

Paksi Borbála, Gyollai Ágoston, Magi Anna, Demetrovics Zsolt

KÍSÉRLET A MAGYARORSZÁGI SZERENCSEJÁTÉKOK ADDIKCIÓS POTENCIÁLJÁNAK MÉRÉSÉRE

Addiktológiai kutatások Magyarországon 2013
„Új fejlemények az addiktológiában” c. konferencia
Budapest, 2013. február 19.

SZERVEZETI ÉRDEKELTSÉGEK

TUDOMÁNYOS HÁTTÉR	Budapesti Corvinus Egyetem, Viselkedéskutató Központ
	Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Intézet
A KUTATÁS LEBONYOLÍTÁSA	Viselkedéskutató Társadalomtudományi és Szolgáltató Kft.
EGYÜTTMŰKÖDŐ PARTNER	INNOVITAS Kutatás-fejlesztési és Innovációs Közhasznú Nonprofit Kft.
FINANSZÍROZÓ	Szerencsejáték Zrt.

ALAPFOGALMAK:

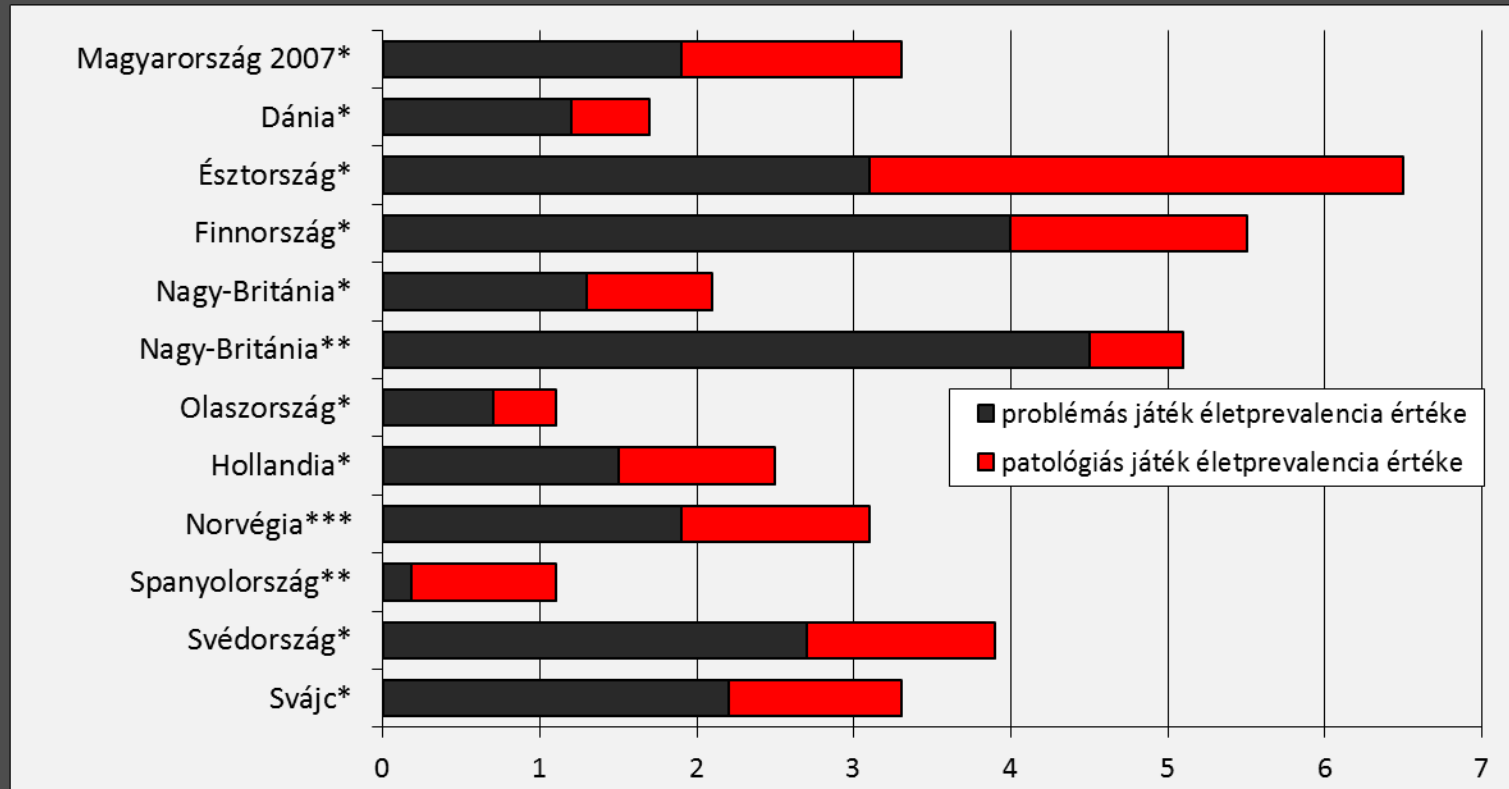
A szerencsejáték többnyire a szórakozást és a kikapcsolódást szolgálja (szociális v. rekreációs játék), De: egyes esetekben túlzott mértéket ölthet, és függőséget alakíthat ki. Az excesszív vagy túlzott mértékű játék két fokozatát különítjük el.

- ❑ **Problémás játék:** a szerencsejáték-tevékenység azon mintázataira utal, amelyek megzavarják a személyes, interperszonális vagy foglalkozásbeli működést, de a zavar nem olyan mértékű és jellegű, hogy teljesítené a DSM-IV-TR (APA, 2000) kritériumait.
- ❑ **Patológiás** vagy kóros (egyes szerzőknél kompulzív) játékszenvedély: a problémás játéknál súlyosabb, tartósan és visszatérő módon károsítja a személy családi és egyéb szociális kapcsolatait, munkahelyi, anyagi, egzisztenciális problémákkal jár, a DSM-IV-TR, illetve a BNO- 10 (WHO, 1994) az impulzuskontroll-zavarok közé sorolja.

A patológiás/problémás játékosok nagy többsége rendelkezik egy kifejezett preferenciával, általában a legkedveltebb játékhoz kapcsolódik a probléma megjelenése (Balázs, Kun és Demetrovics, 2009).

EPIDEMIOLÓGIA

Európában a problémás játék életprevalencia értékei 0,15 és 4,5% között, a patológiás játéké pedig 0,4% és 3,4% között helyezkedtek el.



Alkalmazott mérőeszközök: * SOGS vagy SOGS-R * DSM-III vagy DSM-IV *** NODS

Rizikócsoportok: férfiak, a fiatalabb korosztályok, az alacsonyabb kulturális illetve gazdasági státussal rendelkezők, a nagyvárosokban élők.

A SZERENCSEJÁTÉK FÜGGŐSÉG MULTIDIMENZIONÁLIS JELENSÉG:

Alakulásában fontos szerepet játszanak:

- ❑ társadalmi, demográfiai tényezők,
- ❑ személyiségbeli tényezők,
- ❑ specifikus genetikai és neurobiológiai faktorok
- ❑ a szerencsejátékok strukturális és szituációs tulajdonságai



Azonosításuk és addikciós hatásuk felmérése lehetőség arra, hogy a játékok struktúrája alakítható, addikciós potenciáljuk csökkenthető legyen.

A FELELŐS JÁTÉKSZERVEZÉS KONCEPCIÓJÁNAK HANGSÚLYOSABBÁ VÁLÁSÁVAL EURÓPA-SZERTE MEGJELENTEK EZIRÁNYÚ TÖREKVÉSEK.

A KÉT LEGISMERTEBB MÉRŐESZKÖZ:

	AsTERiG (Peren, 2010)	GamGard (Griffiths, Wood, Parke, 2008)
1	Eseménygyakoriság (Event frequency)	
2	Fizetési eszközök (Means of payment)	Pénznem/a fizetés egyszerúsége (Currency/Ease of payment)
3	Hozzáférhetőség (Availability)	
4	Kontroll érzése (Feeling of control)	A kontroll illúzióját keltő játékelemek (Illusion of control elements)
5	Tét (Stake)	Tét nagysága (Stake size)
6	Jackpot	Jackpot nagysága (Jackpot size)
7	Társas kontextus (Social context)	“Majdnem nyerés” (Near win opportunities)
8	Anonimitás (Anonymity)	Folytatólagosság (Continuity)
9	Marketing	Nyeremény visszafizetési arány (Prize-back ratio)
10	Interaktivitás foka (Degree of interactivity)	Többszörös játék és tét lehetősége (Multi-game/stake opportunities)
11	Játékok szenzoros jellemzői (Product sensory design)	
12	Nyerési struktúra (Winning structure)	

A MÉRŐESZKÖZÖK KIALAKÍTÁSÁNAK MÓDJA:

A mérőeszköz kereteinek meghatározása – több lépcsőben:

Delphy módszer, szakértők körében

- ☒ A szakirodalom alapján összeállított lista szakértői értékelése, szelektálása,
- ☒ A szakértői javaslatok alapján a lista kiegészítése, új kockázati faktorok bevonása
- ☒ A játékok rizikópotenciáljának értékelése a kockázati faktorok mentén
- ☒ A rizikófaktorok szubjektív értékelése (Likert-skálán)

Validálási fázis – a mérőeszköz empirikus felülvizsgálata – játékosok különböző csoportjai körében

- ☒ A rizikófaktorok szubjektív értékelése (Likert-skálán, sorbarendezés)
- ☒ A játékok rizikópotenciáljának értékelése a kockázati faktorok mentén

A mérőeszköz véglegesítése

- ☒ A végső paraméterek meghatározása, a skála matematikai felülvizsgálata
- ☒ Súlyozás (a Likert-skála mediánja alapján)

A MAGYARORSZÁGI SZERENCSEJÁTÉK TERMÉKEK KOCKÁZATI POTENCIÁLJÁNAK BECSLÉSE

Az eddigi kutatások közös jellemzője, hogy a mérőeszközök kidolgozása, a potenciális kockázati tényezők összegyűjtése, illetve azok „visszamérése” is szakértői, valamint játékos vélemények alapján történt.

HOLOTT: Az egyes játékok kockázati potenciálja empirikusan megragadható: kifejezhető a különböző játéktípusokat játszó játékosok körében jellemző problémás, vagy patológiás játékosok arányával.

Nem tudunk olyan kutatásokról, melyek a mérőeszköz kialakítása során figyelembe vették volna, s számításaikba valamilyen módon beépítették volna a játékok tényleges kockázatát kifejező epidemiológiai adatokat.

KUTATÁSUNK SORÁN ARRA TÖRTEKEDTÜNK, HOGY NEM CSAK VÉLEMÉNYEKET, HANEM EPIDEMIOLOGIAI TÉNYADATOKAT IS BEÉPÍTSÜNK A MÉRŐESZKÖZ MEGALKOTÁSI FOLYAMATÁBA.

TOVÁBBI CÉL: A TÁRSADALMI SAJÁTOSságOK FIGYELEMBE VÉTELE

Ugyan a szerencsejáték piac – az internet elterjedése, illetve általában a piacokon megfigyelhető folyamatok következtében – kínálati oldala egyre inkább globalizálódik, ami a játékok kockázati potenciáljának mérésére alkalmas eszköz tekintetében is az általános alkalmazhatóság irányába mutat.

AZONBAN az egységes mérőeszköz nem csak a játékok, de a társadalmak kitétségének, illetve játékosok szokásainak, vulnerabilitásának „globalizációját” is feltételezi. E tekintetben azonban nem olyan egyértelmű a „globalizáció” (lásd: a nemzetközi prevalencia adatok jelentékeny szórását)

**OLYAN MÉRŐESZKÖZ MEGALKOTÁSÁRA TÖREKEDTÜNK, AMELY
A NEMZETKÖZI TAPASZTALATOK MELLETT ÉPÍT A
SZERENCSEJÁTÉKOK HAZAI PIACÁN JELENLÉVŐ SAJÁTOSságOKRA**

A kutatás célja tehát egy olyan, általánosan alkalmazható mérőeszköz kidolgozása volt, amely

- épít a motivációkutatásokra, a szerencsejátékok strukturális és szituációs jellemzőit leíró szakirodalomra (i),
- de emellett figyelembe veszi a szerencsejátékok hazai piacán jelenlévő termékkínálat jellemzőit, illetve a magyar társadalomra jellemző játék-felhasználási szokásokat (ii),
- továbbá ami nem csak véleményeket, hanem epidemiológiai tényadatokat is beépít a mérőeszköz megalkotási folyamatába (iii).

A KUTATÁS MENETE

Fázis	Kutatási cél	Eljárás	Adatgyűjtési mód	Minta
1	Dimenzió-katalógus összeállítása	A szakirodalomban megjelenő kockázati dimenziók, motivációs faktorok illetve korábbi kutatási tapasztalatok áttekintése és feldolgozása.	Szakirodalom feldolgozás, és a Felelős játékszervezés c. kutatás nyers kvalitatív adatainak felhasználása	-
2	A „nyers mérőeszköz” kimunkálása	Az 1. fázisban létrehozott dimenzió-katalógus itemeivel kapcsolatos hazai klinikai, kutatói és érintetti (szolgáltatók, játékosok) tapasztalatok összegyűjtése, a mérőeszköz „nyers dimenzióinak” összeállítása	Delphi módszer alkalmazása, két fordulóban	Kulcsszereplők (21 fő) elérhetőségi minta: <ul style="list-style-type: none"> • Kutatók (5) • ellátásban dolgozók (6) • Szolgáltatók (5) • Játékosok (5)
3	A mérőeszköz kvalitatív felülvizsgálata I.	Az 2. fázisban meghatározott nyers kockázati dimenziók véleményezése, valamint az egyes játékok értékelése játékosok és játékszolgáltatók körében, a mérőeszköz statisztikai paramétereinek vizsgálata.	Online kérdezés	<ul style="list-style-type: none"> • rekreációs játékosok (100 fő) • problémás játékosok (100 fő) • szolgáltatók (50 fő)
4	A mérőeszköz felülvizsgálata II: a mérőeszköz kvantitatív visszamérése	Az egyes szerencsejátékok szakértői értékelése (3. fázis) során kapott adatok összekapcsolása a 2012. évi szerencsejáték kutatás adataival (Kutatópont, 2012), s az egyesített adatbázison különböző játékos csoportok becslésére irányuló modellek kidolgozása, a dimenziók felülvizsgálata, a dimenzió-súlyok meghatározása.	Az elemzésre kerülő adatok adategyesítéssel jönnek létre	<ul style="list-style-type: none"> • 1687 fő nem problémás, • 736 fő alacsony rizikójú, • 385 fő veszélyeztetett • 100 fő patológiás játékos
5	A különböző szerencsejátékok kockázati profiljának felrajzolása	A magyarországi szerencsejáték kínálatban jelenlévő szerencsejátékok kockázati potenciáljának meghatározása (a 3. és 4. fázis eredményei alapján).	-	-

KIINDULÓ DIMENZIÓ-KATALÓGUS (korábbi mérőeszk, szétbontott, motivációs, fókuszcs/int)

Visszajelzés gyorsasága	Hogy mennyi idő telik el fogadás/tét megjátszása és a visszajelzés, az eredmény kihirdetése között.
Újrafogadás gyorsasága	Hogy az eredmény kihirdetését követően milyen gyorsan lehet új fogadást/tétet megjátszani.
Kifizetés gyorsasága	Hogy mennyi idő telik el a nyereség kihirdetése és a nyereség kifizetése között.
Jackpot	Hogy a nyereség, amely az összes játékos folyamatos befizetéseiből származik, melynek értéke folyamatosan növekedhet mindaddig, míg egy játékos meg nem nyeri.
Folytatólagosság	Az az idő, amely alatt a játék megszakítás nélkül játszható és/vagy egy másik játékra gond nélkül át lehet térni.
A nyereség esélye	Az, hogy százalékban kifejezve mekkora az esélye a tét nagyságát meghaladó nyereség elérésének.
A tét-nyereség arány	Az, hogy a téthez képest mekkora, annak hányszorosa a várható legnagyobb nyereség.
A játék területi elérhetősége	Az, hogy milyen közel vannak a szerencsejáték helyszínek, mennyi időbe/energiába kerül eljutni egy szerencsejáték szolgáltató helyszínre.
A játék időbeli elérhetősége	Az, hogy vannak-e a játék játszásának időbeli korlátai, azaz a hét hány napján, a nap hány órájában lehet tétet tenni.
Internetes elérhetőség	Az, hogy van-e lehetőség interneten keresztül megtenni a tétet.
Többszörös játék és tét lehetősége	Az, hogy egy időpontban van-e lehetőség több játékban részt venni vagy több tétet megjátszani.

Változtatható tétnagyságok	Az, hogy a játékosok megválaszthatják-e a tét nagyságát, azaz, hogy a játék fix, rögzített tétekkel játszható, vagy a játékos befolyással van annak nagyságára.
Szenzoros jellemzők	Az, hogy játék során mennyire jellemző, hogy vizuális és auditoros élmények érik a játékost.
Ismerősségi hatás	Az, hogy a játékban felhasznált vizuális és auditoros elemek mennyire keltik az „ismerősség” élményét (pl. kártya).
Környezeti jellemzők	Az, hogy milyen speciális, a játékba való „belefeledkezést” lehetővé tevő környezeti, hangulati karakterisztikumokkal, feelinggel jellemezhető a szerencsejáték helyszín.
“Majdnem nyertem” élmény	Az az élmény, amikor a játékos azt érzi, hogy nagyon kevésen múlt, hogy nem nyert.
Interaktivitás, bevonódás foka	Az, hogy játékos mennyire személyes részt-vevője a játéknak, mennyire követi közvetlenül a játék menetét, mennyire tapasztalja meg első kézből, hogy hogyan jön létre az eredmény.
A játék menetének vélt kiszámíthatósága	Az, hogy vannak-e a játéknak olyan elemei, amelyek azt az érzést sugallják, hogy a játék menete bizonyos szempontok mentén bejósolható, kiszámítható (Idetartozik az is, hogy társulnak-e hozzá racionalitást sugalló elemek, mint pl. van-e szakirodalma).
Kontroll érzése	Az, hogy a játékban mennyire vannak olyan elemek, melyek a játékosban azt az érzést keltik, hogy képes irányítani a játék menetét (pl.: nyomógomb, megállító berendezés).
Marketing	Az, hogy a játék reklámja elsősorban informatív, vagy inkább meggyőző, hogy mennyire sugallja azt, hogy a játék könnyű és gyors meggazdagodási lehetőséget biztosít.
Nyeremény-visszafizetési arány	Az, hogy a játékosok átlagosan a játék árbevételének mekkora részét – hány százalékát – tudják visszanyerni, azaz mekkora a játék RTP (Return to Player) értéke.

Társas kontextus	Az, hogy játékot egyedül, vagy társaságban játszó-e, és az egybegyűlő személyek milyen mértékben alkotnak játékra specializált közösséget (pl.: drukkolással egybekötött sportfogadás szurkolói táborban).
Anonimitás	Az, hogy a játékos megfigyelhető-e a játék során, hogy mennyire lehet az az érzése, hogy játékát kívülről nem kontrolálják, veszteségei nem tudódnak ki, emiatt nem bélyegzik meg.
A nyeremények kifizetésének módja	Az, hogy milyen pénzügyi eszközben történik a nyeremények kifizetése.
Újrafogadás eszköze	Az, hogy milyen pénzügyi eszközökben lehet megtenni az új tétet.
Szerencsejáték reklámok hozzáférhetősége	Az, hogy milyen médiaeszközök és milyen gyakorisággal reklámozzák a szerencsejátékokat.
Prevenációs üzenetek	Az, hogy kapcsolódnak-e a szerencsejátékhoz a potenciális veszélyeket ismertető üzenetek.
Készség elemek	Az, hogy vannak-e a játékban olyan elemek, amelyek a készségek fontosságát sugallják, azt hogy a játékban gyakorlással, tanulással jobb eredmények érhetőek el.
Játékszabályok elérhetősége	Az, hogy mennyire hozzáférhető a játék szabályainak pontos és érthető ismertetése, melyekből világossá válik, hogy a játék kimenetele a szerencsén múlik.
Játékszabályok komplexitása	Az, hogy a játék mennyire bonyolult, a szabályrendszere mennyire hosszú és összetett.
Veszteség mértékének követhetősége	Az, hogy mennyire követhető a játékos számára a játék során felhalmozott veszteség mértéke, ehhez kap-e bármilyen (pl. vizuális) támogatást.

A NYERS MÉRŐESZKÖZ KIMUNKÁLÁSA - A Delphi adatgyűjtés I.

A dimenzió-katalógusban összegyűjtött tételek véleményezése:

- Megfogalmazási, értelmezési korrekciók
- A játék-jellemzők Likert-skálán való megítélése: az adott jellemző milyen mértékben befolyásolhatja a függőség kialakulásának kockázatát
- A 10 legfontosabb dimenzió kiválasztása.
- Dimenziók elhagyására, illetve újabb tételek felvételére vonatkozó javaslatok.

A dimenzió-katalógusban szereplő játék-jellemzők alkalmazhatóságának vizsgálata különböző kockázati potenciált hordozó játékok esetében

Értékelési szempontok:

- leíró statisztikai adatok (Likert-skála átlagértékek, és szórások),
- hányan sorolták a legfontosabb 10 jellemző közé,
- hányan javasolták az elhagyását.
- a különböző kockázatú játékokat mennyire tudták elkülöníteni az egyes dimenziók, illetve, hogy az egyes játékok értékelése tekintetében mennyire voltak egységesek a dimenzió mentén kapott válaszok.

EREDMÉNY: a 31 elemű dimenzió-katalógusból összesen 16 tétel maradt meg – ezeket legalább a megkérdezettek egyharmada a 10 legfontosabb jellemző közé sorolta, elhagyását (1 tétel kivételével) maximum 1-2 szakértő javasolta, s a tételek átlagértékei meghaladták a skála középpontját jelentő 4-es értéket (a legkisebb átlagérték 4,35).

A játék-jellemzők Likert-skálán való megítélése + hányan ítélték fontosnak/elhagyandónak

A tétel megnevezése	Átlag	Szórás	Fontosnak ítélte (fő)	Kihagyná (fő)
Visszajelzés gyorsasága	5,14	1,982	13	1
Újrafogadás gyorsasága	5,15	1,981	13	1
Kifizetés gyorsasága	4,71	2,125	12	1
Jackpot	4,39	1,614	4	1
Folytatólagosság	5,94	1,552	12	1
Nyerés esélye	4,50	1,960	8	1
Tét-nyeremény arány	4,35	2,007	7	1
A játék területi elérhetősége	5,48	2,064	12	1
A játék időbeli elérhetősége	5,00	2,168	14	0
Internetes elérhetőség	4,60	1,984	8	3
Többszörös játék és tét lehetősége	4,63	1,857	4	2
Változtatható tétnagyságok	5,26	1,327	9	2
Szenzoros jellemzők	5,19	1,806	9	0
Ismerősségi hatás	4,84	1,675	3	2
Környezeti jellemzők	4,95	1,701	9	1
„Majdnem nyertem” élmény	5,65	1,387	17	1
Interaktivitás, Bevonódás foka	4,90	1,944	3	7
A játék menetének vélt kiszámíthatósága	4,62	1,987	9	1
Kontroll érzése	5,00	1,777	14	1

A játék-jellemzők Likert-skálán való megítélése + hányan ítélték fontosnak/elhagyandónak

A tétel megnevezése	Átlag	Szórás	Fontosnak ítélte (fő)	Kihagyná (fő)
Marketing	4,20	2,042	1	3
Nyeremény-visszafizetési arány	3,50	1,855	1	7
Társas kontextus	3,10	1,338	2	4
Anonimitás	4,70	2,273	8	2
Nyeremények kifizetésének módja	2,70	2,105	2	6
Újrafogadás eszköze	4,42	2,194	2	7
Szerencsejáték reklámok hozzáférhetősége	4,05	1,538	2	3
Prevenációs üzenetek	2,50	2,065	1	4
Készség-elemek	4,35	2,134	6	0
Játékszabályok elérhetősége	2,74	1,759	1	7
Játékszabályok komplexitása	5,00	1,856	4	5
Veszteség mértékének követhetősége	4,40	2,210	1	4

Az egyes játékok esetében az adott jellemző mentén kapott átlagok szórása (különbségtétel), és az egyes játékok esetében az adott jellemző szórásainak átlaga (a megítélés egységessége)

Visszajelzés gyorsasága	Átlagok szórása	2,05844
	Szórások átlaga	,996
Újrafogadás gyorsasága	Átlagok szórása	2,10377
	Szórások átlaga	,905
Kifizetés gyorsasága	Átlagok szórása	1,73195
	Szórások átlaga	1,351
Jackpot	Átlagok szórása	1,18265
	Szórások átlaga	2,038
Folytatólagosság	Átlagok szórása	1,53567
	Szórások átlaga	1,378
A nyerés esélye	Átlagok szórása	0,80459
	Szórások átlaga	1,868
A tét-nyeremény arány	Átlagok szórása	0,30762
	Szórások átlaga	1,866
A játék területi elérhetősége	Átlagok szórása	0,61604
	Szórások átlaga	1,918
A játék időbeli elérhetősége	Átlagok szórása	0,84487
	Szórások átlaga	1,779
Internetes elérhetőség	Átlagok szórása	1,20309
	Szórások átlaga	2,225
Többszörös játék és tét lehetősége	Átlagok szórása	1,90279
	Szórások átlaga	3,934
Változtatható tétnagyságok	Átlagok szórása	1,39783
	Szórások átlaga	1,808
Szenzoros jellemzők	Átlagok szórása	1,65068
	Szórások átlaga	1,268
Ismerősségi hatás	Átlagok szórása	0,72355
	Szórások átlaga	1,793
Környezeti jellemzők	Átlagok szórása	1,58527
	Szórások átlaga	1,684
"Majdnem nyertem" élmény	Átlagok szórása	0,79136
	Szórások átlaga	1,685

Az egyes játékok esetében az adott jellemző mentén kapott átlagok szórása (különbségtétel), és az egyes játékok esetében az adott jellemző szórásainak átlaga (a megítélés egységessége)

Interaktivitás, bevonódás foka	Átlagok szórása	1,66596
	Szórások átlaga	1,578
A játék menetének vélt kiszámíthatósága	Átlagok szórása	1,27408
	Szórások átlaga	1,542
Kontroll érzése	Átlagok szórása	1,46713
	Szórások átlaga	1,490
Marketing	Átlagok szórása	0,67795
	Szórások átlaga	1,665
Nyeremény-visszafizetési arány	Átlagok szórása	0,42063
	Szórások átlaga	1,755
Társas kontextus	Átlagok szórása	1,33417
	Szórások átlaga	1,285
Anonimitás	Átlagok szórása	0,82142
	Szórások átlaga	2,136
A nyeremények kifizetésének módja	Átlagok szórása	0,54901
	Szórások átlaga	1,814
Újrafogadás eszköze	Átlagok szórása	0,79536
	Szórások átlaga	1,892
Szerencsejáték reklámok hozzáférhetősége	Átlagok szórása	0,91511
	Szórások átlaga	1,659
Prevenációs üzenetek	Átlagok szórása	0,21023
	Szórások átlaga	1,135
Készség elemek	Átlagok szórása	1,62015
	Szórások átlaga	1,798
Játékszabályok elérhetősége	Átlagok szórása	0,36752
	Szórások átlaga	1,814
Játékszabályok komplexitása	Átlagok szórása	0,3598
	Szórások átlaga	1,762
Veszteség mértékének követhetősége	Átlagok szórása	0,65966
	Szórások átlaga	2,047

Paraméter	Definíció
Visszajelzés gyorsasága	Milyen gyors a játékban a visszajelzés, azaz, hogy mennyi idő telik el a fogadás/tét megjátszása és az eredmény kihirdetése, a nyeremény vagy veszteség megismerése között.
Újrafogadás gyorsasága	Milyen az újrafogadás gyorsasága, azaz, hogy az eredmény kihirdetését követően milyen gyorsan lehet új fogadást/tétet megjátszani.
Kifizetés gyorsasága	Milyen a kifizetés gyorsasága, azaz, hogy mennyi idő telik el a nyereség kihirdetése és a nyeremény kifizetése/jóváírása között.
Folytatólágosság	A játékot mennyi ideig lehet folyamatosan, megszakítás nélkül játszani.
Nyerés esélye	Mekkora a játékban a nyereség esélye, a játékra jellemző nyeresési arány.
Tét-nyeremény arány	A játékban a tétnek hányszorosa a várható legnagyobb nyeremény.
Változtatható tétnagyságok	A játékos milyen mértékben tudja befolyásolni a tét nagyságát.
Szenzoros jellemzők	A játékban mennyire jellemző különböző hang, látvány, esetleg mozgásos hatások alkalmazása.
Környezeti jellemzők	A játék környezetére mi jellemző, hogy a hely hangulata, légköre mennyire teszi lehetővé a játékba való „belefeledkezést”.
Kontroll érzése	A játékban mennyire vannak olyan elemek (pl. Nyomógomb, megállító berendezés), melyek a játékosban azt az érzést keltik, hogy képes befolyásolni, kontrolálni a játék menetét.
Bejósolhatóság illúziója	Vannak-e a játéknak olyan elemei, amelyek azt az érzést sugallják, hogy a játék menete bejósolható, kiszámítható

Változatlan itemek: A játék területi elérhetősége; A játék időbeli elérhetősége; A játék internetes elérhetősége; „Majdnem nyertem” élmény; Anonimitás

Új paraméterek	Definíciók
Alkoholfogyasztás lehetősége	Hogy a játék közben van-e lehetőség alkoholfogyasztásra.
Dohányzás lehetősége	Az, hogy a játék közben van-e lehetőség dohányzásra.
Eufóriát adó élmény	Hogy a játékra mennyire jellemző valamilyen eufóriát adó élmény, hogy mennyire lehet a játékban elmerülni.
Korai nagy nyeremény	Hogy a játékra mennyire jellemző az első játékok során nagyobb nyeremény, vagy hosszabb nyerőszéria előfordulása.

A NYERS MÉRŐESZKÖZ KIMUNKÁLÁSA - A Delphi adatgyűjtés II.

Cél: a visszamérés során alkalmazásra kerülő „nyers adatgyűjtési battéria” meghatározása volt, egyrészt a mérőeszköz potenciális tételeinek kiválasztása, másrészt az visszamérés során alkalmazott kérdések alkalmazhatóságának tesztelése.

Eljárás:

- A magyarországi szerencsejáték piacon jelenlévő játékok értékelése: a különböző kockázati tényezők mentén (5 fokú Likert-skálán)
- Az előző fázisban megerősített játékjellemzők értékelése : zárt sorrendbe rendezéssel
- Az új tételek rizikó potenciáljának értékelése (az I. fázissal megegyező módon)

Az adatgyűjtés e-mailen eljuttatott, űrlap formátumú offline önkitöltős kérdőívekkel zajlott, a 21 szakértőből 15 vett részt a második fordulóban.

Eredmény – NYERS MÉRŐESZKÖZ:

- Négy új tételből két tétel, az „Eufória” és a „Beetetés” bent maradt.
- Kikerült az „Anonimitás”, és a „Megközelíthetőség”.

A MÉRŐESZKÖZ FELÜLVIZSGÁLATA I.

Cél:

- a játékok jellemzése a különböző, a későbbiekben felrajzolásra kerülő játék-profilok megalkotásához.
- a játékjellemzők értékelése révén a mérőeszköz további finomítása, a tételek további szelektálása/felülvizsgálata,
- az adatok lehetővé teszik a tételeknek egyfajta – a szerencsejátékok kockázati potenciáljának mérésére kidolgozott korábbi mérőeszközök által alkalmazotthoz hasonló – vélemény adatokon alapuló súlyozását.

Módszer: Ebben a kutatási fázisban a Delphi-módszer második fázisában alkalmazott, s az annak eredményeként pontosított kérdezési battériát kérdeztük le.

Megkérdezettek: rekreációs játékosok (100 fő), problémás vagy patológiás játékosok (100 fő), illetve a szerencsejáték szolgáltatásban dolgozók (52 fő) nem reprezentatív mintája, összesen 252 fő.

Az adatfelvétel módja: a rekreációs játékosok és a szolgáltatók körében online kérdezés, a patológiás játékos csoportban pedig részben online, részben pedig offline módszer.

Eredmény: a „Kontroll”, a „Megközelíthetőség” valamint a „Szenzoros elemek” a tervezett mérőeszköz leggyengébb láncszemei, így azokat a mérőeszközből elhagyjuk. Az egyes tételek értékelése alapján tehát egy 13 tételű mérőeszközünk alakult ki.

A mérőeszköz egyes tételei, és azok véleményeken alapuló súlyozása

Tétel	Fontossági sorrendben elfoglalt hely mediánjai	Súlyok
Visszajelzés gyorsasága	5,00	5
Nyerési arány	6,00	4
Folyamatosság	6,50	3,5
Tét-nyeremény arány	7,00	3
Újrafogadás gyorsasága	7,00	3
Eufória	7,50	2,5
"Majdnem nyertem élmény"	8,00	2
Beetetés	8,00	2
Bejósolhatóság	8,00	2
Kifizetés gyorsasága	8,00	2
Internetes elérhetőség	8,00	2
Időbeli elérhetőség	9,00	1
Változtatható tétnagyság	9,00	1

A MÉRŐESZKÖZ FELÜLVIZSGÁLATA II. - POPULÁCIÓS ADATOKON VALÓ VISSZAMÉRÉS

A mérőeszköz felülvizsgálatának újszerű, s robosztusabb módja a vélemények alapján létrehozott mérőeszköz populációs adatokon való visszamérése.

Módszer: Első lépésben lineáris és logisztikus regressziós modellekkel, illetve diszkriminancia elemzéssel próbálkoztunk:

- Célváltozó: a PGSI összpontszám, illetve az annak alapján képzett különböző problémakategóriák.
- Az alapmodellben a modellbe vitt magyarázó változószettet a megkérdezettek legkedveltebb (1), illetve a leggyakrabban játszott (2), valamint – az online adatfelvétel játékjellemzései során kapott pontszámok alapján – a legkockázatosabb (3) játékaiknak a jellemzői képezték.
- Az un. „kibővített” modellekben ezt kiegészítettünk az adatbázisban rendelkezésre álló, a problémás játék főbb társadalmi/demográfiai mintázatát leképező (nem, életkor, családi állapot, gazdasági státusz, illetve a településtípus - lásd az epidemiológiai fejezetben) változókkal.

Összesen 18 modellt építettünk, azonban nem sikerült megfelelő illeszkedésű és jól interpretálható modellt kidolgoznunk.

A MÉRŐESZKÖZ FELÜLVIZSGÁLATA II. - POPULÁCIÓS ADATOKON VALÓ VISSZAMÉRÉS

Tekintettel arra, hogy a többváltozós modellek megalkotását célzó törekvéseink nem eredményeztek megfelelő illeszkedésű és jól interpretálható modellt, ezért – az alkalmazásukhoz számos feltételt támasztó többváltozós elemzések helyett – egy kevesebb előfeltételt támasztó módszert alkalmaztunk.

Kétváltozós lineáris korrelációszámítást végeztünk a kockázati jellemzők esetleges további szelektálása, illetve elsősorban a korábbi fázisok során létrehozott mérőeszköz tételeinek súlyozása céljából.

Az elemzéshez létrehoztunk a preferált játék jellemzőit tartalmazó, összesen 12 db változót, amelyekbe minden játékos esetében az általa preferált játék a jellemzőit (azaz a kutatás korábbi fázisában az egyes játékok kockázatának jellemzése során kapott adatokat) vittük be. Majd a preferált játék kockázati pontszámait tartalmazó változókat korreláltattuk a PGSI összpontszámmal.

A populációs adatokon visszamért mérőeszköz egyes tételei, a tételek és PGSI összpontszám közötti Spearman féle korrelációs együtthatók, illetve az azok alapján kialakított súlyok (N=2886)

A preferált játék jellemzői	Korrelációs együttható	Szignifikancia	súly
Visszajelzés gyorsasága	,153	< 0,001	2
Újrafogadás gyorsasága	,166	< 0,001	3
Kifizetés gyorsasága	,154	< 0,001	2
Folyamatosság	,166	< 0,001	3
Nyerési arány	,165	< 0,001	3
Tét-nyeremény arány	,100	< 0,001	1
Időbeli elérhetőség	,064	< 0,001	
Változtatható tétnagyság	,156	< 0,001	2
Beetetés	,166	< 0,001	3
"Majdnem nyertem élmény"	,099	< 0,001	1
Bejósolhatóság	,172	< 0,001	3
Eufória	,166	< 0,001	3

A MÉRŐESZKÖZ KIALAKÍTÁSA - A SZERENCSEJÁTÉKOK KOCKÁZATI PROFILJA

Olyan mérőeszközre van szükség, melyen a konkrét játék jellemzőinek ismeretében az adott játék minél egyértelműbben elhelyezhető. Ezért az egyes tételek mentén a játékok értékelésére a kutatás során alkalmazott, vélekedéseket kifejező Likert-skálákat olyan skálákká kell átalakítanunk, ahol az egyes skálapontok az adott játék-jellemző jól definiált, objektív értékeivel azonosíthatók.

Az egyes dimenziókat kifejező ilyen objektív (vagy arra törekvő) pontokból felépített skálák megalkotása során a játékok Likert skálán történt értékelésének eredményeiből indultunk ki, de ebben a fázisban nem a játékok jellemzése állt a középpontban, hanem az egyes tételek különböző skálapontértékeinek jellemzése. Tehát az egyes tervezett skálapontokat, illetve skálatartományokat jellemeztük a kutatás 3. fázisában végzett játék-értékelések eredményeivel, azaz minden dimenzió minden pontján meghatároztuk az Likert-skálán történt értékelés alapján az ott elhelyezkedő játékokat, majd az egyes pontokon elhelyezkedő játékok sajátosságai ismeretében, szakértők bevonásával definiáltuk a mérőeszköz egyes tételeinek skálapontjait

	1	2	3	4	5
Visszajelzés gyorsasága	Ötöslottó, Hatoslottó, Skandinávlottó, Luxor, Totó, Góltotó, Joker	Tippmix, Tippmax, Kenó	Puttó, Egyéb online sportfogadás	Kaparós sorsjegy, Lóverseny, Élő kaszinó, Online kaszinó, Élő póker, Online póker	Nyerő- automata

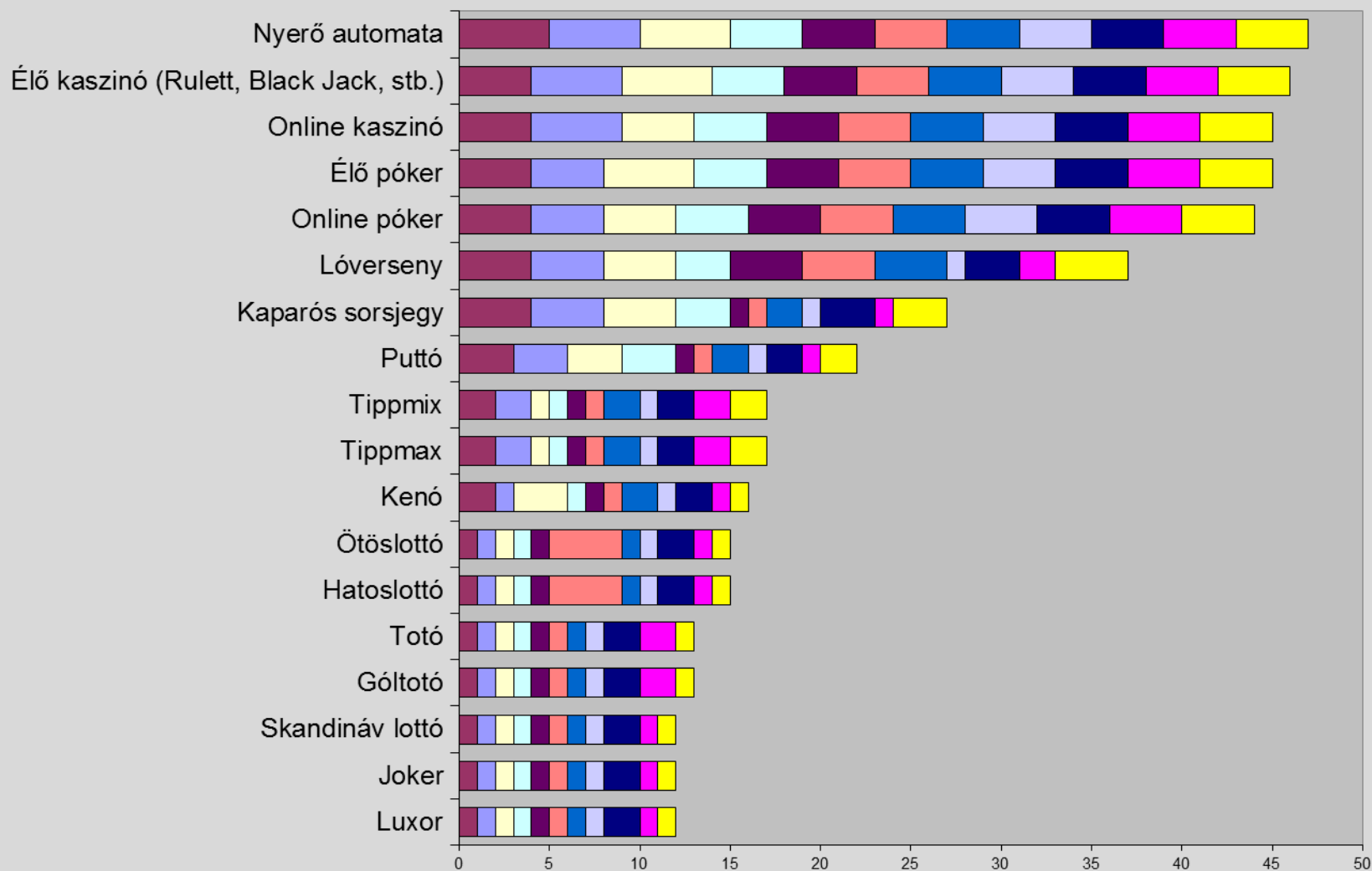
A mérőeszköz egyes tételeinek skálái

Visszajelzés gyorsasága	1 hét 1	1hét-1 nap 2	24 óra-10 perc 3	10 perc-10 másodperc 4	azonnal 5
Újrafogadás gyorsasága	1 hét 1	1hét-1 nap 2	24 óra-5perc 3	5 perc-10 másodperc 4	azonnal 5
Kifizetés gyorsasága	24 óra felett 1	24 óra és 1 óra között 3	1 óra és 10 perc közötti, virtuálisan 10 perc alatti 4	10 perc alatti 5	
Eufória	Nem jellemző 1	Inkább nem jellemző 2	Inkább jellemző 3	jellemező 4	
Folyamatosság	csak megszakítással 1	meghatározott időszakon belül megszakítás nélkül 3	Korlátlan ideig megszakítás nélkül 5		
Változtatható tétnagyság	Rögzített 1	Bizonyos keretek között variálható 2	Szabadon változtatható 4		
"Majdnem nyertem" élmény"	10% és azalatt 2	11-29% 3	30% és afeletti 4		
Bejósolhatóság	nincs 1	előzetes tudás alapján bejósolható 2	készség alapján bejósolható 4		
Nyerési arány	alacsony 1	magas 4			
Tét-nyeremény arány	alacsony 1	magas 4			
Beetetés	nincs 1	van 4			

A KIALAKÍTOTT VÉGLEGES MÉRŐESZKÖZ PONTOZÁSÁNAK JELLEMZŐI

A mérőeszköz tételei	Minimum pontszám	Maximum pontszám	Súly	Minimum összpont	Maximum összpont
Visszajelzés gyorsasága	1	5	2	2	10
Újrafogadás gyorsasága	1	5	3	3	15
Kifizetés gyorsasága	1	5	2	2	10
Folyamatosság	1	4	3	3	12
Nyerési arány	1	4	3	3	12
Tét-nyeremény arány	1	4	1	1	4
Változtatható tétnagyság	1	4	2	2	8
Beetetés	1	4	3	3	12
"Majdnem nyertem élmény"	1	4	1	1	4
Bejósolhatóság	1	4	3	3	12
Eufória	1	4	3	3	12
Összes tétel	-	-	-	26	111

A különböző játékok értékelése a kifejlesztett mérőeszköz különböző tételei mentén



- visszajelzés gyorsasága
- újrafogadás gyorsasága
- kifizetés gyorsasága
- folyamatosság
- nyerési arány
- tét-nyeremény arány
- változtatható tétnagyság
- bebetetés
- majdnem nyertem élmény
- bejósolhatóság
- eufória

A különböző játékoknak a kifejlesztett mérőeszközön mért kockázati potenciálját kifejező súlyozott összpontszámok, a különböző veszélyességi kategóriák jelölésével

Játékok	Súlyozott összpontszám
Nyerő automata	111
Élő kaszinó (Rulett, Black Jack, stb.)	109
Online kaszinó	107
Élő póker	106
Online póker	104
Lóverseny	85
Kaparós sorsjegy	63
Puttó	52
Tippmix	40
Tippmax	40
Kenó	35
Ötöslottó	30
Hatoslottó	30
Totó	30
Góltotó	30
Skandináv lottó	27
Joker	27
Luxor	27

A kifejlesztett mérőeszköz alapján ponthatárai a különböző veszélyességi kategóriákban

kockázati kategóriák	ponthatárok
alacsony kockázatú:	30 pont vagy kevesebb
közepesen kockázatos:	31-60 pont között
magas kockázatú:	61-100 pont között
nagyon magas kockázatú:	100 pont felett

Ezúton is szeretnénk köszönetet mondani a munkánkat segítő professzionális és tapasztalatait szakértőinknek, akik vállalták a kutatással járó feladatokat.

Külön köszönettel tartozunk Horváth Szilveszternek és Körmendi Attilának, akikkel lehetőségünk volt az elemzési fázisban is bizonyos kérdések átbeszélésére, tisztázására.

Köszönjük a figyelmet!