

KS. ARKADIUSZ OLCZYK

Wyższe Seminarium Duchowne  
Częstochowa

## Obsesja hazardu

Streszczenie: Pośród współczesnych uzależnień, jakie dotyczą coraz większą liczbę ludzi w różnym wieku, różnego wykształcenia i różnych zawodów, należy wymienić hazard. Ma on swoją bogatą historię sięgającą tysięcy lat przed naszą erą. Był on obecny we wszystkich starożytnych cywilizacjach. Hazardzistami byli tak sławni ludzie jak: Kartezjusz, Casanova, Fiodor Dostojewski, Tadeusz Boy-Żeleński czy Ludwik Solski. W Polsce pierwsze kasyno powstało w 1988 roku, zaś wydatki Polaków na hazard w 2007 roku sięgały 8 mld zł. Obecnie szerzy się tzw. e-hazard, który przyjmuje charakter patologiczny. Uzależnienie od hazardu niesie ze sobą liczne destrukcyjne konsekwencje w życiu osobistym, rodzinnym, społecznym i moralnym. Pomocne w poradzeniu sobie z hazardowym graniem są programy leczenia patologicznego hazardu. Powstają też Grupy Anonimowych Hazardzistów, zaś bliscy osób uzależnionych mogą uzyskać pomoc w grupach Gam-Anon.

Słowa kluczowe: hazard, gry hazardowe, uzależnienie, terapia

### Wprowadzenie

Tak jak na przełomie XIX i XX wieku zapanowała na świecie era nerwic, tak na przełomie XX i XXI stulecia króluje era uzależnień. Siłą napędową uzależnień stało się współczesne tempo życia, poszukiwanie szybkiej przyjemności i natychmiastowej gratyfikacji oraz trudność w kontrolowaniu bodźców. Od strony biologicznej przyczyny zachowań związanych z uzależnieniami można doszukiwać się, zdaniem badaczy tej problematyki, w nieprawidłowym funkcjonowaniu tzw. układu nagrody w ludzkim mózgu. Obserwując uważnie to, co w ostatnich dekadach dzieje się wokół nas, łatwo zauważyć, że coraz więcej naszych zachowań przybiera charakter nałogowy, a zatem chorobowy. Tym samym wpływa też niekorzystnie na różne sfery naszego życia. Uzależnienia od substancji psychoaktywnych (alkoholizm, narkomania, nikotynizm, lekomania) oraz wszelkie inne „zależności” odgrywają w naszej cywilizacji coraz większą rolę i pociągają za sobą coraz więcej ofiar. Najbardziej podatne na uzależnienia są te osoby, które mają, najczęściej nieświadomie, deficyt niektórych umiejętności życiowych i którym określona substancja lub zachowanie (hazard, robienie zakupów, oglądanie telewizji, surfowanie w internecie) pomaga chwilowo, i niestety tylko pozornie, te deficyty niwelować. Podejrzewam, że więk-

szość z nas mogłaby przyznać się do jakiegoś uzależnienia, gdyby tylko zastosowała do siebie sens tego powiedzenia: „Nigdy nie wiesz, od czego jesteś uzależniony, dopóki sobie tego nie odmówisz”.

W pułapkę uzależnienia może wpaść zatem każdy człowiek, niezależnie od wieku, zawodu czy statusu społecznego. Jednak w szczególnie sposób na pokusę „iluzorycznej wolności” narażeni są ludzie młodzi. Miota nimi wiatr mody, idoli, tego, co jest „trendy”, „cool” i „na topie”. Obok znanych nam od wielu lat, a nawet wieków, uzależnień (alkoholizm, nikotynizm, narkomania) pojawiły się tzw. *new addictions*, których przyczyny leżą poza używkami. Poniżej zostanie opisane jedno z takich współczesnych uzależnień – od hazardu. Ponieważ Kościół nie może opuścić człowieka, bowiem każdy „człowiek jest pierwszą drogą, po której winien kroczyć Kościół w wypełnianiu swojego posłannictwa (...), drogą wytyczoną przez samego Chrystusa” (*Redemptor hominis* 14), stąd też potrzeba refleksji nad tym problemem, by przyjść takim ludziom uzależnionym od hazardu z duszpasterską pomocą.

## 1. Historia hazardu na świecie

Słowo „hazard” pochodzi z języka arabskiego (*az-zahr* oznacza „kostkę”, „grę w kości”). Przetłumaczone dosłownie na język angielski oznacza „ryzyko”, „niebezpieczeństwo”. Przypomina się tutaj znane powiedzenie Juliusza Cezara: *Alea iacta est (kości zostały rzucone)*<sup>1</sup>, które oznacza, że nie można już cofnąć decyzji, tak jak nie można było wycofać się z gry w kości po wykonaniu rzutu.

Ustalenie początków hazardu w historii ludzkości nie jest łatwe. Wiadomo, że był on obecny we wszystkich starożytnych cywilizacjach. Pierwsze kości do gry znalezione zostały w wykopaliskach na terenie Mezopotamii. O różne cenne rzeczy oraz o niewolników grano już w Chinach około 2300 lat p.n.e. i w Tebach ok. 1500 lat p.n.e. Dowody na gry hazardowe znajdują się w inskrypcjach na piramidzie Cheopsa i w Biblii (rzymscy żołnierze grali o szaty konającego na krzyżu Chrystusa)<sup>2</sup>. Herodot w swoich *Dziejach* pisał, że Libijczycy, mieszkańcy północnej Afryki, w okresie osiemnastoletniej suszy i braku pożywienia grali co drugi dzień, od rana do wieczora, żeby zapomnieć o głodzie. Przekazy mitologiczne mówią, że greccy bogowie grali o podział łądów, mórz i podziemi, a historyczne, że greccy wojownicy grali podczas oblężeń, żeby się nie nudzić<sup>3</sup>. Z innych źródeł wynika, że grze w kości oddawali się z namiętnością rzymscy wodzowie: Juliusz Cezar i Marek Aureliusz

<sup>1</sup> Słowa te, zapisane przez Swetoniusza, miał wypowiedzieć Juliusz Cezar ponad dwa tysiące lat temu, gdy 10 stycznia 49 p.n.e. na czele swojej armii przekroczył rzekę Rubikon, rozpoczynając wojnę domową w republice rzymskiej.

<sup>2</sup> W Ewangelii Janowej czytamy: „Żołnierze zaś, gdy ukrzyżowali Jezusa, wzięli Jego szaty i podzielili na cztery części, dla każdego żołnierza po części; wzięli także tunikę. Tunika zaś nie była szyta, ale cała tkana od góry do dołu. Mówili więc między sobą: «Nie rozdierajmy jej, ale rzućmy o nią losy, do kogo ma należeć». Tak miały się wypełnić słowa Pisma: Podzielili między siebie szaty, a los rzucili o moją suknię. To właśnie uczynili żołnierze” (J 19, 23-24).

<sup>3</sup> Por. *Hazard*, red. I. Niewiadowska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Lublin 2005, s. 36.

oraz kolejni cesarze rzymscy: Kaligula, Klaudiusz i Neron. Cesarz Kaligula swoje przegrane rekompensował aresztowaniami lub egzekucją bogatych obywateli oraz konfiskatą ich dóbr<sup>4</sup>. Z kolei cesarz Klaudiusz napisał dowcipną książeczkę o tym, jak grać i wygrywać w kości, a w swojej lektyce miał specjalny stolik do gry. Kości były dwojakiego rodzaju, tzn. były to albo autentyczne kostki ze śródstopia bawołów, owiec, kozłów lub gazeli (zwane z grecka „astragalami” lub po łacinie „tali”), albo też były to kostki w formie sześcianów wykonywane z różnych materiałów (np. z kości słoniowej czy ze złota). W starożytnym Rzymie, w Grecji i w Egipcie do uprawiania hazardu służyły także gry planszowe<sup>5</sup>.

Również w czasach nowożytnych hazard był dość powszechny<sup>6</sup>. Podczas II wyprawy krzyżowej (1147-1149) grać w kości mogli tylko rycerze, a regulamin mówił, że nie wolno było przegrać więcej niż jednego funta (równowartość konia). Z kolei król Francji Ludwik IX Święty (1214-1270), inicjator VI i VII wyprawy krzyżowej wydał edykt zabraniający zarówno gry w kości, jak i produkowania kości do grania<sup>7</sup>. Historyczne źródła mówią, że w 1020 r. król Norwegii Olaf II Święty wygrał w kości powiat Hising z królem Szwecji Olafem Skotkonungiem. W kości chętnie grali natomiast angielscy królowie – Ryszard Lwie Serce (1157-1199) i Jerzy I Hannowerski (1660-1727), a Henryk VIII Tudor (1509-1547) przegrał wielki dzwon z anglikańskiej katedry św. Pawła w Londynie<sup>8</sup>. Również na dworze króla francuskiego Ludwika XIV Burbona (1638-1715) gry były ulubionym sposobem spędzania czasu, grywały zarówno damy, jak i kawalerowie. W naszych czasach kości do gier są wykorzystywane również wirtualnie (internetowa gra World of Warcraft istniejąca od 2004 roku)<sup>9</sup>.

Znane do dzisiaj oczko i poker zostały wymyślone w Chinach. Tam grano najpierw pieniędzmi, a później pieniądze zastąpiono kartami. Karty z wzorami dywanów dotarły w XIII wieku do Włoch i Hiszpanii. Wówczas pojawiły się figury, takie jak król, dama i walet. Francuzi twierdzą, że to właśnie oni wynaleźli tak oznaczone

<sup>4</sup> Por. Tamże, s. 37.

<sup>5</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Poznań 2009, s. 463-464.

<sup>6</sup> Wczesne zakłady w Europie w niczym nie przypominały dzisiejszych zakładów bukmacherskich. Włosi zakładali się na tzw. „bocce” lub „bocci” – dyscyplina sportu ściśle związana z pétanque, bowls, grą prowansalską pochodzącą z gry granej w starożytnym Imperium rzymskim. Niemcy zakładali się na „skittles” (kręgle) i „quoits” (podkowy). W średniowieczu niektóre kraje próbowały zakazać hazardu – w tym Anglia. Jednak za czasów Ryszarda II urządzano turnieje łucznicze, które stały się powszechne z obstawianiem zwycięzcy. Podobną formą był zakład o to, kto wygra w „skullball” (prekursor piłki nożnej i rugby).

<sup>7</sup> Por. A. Skowron, *ABC zachowań ryzykownych*, „Remedium”, 2009, nr 3, s. 16.

<sup>8</sup> Por. *Historia zakładów sportowych*, [w:] <https://strategiebukmacherskie.wordpress.com/wszystko-dla-poczatkujacych/historia-zakladow-sportowych/> [dostęp 07.01.2018].

<sup>9</sup> World of Warcraft (*WoW*) – gra komputerowa z gatunku MMORPG wyprodukowana przez amerykańską firmę Blizzard Entertainment. Jej akcja toczy się cztery lata po wydarzeniach przedstawionych w grze Warcraft III: The Frozen Throne, w świecie stworzonym w 1994 roku na potrzeby Warcraft: Orcs & Humans. *World of Warcraft* jest czwartą (nie licząc dodatków) grą w uniwersum Warcrafta. Por. <https://wowcenter.pl/> [dostęp 07.01.2018].

karty, podają nawet konkretną datę – 1387 rok. Pierwsza drukowana talia kart z nowym wzorem (wcześniej rysowano je i zdobiono ręcznie) miała opuścić warsztat Gutenberga w 1440 roku<sup>10</sup>.

Istotnym wydarzeniem w historii hazardu była jego legalizacja w amerykańskim stanie Nevada w 1931 roku, a w ślad za tym dynamiczny rozwój Las Vegas, które wkrótce stało się stolicą światowego hazardu. Obecnie na świecie funkcjonuje bardzo dochodowy przemysł związany z hazardem, a w krajach, gdzie nie jest zabroniony, budżet państwa ma poprzez podatki duże wpływy z hazardu. Potęgą są Stany Zjednoczone, gdzie w 2004 roku obrót kasyn wyniósł 47,3 mld dolarów. Według analiz największej firmy doradztwa finansowego PrincewaterhouseCoopers, w 2009 roku obrót ten wzrósł do 64,1 mld<sup>11</sup>. Na hazardowej liście druga jest Europa. Według danych z 2004 roku najwięcej na grę wydają Francuzi – 2,5 mld euro oraz Niemcy i Brytyjczycy – mniej więcej po miliardzie euro<sup>12</sup>. Najbardziej znane europejskie kasyno (Grand Casino de Monte Carlo) znajduje się w Monako i zostało zaprojektowane w 1878 roku. Ciekawostką jest fakt, że Monako funkcjonuje głównie dzięki kasynom, a jego mieszkańcy nie płacą podatków, z tym, że mają zakaz odwiedzania salonów gry. W krajach islamskich hazard jest zabroniony<sup>13</sup>.

## 2. Historia hazardu w Polsce

Rynek gier hazardowych pojawił się w Polsce na początku lat 90. XX wieku, a w 1991 roku działało zaledwie 14 legalnych kasyn. Dzisiaj jest ich wielokrotnie więcej. W 2005 roku w Polsce wydano na hazard około 6,5 mld zł, z czego na gry liczbowe około 2,34 mld, drugie tyle na gry na automatach, na loterie pieniężne 70 mln, a w salonach bingo 8 mln. Do budżetu państwa z tytułu opodatkowania od hazardu wpłynęło w 2005 roku 805 mln zł, a rok później już miliard zł. Szacuje się, że w 2009 roku łączny obrót wszystkich kasyn na świecie ma przekraczać 100 miliardów dolarów<sup>14</sup>.

Historia hazardu w Polsce sięga prawdopodobnie jeszcze czasów piastowskich, kiedy to rzucano kości. O ich popularności pisał Jędrzej Kitowicz (1727-1804) w *Opisie obyczajów*: „Szulerowie po miastach, po szynkowych domach najczęściej grali w kości, mieli tak sporządzone, że im padały na stronę wygraną, którym sposobem, sobie wiadomym, ogrywali niewiadomych do gry zwabionych”<sup>15</sup>. Wiadomo też, że grze w kości chętnie poświęcał czas syn Bolesława Krzywoustego – książę Kazimierz II Sprawiedliwy (1138-1194). Kolejny etap rozwoju hazardu to wiek XV,

<sup>10</sup> Hazard – *definicja długa*, [w:] <http://www.osrodekocalenie.pl/uzalezniczenie-przeglad/92-hazard-definicja-dluga> [dostęp 06.01.2017].

<sup>11</sup> Por. M. Prajsner, *Nalógowy hazard*, „Remedium”, 2012, nr 6, s. 2.

<sup>12</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia...*, dz. cyt., s. 464.

<sup>13</sup> Por. [http://www.alislam.pl/islam/zarys\\_islamu/zakazy\\_apsolutne\\_w\\_islamie](http://www.alislam.pl/islam/zarys_islamu/zakazy_apsolutne_w_islamie) [dostęp 06.01.2018].

<sup>14</sup> Por. B. Dzik, *Hazard*, [w:] *Psychologia ekonomiczna*, red. T. Tyszka, Gdańsk 2004, s. 574-575.

<sup>15</sup> J. Kitowicz, *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, opr. M. Janik, Kraków 1925, s. 88.

kiedy to szlachta polska do swoich rozrywek włączyła grę w karty i w szachy. Karty przywędrowały do Polski z terenów Niemiec, gdzie znane były już w średniowieczu. Na nadmierne zainteresowanie szlachty grą w karty zwracał uwagę w XVI wieku biskup Maciejewski, pytając: „Ażeby się nie mogła znaleźć insza krotochwila, a nie ustawiczna, karty?”, a Jan Kochanowski (1530-1584) w *Pieśni Pierwszej* pisał: „Nie umie syn szlachecki na konia wsiąść, lepiej kufła świadomy, kart pisanych malowanych, kostek prawem zakazanych”<sup>16</sup>. Gry karciane nosiły niewiele nam dziś mówiące nazwy: pikieta, chapanka, kupiec, fryszak zwany też flusem, faraon, mariasz, ćwik czy wist. Gra w karty jak każda gra hazardowa była przyczyną wielu osobistych tragedii, bowiem hazardziści przegrywali nie tylko pieniądze i rzeczy osobiste, ale także majątki ziemskie. Zwracał na to uwagę satyryk i dramatopisarz, sam znany z prywaty i politycznego awanturnictwa, wojewoda poznański z czasów potopu szwedzkiego – Krzysztof Opaliński (1609-1655), autor zbioru *Satyry albo Przestrogi do naprawy rządu i obyczajów w Polsce należące z 1650 roku*, pisząc: „Kędz wola ową szczerłość, ową otworzystość staropolską, kiedy się roszyli sąsiedzi, po szelągu kart grając, albo więc warcabów, o kasztelański stołek...”<sup>17</sup>.

Pierwsze w Polsce komercyjne kasyno powstało w 1988 roku, ale do dzisiaj nie powstał żaden rządowy projekt pomocy osobom uzależnionym od hazardu, chociaż wydatki Polaków na hazard w 2007 roku wyniosły ok. 8 mld zł.

### 3. Znani hazardziści

Hazardzistami byli tak sławni ludzie jak Kartezjusz, Casanova czy też znany rosyjski pisarz i autor powieści „Gracz” – Fiodor Dostojewski (1821-1881). Powieść była przedmiotem iście hazardowej gry, bowiem umowa z wydawcą przewidywała, że jeśli autor nie ukończy pracy w wyznaczonym terminie, wydawca zyska wyłączne prawo własności wszystkich jego dzieł, które w przyszłości powstaną. Dostojewski napisał ją w 1866 roku, w ciągu jednego miesiąca, a jej główny bohater Aleksy Iwanowicz bardzo przypomina samego pisarza. „Gracz” to studium uzależnienia od hazardu, w którym Dostojewski podzielił się swoimi własnymi doświadczeniami, a za honorarium spłacił karciane długi. Spośród znanych Polaków hazardzistą był znakomity skrzypek i kompozytor Henryk Wieniawski (1835-1880), który regularnie przegrywał wysokie honoraria za koncerty i w rezultacie zmarł w nędzy. Namiętnymi graczami byli też znany pisarz, tłumacz i krytyk literacki Tadeusz Boy-Żeleński (1874-1941) oraz wspaniały aktor i reżyser Ludwik Solski (1855-1954). W czasach współczesnych hazardem zajmował się doskonale koszykarz NBA - Michael Jordan, który przegrał podobno miliony. Do hazardu przyznali się m.in. amerykański aktor i reżyser – George Clooney, modelka i projektantka mody Nicky Hilton, Matt Da-

<sup>16</sup> To rozpowszechnienie się gry kartowej pod koniec doby saskiej potwierdza również Ignacy Krasicki, pisząc w *Panu Podstolim* następująco: „Gra stała się teraz powszechną zabawą posiedzeń”.

<sup>17</sup> B.T. Woronowicz, *Hazard – nowym wyzwaniem dla terapeutów*, [w:] [http://www.fundacjalotto.pl/wp-content/uploads/BW\\_Hazard-nowym-wyzwaniem.pdf](http://www.fundacjalotto.pl/wp-content/uploads/BW_Hazard-nowym-wyzwaniem.pdf) [dostęp 08.01.2018].

mon – aktor i scenarzysta, świetni tenisiści Jewgienij Kafelnikow czy Boris Becker, a z Polaków - piłkarz Kamil Grosicki i wokalista Michał Wiśniewski<sup>18</sup>.

#### 4. E-hazard

Gry hazardowe pojawiły się też w Internecie, gdzie można grać korzystając z karty kredytowej, a pierwsze internetowe kasyno powstało w Australii. E-hazard (różnego rodzaju gry hazardowe przez Internet) staje się na świecie coraz większym problemem. W Stanach Zjednoczonych, gdzie 75% mieszkańców ma dostęp do Internetu, przeprowadzono badania na grupie 1414 osób oczekujących w poczekalni na wizytę u lekarza rodzinnego. Okazało się, że 4% badanych próbowało grać przez Internet 1-10 razy, 1,3% grało częściej niż 10 razy, 0,6% grało co najmniej raz w tygodniu i 0,9% grało codziennie. Szacuje się, że hazard poprzez komputer uprawia na świecie ok. 20 mln internautów miesięcznie. W Polsce gra około pół miliona internautów, którzy wydają na ten cel ponad 10 mln zł miesięcznie<sup>19</sup>. „Zalety” elektronicznego hazardu to: pełna anonimowość, stały i niekontrolowany dostęp do kasyna *on-line* (także dla dzieci i młodzieży) oraz brak presji czasu. Podobnie należy traktować planowane wprowadzenie zmonopolizowanej przez państwo tzw. wideo loterii w sieci terminali wideo (tzw. VLTs – video lotery terminals) połączonych z centralnym systemem sprawozdawczym i monitorującym, w nieograniczonej ilości punktów i bez kontroli wieku grających<sup>20</sup>. Wideo loterie łączą „zalety” automatów i loterii.

Osoby, które mają w sobie żyłkę hazardzisty, a jednocześnie mają większe poczucie odpowiedzialności, wybierają bardziej bezpieczne namiastki hazardu, takie jak totolotek, konkursy audiotele, tzw. zdrapki czy niedrogie loterie. Zdarza się jednak, że część z tych osób traci w pewnym momencie kontrolę nad swoimi emocjami, a chęć zysku i dreszczyk związany z ryzykiem biorą górę<sup>21</sup>. Wówczas wydają coraz więcej pieniędzy na kupony totka i loteryjne losy czy dziesiątki razy wykręcają telefoniczne numery telewizyjnych konkursów, kupują dziesiątki egzemplarzy tego

<sup>18</sup> Por. Tamże.

<sup>19</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia...*, dz. cyt., s. 467.

<sup>20</sup> VLT (Video Lottery Terminal) to terminal (automat) zwykle wyposażony w dotykowy ekran LCD i umożliwiający prowadzenie gier poprzez zdalne połączenie z centralnym serwerem videoloteryjnym (serwerem gier). Serwer gier wyposażony jest w generator losowy służący do określania wyników kolejnych gier na wszystkich przyłączonych do niego terminalach. Centralizacja serwera gier umożliwia łatwe zarządzanie całą siecią terminali, określanie ich konfiguracji, parametrów, a także dostęp do zbiorczych zestawień, statystyk i bilansów. VLT wyprodukowane przez firmę Vegas charakteryzują się:

- użyciem bezpiecznej komunikacji sieciowej z użyciem 128-bitowego klucza,
- dostępem do danych statystycznych dowolnego automatu lub całej sieci z możliwością użycia wspólnego Jackpota,
- wykorzystaniem najnowszych rozwiązań graficznych,
- rozbudowaną możliwością konfiguracji gier i terminali,
- możliwością użycia terminali wolnostojących (automaty) oraz oprogramowania instalowanego na PC czy urządzeniach mobilnych (w przyszłości)

<sup>21</sup> Por. R. Porzeziński, *Życie z graj-dółku*, „Świat Problemów”, 2009, nr 3, s. 29.

samego pisma, żeby „wydrapać” obiecany samochód czy przynajmniej odkurzacz. Sygnałem, że sprawy posuwają się zbyt daleko, staje się dopiero niewiarygodnie wysoki rachunek telefoniczny lub podliczenie ogólnej wartości „drobnych” kwot wydanych na pojedyncze losy czy kupony. Wiadomo też, że gry wymagające bezpośredniej konfrontacji i stanięcia twarzą w twarz z przeciwnikiem chętniej wybierają mężczyźni.

## 5. Uzależnienie od hazardu

Istnieją różne klasyfikacje hazardu. Jedna z nich wyróżnia hazard rekreacyjny (rozrywka, forma spędzania wolnego czasu), hazard problemowy (pojawiają się już pierwsze negatywne konsekwencje grania) i hazard patologiczny (uzależnienie z wszelkimi jego konsekwencjami).

Są 4 fazy uzależnienia od hazardu:

1. Faza zwycięstw – granie okazjonalne, fantazjowanie na temat wielkich wygranych, duże wygrane powodujące coraz silniejsze pobudzenie, coraz częstsze zakłady i coraz wyższe stawki; człowiek zaczyna wierzyć w to, że będzie zawsze wygrywać, a w przypadku osiągnięcia wielkiej wygranej dąży do jej powtórzenia (nieuzasadniony optymizm), coraz częściej ryzykując coraz to większe kwoty;
2. Faza strat – stawiając na wysokie zakłady, grający naraża się na wysokie straty; wysokie pożyczki i próby odgrywania się, a w przypadkach powodzenia wygrane idą na spłaty długów; hazardzista gra kosztem pracy i domu, kłamie i zaczyna ukrywać swoje uzależnienie; unika wierzycieli i cały czas wierzy, że wkrótce nastąpi kolejna wielka wygrana;
3. Faza desperacji – separacja od rodziny i przyjaciół; utrata pracy i narastające długi powodują panikę; presja wierzycieli popycha często do przestępstw; te obciążenia prowadzą z kolei do psychicznego wyczerpania, pojawiają się wyrzuty sumienia, poczucie winy, bezradność i depresja;
4. Faza utraty nadziei – rozwód; poczucie beznadziejności, myśli i/lub próby samobójcze; zostają wówczas cztery wyjścia: ucieczka w uzależnienie od alkoholu lub leków, więzienie, śmierć (samobójstwo lub z ręki wierzycieli) albo zwrócenie się o pomoc<sup>22</sup>.

Przyglądając się osobom grającym w gry hazardowe można wyróżnić co najmniej trzy stopnie zaangażowania w grę. Większość osób traktuje grę jako zabawę, chociaż często bardzo chciałyby wygrać. Osoby takie wyznaczają sobie limit pieniędzy, jakie mogą poświęcić na grę, lub określają limit czasu, po którym odstępują od gry, bez względu na to, czy wygrywają czy też przegrywają<sup>23</sup>. Osoby

<sup>22</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia...*, dz. cyt., s. 468.

<sup>23</sup> Por. B. Lelonek-Kuleta, *Pacjent nałogowo uprawiający hazard*, „Świat Problemów”, 2011, nr 7, s. 28.

grające sporadycznie zakładają prawdopodobieństwo przegrania określonej kwoty i wliczają ją w koszty zabawy. Osoby te można nazwać graczami społecznymi, a gra służy rozrywce bez względu na częstotliwość. Nieco inny stosunek do gry mają gracze, których można nazwać „profesjonalistami”. Oni kontrolują swoją grę, wymyślają i wykorzystują później różne strategie. Zupełnie innymi motywami kierują się osoby, których granie nabrało cech patologicznego hazardu. Osoby te okresowo podporządkowują grze swoje życie uczuciowe i społeczne. Według ICD-10 patologiczna gra „polega na często powtarzającym się uprawianiu hazardu, który przeważa w życiu człowieka ze szkodą dla wartości i zobowiązań społecznych, zawodowych, materialnych i rodzinnych”<sup>24</sup>.

Siłą napędową patologicznego hazardu jest potrzeba przeżywania silnego napięcia, jakie pojawia się podczas gry. Wygrana zwiększa poczucie mocy i popycha do dalszej gry. Przegrana powoduje spadek szacunku dla siebie i zmniejszenia poczucia kontroli oraz niejednokrotnie żądę odzyskania straty, a to z kolei stymuluje do poszukiwania komfortu psychicznego w kolejnych grach. Paradoksalne jest to, że wielu hazardzistów jest bardziej zadowolonych z przegranej niż z wygranej, bowiem przegrana zmusza ich do odgrywania się i pozwala na dalszą grę, a tym samym umożliwia dalsze przeżywanie stanów napięcia. W efekcie osoba grająca, niezależnie od swojego stanu finansowego, nie jest w stanie przerwać gry, bez względu na konsekwencje<sup>25</sup>.

Z opublikowanego przez National Council on Problem Gambling w Stanach Zjednoczonych raportu wynika, że w roku 2003 do ok. 2 mln dorosłych osób (1%) można było zastosować kryteria patologicznego hazardu. Dla kolejnych 4-6 mln osób (2-3%) hazard stał się poważnym problemem. Ministerstwo Zdrowia Nowej Zelandii raportowało, że w 2007 roku 0,3 do 1,8% obywateli było dotkniętych problemem hazardu. Z kolei ostatnie badania przeprowadzone w Stanach Zjednoczonych w 2008 roku wykazały, że 24% badanych miało pierwsze doświadczenia z hazardem jeszcze przed 18 rokiem życia, a 51% badanych w wieku 18-24 lata. Aż 71% spośród tych ostatnich było prawdopodobnie już dotkniętych patologicznym hazardem. Szacuje się, że ok. 750 tys. amerykańskich nastolatków i młodych dorosłych (18-21 lat) ma poważny problem z hazardem, a 11% spośród nich gra dwa i więcej razy w tygodniu. Badania z 2000 roku wykazały, że problem hazardu dotyczył ponad miliona młodych osób w wieku dojrzewania<sup>26</sup>. Osoby te, w porównaniu z ogólną populacją, częściej palą tytoń i częściej używają alkoholu. Czas od rozpoczęcia grania do utraty kontroli nad nim jest różny, mogą to być zarówno miesiące, jak i lata. Jednocześnie badania przeprowadzone na grupie 1394 pacjentów podstawowej opieki zdrowotnej w wieku powyżej 18 lat wykazały, że 6,2% spełniało kryteria patolo-

<sup>24</sup> Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-10 (ang. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*) – międzynarodowy system diagnozy nozologicznej. ICD-10 jest opracowana przez WHO i obowiązuje w Polsce od roku 1996.

<sup>25</sup> Por. I. Pospiszyl, *Patologie społeczne*, Warszawa 2008, s. 198-199.

<sup>26</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia...*, dz. cyt., s. 466.



gicznego hazardu. Najczęściej spotykane obecnie gry hazardowe to automaty do gry (tzw. jednoręcy bandyci), bingo, ruletka<sup>27</sup>, gry w karty (poker, blackjack), wyścigi konne i wyścigi psów.

## 6. Hazard patologiczny

Patologiczny hazard można u kogoś rozpoznać wówczas, kiedy w okresie ostatniego roku stwierdzono obecność co najmniej 3 z poniższych objawów:

1. Silną potrzebę lub poczucie przymusu hazardowego grania;
2. Subiektywne przekonanie o istnieniu trudności w kontrolowaniu zachowań związanych z hazardowym graniem, tj. upośledzenie kontroli nad powstrzymaniem się od grania oraz nad długością czasu poświęconego na granie hazardowe;
3. Występowanie, przy próbach przerwania lub ograniczenia grania, niepokoju, rozdrażnienia czy gorszego samopoczucia oraz ustępowanie tych stanów z chwilą powrotu do gry;
4. Spędzanie coraz większej ilości czasu na graniu w celu uzyskania zadowolenia czy 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 ze spędzaniem czasu na graniu<sup>28</sup>.

Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne uznało w 1980 roku hazard za chorobę. Kryterium rozpoznania patologicznego hazardu jest stwierdzenie co najmniej 5 z przedstawionych poniżej uporeczywych i nawracających zachowań hazardowych:

1. Zaabsorbowanie hazardem, np. przypominaniem sobie wcześniejszych doświadczeń związanych z graniem, odgrywaniem się lub planowaniem następnej gry, myśleniem, jak zdobyć pieniądze na hazard, itp.;
2. Potrzeba podwyższania podczas gry stawek pieniędzy niezbędnych do uzyskania odpowiedniego poziomu zadowolenia (satysfakcja, pożądania);
3. Powtarzające się podejmowanie bezskutecznych wysiłków mających na celu ograniczenie lub zaprzestanie hazardowego grania;
4. Podenerwowanie lub poirytowanie przy próbach ograniczenia lub zaprzestania grania;

<sup>27</sup> Jako jeden z wynalazców mechanizmu obrotowego koła ruletki wymieniany jest (obok Chińczyków i francuskich mnichów) francuski filozof, pisarz, fizyk i matematyk – Blaise Pascal (1623-1662), twórca m.in. prawa Pascala i rachunku prawdopodobieństwa oraz podstaw teoretycznych do prasy hydraulicznej.

<sup>28</sup> Por. B.T. Woronowicz, *Uzależnienia...*, dz. cyt., s. 470.

5. Traktowanie gry jako sposobu ucieczki przed problemami lub na poprawienie złego samopoczucia (odczuwanie bezradności, winy, lęku, stanów depresyjnych);
6. Podejmowanie prób odegrania się po wcześniejszej utracie pieniędzy w grze;
7. Okłamywanie członków rodziny, terapeuty lub innych w celu ukrycia prawdziwych rozmiarów swojego hazardowego grania;
8. Podejmowanie nielegalnych działań, takich jak fałszerstwo, oszustwo, kradzież lub malwersacja w celu zdobycia pieniędzy na hazardowe granie;
9. Utrata lub narażenie na szwank, z powodu zaangażowania w hazardowe granie, ważnych związków emocjonalnych, możliwości edukacyjnych, zawodowych, itp.;
10. Szukanie u innych ludzi pomocy finansowej w celu poprawienia złej sytuacji ekonomicznej spowodowanej hazardowym graniem<sup>29</sup>.

## 8. Terapia

Pomocne w poradzeniu sobie z hazardowym graniem są programy leczenia patologicznego hazardu. Na terenie Polski, zarówno w ambulatoryjnych, jak i stacjonarnych ośrodkach, terapia patologicznego hazardu prowadzona jest wspólnie z psychoterapią uzależnienia od alkoholu i uzależnienia od leków<sup>30</sup>. Cennym uzupełnieniem oferty profesjonalnej są powstałe w 1957 roku w Kalifornii (USA) grupy Anonimowych Hazardzistów oparte na programie 12 kroków. Bliscy hazardzistów mogą uzyskać pomoc w grupach Gam-Anon<sup>31</sup>. Grupy Anonimowych Hazardzistów spotykają się również w kilku większych miastach Polski.

Ponadto były i są nadal podejmowane próby farmakologicznego ograniczenia zachowań związanych z patologicznym hazardem, m.in. za pomocą Naltreksonu, Bupropionu, Topiramatu oraz Olanzapiny. Osoby uczestniczące w profesjonalnym programie psychoterapii patologicznego hazardu, najczęściej w początkowym okresie leczenia, mogą demonstrować objawy obniżonego nastroju (depresji) i wówczas wskazane jest rozważenie wsparcia farmakologicznego lekami przeciwdepresyjnymi<sup>32</sup>.

## Zakończenie

Kościół nie wydał żadnego osobnego dokumentu na temat hazardu, ale wielokrotnie podkreślał, że niebezpieczeństwo leży w tym, że hazard ma działanie uzależ-

<sup>29</sup> Por. Tamże, s. 471; B. Lelonek-Kuleta, *Jak pracować z patologicznym hazardzistą? Doświadczenia francuskie i polska praktyka*, cz. 2), „Świat Problemów”, 2001, nr 9, s. 28.

<sup>30</sup> Por. H. Ginowicz, *Hazardzista u terapeuty – problem czy wyzwanie?*, „Świat Problemów”, 2004, nr 3, s. 33.

<sup>31</sup> Por. <http://www.anonimowihazardzisci.org/> [dostęp 08.01.2018].

<sup>32</sup> Por. R. F. Baumeister, T. F. Heatherton, D. M. Tice, *Utrata kontroli: jak i dlaczego tracimy zdolności samoregulacji?*, Warszawa 2000, s. 267-268.

niające. Jest jak kula śniegowa, która spadając czyni prawdziwą lawinę. Człowiek uzależniony ogranicza całą swoją działalność do tego nałogu. Nie liczy się praca, nie liczy się rodzina, nie liczą się nawet pieniądze. Hazardzista przekreśla swój rozwój, przekreśla swoje życie, przekreśla wszystko.

Katechizm dla młodych „Youcat”, przygotowany z okazji spotkania Benedykta XVI z młodzieżą w Madrycie, zawiera pytanie o gry losowe: „Czy chrześcijaninowi wolno obstawiać zakłady i wypełniać kupony w grach losowych? Warto przytoczyć moralną ocenę zawartą w tym Katechizmie: „Zakłady i gry losowe są wtedy nieetyczne, gdy gracz naraża na szwank swoje utrzymanie. Jeszcze gorzej jest wówczas, gdy wystawia innych ludzi na ryzyko utraty niezbędnych do życia funduszy, zwłaszcza zaś tych, którzy powierzeni są jego opiece. Postępowaniem niezwykle niemoralnym jest inwestowanie potężnych sum w zakładach, podczas gdy innym brakuje środków na artykuły najpotrzebniejsze. Zakłady i gry losowe mogą uzależnić i zniewolić człowieka” (nr 2413).

Również „Katechizm Kościoła katolickiego” w 2413 numerze ostrzega: „Gry hazardowe (karty itd.) bądź zakłady nie są same w sobie sprzeczne z sprawiedliwością. Stają się moralnie nie do przyjęcia, gdy pozbawiają osobę tego, czego jej koniecznie trzeba do zaspokojenia swoich potrzeb i potrzeb innych osób. Namiętność do gry może stać się poważnym zniewoleniem. Nieuczciwe zakłady bądź oszukiwanie w grach stanowi materię poważną, chyba że wyrządzana szkoda jest tak mała, że ten kto ją ponosi, nie mógłby w sposób uzasadniony uznać jej za znaczącą”.

Opisane wyżej uzależnienie od hazardu w różnej postaci powinno nam uświadomić, jak poszerza się obszar tych zachowań kompulsywnych, które mogą dzisiaj zniewolić właściwie każdego człowieka. Słowo „uzależnienie”, już w pierwszym skojarzeniu, wskazuje na „zależność” człowieka od kogoś lub od czegoś. Jeśli ktoś jest „zależny” to tym samym nie jest „wolny”; jego wolność jest ograniczona albo jest jej całkowicie pozbawiony (ubezwłasnowolniony). Człowiek taki żyje w niewoli, a właściwie w samozniewoleniu. Etyka i psychologia stosuje na określenie zniewolenia ludzkiej woli termin: „zły nawyk” czyli „nałóg”. Każdy nałóg jest zatem formą bolesnej degradacji człowieka i jego woli, a przez to jest niezwykle groźny dla zdrowia i życia. Z reguły uzależnienia są rodzajem samobójstwa na raty, dlatego tak ważne jest ich wczesne rozpoznanie i przeciwdziałanie, a nade wszystko profilaktyka. Wiedza w tej materii jest potrzebna, by przed nowymi formami uzależnień chronić siebie, a przede wszystkim dzieci i młodzież.

## Literatura

### Nauczanie Kościoła:

Jan Paweł II, „*Redemptor hominis*”. Encyklika poświęcona Jezusowi Chrystusowi jako Odkupicielowi, Wrocław 1994.

*Katechizm Kościoła katolickiego*, Poznań 2002.

*Youcat. Katechizm Kościoła katolickiego dla młodych*, Częstochowa 2011.

#### Literatura przedmiotowa:

- Baumeister, R. F. – Heatherston, T. F. – Tice, D. M., *Utrata kontroli: jak i dlaczego tracimy zdolności samoregulacji?*, Warszawa 2000, s. 265-269.
- Dzik, B. *Hazard*, w: *Psychologia ekonomiczna*, red. T. Tyszka, Gdańsk 2004, s. 567-599.
- Ginowicz, H., *Hazardzista u terapeuty – problem czy wyzwanie?*, „Świat Problemów”, 3 (2004), s. 32-37.
- Hazard*, red. I. Niewiadowska – M. Brzezińska – B. Lelonek, Lublin 2005.
- Kitowicz, J., *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, opr. M. Janik, Kraków 1925.
- Lelonek-Kuleta, B., *Jak pracować z patologicznym hazardzistą? Doświadczenia francuskie i polska praktyka*, cz. 2), „Świat Problemów”, 9 (2001), s. 28-32.
- Lelonek-Kuleta, B., *Pacjent nalogowo uprawiający hazard*, „Świat Problemów”, 7 (2011), s. 27-30.
- Porzeziński, R., *Życie z graj-dolku*, „Świat Problemów”, 3 (2009), s. 28-30.
- Pospiszyl, I., *Patologie społeczne*, Warszawa 2008.
- Prajsner, M., *Nalogowy hazard*, „Remedium”, 6 (2012), s. 1-3.
- Skowron, A., *ABC zachowań ryzykownych*, „Remedium”, 3 (2009), s. 16-17.
- Woronowicz, B.T., *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Poznań 2009.

#### Strony internetowe:

- Hazard – definicja długa*, [w:] <http://www.osrodekocalenie.pl/uzaleznienie-przeglad/92-hazard-definicja-dluga> [06.01.2018].
- Historia zakładów sportowych*, [w:] <https://strategiebukmacherskie.wordpress.com/wszystko-dla-poczatkujacych/historia-zakladow-sportowych/> [07.01.2018].
- Woronowicz B.T., *Hazard – nowym wyzwaniem dla terapeutów*, [w:] [http://www.fundacjalotto.pl/wp-content/uploads/BW\\_Hazard-nowym-wyzwaniem.pdf](http://www.fundacjalotto.pl/wp-content/uploads/BW_Hazard-nowym-wyzwaniem.pdf) [08.01.2018].
- [http://www.alislam.pl/islam/zarys\\_islamu/zakazy\\_apsolutne\\_w\\_islamie](http://www.alislam.pl/islam/zarys_islamu/zakazy_apsolutne_w_islamie) [06.01.2018].
- <https://wowcenter.pl/> [07.01.2018].
- <http://www.anonimowihazardzisci.org/> [08.01.2018].

## Gambling Obsession

Summary: Gambling is an addiction which affects more and more people of different ages, educational level and occupation. It has a rich history which dates back thousands of years B.C. Gambling was present in all ancient civilisations. Several famous people, such as Descartes, Casanova, Fyodor Dostoyevsky, Tadeusz Boy-Żeleński and Ludwik Solski, were gamblers. The first gambling house was opened in Poland in 1988, and in 2007 Poles spent 8 billion zloty on gambling. Today we witness the spread of so called e-gambling, to an extent that is becoming pathological. Addiction to gambling has various destructive consequences in personal, family, social and moral life. There are helpful programmes of treatment for pathological gambling for those who suffer from it. There are also Anonymous Gamblers Groups, and relatives of addicted people can also get help in Gam-Anon groups.

Keywords: gambling, gamble game, addiction, therapy