



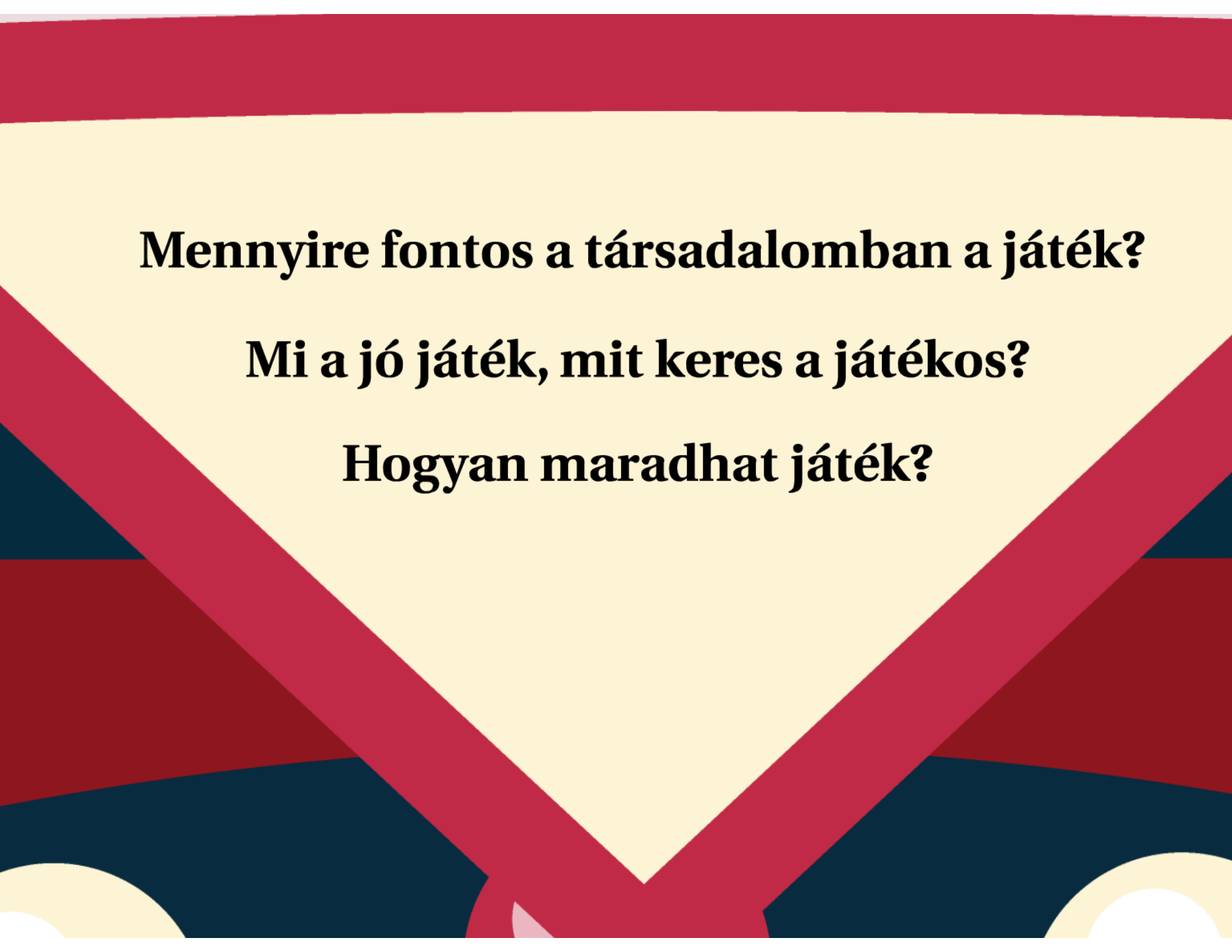
Maradjon játék!

Szenvedélyek vizsgálata

Maradjon játék!

Szenvedélyek vizsgálata





Mennyire fontos a társadalomban a játék?

Mi a jó játék, mit keres a játékos?

Hogyan maradhat játék?

Kutatás

A kutatás paramétereit



- reprezentatív
- online
- kvantitatív
- kutatás
- főminta: 8000 fő

Kutatás

Mi a játék?



Kutatás

Mi a fontos a játékban?



szórakoztató legyen

4,68



legyen
pénznyeremény

3,37

szerepet kapjon a
szerencse

3,40



Kutatás

Játékosság az élet különböző területein

különleges alkalmakkor	3,54
családi körben	3,53
baráti körben	3,51
egyedül töltött szabadidőben	3,48
általában a mindennapi tevékenységek során	3,11
tanulás közben	2,48
munkaidőben	2,26



Kutatás

A játékoság hiánya

általában a mindennapi tevékenységekből	33%
munka területéről	31%
tanulás területéről	25%
nincs olyan terület, amelyről hiányolom	23%
családi körből	23%
baráti körből	19%
az egyedül töltött szabadidőből	17%
különleges alkalmakból	16%





Maradjon játék!

Szenvedélyek vizsgálata

Szenvedély

pt szenvedély
=
alkoholizmus függőség



rucc szenvedély
=
függő



jó szenvedély
=
elkötelezett fogyasztó



rossz szenvedély
=
függő





Maradjon játék!

Szenvedélyek vizsgálata

Játékok

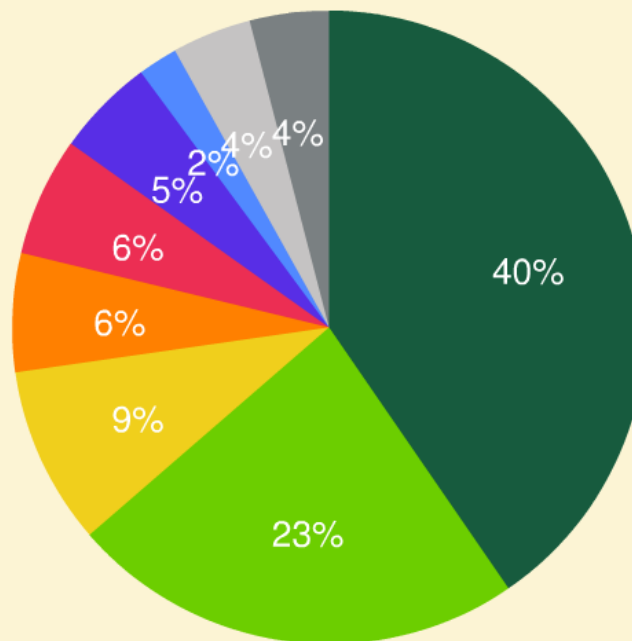
Elítélt játékok

casino	42%
lóvesenyfogadás	32%
nyereményjáték	14%
online sportfogadás	13%
internetes kártyajáték	10%
hagyományos sportfogadás	9%
offline kártyajáték	8%
mobiltelefonos játék	7%
kaparós sorsjegy	7%
számsorsjáték	4%
sport	2%
kvízzjáték	1%
keresztretjvény	1%
hagyományos társasjáték	1%



Játékok

Elítélt játékok



- függőséget okoz
- túl sokat költenek rá az emberek
- kicsi nyerési esély
- nem éri meg az árát
- agresszív viselkedést eredményez
- felesleges idő
- nem elég kreatív
- egyéb
- nem tudja / nem válaszol

Játékok

Társadalmi károosság

egyáltalán nem káros | inkább nem káros | **káros is meg nem is** | inkább káros | kifejezetten káros | NT/NV

6%

9%

51%

16%

12%

6%



káros is meg nem is

51%



Játékok

Társadalmi károosság

egyáltalán nem káros | inkább nem káros | **káros is meg nem is** | inkább káros | kifejezetten káros | NT/NV

6% 9% 51% 16% 12% 6%





25 %

*hallott már a felelős
játékszervezésről*

Felelősség

Felelős játékszervezés

53%



11%

50% vs. 12%

megfelelő információkat nyújt

Felelősség



egyéni felelősség

64%

Felelősség



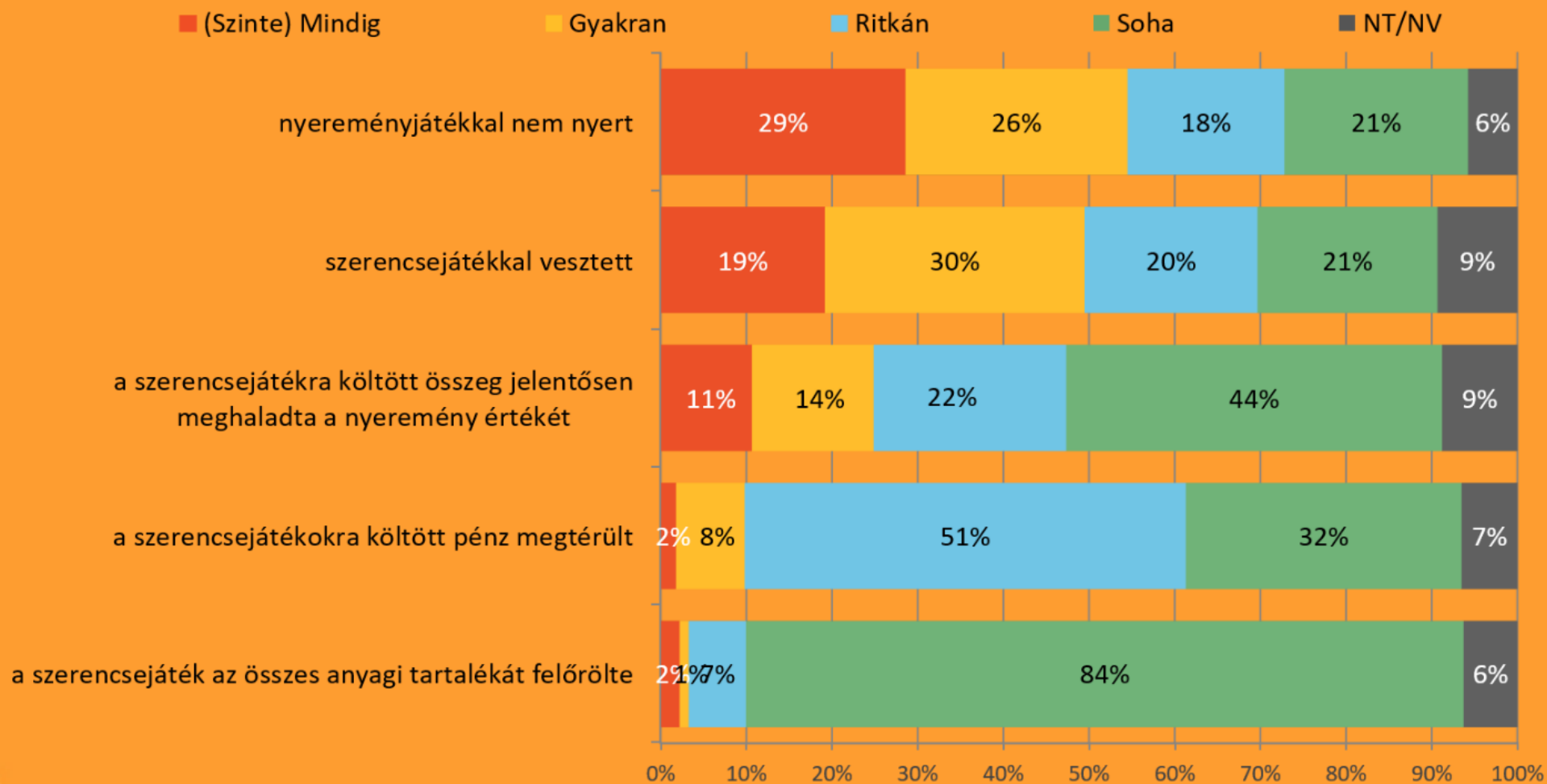
állami felelősség

37%

Felelősség

Személyes élmények





Függőség



az összes pénzt játékokra költi	29%
a játékot mindennél fontosabbnak tartja	24%
saját bevételén kívüli forrásból szerez pénzt	20%
a játékot családja, barátai elé helyezi	14%



A JÁTÉK ÖSSZEKÖT, A FÜGGŐSÉG EL SZIG ETEL...





Maradjon játék!

Szenvedélyek vizsgálata

