrzymania wsparcia jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (32,0%), kilku znaczących wygranych (40,0%), jak i długiej serii znaczących wygranych (37,5%) (por. Tabela 64).

Doświadczenie uczucia przyjemnie spędzonego czasu

Różnice w poczuciu przyjemnie spędzonego czasu między osobami, które doświadczyły jednej, kilku lub długiej serii wygranych, nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 11,05$; $p = 0,199$).

Tabela 65 Liczba wygranych a poczucie przyjemnie spędzonego czasu (N = 1334)

			Poczucie przyjemnie spędzonego czasu					
			Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	Ogółem
Liczba wygranych	Jedna znacząca wygrana	N	91	249	262	121	59	782
		%	11,6%	31,8%	33,5%	15,5%	7,5%	100,0%
		Reszta skor.	-0,1	0,7	-2,2	1,6	0,8	
	Kilka znaczących wygranych	N	56	154	188	59	31	488
		%	11,5%	31,6%	38,5%	12,1%	6,4%	100,0%
		Reszta skor.	-0,2	0,3	1,5	-1,7	-0,8	
	Długa seria znaczących wygranych	N	9	12	30	9	4	64
		%	14,1%	18,8%	46,9%	14,1%	6,3%	100,0%
		Reszta skor.	0,6	-2,2	1,9	0,0	-0,3	
Ogółem	N	156	415	480	189	94	1334	
	%	11,7%	31,1%	36,0%	14,2%	7,0%	100,0%	

Respondenci określili poczucie przyjemnie spędzonego czasu najczęściej jako średnio obecne zarówno w przypadku jednej znaczącej wygranej (33,5%), kilku znaczących wygranych (38,5%), jak i długiej serii znaczących wygranych (46,9%) (por. Tabela 65).

3) Analiza doznań po wygranej w podziale na wiek pierwszej znaczącej wygranej (N = 1334)

Niniejszy podrozdział prezentuje analizę doznań będących następstwem znaczącej wygranej, w podziale na wiek trafienia pierwszej wygranej. Analiza ta została przeprowadzona z wykorzystaniem testu Chi-kwadrat. Podobnie jak w poprzednich analizach, aby określić

różnice pomiędzy konkretnym natężeniem uczuć a przedziałem wiekowym, w którym trafiona została pierwsza wygrana, zastosowano analizę reszt skorygowanych.

Analizy zostały przedstawione kolejno w podziale na takie same uczucia, jak w przypadku porównań grup pod względem liczby znaczących wygranych. Były to kolejno:

1. Uczucie radości / szczęścia
2. Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji
3. Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie
4. Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka
5. Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu
6. Poczucie dolegliwości fizycznych
7. Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju
8. Wrażenie kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym
9. Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu
10. Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia
11. Poczucie otrzymania wsparcia

Doświadczenie uczucia radości / szczęścia

Różnice w natężeniu uczucia radości / szczęścia między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w innym przedziale wiekowym, są nieistotne statystycznie ($\chi^2 = 26,00$; $p = 0,166$) (por. Tabela 66).

Tabela 66 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie radości / szczęścia** (N = 1334)

		Uczucie radości / szczęścia					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	<= 18	N	34	41	57	15	150
		%	22,7	27,3	38,0	10,0	100
		Reszta skor.	-0,2	-2,1	2,4	-0,1	0,1
	19 – 24	N	98	150	129	42	426
		%	23,0	35,2	30,3	9,9	100
		Reszta skor.	-0,2	0,1	0,3	-0,2	-0,4
	25 – 34	N	93	128	123	40	395
		%	23,5	32,4	31,1	10,1	100
		Reszta skor.	0,1	-1,3	0,8	0,0	1,6
	35 – 44	N	51	78	56	20	206
		%	24,8	37,9	27,2	9,7	100
		Reszta skor.	0,5	1,0	-0,9	-0,2	-1,6
	45 – 54	N	24	49	17	10	101
		%	23,8	48,5	16,8	9,9	100

	Reszta skor.	0,1	3,0	-2,9	-0,1	-0,7	
	N	12	20	14	8	2	56
55+	%	21,4	35,7	25,0	14,3	3,6	100
	Reszta skor.	-0,4	0,1	-0,8	1,1	1,0	
	N	312	466	396	135	25	1334
Ogółem	%	23,4	34,9	29,7	10,1	1,9	100

Doświadczenie uczucia poruszenia/szczyćcia/ euforii

Różnice w natężeniu uczucia poruszenia/szczyćcia/euforii między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym są istotne statystycznie ($\chi^2 = 36,04$; $p = 0,015$) (por. Tabela 67).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że bardzo mocna obecność uczucia poruszenia /euforii / szczyćcia występuje istotnie częściej w grupie osób, które swojej pierwszej wygranej doświadczyły w wieku równym lub niższym niż 18 lat (reszta skorygowana = 2,2). Ponadto w grupie tej istotnie rzadziej występuje dość mocna obecność uczucia poruszenia / euforii / ekscytacji (reszta skorygowana = -3,0), a także istotnie częściej średnia obecność tego uczucia (reszta skorygowana = 2,4). Ponadto w grupie osób, które przeżyły pierwszą wygraną w wieku 35-44 lat istotnie częściej występuje dość mocna obecność uczucia poruszenia / euforii / ekscytacji (reszta skorygowana = 2,2). Z kolei kiedy pierwsza wygrana padła w wieku 55 lub więcej lat uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji występuje istotnie częściej w małym stopniu (reszta skorygowana = 2,2) (por. Tabela 67).

Tabela 67 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a poruszenie/euforia/ekscytacja** (N = 1334)

		Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	30	30	67	14	9	150
	<= 18 %	20,0	20,0	44,7	9,3	6,0	100
	Reszta skor.	2,2	-3,0	2,4	-1,6	-0,1	
	N	69	123	154	55	25	426
	19 – 24 %	16,2	28,9	36,2	12,9	5,9	100
	Reszta skor.	1,6	-1,0	0,2	-0,4	-0,3	
	N	49	132	131	56	27	395
	25 – 34 %	12,4	33,4	33,2	14,2	6,8	100
	Reszta skor.	-1,1	1,4	-1,2	0,5	0,7	
	N	23	77	73	23	10	206
	35 – 44 %	11,2	37,4	35,4	11,2	4,9	100
	Reszta skor.	-1,3	2,2	-0,1	-1,0	-0,8	
	N	10	36	31	18	6	101
	45 – 54 %	9,9	35,6	30,7	17,8	5,9	100

	Reszta skor.	-1,2	1,1	-1,1	1,4	-0,1	
	N	6	12	20	13	5	56
55+	%	10,7	21,4	35,7	23,2	8,9	100
	Reszta skor.	-0,7	-1,5	0,0	2,2	0,9	
Ogółem	N	187	410	476	179	82	1334
	%	14,0	30,7	35,7	13,4	6,1	100

Podsumowując, uzyskane wyniki przedstawiają pewien trend, w którym uczucie poruszenia /euforii /ekscytacji jest nieco częstsze, kiedy pierwsza wygrana padła w wieku młodym (równym lub niższym niż 18 lat) niż w wieku starszym (równym lub wyższym niż 55 lat).

Doświadczenie uczucia siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie

Różnice w natężeniu uczucia siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 30,61$; $p = 0,061$) (por. Tabela 68).

Tabela 68 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie (N = 1334)**

		Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	17	36	57	31	9	150
	<= 18	%	11,3	24,0	38,0	20,7	100
	Reszta skor.	0,2	0,0	0,0	1,3	-1,7	
	N	59	90	167	70	40	426
	19 - 24	%	13,8	21,1	39,2	16,4	100
	Reszta skor.	2,5	-1,7	0,5	-0,4	-0,5	
	N	39	95	153	63	45	395
	25 - 34	%	9,9	24,1	38,7	15,9	100
	Reszta skor.	-0,7	0,0	0,3	-0,7	1,1	
	N	11	56	85	35	19	206
	35 - 44	%	5,3	27,2	41,3	17,0	100
	Reszta skor.	-2,7	1,2	1,0	0,0	-0,4	
	N	11	33	31	16	10	101
	45 - 54	%	10,9	32,7	30,7	15,8	100
	Reszta skor.	0,0	2,1	-1,6	-0,3	-0,1	
	N	7	10	16	12	11	56
	55+	%	12,5	17,9	28,6	21,4	100
	Reszta skor.	0,4	-1,1	-1,5	0,9	2,4	
Ogółem		N	144	320	509	227	1334
		%	10,8	24,0	38,2	17,0	100

Doświadczenie uczucia zdziwienia, trudności z uwierzeniem / niespodzianki

Różnice w natężeniu uczucia zdziwienia, trudności z uwierzeniem / niespodzianki między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 21,41$; $p = 0,373$) (por. Tabela 69).

Tabela 69 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka** (N = 1334)

		Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	25	31	71	15	8	150
	<= 18						
	%	16,7	20,7	47,3	10,0	5,3	100
	Reszta skor.	1,7	-2,5	2,5	-1,8	0,1	
	N	55	128	156	66	21	426
	19 - 24						
	%	12,9	30,0	36,6	15,5	4,9	100
	Reszta skor.	0,4	0,4	-0,8	0,4	-0,4	
	N	43	116	151	58	27	395
	25 - 34						
	%	10,9	29,4	38,2	14,7	6,8	100
	Reszta skor.	-1,1	0,0	0,1	-0,2	1,7	
	N	25	66	76	31	8	206
	35 - 44						
	%	12,1	32,0	36,9	15,0	3,9	100
	Reszta skor.	-0,1	0,9	-0,4	0,1	-1,0	
	N	14	33	33	18	3	101
	45 - 54						
	%	13,9	32,7	32,7	17,8	3,0	100
	Reszta skor.	0,4	0,8	-1,2	0,9	-1,1	
	N	4	17	21	11	3	56
	55+						
	%	7,1	30,4	37,5	19,6	5,4	100
	Reszta skor.	-1,2	0,2	-0,1	1,0	0,0	
	Ogółem						
	N	166	391	508	199	70	1334
	%	12,4	29,3	38,1	14,9	5,2	100

Doświadczenie uczucia zaniepokojenia / strachu

Różnice w natężeniu uczucia zaniepokojenia / strachu między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym są istotne statystycznie ($\chi^2 = 48,22$; $p < 0,001$) (por. Tabela 70).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że bardzo mocna obecność uczucia zaniepokojenia / strachu występuje istotnie częściej w grupie osób, które swojej pierwszej wygranej doświadczyły w wieku równym lub wyższym niż 55 lat (reszta skorygowana = 2,7). Ponadto średnie natężenie obecności uczucia zaniepokojenia / strachu występuje istotnie częściej w grupie osób, które przeżyły pierwszą wygraną w wieku równym lub niższym niż 18 lat (reszta skorygowana = 3,1). Istotnie rzadziej natomiast, jeśli pierwsza wygrana padła w

wieku 45 – 54 lat (reszta skorygowana = - 2,4), a także w wieku równym lub wyższym niż 55 lat (reszta skorygowana = - 3,4). Z kolei uczucie zaniepokojenia / strachu jest określane jako nieobecne istotnie częściej wśród osób, które trafiły pierwszą wygraną w wieku 55 lub więcej lat (reszta skorygowana = 2,3), 45 – 54 lat (reszta skorygowana = 2,9), 25 – 24 lat (reszta skorygowana = 2,2), a także istotnie rzadziej, jeśli pierwsza wygrana została zdobyta w wieku równym lub niższym niż 18 lat (reszta skorygowana = - 2,9) oraz w wieku pomiędzy 19 a 24 rokiem życia (reszta skorygowana = - 2,5) (por. Tabela 70).

Tabela 70 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie zaniepokojenia, strachu** (N = 1334)

		Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	5	13	56	34	42	150
	<= 18 %	3,3	8,7	37,3	22,7	28,0	100
	Reszta skor.	0,3	0,0	3,1	0,0	-2,9	
	N	15	44	124	98	145	426
	19 – 24 %	3,5	10,3	29,1	23,0	34,0	100
	Reszta skor.	0,9	1,4	1,3	0,3	-2,5	
	N	8	32	104	79	172	395
	25 – 34 %	2,0	8,1	26,3	20,0	43,5	100
	Reszta skor.	-1,3	-0,5	-0,3	-1,5	2,2	
	N	3	16	53	52	82	206
	35 – 44 %	1,5	7,8	25,7	25,2	39,8	100
	Reszta skor.	-1,4	-0,5	-0,4	1,0	0,3	
	N	3	7	17	25	49	101
	45 – 54 %	3,0	6,9	16,8	24,8	48,5	100
	Reszta skor.	0,0	-0,7	-2,4	0,5	2,0	
	N	5	4	4	13	30	56
	55+ %	8,9	7,1	7,1	23,2	53,6	100
	Reszta skor.	2,7	-0,4	-3,4	0,1	2,3	
	Ogółem N	39	116	358	301	520	1334
	%	2,9	8,7	26,8	22,6	39,0	100

Podsumowując, uzyskane wyniki oznaczają, że uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu rzadziej jest nieobecne wśród osób, które trafiły swoją pierwszą wygraną w młodym wieku (do 24 roku życia), natomiast częściej jest określane jako nieobecne, jeśli wygrana nastąpiła w wieku późniejszym (po 25 roku życia). Bardzo mocne uczucie zaniepokojenia, rodzaju strachu częściej występuje z kolei u osób, które pierwszej wygranej doświadczyły w późnym wieku (równym lub wyższym 55 lat).

Doświadczenie uczucia dolegliwości fizycznych

Różnice w natężeniu poczucia dolegliwości fizycznych między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w innych przedziałach wiekowych są istotne statystycznie ($\chi^2 = 35,25$; $p = 0,019$) (por. Tabela 71).

Analiza reszt skorygowanych wskazuje, że poczucie dolegliwości fizycznych jako nieobecne istotnie częściej jest określone przez osoby, które swoją pierwszą wygraną odnotowały w wieku równym lub wyższym niż 55 lat (reszta skorygowana = 2,5), a także w wieku pomiędzy 25 a 34 rokiem życia (reszta skorygowana = 2,3) oraz rzadziej uczucie to uznawane jest za nieobecne, jeśli pierwsza wygrana miała miejsce w wieku równym lub niższym niż 18 lat (reszta skorygowana = - 3,3). Ponadto poczucie dolegliwości fizycznych częściej jest określane jako w małym stopniu obecne w grupie osób, które pierwszą wygraną trafiły pomiędzy 45 a 54 rokiem życia (reszta skorygowana = 2,1) (por. Tabela 71).

Tabela 71 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a poczucie dolegliwości fizycznych** (N = 1334)

		Poczucie dolegliwości fizycznych (drżenie, krótki oddech, konieczność spoczynku...)					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	8	20	53	33	36	150
	<= 18						
	%	5,3	13,3	35,3	22,0	24,0	100
	Reszta skor.	1,1	0,6	1,7	1,1	-3,3	
	N	13	61	137	76	139	426
	19 – 24						
	%	3,1	14,3	32,2	17,8	32,6	100
	Reszta skor.	-0,9	1,9	1,5	-0,6	-1,8	
	N	15	42	113	64	161	395
	25 – 34						
	%	3,8	10,6	28,6	16,2	40,8	100
	Reszta skor.	0,1	-0,9	-0,4	-1,6	2,3	
	N	6	20	58	42	80	206
	35 – 44						
	%	2,9	9,7	28,2	20,4	38,8	100
	Reszta skor.	-0,7	-1,0	-0,4	0,6	0,9	
	N	5	10	22	27	37	101
	45 – 54						
	%	5,0	9,9	21,8	26,7	36,6	100
	Reszta skor.	0,7	-0,6	-1,8	2,1	0,1	
	N	3	5	10	9	29	56
	55+						
	%	5,4	8,9	17,9	16,1	51,8	100
	Reszta skor.	0,6	-0,7	-1,9	-0,5	2,5	
Ogółem	N	50	158	393	251	482	1334
	%	3,7	11,8	29,5	18,8	36,1	100

Podsumowując, uzyskane wyniki oznaczają, że poczucie dolegliwości fizycznych częściej jest uznawane za nieobecne lub w małym stopniu obecne przez osoby, które pierwszą wygraną trafiły w późnych wieku (powyżej 45 roku życia). Rzadziej z kolei na nieobecność poczucia dolegliwości fizycznych wskazują osoby, które pierwszą wygraną trafiły w młodości (w wieku równym lub niższym niż 18 rok życia).

Doświadczenie uczucia spokoju / wewnętrznego pokoju

Różnice w natężeniu uczucia spokoju / wewnętrznego pokoju między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w innych przedziałach wiekowych nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 21,02$; $p = 0,396$) (por. Tabela 72).

Tabela 72 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie spokoju / pokoju** (N = 1334)

		Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	N	12	27	75	27	9	150
	<= 18						
	%	8,0	18,0	50,0	18,0	6,0	100
	Reszta skor.	-0,2	-1,9	1,9	0,1	-0,4	
	N	41	102	184	76	23	426
	19 - 24						
	%	9,6	23,9	43,2	17,8	5,4	100
	Reszta skor.	1,2	-0,2	0,2	0,0	-1,4	
	N	30	96	171	68	30	395
	25 - 34						
	%	7,6	24,3	43,3	17,2	7,6	100
	Reszta skor.	-0,6	0,0	0,3	-0,3	0,7	
	N	13	57	84	38	14	206
	35 - 44						
	%	6,3	27,7	40,8	18,4	6,8	100
	Reszta skor.	-1,1	1,2	-0,6	0,3	0,0	
	N	13	28	34	19	7	101
	45 - 54						
	%	12,9	27,7	33,7	18,8	6,9	100
	Reszta skor.	1,7	0,8	-1,9	0,3	0,0	
	N	2	15	22	9	8	56
	55+						
	%	3,6	26,8	39,3	16,1	14,3	100
	Reszta skor.	-1,3	0,4	-0,5	-0,3	2,3	
	N	111	325	570	237	91	1334
	Ogółem						
	%	8,3	24,4	42,7	17,8	6,8	100

Doświadczenie uczucia posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym

Różnice w natężeniu wrażenia posiadania kontroli / zdolności wytypowania dobrych numerów / bycia mocnym między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym, nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 27,27$; $p = 0,128$) (por. Tabela 73).

Tabela 73 Wiek trafienia pierwszej wygranej a wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym (N = 1334)

		Wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania dobrych numerów / bycie mocnym					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	<= 18	N	9	29	67	28	150
		%	6,0	19,3	44,7	18,7	100
		Reszta skor.	0,0	-0,1	1,0	0,1	-1,5
	19 - 24	N	26	99	176	67	426
		%	6,1	23,2	41,3	15,7	100
		Reszta skor.	0,1	2,4	0,3	-1,7	-1,3
	25 - 34	N	26	76	153	78	395
		%	6,6	19,2	38,7	19,7	100
		Reszta skor.	0,6	-0,1	-1,0	0,9	0,2
	35 - 44	N	5	27	92	41	206
		%	2,4	13,1	44,7	19,9	100
		Reszta skor.	-2,3	-2,5	1,2	0,7	1,9
	45 - 54	N	9	20	37	20	101
		%	8,9	19,8	36,6	19,8	100
		Reszta skor.	1,3	0,1	-0,9	0,4	-0,2
	55+	N	5	9	19	10	56
		%	8,9	16,1	33,9	17,9	100
		Reszta skor.	0,9	-0,7	-1,1	-0,1	1,6
	Ogółem	N	80	260	544	244	1334
		%	6,0	19,5	40,8	18,3	100

Doświadczenie uczucia ulgi, odradzającej się nadziei, powracającego optymizmu

Różnice w natężeniu uczucia ulgi, odradzającej się nadziei, powracającego optymizmu między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym, nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 18,10$; $p = 0,581$) (por. Tabela 74).

Tabela 74 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu (N = 1334)

		Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	<= 18	N	13	35	64	26	150
		%	8,7	23,3	42,7	17,3	100
		Reszta skor.	-0,4	-0,9	1,0	0,2	-0,1
	19 - 24	N	44	118	173	58	426
		%	10,3	27,7	40,6	13,6	100
		Reszta skor.	0,6	0,8	0,9	-2,2	-0,5
	25 - 34	N	40	98	140	78	395
		%	10,1	24,8	35,4	19,7	100
	Ogółem	N	133	351	544	244	1334
		%	10,1	26,3	40,8	18,3	100

	%	10,1	24,8	35,4	19,7	9,9	100
	Reszta skor.	0,4	-0,8	-1,7	1,8	1,4	
35 - 44	N	17	56	88	32	13	206
	%	8,3	27,2	42,7	15,5	6,3	100
	Reszta skor.	-0,7	0,3	1,2	-0,6	-1,1	
	N	11	32	33	19	6	101
45 - 54	%	10,9	31,7	32,7	18,8	5,9	100
	Reszta skor.	0,4	1,3	-1,3	0,5	-0,9	
	N	4	12	21	12	7	56
	%	7,1	21,4	37,5	21,4	12,5	100
55+	Reszta skor.	-0,7	-0,8	-0,2	0,9	1,2	
	N	129	351	519	225	110	1334
	%	9,7	26,3	38,9	16,9	8,2	100
Ogółem							

Doświadczenie uczucia sprawiedliwości, wreszcie doczekanego powodzenia

Różnice w natężeniu uczucia „sprawiedliwości”, wreszcie doczekanego powodzenia między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym nie są istotne statystycznie ($\chi^2 = 21,31$; $p = 0,379$) (por. Tabela 75).

Tabela 75 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie sprawiedliwości, wreszcie doczekanego powodzenia (N = 1334)

		Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia						
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	Ogółem	
Wiek pierwszej wygranej	<= 18	N	14	37	57	29	13	150
		%	9,3	24,7	38,0	19,3	8,7	100
		Reszta skor.	-0,3	-0,6	0,5	0,5	-0,3	
	19 - 24	N	42	120	163	69	32	426
		%	9,9	28,2	38,3	16,2	7,5	100
		Reszta skor.	-0,1	0,8	1,1	-1,1	-1,6	
	25 - 34	N	41	101	132	78	43	395
		%	10,4	25,6	33,4	19,7	10,9	100
		Reszta skor.	0,3	-0,6	-1,3	1,1	1,2	
	35 - 44	N	13	55	81	38	19	206
		%	6,3	26,7	39,3	18,4	9,2	100
		Reszta skor.	-1,9	0,0	1,1	0,2	-0,1	
	45 - 54	N	14	31	34	12	10	101
		%	13,9	30,7	33,7	11,9	9,9	100
		Reszta skor.	1,4	0,9	-0,5	-1,6	0,2	
	55+	N	9	12	14	13	8	56
		%	16,1	21,4	25,0	23,2	14,3	100
		Reszta skor.	1,6	-0,9	-1,8	1,1	1,3	
	Ogółem	N	133	356	481	239	125	1334
		%	10,0	26,7	36,1	17,9	9,4	100

Doświadczenie uczucia otrzymania wsparcia

Różnice w natężeniu poczucia otrzymania wsparcia między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym nie są istotne statystycznie ($\chi^2=18,13$; $p = 0,579$) (por. Tabela 76).

Tabela 76 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a poczucie otrzymania wsparcia** (N = 1334)

		Poczucie otrzymania wsparcia (przez kochaną osobę, Boga, przeznaczenie, szczęście...)					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
Wiek pierwszej wygranej	<= 18	N	11	30	63	29	150
		%	7,3	20,0	42,0	19,3	100
		Reszta skor.	-0,2	-0,6	1,9	0,0	-1,6
	19 - 24	N	32	107	154	73	426
		%	7,5	25,1	36,2	17,1	100
		Reszta skor.	-0,2	1,9	0,5	-1,4	-1,2
	25 - 34	N	32	80	140	76	395
		%	8,1	20,3	35,4	19,2	100
		Reszta skor.	0,3	-1,0	0,1	-0,1	0,7
	35 - 44	N	14	42	68	43	206
		%	6,8	20,4	33,0	20,9	100
		Reszta skor.	-0,5	-0,6	-0,7	0,6	1,3
	45 - 54	N	9	25	28	21	101
		%	8,9	24,8	27,7	20,8	100
		Reszta skor.	0,5	0,7	-1,6	0,4	0,6
	55+	N	5	9	16	16	56
		%	8,9	16,1	28,6	28,6	100
		Reszta skor.	0,3	-1,1	-1,1	1,8	0,4
	Ogółem	N	103	293	469	258	1334
		%	7,7	22,0	35,2	19,3	100

Doświadczenie uczucia przyjemnie spędzonego czasu

Różnice w natężeniu poczucia przyjemnie spędzonego czasu między osobami, które zdobyły swoją pierwszą wygraną w różnym przedziale wiekowym nie są istotne statystycznie ($\chi^2=23,80$; $p = 0,251$) (por. Tabela 77).

Tabela 77 **Wiek trafienia pierwszej wygranej a przyjemnie spędzony czas** (N = 1334)

		Poczucie przyjemnie spędzonego czasu					Ogółem
		Bardzo mocno obecne	Dość mocno obecne	Średnio obecne	W małym stopniu obecne	Nieobecne	
<= 18	N	18	39	64	17	12	150

Wiek pierwszej wygranej		%	12,0	26,0	42,7	11,3	8,0	100
		Reszta skor.	0,1	-1,4	1,8	-1,1	0,5	
	19 - 24	N	58	121	158	65	24	426
		%	13,6	28,4	37,1	15,3	5,6	100
		Reszta skor.	1,5	-1,5	0,6	0,8	-1,4	
	25 - 34	N	46	129	138	53	29	395
		%	11,6	32,7	34,9	13,4	7,3	100
		Reszta skor.	0,0	0,8	-0,5	-0,5	0,3	
	35 - 44	N	15	72	74	32	13	206
		%	7,3	35,0	35,9	15,5	6,3	100
		Reszta skor.	-2,1	1,3	0,0	0,6	-0,4	
	45 - 54	N	14	37	31	11	8	101
		%	13,9	36,6	30,7	10,9	7,9	100
		Reszta skor.	0,7	1,2	-1,2	-1,0	0,4	
	55+	N	5	17	15	11	8	56
		%	8,9	30,4	26,8	19,6	14,3	100
		Reszta skor.	-0,7	-0,1	-1,5	1,2	2,2	
	Ogółem	N	156	415	480	189	94	1334
		%	11,7	31,1	36,0	14,2	7,0	100

VI Kontekst życiowy wygranej a liczba znaczących wygranych

Okoliczności, które miały miejsce w okresie wystąpienia znaczącej wygranej wśród badanych, są zróżnicowane. Analizy tych doświadczeń dokonano wśród osób z obu grup badanych, które doświadczyły znaczącej wygranej (N = 1513). Osoby, które doświadczyły tylko jednej znaczącej wygranej najczęściej deklarowały, że w okresie tej wygranej nie wystąpiła żadna z uwzględnionych w pytaniu sytuacji (29,9%). Spośród osób wskazujących na określone okoliczności, najwyższy odsetek wskazał na satysfakcjonującą sytuację miłosną (18,2%), a następnie na problemy finansowe (15,4%), poprawę sytuacji finansowej (12,1%) oraz problemy dotyczące związku (12,0%). Osoby badane, które doświadczyły tylko jednej znaczącej wygranej, nieco rzadziej deklarowały nowe obowiązki rodzinne / nowe wydatki (8,8%), satysfakcjonującą sytuację zawodową (8,6%), poczucie samotności/nudy (8,1%), bliskich ludzi wokół (7,8%), trudności zawodowe np. zwolnienie (7,5%), okres stresu/niepokoju (6,2%) czy też własne problemy zdrowotne lub rodziny (5,2%) (por. Tabela 78).

Tabela 78 **Kontekst życiowy towarzyszący znaczącej wygranej a liczba wygranych** (N = 1513)

	Jedna				Kilka			
	Nie		Tak		Nie		Tak	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Problemy dotyczące związku	756	88,0	103	12,0	584	89,3	70	10,7
Satysfakcjonująca sytuacja miłosna	703	81,8	156	18,2	514	78,6	140	21,4
Problemy finansowe	727	84,6	132	15,4	520	79,5	134	20,5
Poprawa sytuacji finansowej	755	87,9	104	12,1	551	84,3	103	15,7
Trudności zawodowe np. zwolnienie	795	92,5	64	7,5	585	89,4	69	10,6
Satysfakcjonująca sytuacja zawodowa	785	91,4	74	8,6	579	88,5	75	11,5
Nowe obowiązki rodzinne / nowe wydatki:	783	91,2	76	8,8	578	88,4	76	11,6
Własne problemy zdrowotne lub rodziny	814	94,8	45	5,2	615	94,0	39	6,0
Hazardziści problemowi w otoczeniu	849	98,8	10	1,2	627	95,9	27	4,1
Okres żałoby (śmierć bliskiej osoby)	842	98,0	17	2,0	636	97,2	18	2,8
Problemy mieszkaniowe	833	97,0	26	3,0	625	95,6	29	4,4
Zmiana w korzystaniu z używek	840	97,8	19	2,2	630	96,3	24	3,7
Używanie alkoholu, papierosów lub innych	831	96,7	28	3,3	627	95,9	27	4,1
Poczucie samotności / nudy	789	91,9	70	8,1	594	90,8	60	9,2
Bliscy ludzie wokół	792	92,2	67	7,8	612	93,6	42	6,4
Okres stresu / niepokoju	806	93,8	53	6,2	615	94,0	39	6,0

Z kolei w grupie osób, które doświadczyły kilku znaczących wygranych, również najwyższy odsetek respondentów wybrał odpowiedź „żadna z tych sytuacji” (23,1%). Podobnie jak w grupie osób doświadczających tylko jednej znaczącej wygranej, najczęściej wskazywanymi okolicznościami były: satysfakcjonująca sytuacja miłosna (21,4%) i problemy finansowe (20,5%). W następnej kolejności osoby, które doświadczyły kilku znaczących wygranych, wskazały na poprawę sytuacji finansowej (15,7%), nowe obowiązki rodzinne / nowe wydatki (11,6%), satysfakcjonującą sytuację zawodową (11,5%), problemy dotyczące związku (10,7%) oraz trudności zawodowe (np. zwolnienie) (10,6%). Rzadziej deklarowane było poczucie samotności/nudy (9,2%), bliscy ludzie wokół (6,4%), okres stresu/niepokoju (6,0%) oraz własne problemy zdrowotne lub rodziny (6,0%) (por. Tabela 78).

VII Wykorzystanie przez graczy środków z wygranej a liczba wygranych

1) Wykorzystanie środków z wygranej w grupie głównej (N = 3502)

Osoby badane przynależące do grupy głównej - hazardziści gier losowych czystego przypadku, najczęściej wykorzystywały wygraną na codzienne wydatki (jedzenie, faktury, czynsz) (z jedną znaczącą wygraną – 35,4%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 34,2%) lub nabycie rzeczy, która sprawiła im przyjemność (biżuteria, ubrania, wyposażenie domu, samochód) (z jedną znaczącą wygraną – 30,9%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 31,1%). Często wygraną przeznaczano również na mile spędzony czas samotnie lub z bliskimi osobami (wakacje, weekend, restauracja, wyjście...) (z jedną znaczącą wygraną – 21,5%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 22,6%) oraz odłożenie na oszczędności (z jedną znaczącą wygraną – 14,6%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 17,1%) (por. Tabela 79).

Tabela 79 Wykorzystanie środków z wygranej a liczba znaczących wygranych

Znacząca wygrana							
Jedna				Kilka			
Nie		Tak		Nie		Tak	
N	%	N	%	N	%	N	%

Rzecz, która sprawiła przyjemność (np. biżuteria, ubrania, itp.)	412	69,1%	184	30,9%	250	68,9%	113	31,1%
Miło spędzony czas samotnie lub z bliskimi (np. wakacje, weekend, restauracja)	468	78,5%	128	21,5%	281	77,4%	82	22,6%
Inwestycja w nieruchomość (np. dom, mieszkanie)	560	94,0%	36	6,0%	340	93,7%	23	6,3%
Codzienne wydatki (np. jedzenie, faktury, czynsz)	385	64,6%	211	35,4%	239	65,8%	124	34,2%
Podział pieniędzy z bliskimi / przyjaciółmi	546	91,6%	50	8,4%	315	86,8%	48	13,2%
Splacenie długów / długu (np. za wynajem, w banku, osobie prywatnej)	556	93,3%	40	6,7%	326	89,8%	37	10,2%
Zaoszczędzenie (np. konto w banku, książeczka, inwestycja)	509	85,4%	87	14,6%	301	82,9%	62	17,1%
Inne wykorzystanie	568	95,3%	28	4,7%	344	94,8%	19	5,2%

2) Wykorzystanie środków z wygranej w grupie dobadanej (N = 234)

Osoby przynależące do grupy dobadanej – spełniające kryteria uzależnienia - podobnie jak grupa główna, najczęściej wykorzystywały tę część wygranej nieprzeznaczonej na grę na codzienne wydatki (jedzenie, faktury, czynsz) (z jedną znaczącą wygraną – 46,2%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 34,1%) lub zakup rzeczy, która sprawiła im przyjemność (biżuteria, ubrania, wyposażenie domu, samochód) (z jedną znaczącą wygraną – 30,8%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 26,8%). Często wymienianym wykorzystaniem wygranej było również splacenie długów (z jedną znaczącą wygraną – 19,2%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 19,5%), spędzenie miło czasu samotnie lub z bliskimi osobami (wakacje, weekend, restauracja, wyjście...) (z jedną znaczącą wygraną – 15,4%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 14,6%) oraz zaoszczędzenie tych pieniędzy (z jedną znaczącą wygraną – 15,4%, z kilkoma znaczącymi wygranymi – 17,1%) (por. Tabela 80).

Tabela 80 Wykorzystanie środków pod względem liczby znaczących wygranych (N = 234)

	Znacząca wygrana							
	Jedna				Kilka			
	Nie		Tak		Nie		tak	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Rzecz, która sprawiła przyjemność	18	69,2	8	30,8	30	73,2	11	26,8

(np. biżuteria, ubrania, itp.)

Miło spędzony czas samotnie lub z bliskimi (np. wakacje, weekend, restauracja)	22	84,6	4	15,4	35	85,4	6	14,6
Inwestycja w nieruchomość (np. dom, mieszkanie)	25	96,2	1	3,8	36	87,8	5	12,2
Codzienne wydatki (np. jedzenie, faktury, czynsz)	14	53,8	12	46,2	27	65,9	14	34,1
Podział pieniędzy z bliskimi / przyjaciółmi	24	92,3	2	7,7	35	85,4	6	14,6
Splacenie długów / długu (np. za wynajem, w banku, osobie prywatnej)	21	80,8	5	19,2	33	80,5	8	19,5
Zaoszczędzenie (np. konto w banku, książeczka, inwestycja)	22	84,6	4	15,4	34	82,9	7	17,1
Inne wykorzystanie	26	100	0	0	39	95,1	2	4,9

3) Porównanie graczy z jedną i wieloma wygranymi pod kątem wykorzystania środków z gry

Analiza porównawcza w pełnej grupie badanej (N = 3736) wykazała, że badani z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi różnią się między sobą istotnie statystycznie jedynie w dwóch aspektach wykorzystania znaczącej wygranej (por. Tabela 81). Osoby z wieloma znaczącymi wygranymi znacząco częściej dzieliły się pierwszą znaczącą wygraną z bliskimi, a także częściej spłacały dzięki niej długi, w porównaniu do graczy z jedną znaczącą wygraną.

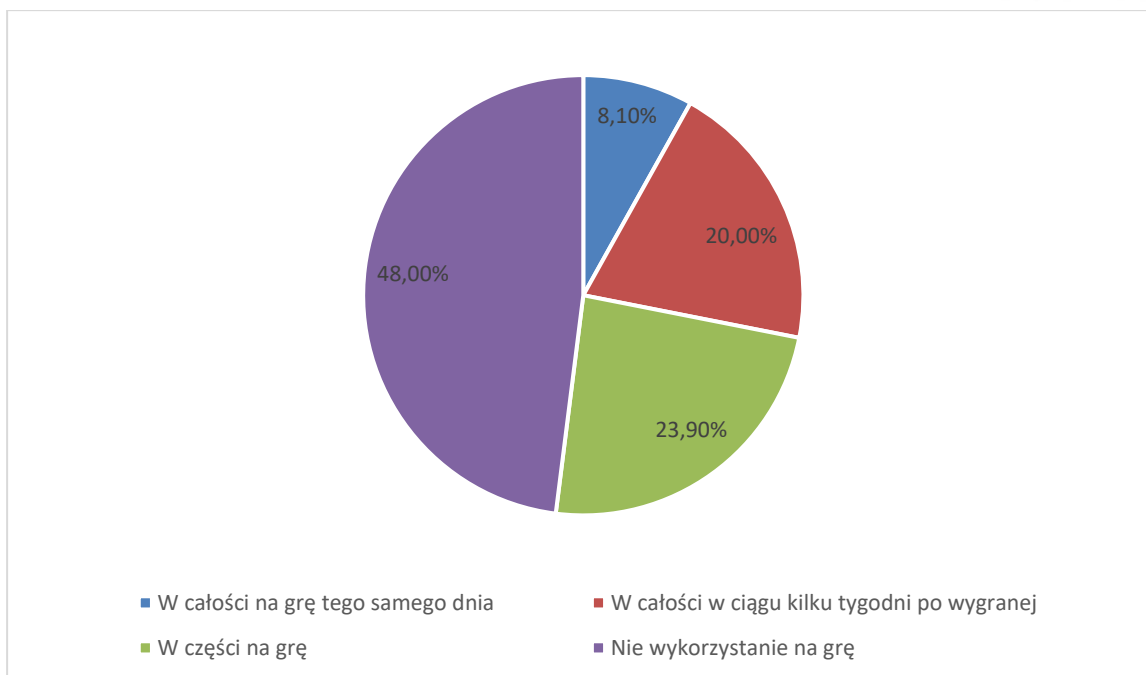
Tabela 81 Sposób wykorzystania znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi

	Jedna tak		Kilka tak		χ^2	p
	Liczebność	%	Liczebność	%		
Sprawił{em/am} sobie rzecz, która sprawiła mi przyjemność (biżuteria, ubrania, wyposażenie domu, samochód...)	192	30.9	124	30.7	0,04	0,99
Sprawił{em/am} sobie miło spędzony czas samotnie lub z bliskimi osobami (wakacje, weekend, restauracja, wyjście...)	132	21.2	88	21.8	0,46	0,876

Zainwestował{em/am} w nieruchomość (dom, mieszkanie...)	37	5.9	28	6.9	0,40	0,600
Wydał{em/am} tą kwotę na codzienne wydatki (jedzenie, faktury, czynsz)	223	35.9	138	34.2	0,31	0,598
Podzielił{em/am} pieniądze z bliskimi / przyjaciółmi	52	8.4	54	13.4	6,62	0,012
Spłacił{em/am} długi (za wynajem, w banku, osobie prywatnej)	45	7.2	45	11.1	4,66	0,032
Zaoszczędził{em/am} je (konto w banku, książeczka oszczędnościowa, inwestycja)	91	14.6	69	17.1	1,12	0,292

4) Wykorzystanie wygranej na dalszą grę

Spośród respondentów z grupy głównej (hazardziści gier losowych czystego przypadku, N = 3502) około połowa osób spośród tych, które doświadczyły znaczącej wygranej (N = 1334) deklaruje, że nie wykorzystwała wygranej, którą określili jako znaczącą, na dalszą grę (48,0%). Z kolei 23,9% wykorzystało tę wygraną w pewnej części na grę, a 28,1% hazardzystów przeznaczyło pieniądze w całości na dalszą grę (20,0% - w ciągu kilku tygodni po wygranej; 8,1% - jeszcze tego samego dnia) (por. Wykres 10).



Wykres 10 Wykorzystanie środków z pierwszej znaczącej wygranej (N = 1334)

Badani z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi różnią się istotnie statystycznie pod względem sposobu wykorzystania pierwszej znaczącej wygranej ($\chi^2 = 100,51$; $p = 0,001$) (por. Tabela 82). Badani z wieloma znaczącymi wygranymi w porównaniu z tymi z jedną wygraną, rzadziej wykorzystali całą pierwszą wygraną tego samego dnia na grę oraz rzadziej nie wykorzystali w ogóle znaczącej pierwszej wygranej na grę. Natomiast częściej niż osoby z jedną znaczącą wygraną przeznaczali tę wygraną na grę w ciągu kilku tygodni od wygranej lub w całości na grę.

Tabela 82 Wykorzystanie pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi

			Znacząca wygrana		Ogółem
			Jedna	Kilka	
Czy wykorzystał/a Pan/i na grę całość lub część tej znaczącej pierwszej wygranej ... ?	Wykorzystał/a ją w całości na grę tego samego dnia	Liczebność	107	43	150
		% z Znacząca wygrana	12.5%	6.6%	9.9%
		Reszta skorygowana	3.8	-3.8	
	Wykorzystał/a ją w całości w ciągu kilku tygodni po wygranej	Liczebność	130	207	337
		% z Znacząca wygrana	15.1%	31.7%	22.3%
		Reszta skorygowana	-7.6	7.6	
		Liczebność	170	185	355

	Wykorzystał{e/a}m ją w części na grę	% z Znacząca wygrana	19.8%	28.3%	23.5%
		Reszta skorygowana	-3.9	3.9	
Nie wykorzystał{e/a}m jej na grę		Liczebność	452	219	671
		% z Znacząca wygrana	52.6%	33.5%	44.3%
		Reszta skorygowana	7.4	-7.4	
Ogółem		Liczebność	859	654	1513
		% z Znacząca wygrana	100.0%	100.0%	100.0%

Zapytani o konsekwencje znaczącej wygranej hazardziści gier losowych czystego przypadku w 56,2% podają, że kontynuowali grę. Z kolei 43,8% zrobiło sobie przerwę i zaprzestało gry na jakiś czas.

VIII Przekonania będące następstwem znaczącej wygranej

1) Przekonania dotyczące hazardu i wygranej

Respondenci, którzy trafili znaczącą wygraną (zarówno jedną jak i wiele), kształtują u siebie określonego rodzaju przekonania, wśród których występują także przekonania mające charakter zniekształceń poznawczych (por. Tabela 83 i 84). Wśród nich pojawiają się najczęściej takie, że w końcu nadeszło szczęście, można po raz kolejny trafić znaczącą wygraną, wytrwałość w grze się opłaci, ale również i te wskazujące na to, iż wygrana była jedynie skutkiem przypadku.

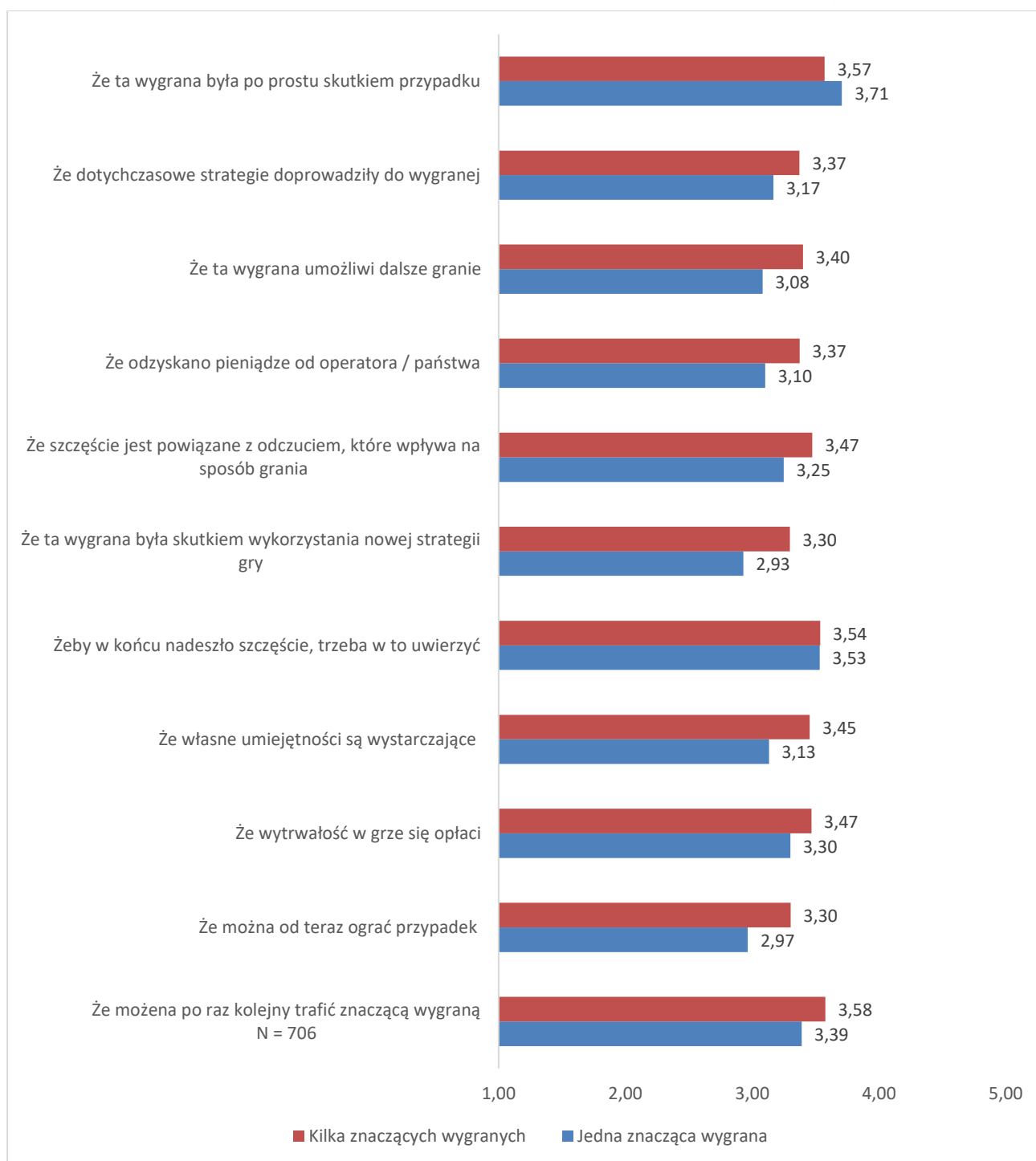
Poniżej zaprezentowano odpowiedzi odnoszące się do przekonań, jakie badani deklarowali w związku z trafieniem pierwszej znaczącej wygranej. Respondenci odpowiadali w jakim stopniu posiadali takie przekonanie po doświadczeniu pierwszej znaczącej wygranej. Ich odpowiedzi były udzielane na skali od 1 – dużo mniej, do 5 – dużo bardziej. Badani mieli również możliwość stwierdzenia, że nie posiadali wybranego przekonania w związku z pierwszą znaczącą wygraną.

Tabela 83 **Przekonania na temat gry powstałe w następstwie pierwszej znaczącej wygranej**

W następstwie wygranej wierzy Pan/i dużo mniej czy dużo bardziej...	Minimum	Maksimum	Średnia	Odchylenie standardowe
-Że może Pan {/i} po raz kolejny trafić znaczącą wygraną?	1	6	3.70	1.197
-Że może Pan {/i} od teraz ograć przypadek (oszukać los)?	1	6	3.54	1.377
-Że wytrwałość w grze się opłaci (im więcej gram, tym większą mam szansę na wygraną)?	1	6	3.66	1.255
-Że Pan {a/i} własne umiejętności (sprawności, zdolności) są efektywne?	1	6	3.64	1.293
-Żeby w końcu nadeszło Pan {a/i} szczęście, trzeba w to uwierzyć?	1	6	3.76	1.178
-Że ta wygrana była skutkiem wykorzystania nowej strategii gry?	1	6	3.53	1.423
-Że szczęście jest powiązane z przeczuciem, które wpływa na sposób grania?	1	6	3.65	1.255
-Że odzyskał {/a} Pan {/i} pieniądze od operatora / państwa?	1	6	3.62	1.356
-Że ta wygrana umożliwi Pan {u/i} dalsze granie?	1	6	3.58	1.340
-Że Pan {a/i} dotychczasowe strategie (pozycja, sposób grania, wybierane numery...) doprowadziły do wygranej?	1	6	3.65	1.313
-Że ta wygrana była po prostu skutkiem przypadku?	1	6	3.79	1.112
N Ważnych (wyłączanie obserwacjami)				

Wyniki zostały zaprezentowane także graficznie w postaci średnich z pięciostopniowej skali w podziale na grupę z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi.

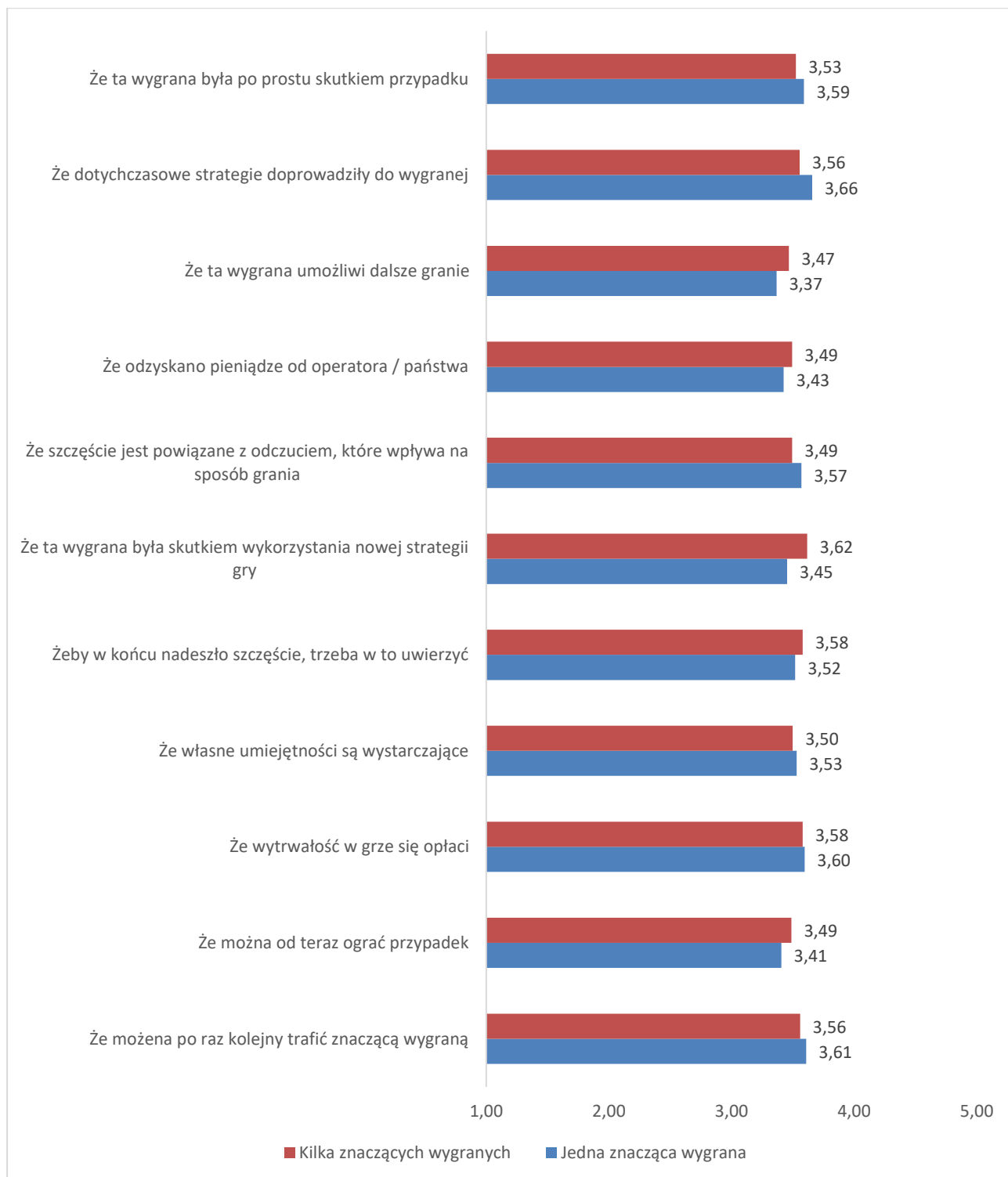
Jako pierwsze zostało przedstawione zestawienie średnich w grupie głównej, czyli hazardzystów gier losowych, którzy trafili znaczącą wygraną (N = 1334) (Wykres 11). Największe różnice wystąpiły w przekonaniach, że *własne umiejętności są wystarczające żeby wygrać* oraz, że *ta wygrana umożliwi dalsze granie* (różnica średnich = 0,32). Ponadto zaobserwowano też dość znaczące różnice w zakresie przekonania, że *odzyskano pieniądze od operatora/państwa* lub, że *ta wygrana była skutkiem nowej strategii gry* (różnica = 0,27).



Wykres 11 Porównanie przekonań dotyczących wygranej w grupie z jedną i kilkoma wygranymi (N = 1334)

Co ciekawe w przekonaniu o tym, *żeby w końcu nadeszło szczęście to trzeba w to uwierzyć*, praktycznie nie zaobserwowano żadnych różnic (różnica = 0,01) pomiędzy osobami z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi (por. Wykres 11).

Taką samą analizę pod względem przekonań związanych z wygraną przeprowadzono również w grupie dobadanych osób uzależnionych. Graficzną prezentację wyników zawiera Wykres 12.



Wykres 12 Przekonania o znaczącej wygranej w grupie z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi wśród osób uzależnionych (N = 179)

W grupie osób uzależnionych można zaobserwować znacznie mniejsze dysproporcje w ocenie nasilenia przekonań pomiędzy osobami z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi. Największa różnica wystąpiła w przekonaniu, że *ta wygrana była skutkiem nowej strategii gry* (różnica = 0,17), natomiast w pozostałych kategoriach różnice nie wynosiły więcej niż 0,1 w pięciostopniowej skali (por. Wykres 12).

Obliczono także nasilenie przekonań, które gracze deklarowali jako następstwo doświadczenia ostatniej znaczącej wygranej.

Tabela 84 **Przekonania na temat gry powstałe w wyniku ostatniej znaczącej wygranej**

W następstwie wygranej wierzy Pan/i dużo mniej czy dużo bardziej...	Minimum	Maksimum	Średnia	Odchylenie standardowe
Że może Pan/i po raz kolejny trafić znaczącą wygraną?	1	6	3.68	1.176
Że może Pan/i od teraz ograć przypadek?	1	6	3.54	1.369
Że wytrwałość w grze się opłaci (im więcej gram, tym większą mam szansę na wygraną)?	1	6	3.65	1.236
Że Pana/i własne umiejętności (sprawności, umiejętności osobiste) są wystarczające?	1	6	3.64	1.295
Żeby w końcu nadeszło Pana/i szczęście, trzeba w to uwierzyć?	1	6	3.74	1.162
Że ta wygrana była skutkiem wykorzystania nowej strategii gry?	1	6	3.56	1.408
Że szczęście jest powiązane z odczuciem, które wpływa na sposób grania?	1	6	3.67	1.248
Że odzyskał/a Pan/i pieniądze od operatora / państwa?	1	6	3.61	1.351
Że ta wygrana umożliwi Panu/i dalsze granie?	1	6	3.57	1.322
Że Pana/i dotychczasowe strategie (pozycja, sposób grania, wybierane numery...) doprowadziły do wygranej?	1	6	3.65	1.321
Że ta wygrana była po prostu skutkiem przypadku?	1	6	3.79	1.109
N Ważnych (wyłączanie obserwacjami)				

Według respondentów zarówno pierwsza, jak i ostatnia znacząca wygrana (wskaźniki na bardzo podobnych poziomach) miała największy pozytywny wpływ na ich sytuację finansową, codzienne funkcjonowanie, zdrowie i samopoczucie (por. Tabela 83 i 84). Ogólnie jednak wszystkie wyniki oscylują wokół wyniku średniego.

2) Przekonania dotyczące wpływu wygranej znaczącej na życie gracza

Badani zostali zapytani także o to, w jakim stopniu znacząca wygrana – pierwsza oraz ostatnia – wpłynęła na ich życie. Odpowiadali na skali 5-stopniowej, gdzie 1 oznaczało duże pogorszenie, a 5 – dużą poprawę. Wyniki dotyczące wpływu pierwszej wygranej na życie gracza prezentuje tabela 85.

Tabela 85 **Wpływ pierwszej znaczącej wygranej na życie gracza**

Jakie wpływ według Pana/Pani miała pierwsza wygrana na ...

1-duże pogorszenie → 5 duża poprawa

	Mediana
Na Pan{a/i} życie rodzinne	3.23
Na codzienność	3.30
Na Pan{a/i} sytuację finansową	3.46
Na Pan{a/i} relacje z innymi (przyjaciele / sąsiedzi)	3.13
Na Pan{a/i} granie	3.24
Na Pan{a/i} zdrowie / samopoczucie	3.30
Na Pan{a/i} aktywność zawodową	3.13
Na Pan{a/i} korzystanie z używek (papierosy, alkohol, narkotyki)	3.09

Wyniki dotyczące wpływu znaczących wygranych na życie graczy oscylują wokół wartości średniej, co wskazuje, że rzadziej gracze odnotowywali radykalny pozytywny czy negatywny wpływ wygranej na własne życie (por. Tabela 86).

Tabela 86 **Wpływ ostatniej znaczącej wygranej na życie gracza**

Jakie wpływ według Pana/Pani miała ostatnia wygrana na ...

1-duże pogorszenie → 5 duża poprawa

	Mediana
Na Pan{a/i} życie rodzinne	3.23
Na codzienność	3.28
Na Pan{a/i} sytuację finansową	3.42
Na Pan{a/i} relacje z innymi (przyjaciele / sąsiedzi)	3.12
Na Pan{a/i} granie	3.19
Na Pan{a/i} zdrowie / samopoczucie	3.27
Na Pan{a/i} aktywność zawodową	3.12
Na Pan{a/i} korzystanie z używek (papierosy, alkohol, narkotyki)	3.08

IX Granie problemowe a wybrane aspekty doświadczania znaczącej wygranej

Dziewiąta część raportu prezentuje analizy dotyczące poszukiwania związku poziomów nasilenia problemowego uprawiania hazardu z różnymi czynnikami kontekstualnymi, jak liczba znaczących wygranych, rodzaj gry, moment trafienia wygranej. Ponadto zaprezentowano analizy dla pełnej próby osób badanych ($N = 3736$), jak i dla osób, które trafiły znaczącą wygraną.

Wyniki kwestionariusza PGSI dla grupy głównej (hazardziści gier losowych czystego przypadku) zostały zaprezentowane w Tabeli 13 na początku raportu. Jednakże na potrzeby analiz zaprezentowanych w tym rozdziale Tabela 87, prezentuje podział dla pełnej próby badanej, w której skład wchodzi również dobadane osoby uzależnione (osoby te uzyskały wynik powyżej 8 punktów w skali PGSI).

Tabela 87 Wyniki kwestionariusza PGSI dla pełnej próby osób badanych ($N = 3736$)

	N	% ważnych	% skumulowany
0	1495	40,0	40,0
1 – 2	815	21,8	61,8
3 – 7	561	15,0	76,8
8+	865	23,2	100
Ogółem	3736	100	

W całej badanej próbie ($N = 3736$) najwięcej osób uzyskało wynik wskazujący na brak jakichkolwiek oznak uzależnienia od hazardu (40%), natomiast nieco więcej niż co piąty badany (21,8%) uzyskał wynik wskazujący na niskie ryzyko uzależnienia, 15% respondentów w kwestionariuszu PGSI otrzymało wynik odpowiadający średniemu poziomowi ryzyka uzależnienia. Spośród wszystkich osób 23,5% stanowiły osoby uzależnione, których wynik wskazywał na problemowe uprawianie gier hazardowych (por. Tabela 87).

1) Granie problemowe a liczba wygranych znaczących

Pełna próba badana ($N = 3736$) została podzielona pod względem wyników w kwestionariuszu PGSI (brak ryzyka, niskie ryzyko, umiarkowane ryzyko, uzależnienie) i porównana w tych podgrupach wyodrębnionych z uwagi na liczbę znaczących wygranych. Analiza testem Chi-kwadrat ($\chi^2 = 730,79$; $p = 0,001$) wykazała, że istnieją istotne statystycznie różnice pomiędzy poszczególnymi grupami (por. Tabela 88).

Tabela 88 Doświadczenie wygranej a poziom uzależnienia (N = 3736)

			PGSI				Ogółem
			0	1 - 2	3 - 7	8+	
Doświadczenie wygranej lub wygranych, które były znaczące ze względem na wysokość lub to, na co ją wykorzystano	Jedna znacząca wygrana	N	229	205	167	258	859
		%	26,7	23,9	19,4	30,0	100
		Reszta skorygowana	-9,1	1,7	4,1	5,4	
	Kilka znaczących wygranych	N	94	77	106	299	576
		%	16,3	13,4	18,4	51,9	100
		Reszta skorygowana	-12,6	-5,3	2,5	17,8	
	Długa seria znaczących wygranych	N	4	5	12	57	78
		%	5,1	6,4	15,4	73,1	100
		Reszta skorygowana	-6,4	-3,3	0,1	10,6	
	Żadnej znaczącej wygranej	N	1168	528	276	251	2223
		%	52,5	23,8	12,4	11,3	100
		Reszta skorygowana	18,9	3,5	-5,4	-20,8	
Ogółem		N	1495	815	561	865	3736
		%	40,0	21,8	15,0	23,2	100

Osoby nie mające doświadczenia wygranej, którą mogłyby określić jako znaczącą, w zdecydowanej większości osiągnęły w kwestionariuszu PGSI wynik „0” wskazujący na brak ryzyka uzależnienia (52,5%; reszta skorygowana = 18,9) lub wynik „1-2” – niskie ryzyko uzależnienia” (23,8%; reszta skorygowana = 3,5). Ponadto zdecydowanie rzadziej osiągały one wynik „8+” oznaczający uzależnienie (12,4%; reszta skorygowana = -5,4) lub wynik „3-7” umiarkowane ryzyko uzależnienia (11,3%; reszta skorygowana = - 20,8) (por. Tabela 88).

Z kolei wśród osób doświadczających wygranych definiowanych jako znaczące tendencja jest odmienna. Osoby te najczęściej należą do grupy z wysokim wynikiem w kwestionariuszu PGSI (8+), oznaczającym problemowe uprawianie hazardu. Ich odsetek różni się również w zależności od tego, czy wystąpiła tylko jedna znacząca wygrana (30%; reszta skorygowana = 5,4), kilka znaczących wygranych (51,9%; reszta skorygowana = 17,8), czy też długa seria znaczących wygranych (73,1%; reszta skorygowana = 10,6). Ponadto osoby doświadczające wygranych definiowanych przez nie same jako znaczące, zdecydowanie rzadziej osiągały wynik wskazujący na brak uzależnienia w kwestionariuszu PGSI niż: osoby z jedną znaczącą wygraną (26,7%; reszta skorygowana = - 9,1), kilkoma znaczącymi wygranymi (16,3%; reszta skorygowana = - 12,7), długą serią znaczących wygranych (5,1%; reszta skorygowana = - 6,4) (por. Tabela 88).

2) Granie problemowe a rodzaj gry ze znaczącą wygraną

Poziom uzależnienia badany kwestionariuszem PGSI jest zróżnicowany w zależności od rodzaju gry, w której padła wygrana określana jako znacząca ($\chi^2 = 126,36$; $p = 0,001$).

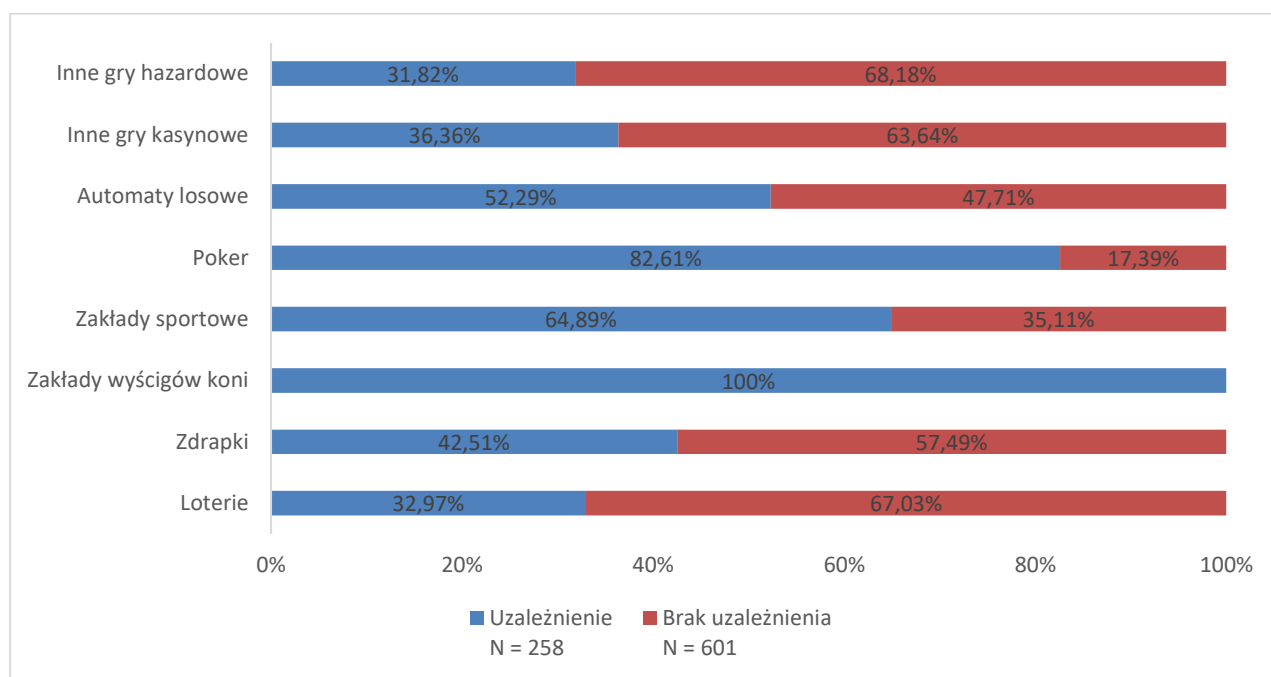
Tabela 89 Rodzaj gry ze znaczącą wygraną a granie problemowe (N = 1513)

			PGSI				Ogółem
			0	1 – 2	3 - 7	8+	
Jakiego rodzaju gry to dotyczyło?	Loterie	N	221	177	149	269	816
		%	27,1	21,7	18,3	33,0	100
		Reszta skorygowana	5,6	2,9	-0,6	-6,5	
	Zdrapki	N	67	85	82	173	407
		%	16,5	20,9	20,1	42,5	100
		Reszta skorygowana	-3,0	1,2	0,8	0,9	
	Zakłady wyścigów koni	N	0	0	0	20	20
		%	0,0	0,0	0,0	100,0	100
		Reszta skorygowana	-2,4	-2,2	-2,2	5,4	
	Zakłady sportowe	N	11,0	8,0	14,0	61,0	94
		%	11,7	8,5	14,9	64,9	100
		Reszta skorygowana	-2,4	-2,7	-1,0	5,0	
	Poker	N	2,0	0,0	2,0	19,0	23
		%	8,7	0	8,7	82,6	100
		Reszta skorygowana	-1,5	-2,3	-1,3	4,1	
	Automaty losowe	N	12,0	10,0	30,0	57,0	109
		%	11,0	9,2	27,5	52,3	100
		Reszta skorygowana	-2,8	-2,7	2,4	2,6	
	Inne gry kasynowe	N	7,0	4,0	3,0	8,0	22
		%	31,8	18,2	13,6	36,4	100
		Reszta skorygowana	1,2	-0,1	-0,6	-0,4	
	Inne gry hazardowe na pieniądze	N	7	3	5	7	22
		%	31,8	13,6	22,7	31,8	100
		Reszta skorygowana	1,2	-0,6	0,5	-0,8	
	Ogółem	N	327	287	285	614	1513
		%	21,6	19,0	18,8	40,6	100

Najwyższy odsetek osób przejawiających wysoki poziom uzależnienia w kwestionariuszu PGSI (8+) stwierdzono w grupie hazardzystów doświadczających znaczącej wygranej w zakładach wyścigów koni (100%; reszta skorygowana = 5,4), następnie w pokerze (82,6%; reszta skorygowana = 4,1), zakładach sportowych (64,9%; reszta skorygowana = 5,0) i automatach losowych (52,3%; reszta skorygowana = 2,6). Z kolei wynik „0” oznaczający brak ryzyka uzależnienia zdecydowanie częściej osiągały osoby, które doświadczyły znaczącej wygranej w loterii (27,1%; reszta skorygowana = 5,6) (por. Tabela 89).

3) Rodzaj preferowanej gry a doświadczenie pierwszej znaczącej wygranej wśród graczy problemowych

Poniższy wykres prezentuje preferencje związane z grą w grupie osób z pierwszą znaczącą wygraną. W tej grupie osoby uzależnione (N = 258) najczęściej preferują zakłady wyścigów konnych (100%), pokera (82,61%), zakłady sportowe (64,89%) oraz automaty losowe (52,29%). Z kolei osoby, które charakteryzuje brak uzależnienia stanowią większość w grupie osób preferujących: inne gry hazardowe (68,18%), loterie (67,03%), inne gry kasynowe (63,64%) i zdraпки (57,49%) (por. Wykres 13).



Wykres 13 Uzależnienie a rodzaj preferowanej gry (N = 859)

4) Granie problemowe a moment trafienia pierwszej wygranej

Poziom uzależnienia badany kwestionariuszem PGSI jest zróżnicowany w zależności od czasu, w którym padła pierwsza znacząca wygrana ($\chi^2 = 70,95$; $p = 0,001$). Osoby, które doświadczyły znaczącej wygranej podczas swojej pierwszej gry zdecydowanie częściej osiągają wynik w kwestionariuszu PGSI „8+” oznaczający uzależnienie od hazardu (59%; reszta skorygowana = 4,6). Podobnie osoby, które doświadczyły znaczącej wygranej w

pierwszym roku grania najczęściej osiągają wynik PGSI wskazujący na uzależnienie (46,1%; reszta skorygowana = 2,2) (por. Tabela 90).

Tabela 90 Moment trafienia pierwszej wygranej a granie problemowe (N = 1513)

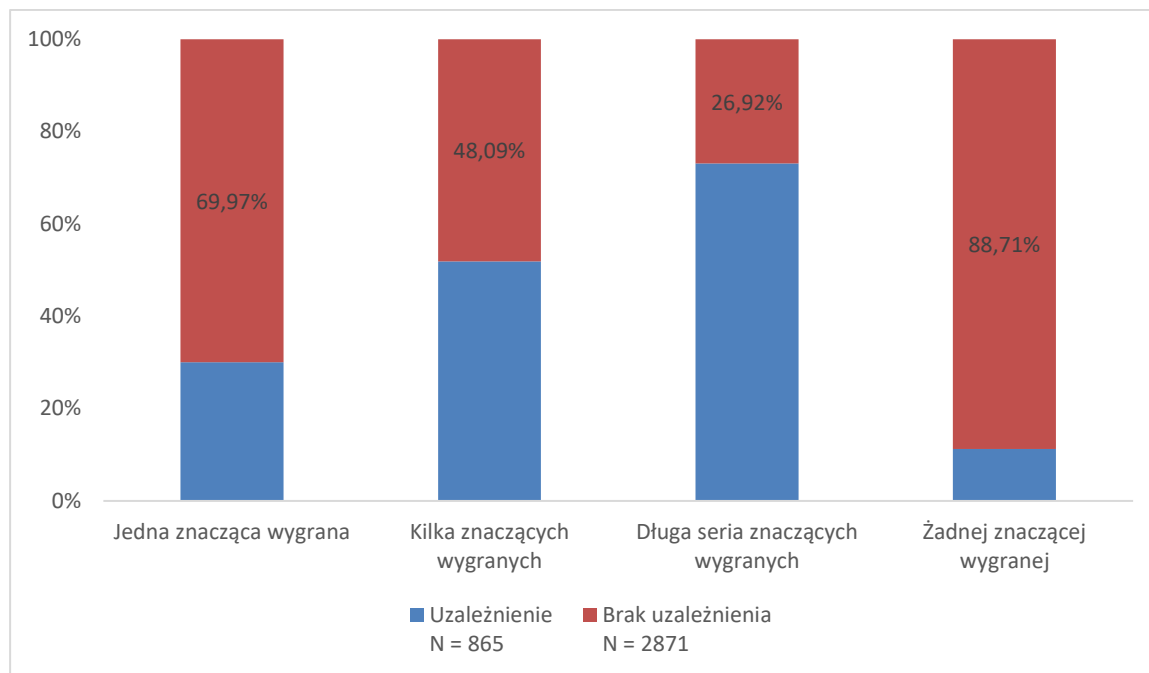
			PGSI				Ogółem
			0	1 – 2	3 - 7	8+	
Moment w historii grania w którym trafiono pierwszą znaczącą wygraną	Podczas pierwszej gry	N	26	14	17	82	139
		%	18,7	10,1	12,2	59,0	100
		Reszta skorygowana	-0,9	-2,8	-2,1	4,6	
	W pierwszym roku grania	N	59	57	48	140	304
		%	19,4	18,8	15,8	46,1	100
		Reszta skorygowana	-1,0	-0,1	-1,5	2,2	
	Powyżej 1 roku do 5 lat od pierwszego zagrania	N	110	90	121	232	553
		%	19,9	16,3	21,9	42,0	100
		Reszta skorygowana	-1,2	-2,0	2,3	0,8	
	Powyżej 5 lat do 10 lat od pierwszego zagrania	N	50,0	56,0	42,0	89,0	237
		%	21,1	23,6	17,7	37,6	100
		Reszta skorygowana	-0,2	2,0	-0,5	-1,0	
	Ponad 10 lat od pierwszego zagrania	N	64,0	55,0	43,0	45,0	207
		%	30,9	26,6	20,8	21,7	100
		Reszta skorygowana	3,5	3,0	0,8	-5,9	
	Niedawno, w okresie minionych 12 miesięcy	N	17,0	12,0	12,0	21,0	62
		%	27,4	19,4	19,4	33,9	100
		Reszta skorygowana	1,1	0,1	0,1	-1,1	
W ostatnich 30 dniach	N	1,0	3,0	2,0	5,0	11	
	%	9,1	27,3	18,2	45,5	100	
	Reszta skorygowana	-1,0	0,7	-0,1	0,3		
Ogółem	N	327	287	285	614	1513	
	%	21,6	19,0	18,8	40,6	100	

Z kolei osoby doświadczające znaczącej wygranej dopiero ponad 10 lat od pierwszego zagrania znacznie częściej osiągały wynik „0” w kwestionariuszu PGSI oznaczający brak ryzyka uzależnienia (30%; reszta skorygowana = 3,5) lub wynik „1-2” – niskie ryzyko uzależnienia (30%; reszta skorygowana = 3,0) (por. Tabela 90).

5) Granie problemowe a liczba znaczących wygranych

Wykres 14 prezentuje odpowiedzi na pytanie: *Czy w swojej historii grania doświadczył/a Pan/i wygranej lub wygranych, które były dla Pan/a/i znaczące ze względu na wysokość lub to, na co ją Pan/i przeznaczył/a?*?. Odpowiedzi osób badanych zostały podzielone ze

względem na wyniki badanych w kwestionariuszu PSGI - na grupę uzależnionych oraz osoby, które w kwestionariuszu PGSI uzyskały wynik nie wskazujący na uzależnienie.



Wykres 14 Granie problemowe u osób z jedną znaczącą wygraną (N = 3736)

W kategorii osób, które uzyskały jedną znaczącą wygraną, dominują gracze nieuzależnieni (69,97%), natomiast w grupie osób z kilkoma znaczącymi wygranymi ponad połowę stanowią osoby, których wynik w PGSI wskazuje na uzależnienie (51,91%). Jeszcze większą dominację graczy uzależnionych można zaobserwować wśród osób z długą serią znaczących wygranych, gdzie uzależnieni stanowią aż 73,08%. Jak widać również na wykresie brak znaczącej wygranej z reguły charakteryzuje osoby, które nie są uzależnione 88,71% (por. Wykres 14).

Tabela 91 Granie problemowe a liczba doświadczonych wygranych (N = 3736)

			Uzależnieni		Ogółem
			Nie	Tak	
Doświadczenie wygranej lub wygranych, które były znaczące ze względu na wysokość lub to, na co je wykorzystano	Jedna znacząca wygrana	N	601	258	859
		%	70,0	30,0	100
		Reszta skorygowana	-5,4	5,4	
	Kilka znaczących wygranych	N	277	299	576
		%	48,1	51,9	100
		Reszta skorygowana	-17,8	17,8	
	Długa seria znaczących wygranych	N	21	57	78
		%	26,9	73,1	100
		Reszta skorygowana	-10,6	10,6	
	Żadnej znaczącej wygranej	N	1972,0	251,0	2223

	%	88,7	11,3	100
	Reszta skorygowana	20,8	-20,8	
Ogółem	N	2871	865	3736
	%	76,8	23,2	100

Analiza testem Chi-kwadrat wykazała, że nasilenie uzależnienia od hazardu jest różne w zależności od liczby wygranych uznawanych za znaczące ($\chi^2 = 575,64$; $p = 0,001$). W pełnej próbie badanej ($N = 3736$) spośród osób, które nie są uzależnione, zdecydowana większość nie doświadczyła znaczącej wygranej (90%; reszta skorygowana = 20,8) lub doświadczyła jednej znaczącej wygranej (70%; reszta skorygowana = -5,4). Z kolei osoby uzależnione najczęściej wskazują na długą serię wygranych, które uważają za znaczące (73,1%; reszta skorygowana = 10,6) (por. Tabela 91).

6) Liczba znaczących wygranych a wysokość pierwszej wygranej i nasilenie grania problemowego

Osoby uzależnione różnią się również od osób nieuzależnionych pod względem wartości pierwszej znaczącej wygranej. W Tabeli 92 przedstawiono porównanie w rozbiciu na zakresy wartości tej wygranej w trzech podgrupach: osób z jedną znaczącą wygraną, kilkoma znaczącymi wygranymi oraz długą serią znaczących wygranych.

Tabela 92 Wysokość pierwszej wygranej a granie problemowe w zależności od liczby znaczących wygranych (N = 1513)

Doświadczenie wygranej lub wygranych, które były dla znaczące ze względu na wysokość lub to, na co je wykorzystano			Jedna znacząca wygrana		Kilka znaczących wygranych		Długa seria znaczących wygranych	
			Uzależnieni		Uzależnieni		Uzależnieni	
			Nie	Tak	Nie	Tak	Nie	Tak
Wysokość pierwszej znaczącej wygranej (w zł)	<= 200	N	146	90	70	120	8	28
		%	61,9	38,1	36,8	63,2	22,2	77,8
		Reszta skor.	-3,2	3,2	-3,8	3,8	-0,9	0,9
	201 – 1000	N	154	73	77	71	7	13
		%	67,8	32,2	52,0	48,0	35,0	65,0
		Reszta skor.	-0,8	0,8	1,1	-1,1	0,9	-0,9
	1001 – 5000	N	179	57	80	69	2	9
		%	75,8	24,2	53,7	46,3	18,2	81,8
		Reszta skor.	2,3	-2,3	1,6	-1,6	-0,7	0,7
	N	104	33	44	36	3	4	

5001 –	%	75,9	24,1	55,0	45,0	42,9	57,1
50000	Reszta skor.	1,7	-1,7	1,3	-1,3	1,0	-1,0
	N	18	5	6	3	1	3
50001+	%	78,3	21,7	66,7	33,3	25,0	75,0
	Reszta skor.	0,9	-0,9	1,1	-1,1	-0,1	0,1
Ogółem	N	601	258	277	299	21	57
	%	70,0	30,0	48,1	51,9	26,9	73,1

W grupie osób z jedną znaczącą wygraną 70% stanowiły osoby nieuzależnione, które istotnie częściej ($\chi^2 = 14,80$; $p = 0,005$) doświadczyły wygranej w zakresie każdego przedziału wartości tej wygranej niż osoby uzależnione. Największą istotną statystycznie przewagę odnotowano w zakresie wartości mniejszej lub równej 200 złotych, gdzie uzależnieni stanowili 38,1% wszystkich osób z jedną wygraną, które uzyskały taką wysokość nagrody (reszta skorygowana = 3,2). Proporcje pomiędzy grupą uzależnionych i nieuzależnionych były nieco odmienne w kategorii osób z kilkoma znaczącymi wygranymi ($\chi^2 = 15,19$; $p = 0,004$), gdzie ogółem odnotowano większe nasilenie wygranych u osób uzależnionych (51,9%). Podobnie jak poprzednio największą dysproporcję zaobserwowano w wartości mniejszej lub równej 200 zł, gdzie tym razem to osoby nieuzależnione stanowiły mniejszość (36,8%; reszta skorygowana = 3,8). Z kolei w kategorii długiej serii znaczących wygranych, analiza testem Chi-kwadrat nie wykazała istotnych statystycznie różnic pomiędzy grupą osób uzależnionych i nieuzależnionych ($\chi^2 = 2,41$; $p = 0,662$) (por. Tabela 92).

7) Granie problemowe a wiek pierwszej znaczącej wygranej

Nasilenie problemowego grania wśród graczy było także zróżnicowane w zależności od wieku, w którym trafiono pierwszą znaczącą wygraną ($\chi^2 = 64,41$; $p = 0,001$). Uzależnienie stwierdzane było częściej kiedy pierwsza znacząca wygrana padła w wieku niższym niż 18 lat (52,4%; reszta skorygowana = 3,3) oraz w wieku 19-24 lat (45,4%; reszta skorygowana = 2,6), 25-34 lat (44,4%; reszta skorygowana = 2,1) (por. Tabela 93).

Tabela 93 **Wiek pierwszej wygranej w grupie uzależnionych i nieuzależnionych (N = 1513)**

			Uzależnieni		Ogółem
			Nie	Tak	
Wiek, w którym trafiono pierwszą znaczącą wygraną	<= 18	N	80	88	168
		%	47,6	52,4	100
		Reszta skorygowana	-3,3	3,3	

	N	261	217	478
19 – 24	%	54,6	45,4	100
	Reszta skorygowana	-2,6	2,6	
	N	270	216	486
25 – 34	%	55,6	44,4	100
	Reszta skorygowana	-2,1	2,1	
	N	158	66	224
35 – 44	%	70,5	29,5	100
	Reszta skorygowana	3,7	-3,7	
	N	84,0	17,0	101
45 – 54	%	83,2	16,8	100
	Reszta skorygowana	5,0	-5,0	
	N	46,0	10,0	56
55+	%	82,1	17,9	100
	Reszta skorygowana	3,5	-3,5	
Ogółem	N	899	614	1513
	%	59,4	40,6	100

Z kolei istotnie rzadziej w grupie uzależnionych znajdują się osoby, które pierwszą znaczącą wygraną trafiły w wieku 35-44 lat (29,5%; reszta skorygowana = -3,7) lub 45-54 lat (16,8%; reszta skorygowana = -5,0) oraz w wieku ponad 55 lat (17,5%; reszta skorygowana = -3,5) (por. Tabela 93).

8) Granie problemowe a wysokość pierwszej znaczącej wygranej

Kolejne analizy wykazują, że problemowe uprawianie hazardu występuje w różnym nasileniu w zależności od wysokości pierwszej wygranej uznawanej za znaczącą ($\chi^2 = 37,37$; $p = 0,001$). Uzależnienie stwierdzone jest częściej kiedy pierwsza znacząca wygrana wyniosła 200 lub mniej złotych (51,5%; reszta skorygowana = 5,7). Z kolei istotnie rzadziej w grupie uzależnionych znajdują się osoby, które pierwszą wygraną uznawaną za znaczącą trafiły w kwocie 1001- 5000 zł (34,1%; reszta skorygowana = -3,1) lub 5001-50 000 zł (32,6%; reszta skorygowana = -2,6) (por. Tabela 94).

Tabela 94 Wysokość pierwszej wygranej a stwierdzenie uzależnienia (N = 1513)

			Uzależnieni		Ogółem
			Nie	Tak	
Wysokość pierwszej znaczącej	<= 200	N	224	238	462
		%	48,5	51,5	100
		Reszta skorygowana	-5,7	5,7	

wygranej w złotówkach	201 – 1000	N	238	157	395
		%	60,3	39,7	100
		Reszta skorygowana	0,4	-0,4	
	1001 – 5000	N	261	135	396
		%	65,9	34,1	100
		Reszta skorygowana	3,1	-3,1	
	5001 – 50000	N	151	73	224
		%	67,4	32,6	100
		Reszta skorygowana	2,6	-2,6	
	50001+	N	25	11	36
		%	69,4	30,6	100
		Reszta skorygowana	1,2	-1,2	
Ogółem		N	899	614	1513
		%	59,4	40,6	100

9) *Granie problemowe a czas trafienia pierwszej wygranej*

Stwierdzone uzależnienie od hazardu jest różne w zależności od czasu trafienia pierwszej wygranej uznawanej za znaczącą ($\chi^2 = 56,39$; $p = 0,001$). Uzależnienie stwierdzone jest częściej kiedy pierwsza znacząca wygrana padła już podczas pierwszej gry (59,0%; reszta skorygowana = 4,6) lub w pierwszym roku grania (46,1%; reszta skorygowana = 2,2), natomiast istotnie rzadziej w grupie uzależnionych znajdują się osoby, które pierwszą wygraną uznawaną za znaczącą trafiły ponad 10 lat od pierwszego zagrania (21,7%; reszta skorygowana = -5,9) (por. Tabela 95).

Tabela 95 **Uzależnienie a czas trafienia pierwszej wygranej (N = 1513)**

		Uzależnieni		Ogółem
		Nie	Tak	
Moment trafienia pierwszej wygranej	Podczas pierwszej gry	N	57	139
		%	41,0	100
		Reszta skorygowana	-4,6	
	W pierwszym roku grania	N	164	304
		%	53,9	100
		Reszta skorygowana	-2,2	
	Powyżej 1 roku do 5 lat od pierwszego zagrania	N	321	553
		%	58,0	100
		Reszta skorygowana	-0,8	
	Powyżej 5 lat do 10 od pierwszego zagrania	N	148	237
		%	62,4	100
		Reszta skorygowana	1,0	

Ponad 10 lat od pierwszego zagrania	N	162	45	207
	%	78,3	21,7	100
	Reszta skorygowana	5,9	-5,9	
Niedawno, w okresie minionych 12 miesięcy	N	41	21	62
	%	66,1	33,9	100
	Reszta skorygowana	1,1	-1,1	
W ostatnich 30 dniach	N	6	5	11
	%	54,5	45,5	100
	Reszta skorygowana	-0,3	0,3	
Ogółem	N	899	614	1513
	%	59,4	40,6	100

X Modele wyjaśniające zachowania hazardowe wśród graczy gier hazardowych czystego przypadku

Ostatnim etapem analiz statystycznych było opracowanie modeli statystycznych, które pozwalają najlepiej przewidywać różne zachowania hazardowe wśród badanych osób. W tym celu wykonano serię regresji logistycznych.

W modelu pierwszym próbowano wytłumaczyć, z jakimi zmiennymi o charakterze socjodemograficznym i psychologicznym powiązane jest występowanie znaczącej wygranej (roboczo nazywana - BigWin) (por. Tabela 96). Do modelu wprowadzono w blokach następujące zmienne: płeć (poziomy: kobieta; mężczyzna), wiek (poziomy: poniżej 34 lat; 34 lata i więcej), wykształcenie (poziomy: niższe niż wyższe; wyższe), miejsce zamieszkania (poziomy: poniżej 20 tys. mieszkańców; 20 tys. mieszkańców i więcej; zamieszkanie w stolicy Polski), dochód (poziomy: poniżej 4000 PLN; 4000 PLN i więcej), występowanie długów (poziomy: brak długu; długi spłacone; posiadanie długów obecnie), wiek pierwszego zagrania (poziomy: poniżej 19 lat; 19 lat i więcej), występowanie wygranej w najbliższym otoczeniu (poziomy: Nie; Tak), wielkość wydatków na grę (poziomy: poniżej 20 PLN; 20-99 PLN; 100 PLN i więcej), poziom uzależnienia od hazardu (poziomy: 0; 1-2; 3-7; 8+) i motywację do grania (radzenia sobie, społeczne, finansowe i umacniania siebie); częstość grania (poziomy: regularnie; co najmniej kilka razy w tygodniu); rodzaj gier (poziomy: loterie; maszyny, zdraпки i inne kasynowe).

Tabela 96 **Zmienne wyjaśniające pojawienie się znaczącej wygranej – wyniki regresji logistycznej**

		B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	Exp(B)
Miejsce zamieszkania	Płeć (kobieta vs mężczyzna)	-.105	.090	1.352	1	.245	.901
	Wiek (<34 lat vs 34+)	.034	.096	.125	1	.723	1.035
	Wykształcenie (niższe niż wyższe vs wyższe)	-.050	.086	.337	1	.562	.951
	< 20K			1.707	2	.426	
	20K+	-.113	.087	1.703	1	.192	.893
Posiadanie długów	Warszawa	-.079	.189	.177	1	.674	.924
	Dochód (do 4000 PLN vs 4000 PLN i więcej)	-.014	.089	.025	1	.874	.986
	Brak długu			14.248	2	.001	
	Długi spłacone	.345	.091	14.222	1	.000	1.412

	Długi obecne	.172	.137	1.574	1	.210	1.188
	Pierwsze zagranie (<19 lat vs 19 lat i więcej)	.093	.087	1.143	1	.285	1.098
	Wygrana w otoczeniu (Nie vs Tak)	.814	.085	91.320	1	.000	2.256
Wielkość wydatków na grę	<20 PLN			24.059	2	.000	
	20-99 PLN	.272	.099	7.590	1	.006	1.312
	100+ PLN	.683	.139	24.020	1	.000	1.979
	Częstość grania (regularnie vs co najmniej kilka razy w tygodniu)	.482	.099	23.518	1	.000	1.619
	Rodzaj gry (loterie vs. zdrażki, maszyny i inne kasynowe)	-.661	.251	6.933	1	.008	.517
PGSI	0			39.405	3	.000	
	1 - 2	.395	.113	12.140	1	.000	1.484
	3 - 7	.639	.132	23.277	1	.000	1.894
	8+	.911	.156	34.028	1	.000	2.487
Motyw grania	Motywy radzenia sobie	.401	.121	10.998	1	.001	1.494
	Motywy umacniania siebie	.309	.095	10.499	1	.001	1.361
	Motywy społeczne	.060	.112	.284	1	.594	1.062
	Motywy finansowe	-.253	.059	18.198	1	.000	.777
	Stała	-1.589	.327	23.585	1	.000	.204

Uzyskane wyniki wskazują, że zmiennymi najlepiej wyjaśniającymi pojawienie się znaczącej wygranej są: posiadanie długów (zarówno aktualne, jak i spłaconych), wystąpienie znaczącej wygranej w najbliższym otoczeniu, wielkość wydatków na grę (im wyższa tym większe prawdopodobieństwo wielkiej wygranej), częstość grania (im większa częstość tym większe prawdopodobieństwo znaczącej wygranej), rodzaj gry hazardowej (kluczowe dla wielkiej wygranej jest tutaj łączenie różnych gier), podwyższony poziom uzależnienia od hazardu oraz podejmowanie gier hazardowych ze względu na motywację radzenia sobie, umacniania siebie oraz zdobycia finansów.

W kolejnym modelu regresyjnym próbowano wyjaśnić, jakie zmienne najlepiej pozwalają przewidzieć poziom problemowego korzystania z gier hazardowych/uzależnienia od gier hazardowych. W tym celu przeprowadzono analizę regresji w blokach, w której dychotomiczną zmienną wyjaśnianą było występowanie wyniku w PGSI poniżej 8 punktów oraz 8 punktów i wyżej (por. Tabela 97). Zmiennymi wyjaśniającymi w tej analizie były: występowanie długów, wielkość wydatków na grę, miejsce zamieszkania, wiek, wykształcenie, dochód, rodzaj gry hazardowej, wiek pierwszego zagrania, częstość grania, obecność znaczącej wygranej, obecność znaczącej wygranej w najbliższym otoczeniu oraz płeć). Uzyskane wyniki wskazują, że prawdopodobieństwo pojawienia się problemowego korzystania z gier

hazardowych jest istotnie większe u mężczyzn, osób w wieku powyżej 34 lat, zamieszkujących w większych miejscowościach, mających dochód poniżej 4000 PLN, posiadających doświadczenie długów (ze szczególnym wyakcentowaniem obecnie posiadanych długów), mających doświadczenie znaczącej wygranej w swoim otoczeniu oraz własnej znaczącej wygranej, przeznaczających wyższe kwoty na gry hazardowe; grających co najmniej kilka razy w tygodniu i angażujących się w różne gry hazardowe).

Tabela 97 **Zmienne tłumaczące pojawienie się znaczącego uzależnienia od gier hazardowych wersja 1– wyniki regresji logistycznej**

		B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	Exp(B)
Miejsce zamieszkania	Płeć (kobieta vs mężczyzna)	.516	.104	24.796	1	.000	1.675
	Wiek (<34 lat vs 34+)	.774	.109	50.219	1	.000	2.169
	Wykształcenie (niższe niż wyższe vs wyższe)	.029	.100	.083	1	.774	1.029
	< 20K			16.374	2	.000	
	20K+	.388	.102	14.509	1	.000	1.474
	Warszawa	.517	.210	6.068	1	.014	1.676
Posiadanie długów	Dochód (do 4000 PLN vs 4000 PLN i więcej)	-.213	.102	4.364	1	.037	.808
	Brak długu			71.529	2	.000	
	Długi spłacone	.630	.105	35.864	1	.000	1.877
	Długi obecne	1.116	.145	59.391	1	.000	3.052
	Pierwsze zagranie (<19 lat vs 19 lat i więcej)	-.148	.100	2.187	1	.139	.863
	Wygrana w otoczeniu(Nie vs Tak)	.748	.098	57.844	1	.000	2.112
Wielkość wydatków na grę	Obecność znaczącej wygranej(Nie vs Tak)	1.168	.102	130.446	1	.000	3.217
	<20 PLN			24.653	2	.000	
	20-99 PLN	.236	.119	3.893	1	.048	1.266
	100+ PLN	.716	.148	23.429	1	.000	2.045
	Częstość grania (regularnie vs co najmniej kilka razy w tygodniu)	.611	.106	33.518	1	.000	1.842
	Rodzaj gry (loterie vs. zdrażki, maszyny i inne kasynowe)	-.957	.228	17.677	1	.000	.384
	Stała	-2.748	.291	88.888	1	.000	.064

W kolejnym modelu regresyjnym również próbowano wytłumaczyć, jakie zmienne najlepiej będą pozwalały przewidzieć poziom problemowego korzystania z gier

hazardowych/uzależnienia od gier hazardowych (wynik w PGSI powyżej 8 pkt) (por. Tabela 98). Jednak w porównaniu z poprzednią analizą uwzględniono więcej bardziej szczegółowych zmiennych wyjaśniających, m.in. tych związanych z wielkimi wygranymi. Do modelu regresyjnego wprowadzono takie kategorie zmiennych, jak: sposób wykorzystania znaczącej pierwszej wygranej, miejsce zamieszkania, występowanie długów, wielkość wydatków na grę, sposób rozumienia/definiowania wielkiej wygranej, kwotę pierwszej wielkiej wygranej, występowanie wielkiej wygranej w otoczeniu, staż gry podczas pierwszej wielkiej wygranej, rodzaj gier hazardowych i częstość grania, sposób wykorzystania znaczącej wygranej, wielkość dochodu, wiek, doświadczenie wygranej postrzeganej jako nie posiadającej korzyści osobistych, moment życia (w którym osoba doświadczyła znaczącej wygranej), sposób wykorzystania puli wielkiej wygranej nie przeznaczonej na dalszą grę, płeć, przekonania dotyczące gry, które pojawiły się w następstwie znaczącej wygranej, miary impulsywności oraz uczucia, emocje związane z wielką wygraną.

Tabela 98 **Zmienne tłumaczące pojawienie się znaczącego uzależnienia od gier hazardowych wersja 2– wyniki regresji logistycznej**

		Błąd standardowy		Wald	df	Istotność	Exp(B)
	B	owy					
Miejsce zamieszkania	Płeć (kobieta vs mężczyzna)	.154	.189	.663	1	.415	1.166
	Wiek (<34 lat vs 34+)	.185	.191	.934	1	.334	1.203
	< 20K			7.162	2	.028	
Posiadanie długów	20K+	.497	.186	7.130	1	.008	1.644
	Warszawa	.379	.410	.858	1	.354	1.461
	Dochód (do 4000 PLN vs 4000 PLN i więcej)	.242	.189	1.651	1	.199	1.274
Wielkość wydatków na grę	Brak długu			15.168	2	.001	
	Długi spłacone	.601	.195	9.506	1	.002	1.824
	Długi obecne	.940	.283	11.028	1	.001	2.559
Wielkość wydatków na grę	<20 PLN			3.130	2	.209	
	20-99 PLN	.007	.231	.001	1	.975	1.007
	100+ PLN	.379	.270	1.965	1	.161	1.460
Wielkość wydatków na grę	Częstość grania (regularnie vs co najmniej kilka razy w tygodniu)	.513	.188	7.405	1	.007	1.670
	Rodzaj gry (loterie vs. zdraпки, maszyny i inne kasynowe)	-1.794	.397	20.394	1	.000	.166
	Staż gry podczas pierwszej wygranej (później niż rok vs do roku)	-.198	.203	.948	1	.330	.821
Wielkość wydatków na grę	Wygrana w otoczeniu (Nie vs Tak)	.754	.182	17.194	1	.000	2.125
	Kwota pierwszej BW(poniżej 100 PLN vs od 100 do 1000 PLN)	-.239	.185	1.668	1	.197	.788
	Pseudowygrana (Nie vs Tak)	.149	.217	.475	1	.491	1.161

	Ze względu na wartość (Nie vs Tak)	.167	.197	.720	1	.396	1.182
	Wygrana bez korzyści osobistych (Nie vs Tak)	-.534	.198	7.233	1	.007	.586
	Ze względu na moment (Nie vs Tak)	-.092	.212	.188	1	.664	.912
	Duże przebicie (Nie vs Tak)	-.328	.217	2.285	1	.131	.721
	Trudności w bliskich relacjach (Nie vs Tak)	.224	.222	1.011	1	.315	1.251
	Trudności indywidualne (Nie vs Tak)	-.086	.259	.111	1	.739	.917
	Satysfakcjonująca sytuacja życiowa (Nie vs Tak)	.247	.199	1.545	1	.214	1.280
	Kryzysowe zmiany życiowe (Nie vs Tak)	.509	.232	4.827	1	.028	1.664
	Trudności finansowe (Nie vs Tak)	-.703	.272	6.683	1	.010	.495
Sposób wykorzystania znaczącej pierwszej wygranej	Wykorzystał{e/a}m ją w całości na grę tego samego dnia (Nie vs Tak)			29.838	3	.000	
	Wykorzystał{e/a}m ją w całości w ciągu kilku tygodni po wygranej (Nie vs Tak)	1.794	.386	21.543	1	.000	6.011
	Wykorzystał{e/a}m ją w części na grę (Nie vs Tak)	1.554	.322	23.240	1	.000	4.732
	Nie wykorzystał{e/a}m jej na grę (Nie vs Tak)	.733	.228	10.335	1	.001	2.081
Wykorzystanie puli znaczącej wygranej, która nie została zużyta na grę	Sprawił{em/am} sobie rzecz, która sprawiła mi przyjemność (biżuteria, ubrania, wyposażenie domu, samochód...) (Nie vs Tak)	-.411	.267	2.366	1	.124	.663
	Sprawił{em/am} sobie miło spędzony czas samotnie lub z bliskimi osobami (wakacje, weekend, restauracja, wyjście...) (Nie vs Tak)	.160	.285	.315	1	.575	1.174
	Zainwestował{em/am} w nieruchomość (dom, mieszkanie...) (Nie vs Tak)	.520	.504	1.064	1	.302	1.682
	Wydał{em/am} tą kwotę na codzienne wydatki (jedzenie, faktury, czynsz) (Nie vs Tak)	.019	.250	.006	1	.938	1.020
	Podzielił{em/am} pieniądze z bliskimi / przyjaciółmi (Nie vs Tak)	.174	.343	.256	1	.613	1.190
	Spłacił{em/am} długi (za wynajem, w banku, osobie prywatnej) (Nie vs Tak)	.255	.383	.446	1	.504	1.291
	Zaoszczędził{em/am} je (konto w banku, książeczka oszczędnościowa, inwestycja) (Nie vs Tak)	-.298	.322	.858	1	.354	.742
Reakcje na wygraną	Uczucie radości / szczęścia	.342	.136	6.328	1	.012	1.408
	Uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji	.112	.143	.616	1	.433	1.119
	Uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia / dumy / zaufania do siebie	-.075	.141	.286	1	.592	.928
	Zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka	.427	.124	11.884	1	.001	1.532
	Uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu	-.659	.115	32.782	1	.000	.517
	Poczucie dolegliwości fizycznych (drżenie, krótki oddech, konieczność spoczynku...)	-.308	.113	7.475	1	.006	.735
	Uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju	.255	.143	3.192	1	.074	1.290

Miary impulsywno- ści	Wrażenie posiadania kontroli / zdolność wypowiadania dobrych numerów / bycie mocnym	-.315	.136	5.370	1	.020	.730
	Uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / powracającego optymizmu	.042	.150	.079	1	.779	1.043
	Uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia	-.081	.135	.357	1	.550	.922
	Poczucie otrzymania wsparcia (przez kochaną osobę, Boga, przeznaczenie, szczęście...)	-.069	.117	.345	1	.557	.934
	Poczucie przyjemnie spędzonego czasu	.009	.142	.004	1	.951	1.009
	Przekonani-Że może Pan{/i} po raz kolejny trafić znaczą- a na temat wygranej? (Nie vs Tak)	-.016	.117	.019	1	.891	.984
	gry powstałe w następstwi e znaczącej wygranej						
	-Że może Pan{/i} od teraz ograć przypadek (oszukać los)? (Nie vs Tak)	-.064	.109	.348	1	.555	.938
	-Że wytrwałość w grze się opłaci (im więcej gram, tym większą mam szansę na wygraną)? (Nie vs Tak)	.048	.120	.161	1	.688	1.050
	-Że Pan{a/i} własne umiejętności (sprawności, zdolności) są efektywne? (Nie vs Tak)	.274	.126	4.686	1	.030	1.315
	-Żeby w końcu nadeszło Pan{a/i} szczęście, trzeba w to uwierzyć? (Nie vs Tak)	-.156	.118	1.755	1	.185	.855
	-Że ta wygrana była skutkiem wykorzystania nowej strategii gry? (Nie vs Tak)	.113	.111	1.042	1	.307	1.120
	-Że szczęście jest powiązane z przeczuciem, które wpływa na sposób grania? (Nie vs Tak)	.042	.124	.116	1	.733	1.043
	-Że odzyskał{/a} Pan{/i} pieniądze od operatora / państwa? (Nie vs Tak)	-.131	.104	1.595	1	.207	.877
	-Że ta wygrana umożliwi Pan{u/i} dalsze granie? (Nie vs Tak)	-.037	.109	.115	1	.734	.964
	-Że Pan{a/i} dotychczasowe strategie (pozycja, sposób grania, wybierane numery...) doprowadziły do wygranej? (Nie vs Tak)	.020	.124	.025	1	.874	1.020
	-Że ta wygrana była po prostu skutkiem przypadku? (Nie vs Tak)	-.015	.097	.025	1	.874	.985
	Popędliwość (porywczność) negatywna	.030	.243	.016	1	.900	1.031
	Premedytacja (przezorność) – brak premedytacji	.563	.243	5.352	1	.021	1.756
	Wytrwałość – brak wytrwałości	.453	.255	3.156	1	.076	1.572
	Poszukiwanie doznań	.244	.236	1.069	1	.301	1.276
	Popędliwość (porywczność)	.618	.246	6.311	1	.012	1.855
	Stała	-3.260	1.288	6.409	1	.011	.038

Analizy przeprowadzone w ramach tego modelu wskazują, że znaczące nasilenie problemowego korzystania z gier hazardowych jest istotnie statystycznie bardziej prawdopodobne dla mężczyzn, osób zamieszkujących w większych miejscowościach, posiadających długi (spłacone i obecne), grających co najmniej kilka razy w tygodniu, korzystających z loterii i posiadających doświadczenie znaczącej wygranej w otoczeniu. Zmiennymi nasilającymi wysokie nasilenie problemowego korzystania z gier hazardowych są także nie doświadczanie wygranych bez korzyści osobistych, doświadczenie kryzysowych zmian życiowych w momencie znaczącej wygranej oraz brak znaczących trudności finansowych / korzystna sytuacja finansowa, w momencie znaczącej wygranej. Czynnikiem nasilającym problemy hazardowe jest również szybkie (tego samego dnia lub w ciągu kilku najbliższych dni) wykorzystanie środków finansowych z wielkiej wygranej. Predyktorami uzależnienia od gier hazardowych są także emocje/uczucia związane z wielką wygraną: niskie nasilenie uczucia radości/szczęścia, brak zdziwienia, brak poczucia zaniepokojenia oraz poczucie kontroli i braku dolegliwości o charakterze fizycznym. Co ciekawe z problemowym używaniem gier hazardowych związane jest tylko jedno przekonanie na temat gry powstałe w następstwie znaczącej wygranej - że własne umiejętności (sprawności, zdolności) są efektywne w kontekście grania. Ostatnim blokiem zmiennych wprowadzonym do modelu regresji były miary impulsywności. W tym przypadku okazało się, że z problemowym używaniem gier hazardowych istotnie powiązane są jedynie brak przezorności oraz porywczność.

Podsumowanie

Podsumowując przeprowadzone badania zrealizowane na polskiej grupie osób zaangażowanych w gry hazardowe czystego przypadku może stwierdzić, że:

- 1) W polskiej populacji graczy gier hazardowych tzw. czystego przypadku około 40% doświadczyło znaczącej wygranej, a w przypadku ponad połowy z nich była to tylko jedna wygrana określana jako znacząca.
- 2) Doświadczenia znaczącej wygranej są bardziej typowe dla grupy osób do 44 lat niż powyżej 45 roku życia.
- 3) Występowanie znaczącej wygranej powiązane jest z trudnościami o charakterze materialnym w gospodarstwie domowym badanych.
- 4) Pierwsze znaczące wygrane najczęściej pojawiały się w loteriach i zdrapkach.
- 5) Znacząca wygrana współwystępuje z przeznaczaniem większej ilości pieniędzy na gry hazardowe.
- 6) Doświadczenie znaczącej wygranej deklarowane jest częściej przez graczy, w których najbliższym otoczeniu wcześniej wystąpiła znacząca wygrana (np. u członka rodziny).
- 7) Znaczące wygrane pojawiają się najczęściej pomiędzy 1 a 5 rokiem uprawiania gier hazardowych (blisko cztery razy więcej graczy deklaruje wygraną w tym okresie niż po pierwszej grze – co w pewnym sensie podważa mit „wygranej początkującego”).
- 8) Występowanie znaczącej wygranej współwystępuje z nasileniem problemowego uprawiania hazardu – wśród graczy deklarujących znaczącą wygraną występuje istotnie więcej graczy problemowych niż wśród tych bez wygranej, z kolei w tej drugiej grupie występuje istotnie więcej graczy nie przejawiającym symptomów problemowego uprawiania hazardu.
- 9) Największe nasilenie problemowego grania występuje wśród osób, które doświadczyły znaczącej wygranej podczas pierwszej gry lub w pierwszym roku swojego grania, natomiast te, u których taka wygrana pojawiła się ponad 10 lat od pierwszego zagrania, charakteryzowały się najniższym nasileniem problemowego grania.

- 10) Granie problemowe stwierdzane było częściej kiedy pierwsza znacząca wygrana padła w wieku niższym niż 18 lat oraz w wieku 19-24 lat, Z kolei istotnie rzadziej w grupie uzależnionych znajdują się osoby, które pierwszą znaczącą wygraną trafiły w wieku 35-44 lub 45-54 lat.
- 11) Badani definiują znaczącą wygraną jako taką, która została dołożona do budżetu, była wysoką kwotą, stanowiła duże przebicie w stosunku do stawki, jaką postawiono na grę oraz zdarzyła się w dobrym momencie życia (np. przed wakacjami).
- 12) Występują różnice w definiowaniu znaczącej wygranej pomiędzy osobami z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi – osoby z wieloma wygranymi częściej wygraną znaczącą definiują jako taką, która została w całości przegrana albo nie wystarczyła na pokrycie długów.
- 13) Osoby z wieloma znaczącymi wygranymi statystycznie istotnie wcześniej (w młodszy wieku) doświadczyły pierwszej znaczącej wygranej.
- 14) Osoby z wieloma znaczącymi wygranymi istotnie częściej niż gracze z jedną wygraną, posiadały kogoś bliskiego, kto trafił w przeszłości znaczącą wygraną w grze hazardowej.
- 15) Gracze z wieloma znaczącymi wygranymi częściej niż ci z jedną wygraną trafiali pierwszą znaczącą wygraną w automatach losowych. Z kolei rzadziej trafiali taką wygraną w loteriach.
- 16) Najwyższy odsetek osób wykazujących symptomy problemowego grania (wynik w kwestionariuszu PGSI 8+) stwierdzono w grupie hazardzistów doświadczających znaczącej wygranej w automatach losowych. Z kolei wynik „0” oznaczający brak ryzyka uzależnienia zdecydowanie częściej osiągały osoby, które doświadczyły znaczącej wygranej w loterii.
- 17) Deklarowana średnia wysokość znaczącej wygranej była wyższa w przypadku doświadczenia tylko jednej takiej wygranej niż w przypadku wielu takich wygranych.
- 18) Gracze z wieloma znaczącymi wygranymi istotnie częściej od tych z jedną przeznaczali wygrane pieniądze na spłacanie długów lub też podzielenie się z przyjaciółmi.

- 19) Odsetek graczy problemowych rośnie wraz z liczbą znaczących wygranych – jest ich najmniej wśród graczy z jedną wygraną, więcej wśród tych z deklarowanymi kilkoma wygranymi i najwięcej wśród graczy, którzy zadeklarowali doświadczenie serii znaczących wygranych.
- 20) Osoby z jedną i wieloma znaczącymi wygranymi różnią się w zakresie motywacji do grania. W przypadku osób z wieloma znaczącymi wygranymi istotnie częściej dominuje motyw radzenia sobie, umacniania siebie oraz motyw społeczny.
- 21) Gracze z kilkoma znaczącymi wygranymi istotnie częściej doświadczali radości, szczęścia, zdziwienia, niespodzianki, natomiast rzadziej od tych z jedną wygraną - zaniepokojenia i dolegliwości fizycznych.
- 22) Osoby ze znaczącymi wygranymi w odniesieniu do bez takich wygranych uzyskują znacząco wyższe wyniki w większości specyficznych motywów uprawiania gier hazardowych.
- 23) W wielozmiennowym modelu predykcji wystąpienia znaczącej wygranej istotne są takie zmienne, jak: posiadanie długów, wystąpienie znaczącej wygranej w otoczeniu, wielkość środków przeznaczanych na grę, częstość grania, rodzaj gry i motyw uprawiania hazardu.
- 24) W wielozmiennowym modelu predykcji problemowego grania istotne są takie zmienne jak: płeć męska, wiek powyżej 34 lat, zamieszkiwanie większych miejscowości, dochód poniżej 4000 PLN, posiadanie długów (ze szczególnym wyakcentowaniem obecnie posiadanych długów), doświadczenie znaczącej wygranej w swoim otoczeniu oraz własnej znaczącej wygranej, przeznaczanie wyższych kwot na gry hazardowe; uprawianie hazardu co najmniej kilka razy w tygodniu i angażowanie się w różne gry hazardowe.

Rekomendacje

- Z uwagi na odkryty związek doświadczania wygranych z dalszym charakterem uprawiania hazardu, w tym – rozwojem problemowego grania, rekomenduje się prowadzenie działań profilaktycznych z zakresu profilaktyki uniwersalnej, w zakresie mechanizmów losowości rządzących wynikami gier hazardowych;

- Profilaktyka o charakterze uniwersalnym rekomendowana jest szczególnie wobec osób młodych;
- Z uwagi na to, że tzw. wygrana znacząca, związana z dalszym przebiegiem grania, pojawia się najczęściej w okresie od 1 do 5 lat od pierwszego zagrania, rekomenduje się prowadzenie działań edukacyjnych w zakresie praw rządzących grami hazardowymi w ośrodkach gier, wśród osób zaangażowanych w hazard; dodatkowo wzmacnia to fakt, że kolejne doświadczenia wygranych znaczących nasilają prawdopodobieństwo rozwoju problemowego grania;
- Rekomenduje się podejmowanie działań edukacyjnych szczególnie w salonach gier na automatach, z uwagi na mechanikę tego rodzaju gier;
- Psychoedukacja w zakresie praw rządzących wynikiem gier hazardowych powinna być uwzględniana w programach terapeutycznych;
- W pracy terapeutycznej z graczem należy uwzględnić rozumienie i doświadczanie wygranej, niezależnie od jej obiektywnej wysokości, identyfikować znaczenia wygranej, które mogą nasilać ryzyko problemowego grania, podejmować pracę poznawczą w zakresie restrukturyzacji znaczeń wygranych;
- W kampaniach profilaktycznych należy podkreślać znaczenie modelowania, zwłaszcza wśród członków rodziny, co jest istotne w sytuacji uprawiania gier hazardowych przez osoby dorosłe.

Spis tabel

Tabela 1 Płeć badanych osób.....	7
Tabela 2 Wiek badanych osób.....	7
Tabela 3 Miejsce zamieszkania badanych osób.....	8
Tabela 4 Aktywność zawodowa badanych.....	8
Tabela 5 Poziom wykształcenia badanych osób	8
Tabela 6 Aktualna sytuacja osobista badanych.....	9
Tabela 7 Liczba dzieci w gospodarstwie domowym respondentów	9
Tabela 8 Dochód badanych osób.....	10
Tabela 9 Doświadczenie trudności o charakterze materialnym	10
Tabela 10 Podgrupy badanych osób.....	12
Tabela 11 Płeć badanych osób w podziale na podgrupy.....	12
Tabela 12 Wiek badanych osób.....	13
Tabela 13 Poziom grania problemowego na podstawie kwestionariusza PGSI (N = 3502).....	14
Tabela 14 Częstotliwość grania w gry hazardowe.....	15
Tabela 15 Ilość pieniędzy wydanych na rodzaje gier w minionym miesiącu (N = 3502)	17
Tabela 16 Porównania wydatków na rodzaje gier w grupie głównej (N = 3502)	18
Tabela 17 Kwoty wydane przez uzależnionych w ciągu ostatniego miesiąca na gry (N = 234).....	19
Tabela 18 Porównania wydatków na gry hazardowe wśród graczy uzależnionych (N = 234).....	20
Tabela 19 Miejsce uprawiania gry hazardowej w grupie głównej i dobadanej.....	22
Tabela 20 Doświadczenie znaczącej wygranej wśród badanych.....	23
Tabela 21 Częstotliwość doświadczania znaczącej wygranej wśród badanych	23
Tabela 22 Definicja pierwszej znaczącej wygranej u respondentów	25
Tabela 23 Porównanie definicji pierwszej znaczącej wygranej u osób jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi.....	26
Tabela 24 Liczba znaczących wygranych a postrzeganie wygranej kwoty (N = 1513).....	27
Tabela 25 Liczba wygranych a wartość wygranej (N = 1513).....	28
Tabela 26 Liczba wygranych a przeznaczenie środków na dalszą grę (N = 1513)	28
Tabela 27 Liczba wygranych a przekazanie wygranej do własnego budżetu (N = 1513)	28
Tabela 28 Liczba wygranych a pokrycie kosztów przegranej.....	29
Tabela 29 Liczba wygranych a kontekst wygranej (N = 1513)	29
Tabela 30 Liczba wygranych a niska stawka wyjściowa (N = 1513)	29
Tabela 31 Liczba wygranych a zwycięstwo na automacie losowym (N = 1513)	30
Tabela 32 Liczba wygranych a niewystarczające środki na pokrycie przegranych (N = 1513)....	30
Tabela 33 Liczba wygranych a przynależność wygranej (N = 1513).....	31
Tabela 34 Liczba wygranych a okoliczności (N = 1513)	31
Tabela 35 Liczba wygranych a moment wygranej (N = 1513).....	32
Tabela 36 Płeć a obecność znaczącej wygranej	32
Tabela 37 Obecność znaczącej wygranej a wiek	32
Tabela 38 Moment, w którym pojawiła się pierwsza znacząca wygrana	34
Tabela 39 Poziom uzależnienia a obecność znaczącej wygranej (N = 3736).....	35
Tabela 40 Obecność znaczącej wygranej a częstotliwość grania w różne gry hazardowe.....	36
Tabela 41 Obecność znaczącej wygranej a kwoty przeznaczane na różne gry hazardowe.....	36
Tabela 42 Motywacja do grania u osób ze znaczącymi wygranymi i bez takich wygranych	37
Tabela 43 Rodzaj gry, w której pierwszą znaczącą wygraną trafiły osoby z jedną i wieloma wygranymi.....	39
Tabela 44 Płeć osób z jedną i wieloma wygranymi	40

Tabela 45 Wiek osób z jedną i wieloma wygranymi	41
Tabela 46 Wysokość pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi.....	41
Tabela 47 Obecność znaczącej wygranej w bliskim otoczeniu u osób z jedną i wieloma wygranymi.....	41
Tabela 48 Motywacja do grania (poziom itemów) u osób z jedną lub wieloma znaczącymi wygranymi.....	42
Tabela 49 Wymiary motywacji do grania u osób z jedną lub wieloma znaczącymi wygranymi..	43
Tabela 50 Doznania/uczucia występujące po pierwszej znaczącej wygranej (1 bardzo mocno obecne; 5 – nieobecne).....	44
Tabela 51 Doznania obecne u osób z jedną wygraną (N = 859)	45
Tabela 52 Doznania obecne u osób z kilkoma wygranymi (N = 654)	45
Tabela 53 Doznania/uczucia występujące po pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi (1 bardzo mocno obecne; 5 – nieobecne) (N = 1513)	46
Tabela 54 Liczba wygranych a uczucie radości/szczęścia (N = 1334).....	48
Tabela 55 Liczba wygranych a uczucie poruszenia / euforii / ekscytacji (N = 1334)	49
Tabela 56 Liczba wygranych a uczucie siły, mocy/osobistego znaczenia /dumy (N = 1334)	49
Tabela 57 Liczba wygranych a zdziwienie, trudność z uwierzeniem/niespodzianka (N = 1334) ..	50
Tabela 58 Liczba wygranych a uczucie zaniepokojenia, rodzaj strachu (N = 1334).....	51
Tabela 59 Liczba wygranych a poczucie dolegliwości fizycznych (N = 1334).....	52
Tabela 60 Liczba wygranych a uczucie spokoju / wewnętrznego pokoju (N = 1334)	53
Tabela 61 Liczba wygranych a wrażenie posiadania kontroli / zdolność wytypowania	54
Tabela 62 Liczba wygranych a uczucie ulgi, odradzającej się nadziei / optymizmu (N = 1334)....	55
Tabela 63 Liczba wygranych a uczucie «sprawiedliwości», wreszcie doczekanego powodzenia (N = 1334)	56
Tabela 64 Liczba wygranych a poczucie otrzymania wsparcia (N = 1334).....	56
Tabela 65 Liczba wygranych a poczucie przyjemnie spędzonego czasu (N = 1334)	57
Tabela 66 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie radości / szczęścia (N = 1334)	58
Tabela 67 Wiek trafienia pierwszej wygranej a poruszenie/euforia/ekscytacja (N = 1334).....	59
Tabela 68 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie siły, mocy / osobistego znaczenia /	60
Tabela 69 Wiek trafienia pierwszej wygranej a zdziwienie, trudność z uwierzeniem / niespodzianka (N = 1334).....	61
Tabela 70 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie zaniepokojenia, strachu (N = 1334)	62
Tabela 71 Wiek trafienia pierwszej wygranej a poczucie dolegliwości fizycznych (N = 1334)	63
Tabela 72 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie spokoju / pokoju (N = 1334)	64
Tabela 73 Wiek trafienia pierwszej wygranej a wrażenie posiadania kontroli / zdolność	65
Tabela 74 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie ulgi, odradzającej się nadziei /	65
Tabela 75 Wiek trafienia pierwszej wygranej a uczucie sprawiedliwości, wreszcie doczekanego powodzenia (N = 1334).....	66
Tabela 76 Wiek trafienia pierwszej wygranej a poczucie otrzymania wsparcia (N = 1334)	67
Tabela 77 Wiek trafienia pierwszej wygranej a przyjemnie spędzony czas (N = 1334)	67
Tabela 78 Kontekst życiowy towarzyszący znaczącej wygranej a liczba wygranych (N = 1513) ..	69
Tabela 79 Wykorzystanie środków z wygranej a liczba znaczących wygranych	70
Tabela 80 Wykorzystanie środków pod względem liczby znaczących wygranych (N = 234).....	71
Tabela 81 Sposób wykorzystania znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi	72
Tabela 82 Wykorzystanie pierwszej znaczącej wygranej u osób z jedną i wieloma wygranymi ..	74
Tabela 83 Przekonania na temat gry powstałe w następstwie pierwszej znaczącej wygranej	76
Tabela 84 Przekonania na temat gry powstałe w wyniku ostatniej znaczącej wygranej.....	79
Tabela 85 Wpływ pierwszej znaczącej wygranej na życie gracza	80

Tabela 86 Wpływ ostatniej znaczącej wygranej na życie gracza	80
Tabela 87 Wyniki kwestionariusza PGSI dla pełnej próby osób badanych (N = 3736).....	81
Tabela 88 Doświadczenie wygranej a poziom uzależnienia (N = 3736).....	82
Tabela 89 Rodzaj gry ze znaczącą wygraną a granie problemowe (N = 1513).....	83
Tabela 90 Moment trafienia pierwszej wygranej a granie problemowe (N = 1513)	85
Tabela 91 Granie problemowe a liczba doświadczonych wygranych (N = 3736).....	86
Tabela 92 Wysokość pierwszej wygranej a granie problemowe w zależności od liczby znaczących wygranych (N = 1513)	87
Tabela 93 Wiek pierwszej wygranej w grupie uzależnionych i nieuzależnionych (N = 1513).....	88
Tabela 94 Wysokość pierwszej wygranej a stwierdzenie uzależnienia (N = 1513).....	89
Tabela 95 Uzależnienie a czas trafienia pierwszej wygranej (N = 1513).....	90
Tabela 96 Zmienne wyjaśniające pojawienie się znaczącej wygranej – wyniki regresji logistycznej	92
Tabela 97 Zmienne tłumaczące pojawienie się znaczącego uzależnienia od gier hazardowych wersja 1– wyniki regresji logistycznej	94
Tabela 98 Zmienne tłumaczące pojawienie się znaczącego uzależnienia od gier hazardowych wersja 2– wyniki regresji logistycznej	95

Spis wykresów

Wykres 1 Charakterystyka wieku pierwszej rozgrywki w grę hazardową na pieniądze.....	11
Wykres 2 Rozkład ilości środków przeznaczonych na gry hazardowe w grupie osób uprawiających gry hazardowe.....	16
Wykres 3 Rozkład środków przeznaczonych na gry hazardowe w grupie osób uzależnionych	17
Wykres 4 Porównanie średnich w ramach wydatków na rodzaje gier w ciągu ostatniego miesiąca	19
Wykres 5 Porównanie wydatków na gry w ciągu ostatniego miesiąca u graczy uzależnionych	21
Wykres 6 Doświadczenie znaczącej wygranej (N = 3502)	24
Wykres 7 Doświadczenie znaczącej wygranej u osób uzależnionych (N = 234).....	24
Wykres 8 Moment, w którym pojawiła się pierwsza znacząca wygrana (N = 1513)	34
Wykres 9 Rodzaj gry z pierwszą znaczącą wygraną (N = 1513)	38
Wykres 10 Wykorzystanie środków z pierwszej znaczącej wygranej (N = 1334).....	74
Wykres 11 Porównanie przekonań dotyczących wygranej w grupie z jedną i kilkoma wygranymi (N = 1334).....	77
Wykres 12 Przekonania odnośnie znaczącej wygranej w grupie z jedną i kilkoma znaczącymi wygranymi wśród osób uzależnionych (N = 179).....	78
Wykres 13 Uzależnienie a rodzaj preferowanej gry (N = 859).....	84
Wykres 14 Granie problemowe u osób z jedną znaczącą wygraną (N = 3736)	86

