

Ustawa o grach hazardowych. Komentarz

Przejdź do produktu na ksiegarnia.beck.pl

Ustawa o grach hazardowych

z dnia 19 listopada 2009 r. (Dz.U. Nr 201, poz. 1540)

Tekst jednolity z dnia 27 października 2020 r. (Dz.U. z 2020 r. poz. 2094)¹

(zm.: Dz.U. 2020, poz. 1492; Druk sejmowy Nr 833, Nr 909)

Spis treści

	Art.
Rozdział 1. Przepisy ogólne	1–8
Rozdział 2. Warunki urządzania gier hazardowych	9–23f
Rozdział 3. Szkolenia	24–26
Rozdział 4. Ograniczenia w urządzaniu gier hazardowych	27–31
Rozdział 5. Koncesje, zezwolenia i zgłoszenia	32–67
Rozdział 6. Opłaty	68–70
Rozdział 7. Podatek od gier	71–77
Rozdział 8. Sprawozdawczość i informacje	78–79
Rozdział 9. Dopłaty	80–88a
Rozdział 10. Kary pieniężne	89–91a
Rozdział 11. Zmiany w przepisach obowiązujących	92–116
Rozdział 12. Przepisy przejściowe i dostosowujące	117–143
Rozdział 13. Przepisy końcowe	144–145

Wprowadzenie

Spis treści

	Nb
1. Uwagi ogólne	1
2. Psychologiczne podstawy zagrożeń związanych z hazardem	2

1. Uwagi ogólne. Termin „hazard” pochodzi z języka arabskiego (*az-zahr*), w którym oznacza kostkę do gry lub grę w kości. W języku

¹ Tekst jednolity ogłoszono dnia 26.11.2020 r.

francuskim słowo „hazard” oznacza przypadek, traf, ryzyko. W języku angielskim słowo „hazard” (*gambling*) odnosiło się pierwotnie do nieuczciwej gry albo oszukiwania w czasie jej trwania. Hazardzista był definiowany jako oszust, który zazwyczaj gra „na pieniądze” o przesadnie wysokie stawki. Obecnie powszechnie przyjmuje się, że hazard oznacza uzyskiwanie pieniędzy czy innych nagród w grach z niepewnym wynikiem, opartych na przypadku losowym (*I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, Lublin 2005, s. 11*).

Pierwsze kości do gry znaleziono w wykopaliskach na terenie Mezopotamii z około 3000 r. p.n.e., później także w grobowcach egipskich z około 2000 r. p.n.e. O różne cenne rzeczy oraz o niewolników grano już w Chinach około 2300 r. p.n.e. Źródła różnie podają, która ze starożytnych cywilizacji mogła być kolebką kart, wskazując na Chiny, Indie czy Egipt. Być może był to właśnie Egipt, w którym kapłani wróżyli z kart, a cztery kolory symbolizowały liczbę tygodni w miesiącu. Karty były robione z papirusu, było ich 52 i odpowiadały liczbie tygodni w roku. Do Europy karty przywędrowały prawdopodobnie z Azji albo z Egiptu. Dosyć powszechny jest pogląd, że jedynie rdzenni mieszkańcy Australii, wysp Pacyfiku, oddalonych od cywilizacji zakątków Indii i Ameryki Południowej oraz terenów subarktycznych nie znali hazardu [*B.T. Woronowicz (red.), Hazard – historia, zagrożenia i drogi wyjścia, Poznań 2012, s. 30 oraz 38*].

Nawiązania do hazardu znajdują się w najstarszych świętych księgach i mitologiach. Nowy Testament zawiera opis, jak żołnierze grają w kości o szaty Chrystusa. W egipskiej mitologii opisana jest gra hazardowa między Merkurym a Księżycem, w której Merkury wygrał jedną siedemnastą słońca Księżycy, z których ukuł pięć nowych dni, pozwalających bogini Rei na urodzenie Izis i Ozyrysa (*J. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, Warszawa 1998, s. 104*).

Gra w kości prawdopodobnie musiała w okresie antycznym osiągnąć niebezpieczne rozmiary, gdyż spotykała się z zakazami ze strony senatu rzymskiego. Natomiast wódz ateński Temistokles nakazał co roku w rocznicę bitwy pod Salaminą organizować w Atenach walki kogutów połączone z obstawianiem zwycięskiego koguta, w czym można dostrzec początki zakładów wzajemnych (*L. Wilk, Hazard. Studium kryminologiczne i prawne, Warszawa 2012, s. 3*).

Hazard stał się dość powszechny również w czasach nowożytnych. Podczas drugiej wyprawy krzyżowej (1147–1149) grać w kości mogli tylko rycerze, a regulamin mówił, że nie wolno przegrać więcej niż

jednego funta. W kości chętnie grali angielscy królowie Ryszard Lwie Serce (1157–1199) i Jerzy I Hanowerski (1660–1727). Znany z zamiłowania do gry w karty i w kości król angielski Henryk VIII (1491–1547) przegrał wielki dzwon z anglikańskiej katedry św. Pawła w Londynie. Jednocześnie ten sam król wydał zakaz gry w kości, kręgle i w karty po to, aby mężczyźni mieli więcej czasu na naukę strzelania z łuku [B.T. Woronowicz (red.), Hazard, s. 35–36].

Najmniej sprzyjającym okresem dla hazardu był wiek XIX i początek wieku XX. Gry hazardowe, zwalczane zarówno w Europie, jak i w Stanach Zjednoczonych, były organizowane właściwie tylko przez grupy przestępcze. Przy czym warto odnotować, że na początku XIX w. pojawiły się pływające wzdłuż rzeki Missisipi parowce, na których oferowano różne gry hazardowe (I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, s. 72).

Niezależnie od epoki, kraju, w którym hazard występuje, i sposobu patrzenia na tę problematykę, słowo „hazard” nierozzerwalnie wiąże się z ryzykiem, przedsięwzięciem, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku. Najczęściej odnosi się do gry o pieniądze. Pojęcie to może również oznaczać ryzyko w grze, narażanie się na niebezpieczeństwo, ryzykowanie [M. Szymczak (red.), Słownik języka polskiego, t. I, Warszawa 1982, s. 729].

Jeżeli to ryzyko prowadzone jest według pewnych zasad, reguł, możemy mówić o „grze hazardowej”. Według słownika języka polskiego gra to zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad, niekiedy połączona z hazardem. W sporcie to rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny, metoda, sposób zagrania [M. Szymczak (red.), Słownik języka polskiego, t. I, s. 688].

Okoliczność, że w grze hazardowej ryzyko prowadzone jest według pewnych zasad, ma jednak swoje znaczenie. Jeżeli bowiem są reguły gry, to każdy gracz będzie doszukiwał się pewnych metod zwiększających szanse na wygraną. Oczywiście mowa tu o metodach, a nie o zwykłych oszustwach, które oczywiście także prowadzą do celu, ale w sposób nieuczciwy (R.J. Taylor, Kasyna – oszustwa i szwindle, Kraków 2003, s. 11–14). Określenie „gra hazardowa” obejmuje swoim zakresem wszystkie gry, jeżeli wygrana lub przegrana uzależniona jest nie od umiejętności grających, lecz wyłącznie od losu. Cechą charakterystyczną, odróżniającą grę hazardową od niehazardowej, jest uzależnienie w grze hazardowej wygranej od

tw. „wypadku losowego”, który jest niezależny od uczestników gry. Natomiast wpłynięcie w jakikolwiek sposób na zmianę „wypadku losowego” przekreśla istotę hazardu (*M. Bojarski, W. Radecki, Kodeks wykroczeń. Komentarz, Warszawa 1998, s. 430; M. Bojarski, Glosa do uchw. SN z 16.2.1994 r., I KZP 39/93, WPP 1994, Nr 3–4, s. 119*). Pierwszym elementem hazardu jest zatem losowość, tzn. że główna rola przypada w grze przypadkowi (losowi), a nie umiejętnościom gracza (w związku z tym szachy, których wynik zależy od umiejętności obu graczy, nie są grą hazardową). Wynik podjętych działań w ramach gry hazardowej musi zależeć całkowicie lub częściowo od przypadku, a nie tylko od umiejętności, jak w grze w szachy. Wynik podjętych działań w ramach gry hazardowej zależy częściowo od przypadku, gdy podjęte działanie poprzedza proces myślowy bazujący na dotychczasowej wiedzy i doświadczeniu. Podkreślić bowiem należy, że do uprawiania hazardu potrzebna jest pewna aktywność, z którą niekiedy może wiązać się umiejętność, np. wiedza o koniach i dżokejach teoretycznie zwiększa szanse na wytypowanie właściwego zwycięzcy w wyścigu konnym, tym samym redukuje losowość wyniku. Pozostaje jednak w dalszym ciągu niepewność, a to przesądza o braku możliwości przewidzenia wyniku (*I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, s. 12*).

Drugim elementem jest fakt, że w grze hazardowej można zyskać lub stracić rzecz, przedmiot, pieniądze. Jest to gra o pieniądze lub o inne dobra rozumiane bardzo szeroko, gdyż obejmujące także ludzkie życie (rosyjska ruletka). Ostatni element charakteryzujący hazard wiąże się ze słowem „gra”, a zatem ukierunkowuje nas na działanie opisane według pewnych reguł i angażujące co najmniej dwóch lub więcej uczestników [*B. Dzik, Hazard, w: T. Tyszka (red.), Psychologia ekonomiczna, Sopot 2004, s. 567*].

W świetle ustawy z 19.11.2009 r. o grach hazardowych grami hazardowymi są gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty, gry na automatach (art. 1 ust. 2 GryHazardU). Grami losowymi są gry, w tym urządzone przez sieć Internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku (art. 2 ust. 1 GryHazardU). Zakładami wzajemnymi są zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe, polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek (totalizatory) oraz zaistnienia różnych zdarzeń,

w tym zdarzeń wirtualnych, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranych zależy od umówionego, między przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę, stosunku wpłaty do wygranej – bukmacherstwo (art. 2 ust. 2 GryHazardU). Grami na automatach są gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach zarządzane przez sieć Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, w których gra zawiera element losowości (art. 2 ust. 3 ugh). Grami na automatach są także gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych, oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach zarządzane przez sieć Internet organizowane w celach komercyjnych, w których grający nie ma możliwości uzyskania wygranej pieniężnej lub rzeczowej, ale gra ma charakter losowy (art. 2 ust. 5 GryHazardU). Grami w karty są gry black jack, poker i baccarat, jeżeli są rozgrywane o nagrody pieniężne lub rzeczowe (art. 2 ust. 5a GryHazardU).

Ustawa o grach hazardowych w roku 2010 wytyczyła najistotniejsze kierunki działania:

- 1) zwiększenie ochrony społeczeństwa i praworządności przed negatywnymi skutkami hazardu, w tym:
 - a) odstąpienie od możliwości urządzania gier na wszelkich automatach z elementem losowości poza kasynami gry i po wejściu w życie nowelizacji z 2016 r. salonami gier na automatach;
 - b) odstąpienie od możliwości urządzania wideoloterii;
 - c) wprowadzenie dodatkowego limitu lokalizacyjnego dla kasyn gry (nie więcej niż 1 kasyno gry na pełne 650 tys. mieszkańców województwa) i wprowadzenie dopuszczalnej maksymalnej liczby automatów w tych kasynach (do 70 sztuk);
 - d) umożliwienie skutecznego respektowania zakazu udziału w grach osób poniżej 18. roku życia, przez upoważnienie osób prowadzących ośrodki gier i punkty przyjmowania zakładów wzajemnych do legitymowania osób grających i stosowanie sankcji za dopuszczenie do gry osób poniżej 18. roku życia;
 - e) egzekwowanie zakazu wstępu do ośrodków gier i uczestnictwa w grach hazardowych osobom skazanym za przestępstwo popełnione w związku z udziałem w grach hazardowych;

- f) ograniczenie prowadzenia reklamy, promocji i informowania o sponsorowaniu przez podmioty prowadzące działalność w zakresie gier hazardowych;
- 2) zwiększenie pewności podmiotów legalnie prowadzących działalność poprzez:
 - a) wprowadzenie restrykcyjnych kar administracyjnych dla podmiotów prowadzących działalność w zakresie gier hazardowych urządzanych bez zezwolenia lub koncesji oraz dla ich uczestników;
 - b) wprowadzenie obowiązku uzyskiwania koncesji na prowadzenie kasyna gry;
 - 3) uporządkowanie systemu podatkowego w zakresie podatku od gier poprzez:
 - a) określenie wysokości stawek podatkowych w odniesieniu do efektywności finansowej i kosztów ponoszonych na organizację danej działalności w zakresie gier hazardowych;
 - b) opodatkowanie wygranych w pokera w turnieju organizowanym w kasynie;
 - c) opodatkowanie loterii audioteksowych (uzasadnienie rządowego projektu ustawy o grach hazardowych, Sejm RP VI kadencji, druk sejmowy Nr 2481, s. 1–3).

Natomiast najważniejszymi z założonych celów wspomnianej nowelizacji ustawy o grach hazardowych z 2016 r. jest zmniejszenie skali występowania tzw. „szarej strefy” w zakresie gier na automatach do gier oraz gier w sieci Internet. Realizacja niniejszego celu następuje poprzez wprowadzenie narzędzi prawnych umożliwiających blokowanie stron internetowych nielegalnych operatorów, jak również utrudnianie dokonywania płatności na ich rzecz. W odniesieniu do automatów do gier realizacji celów ma służyć objęcie urządzania tych gier poza kasynami gry monopolem państwa. Zmieniony został także katalog kar pieniężnych, które mogą być nakładane na podmioty naruszające postanowienia przepisów ustawy o grach hazardowych.

Kolejnym z założonych celów jest zapewnienie najwyższego możliwego poziomu ochrony obywateli, w tym osób małoletnich, przed szkodliwymi skutkami hazardu związanymi z grą na automatach do gier i grą w sieci Internet.

Wprowadzenie możliwości blokowania dostępu do nielegalnych domen powoduje, że gracze nie mają wątpliwości co do tego, czy korzystają z usług legalnego operatora gier hazardowych. Z wcze-

śniejszych doświadczeń wynika, że wiele osób uczestniczących w nielegalnych grach hazardowych nie miało świadomości naruszania przepisów ustawy. Wynikało to z szerokiej dostępności nielegalnych stron internetowych oraz małej świadomości społecznej ograniczeń ustawowych odnoszących się do katalogu gier, które mogą być oferowane za pośrednictwem sieci Internet.

Zwiększenie udziału w rynku podmiotów posiadających wymagane koncesje i zezwolenia oraz zmniejszenie szarej strefy powinno nastąpić także w wyniku rozszerzenia zakresu dopuszczalnej działalności w zakresie gier hazardowych. W związku z tym, poza stosowaniem środków o charakterze represyjnym, takich jak blokowanie stron internetowych, utrudnianie płatności i rozszerzenie katalogu kar pieniężnych, ustawodawca umożliwił legalne uczestniczenie w niektórych dotychczas zakazanych grach urządzanych za pośrednictwem sieci Internet, grach na automatach w salonach gier na automatach oraz dokonał zmiany zasad organizacji gier w pokera.

W ramach zmniejszania obciążeń biurokratycznych zrezygnowano także z konieczności uzyskiwania przez osoby pełniące funkcje lub zajmujące stanowisko związane z obowiązkiem nadzorowania lub bezpośredniego prowadzenia gier hazardowych świadectw zawodowych. Dotychczas każda z tych osób, nie rzadziej niż raz na 3 lata, musiała uzyskiwać świadectwo zawodowe, a przedsiębiorca zatrudniający tę osobę zmuszony był do uiszczania stosownej opłaty. Obowiązek ten zastąpiony został koniecznością odbycia przez te osoby szkolenia oraz posiadania nienagannej opinii (uzasadnienie rządowego projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw, Sejm RP VIII kadencji, druk sejmowy Nr 795, s. 1–3).

2. Psychologiczne podstawy zagrożeń związanych z hazardem. 2
Niniejsze rozważania dotyczące psychologicznych aspektów związanych z hazardem, mają na celu jedynie zaznaczenie, że obok kwestii prawnych istnieje bardzo poważny problem nałogowego grania w gry hazardowe. Uczestnictwo w grach hazardowych jest o tyle niebezpieczne, że w początkowej fazie traktujemy je jako rozrywkę. Problem kształtuje się powoli i niezauważalnie, aż wreszcie powoduje, że człowiek wpada w pułapkę długów, problemów w pracy i rodzinie. Biorąc pod uwagę konsekwencje takiego zaburzenia w uprawianiu hazardu (określanego także jako hazard patologiczny), za ważne należy uznać wykorzystanie każdej sposobności do przypomnienia, że mamy w tym przypadku do czynienia z uzależnieniem behawioralnym (nałogiem),

które pociąga konsekwencje nie tylko dla samego hazardzisty, ale też dla najbliższych.

Okoliczność, że ktoś uprawia hazard, nie pozwala jednocześnie na przyjęcie, że jest graczem uzależnionym od hazardu. Niemniej rosnąca popularność gier losowych powoduje, że uprawianie hazardu często przeradza się w uzależnienie od niego, a to staje się obecnie poważnym problemem społecznym. Definiując jedynie pojęcie „uzależnienia”, należy przyjąć, że mamy tu do czynienia z procesem objawiającym się nadmiernie częstym kontaktem lub używaniem obiektu uzależnienia, potrzebą stałego zwiększania „dawki” oraz silnymi, negatywnymi reakcjami na pozbawienie takiego kontaktu. Towarzyszy temu proces negatywnego oddziaływania na podstawowe formy aktywności życiowej – pracę, życie rodzinne [J. Siuta (red.), Słownik psychologii, Kraków 2006, s. 303].

Zważyć także należy, że nałogowi gracze często twierdzą, że poszukują w hazardzie emocji, euforii i pobudzenia. Ich grze lub oczekiwaniu na grę zwykle towarzyszy pobudzenie somatyczne: gwałtowne bicie serca, przepocone dłonie lub mdłości. Powstające w ten sposób pobudzenie powoduje, że osoby nie mogą przez kilka dni spać czy też zaniedbują jedzenie. Przy czym nałogowe granie w gry hazardowe ze względu na wyżej przedstawione prawidłowości należy traktować jako rodzaj uzależnienia behawioralnego. Przedmiotem tego uzależnienia nie jest substancja chemiczna, ale rodzaj aktywności. Nałogowe granie w gry hazardowe powoduje występowanie zaburzeń kontroli impulsów i trudności w opanowaniu własnego zachowania. Impuls odnosi się do zapoczątkowania działania – to nagła skłonność do wykonywania określonego czynu bez racjonalnej analizy. Impuls do działania jest poprzedzony poczuciem napięcia, a po jego zakończeniu podmiot czuje ulgę lub przyjemność, chociaż potem może się pojawić poczucie winy i żalu. Działania impulsywne pozwalają wyjaśnić zarówno powstawanie, jak i podtrzymywanie zaburzenia uprawiania hazardu. Przemawia za tym m.in. fakt, że wysoki odsetek nałogowych graczy posiada co najmniej jedno inne zaburzenie kontroli impulsów, a ponadto nałogowi hazardziści często przejawiają zachowania antyspołeczne i popełniają przestępstwa, co świadczy o trudnościach w podporządkowaniu się obowiązującym normom społecznym (R. Meyer, Psychopatologia, Gdańsk 2003, s. 267).

Patologiczny hazard został po raz pierwszy zaliczony do zaburzeń zdrowia psychicznego w 1980 r. w trzeciej edycji Diagnostic and

statistical manual of mental disorders DSM-III (Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-III Washington, D.C., 1980). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders to amerykański podręcznik diagnostyczny i statystyczny zaburzeń psychicznych. Hazard patologiczny został opisany jako przewlekła i postępująca niezdolność oparcia się impulsowi grania, charakteryzująca się szerokim spektrum skutków: od pożyczania pieniędzy od członków rodziny lub przyjaciół i tracenia czasu przeznaczonego na pracę, aż do aresztowań z powodu przestępstw popełnionych dla podtrzymania tego typu aktywności. Zaburzenie takie cechuje się ciągłą bądź okresową utratą kontroli nad zachowaniami związanymi z hazardem, zaabsorbowaniem i zdobywaniem pieniędzy na grę, irracjonalnym myśleniem i kontynuowaniem swojego zachowania pomimo negatywnych konsekwencji.

W roku 1994 zostały opublikowane kryteria diagnostyczne patologicznego hazardu w czwartej edycji Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-IV, Washington, D.C. 1994, za: *I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard*, s. 118). Zaburzenie to zostało zaliczone do kategorii zaburzeń kontroli impulsów, które nie zostały zakwalifikowane do innych grup zaburzeń. Wymienione objawy reprezentują trzy wymiary analizowanego zjawiska: szkody czy zakłócenia, utratę kontroli i zależności. Natomiast do ostatniej kategorii należą: tolerancja, zespół abstynencyjny, zaabsorbowanie hazardem oraz traktowanie gier jako sposobu ucieczki od problemów.

W roku 2013 została opublikowana nowa obowiązująca obecnie rewizja klasyfikacji – DSM-V (American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-V, Washington, D.C. 2013). W piątej rewizji klasyfikacji DSM (DSM-V) hazard patologiczny (klasyfikacja według DSM-IV) został zastąpiony przez zaburzenie uprawiania hazardu i znalazł się w kategorii „zaburzeń używania substancji i nałogów” (ang. *Substance-Related and Addictive Disorders*, DSM-V), w podkategorii „zaburzeń niezwiązanych z substancjami” (ang. *Non-Substance Related Disorders*, DSM-V), które można interpretować jako zaburzenia związane z zachowaniem (behawioralne). W związku z tym w samej klasyfikacji DSM-V termin „uzależnienie” został zastąpiony terminami „zaburzenie” czy „nałóg”. W konsekwencji tzw. uzależnienia behawioralne od maja 2013 r. (data opublikowania klasyfikacji DSM-V) obejmują zaburzenie uprawiania

hazardu, dawniej określane jako hazard patologiczny (*M. Rowicka, Uzależnienia behawioralne. Profilaktyka i terapia, Warszawa 2015, s. 6–7*).

Hazard patologiczny, jak i zaburzenie uprawiania hazardu, można zdefiniować jako niekontrolowaną potrzebę (przymus) uprawiania hazardu, która z czasem staje się coraz silniejsza i upośledza funkcjonowanie jednostki – prowadzi do problemów natury osobistej, społecznej i zawodowej. Zgodnie z klasyfikacją DSM-V uporczywe i nawracające nieadaptacyjne zachowania związane z uprawianiem hazardu obejmują co najmniej cztery z poniższych objawów (występujących w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

- 1) angażowanie się w coraz większym stopniu w hazard, w celu uzyskania satysfakcji (pobudzenia), np. poprzez przeznaczanie na hazard coraz większych kwot;
- 2) występowanie frustracji i rozdrażnienia w sytuacji braku możliwości lub utrudnienia realizacji zachowania;
- 3) podejmowanie kolejnych (nieudanych) prób kontrolowania lub powstrzymywania się od hazardu;
- 4) zaabsorbowanie hazardem i/lub zdobywanie środków na jego uprawianie;
- 5) angażowanie się w gry hazardowe jako nieadaptacyjny sposób rozwiązywania problemów czy poprawienia złego nastroju (np. smutku czy poczucia winy);
- 6) utrata pieniędzy na gry i próba „odegrania się”;
- 7) ukrywanie prawdy na temat rozmiarów problemu – okłamywanie siebie, rodziny, terapeuty w kwestiach częstotliwości grania, wysokości strat itp.;
- 8) utrata lub narażenie na szwank, z powodu zaangażowania w hazardowe granie, ważnych związków emocjonalnych, możliwości edukacyjnych, zawodowych itp.;
- 9) szukanie u innych osób pomocy finansowej w celu poprawienia złej sytuacji finansowej spowodowanej hazardowym graniem.

Kryterium dotyczące podejmowania nielegalnych działań w celu uzyskania środków na grę zostało wyłączone z opisu kryteriów diagnostycznych w DSM-V (*M. Rowicka, Uzależnienia behawioralne, s. 6–7*).

Światowa Organizacja Zdrowia w klasyfikacji chorób i zaburzeń zachowania ICD-10 proponuje podobne kryteria diagnostyczne. Patologiczny hazard rozpoznaje się wówczas, gdy w okresie ostatniego

roku stwierdzono obecność co najmniej trzech objawów z poniższej listy (*B.T. Woronowicz, Bez tajemnic. O uzależnieniach i ich leczeniu, Warszawa 2003, s. 188*):

- 1) silna potrzeba lub poczucie przymusu hazardowego grania;
- 2) subiektywne przekonanie o istnieniu trudności w kontrolowaniu zachowań związanych z hazardowym graniem, tj. upośledzenie kontroli nad powstrzymywaniem się od grania oraz nad ilością czasu poświęcanego na hazard;
- 3) występowanie niepokoju, rozdrażnienia lub gorszego samopoczucia przy próbach przerwania lub ograniczenia grania oraz ustępowanie tych stanów z chwilą powrotu do gry;
- 4) spędzanie coraz większej ilości czasu na graniu w celu uzyskania zadowolenia lub dobrego samopoczucia, które poprzednio uzyskiwane były w krótszym czasie;
- 5) postępujące zaniedbywanie alternatywnych źródeł przyjemności lub dotychczasowych zainteresowań na rzecz grania;
- 6) kontynuowanie hazardowego grania pomimo szkodliwych następstw (fizycznych, psychicznych i społecznych), o których wiadomo, że mają związek z hazardem.

Patologiczny hazard jest klasyfikowany do kategorii zaburzeń nawyków i popędów oraz innych nieokreślonych zaburzeń. Cechuje się powtarzaniem bez wyraźnej i racjonalnej motywacji takich zachowań, które zazwyczaj szkodzą zarówno interesom chorego, jak i innych osób. Zazwyczaj osoba przejawiająca tego typu działania stwierdza, że są one wynikiem impulsu, którego nie może kontrolować. W tego typu zaburzeniach charakterystyczne jest także wzrastające napięcie, które towarzyszy przymusowi grania. Badania wskazują, że to właśnie potrzeba przeżywania silnego napięcia jest siłą napędową patologicznego hazardu. Gracz doświadcza silnych przeżyć emocjonalnych w trakcie rozgrywki, w momencie wygranej (poczucie mocy, siły) i w momencie porażki – chęć odegrania się. Dalsza gra generuje przeżywanie stanów silnego napięcia. Dlatego w patologicznym hazardzie gra zaczyna dominować nad pozostałymi sferami życia. To komplikuje życie rodzinne, narusza zobowiązania zawodowe i koleżeńskie, wprowadza gracza w olbrzymie długi, ale też na drogę przestępczą z uwagi na łamanie prawa dla pozyskania pieniędzy lub spłacenia długów (*B.T. Woronowicz, Bez tajemnic, s. 186*).

Dla wyjaśnienia należy dodać, że obowiązujący w polskiej medycynie model patologicznego hazardu (według klasyfikacji ICD-10) po-

siada zbliżony trzon definicyjny do klasyfikacji DSM-V, choć kryteria diagnostyczne zawarte w klasyfikacji DSM-V poszerzają go o obszar etiologiczny, tj. angażowanie się w hazard jako nieadaptacyjny sposób radzenia sobie ze stresem (*M. Rowicka, Uzależnienia behawioralne, s. 6–7*).

Warto także podkreślić, że psychologowie interesowali się hazardem od początków istnienia swojej dziedziny nauki. Hazard bowiem stawia przed nimi bardzo poważne wyzwanie, tj. wyjaśnienie dlaczego ludzie angażują się w często bardzo niekorzystne dla siebie gry? A zatem chodzi o ustalenie, na czym polega fenomen hazardu. Obok tego pojawia się kolejne pytanie: dlaczego ludzie to robią, pomimo ponoszenia strat i świadomości, że zyski przemysłu gier losowych i zakładów wzajemnych biorą się z pieniędzy przegranych przez graczy? (*B. Dzik, Hazard, s. 569*).

Pewne kwestie w tym zakresie można wyjaśnić, analizując definicje pojęć „hazard” i „hazardzista”, gdyż niewątpliwie słuszne jest stwierdzenie, że fenomen hazardu tworzą z jednej strony gry, a z drugiej – hazardziści (*I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, s. 9*). Cechą charakterystyczną gry hazardowej jest uzależnienie wygranej od tzw. „wypadku losowego”, który jest niezależny od uczestników gry. Gracz zatem ryzykuje, przy czym to ryzyko prowadzone jest według pewnych zasad. Przyjmuje się, że określenie „gra hazardowa” obejmuje swoim zakresem wszystkie gry, jeżeli wygrana lub przegrana uzależniona jest nie od umiejętności grających, lecz wyłącznie od losu.

Hazardzista według powszechnej opinii to człowiek ryzykant [*S. Skorupka, H. Auderska, Z. Łempicka (red.), Mały słownik języka polskiego, Warszawa 1993, s. 221*]. Dokładniejsze badania nad wyjaśnieniem, kim jest człowiek uprawiający hazard, mogą być dokonane na różne sposoby, przy czym bardzo popularna jest klasyfikacja oparta na kryterium zaangażowania. W tej klasyfikacji znajduje się gracz niedzielny, czyli osoba, która gra albo okazjonalnie, albo regularnie, lecz przede wszystkim dla rozrywki. Gracz profesjonalny natomiast uprawia hazard regularnie, pozyskując wiedzę z zakresu określonych gier losowych, zachowując jednak kontrolę nad własnym uczestnictwem w grze. Ta ostatnia cecha zabezpiecza go przed popadnięciem w nałogowe granie w gry hazardowe, a zatem przed szkodami, jakie w związku z tym mogłyby powstać. Gracz patologiczny to osoba uzależniona od hazardu. Hazard ma wpływ nawet na sprawy prywatne takiej osoby, wyrządzając znaczne szkody w wielu aspektach życia (*I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, s. 49–56*).

W Wielkiej Brytanii prowadzone były badania pod kątem nastawienia graczy (także poniżej 18. roku życia) do automatów do gier losowych. Badania prowadzili niezależnie *Mark Griffiths* i *Sharron Fisher*. Pierwszy analizował z perspektywy psychologicznej uczestnictwo, jak i brak uczestnictwa w grze. Głównym celem badania było poznanie subkultury młodzieży grającej w tych salonach. Natomiast *S. Fisher* prowadziła nieuczestniczącą obserwację z perspektywy socjologicznej, m.in. pracując jako kasjerka w salonie gier. Celem badania był opis socjologiczny gry na automatach. Jej analiza przybrała formę typologii pięciu rodzajów graczy, tj.: król salonu, pogromca automatu, niepraktykujący, poszukiwacz akcji i artysta uciezki (*M. Griffiths*, Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania, Gdańsk 2004, s. 19–26; *S.E. Fisher*, The pull of the fruit machine: A sociological typology of young players, *Sociological Review* 1993, Nr 41, s. 446–474). Według *S. Fisher* królowie salonów to nastolatki lub dwudziestokilkuletni mężczyźni posiadający umiejętności w grze na automatach, grający w grupach z młodszymi chłopcami. Główną motywacją do gry jest wzrost reputacji, gdyż są wzorem dla młodszych osób z grupy, z którymi dzielą się swoimi umiejętnościami. W ich przypadku istnieje małe prawdopodobieństwo powstania problemów związanych z uzależnieniem. Tworzące się wokół królów salonów grupy są spójne i niezależne, wygrane i przegrane są wspólne, co dowodzi zaufania i oddania panującego w grupie. Badania *M. Griffithsa* również wskazują na występowanie takiej grupy osób składającej się z królów salonów i ich podwładnych. Pogromcy automatów według *S. Fisher* to młodzi ludzie, którzy grają sami. Ich cel to nie pokazanie się przed innymi, a pokonanie maszyny. Przy czym o ile królom salonów raczej nie grozi uzależnienie, to pogromcy automatów w swojej determinacji w dążeniu do wygranej za wszelką cenę mogą popaść w uzależnienie. *M. Griffiths* uważa, że „pokonanie automatów” może być celem niektórych graczy, przy czym mogą to osiągnąć za pomocą różnych sposobów, z oszukiwaniem łącznie. Zaliczył tych graczy do grupy doświadczonych (królów salonów), którzy wolą grać pojedynczo, a nie w grupach. Niepraktykujący to według *S. Fisher* nastoletnie dziewczyny, które nie posiadają dostatecznych umiejętności grania na automatach, a nawet nie są zainteresowane grami. Natomiast grają zasadniczo po to, aby przebywać w towarzystwie z innymi znajomymi. Podobnie *M. Griffiths* wyróżnia taką grupę obu płci, z których dziewczęta często jedynie przyglądają się

grom. Następną wyróżniona grupa to poszukiwacze akcji, dla których motywacją do gry jest chęć pocucia emocji związanych z grą. Według *M. Griffithsa* poszukiwacze akcji są grupą doświadczonych graczy, którzy mogą stanowić, podobnie jak pogromcy automatów, podgrupę królów salonów. Ostatni typ graczy, wyszczególniony zarówno przez *S. Fisher*, jak i *M. Griffithsa*, to artyści ucieczki, czyli osoby obu płci, którzy w grach widzą ucieczkę od codziennych problemów. Z reguły są to osoby mające problemy z otoczeniem, często izolowane społecznie. Z grania na automatach czerpią poczucie siły i co prawda mają problemy z uzależnieniem, co do zasady jednak kończą z hazardem w chwili, gdy rozwiążą swój podstawowy problem (*M. Griffiths*, *Gry i hazard*, s. 20–26).

Przy rozważaniu kwestii dotyczących charakterystyki hazardzisty zostało wykazane, że przyczyny, dla których ktoś zaczyna uprawiać hazard, to np. ucieczka od codziennych problemów, potrzeba dowartościowania się, czy poczucie emocji. Jednak dla większości motywacją do gry jest możliwość szybkiego wzbogacenia się. Dodatkowo pamięć gracza jest w pewnym stopniu selektywna i pamięta on głównie wygrane, co daje wrażenie, że nie ponosi strat. Dokładne ustalenie przyczyn, dla których ktoś gra, jest o tyle istotne, że mogą one stanowić czynnik prowadzący do nałogu. Inny czynnik uzasadniający uprawianie hazardu to doświadczenie przyjemności. Składa się na niego kilka elementów. Po pierwsze – ryzyko. W przypadku ludzi z depresją hazard i związane z nim ryzyko jest sposobem znieczulenia trudnych sytuacji. Kolejnym elementem przyjemności jest ekspresja emocjonalna. Hazard wywołuje gwałtowne i sprzeczne emocje, które są dozwolone w miejscach przeznaczonych do gry. Ma to szczególne znaczenie w obecnych czasach, w których istnieje niewiele okazji do swobodnej ekspresji emocjonalnej. Z grami losowymi wiąże się również przyjemność intelektualna, gdyż w toku wielu gier prowadzi się szereg intelektualnych dociekań, np. dotyczących obstawiania, zastosowania właściwej strategii. Ostatni element, który składa się na przyjemność grania, dotyczy spędzania czasu. Hazard pozwala zapomnieć o codziennych problemach, poza tym po prostu przy grze szybciej mija czas (*M. Griffiths*, *Gry i hazard*, s. 17).

Dokonując charakterystyki hazardzisty, można jednocześnie obalić kilka mitów, jakie krążą na temat hazardu, przykładowo:

- 1) hazardzista to ktoś, kto gra codziennie – nieprawda, gdyż wielu hazardzistów gra sporadycznie, natomiast problemem jest przerywanie gry, gdy już się zacznie;

- 2) hazardzista, który ma złą passę i przegrywa, powinien grać dalej, bo jest tylko kwestią czasu odwrócenie się karty losu i lada moment zła passa minie – wygrana jest kwestią przypadku, a zła passa może trwać bardzo długo, aż do wyczerpania zasobów finansowych gracza;
- 3) hazardzista, gdyby miał „silną wolę”, mógłby przestać grać albo grać „normalnie” – wielu hazardzistów chciałoby bardzo przestać grać, jednak nie potrafią opanować przymusu grania [B.T. Woronowicz (red.), Hazard – historia, zagrożenia i drogi wyjścia, Poznań 2012, s. 27–29].

Warto zauważyć, że większość studiów nad hazardem dotyczy diagnozowania i zapobiegania patologii, a także społecznych kosztów hazardu. Z badań wynika, że tzw. hazard rodzący problemy (*problem gambling*) czy jego mocniejsza wersja – hazard patologiczny (*pathological gambling*) nie poddają się prostej analogii z innymi uzależnieniami. Hazard bowiem tym różni się od alkoholu, czy narkotyków, że jest czymś niematerialnym, zatem nie oddziałuje na organizm w tak łatwy do przewidzenia sposób jak środki chemiczne. W procesie powstawania uzależnienia mamy natomiast do czynienia ze złożoną interakcją czynników poznawczych, społecznych, motywacyjnych i biologicznych, które, co należy zaznaczyć, najlepiej badać, obserwując rzeczywiste zachowania graczy w miejscach uprawiania hazardu (M. Dickerson, E. Baron, Contemporary issues and future directions for research in pathological gambling, *Addiction* 2000, vol. 95, Nr 8, s. 1145–1159, za: B. Dzik, Hazard, s. 575).

W psychologii bada się m.in. pozorne korelacje (*illusory correlations*), które bardzo często pojawiają się w hazardzie. Pozorne korelacje to silne przekonanie o współzależności pewnych zjawisk, która jednak nie występuje, ale samo złudne przekonanie ma wpływ na nasze zaangażowanie. Wielu hazardzistów wpada w pułapkę pozornych korelacji, czyli złudzenie, że pewne zdarzenia współwystępują. Dlatego istnieje wiara w szczęśliwe i nieszczęśliwe numery, szczęśliwe stoliki w kasynie itp. Zważyć należy, że pozorne korelacje powstają, gdy pochopnie interpretujemy jednoczesne wystąpienie dwóch zjawisk jako rzeczywistą i stabilną zależność między nimi [L.J. Chapman, J. Chapman, Test results are what you think they are, w: D. Kahneman, P. Slovic, A. Tversky (red.), *Judgment under uncertainty: Heuristics and biases*, Cambridge 1982, s. 239–248].

Obserwacje pokazują, że u graczy zachodzi tzw. złudzenie kontroli (iluzja kontroli). Oczywiście złudzenie kontroli występuje praktycznie

[Przejdź do księgarni →](#)