“Popularność gier hazardowych wśród osób w młodym wieku”

17 stycznia 2025 r.

Wiktor Anton, Alan Długołęcki, Maksymilian Dobrowolski,
Karol Gozdalik, Paweł Janicki, Grzegorz Jaworski

Agenda

1. Wprowadzenie
2. Charakterystyka badanej populacji
3. Cel ogólny i cele szczegółowe
4. Metodologia
5. Hipoteza badawcza
6. Pytania badawcze
7. Znaczenie projektu
8. Wyniki Badań
9. Wnioski
10. Podsumowanie

Wprowadzenie

Okres realizacji projektu:

14 listopada 2024 - 30 listopada 2024

Jak bardzo hazard popularny jest w Polsce wśród młodych dorosłych?

Obiektem zainteresowań projektu było zbadanie popularności hazardu wśród młodych osób.
Na przestrzeni czasu możemy zauważyć, że tego typu rozrywki stają się coraz bardziej praktykowane przez młodych dorosłych.
Zespół badawczy dążył do zrozumienia, jakie rodzaje gier hazardowych są najpopularniejsze wśród młodych Polaków szczególnie czy nowe formy hazardu powiązane z elementami niektórych gier komputerowych są darzone sympatiom przez tą grupę wiekową. Projekt badawczy porusza kwestie postrzegania hazardu przez uczestników – czy jest to rozrywka, szansa szybkiego zdobycia pieniędzy czy forma odstresowania się.
Analiza obejmuje również aspekt finansowy, aby określić ekonomiczne konsekwencje.

Charakterystyka badanej populacji.

- Opis, cechy oraz próba populacji.

Po przeprowadzeniu badania o charakterze ilościowym, w którym zastosowano ankietę internetową jako narzędzie, **udało się zgromadzić 178 odpowiedzi.**
Głównymi respondentami w badaniu byli młodzi dorośli, którzy mieścili się w przedziale wiekowym **od 18 do 30 roku życia.** Wśród nich znalazły się zarówno kobiety jak i mężczyźni.
Osoby te pochodziły z różnych wielkościowo miast lub też wsi, co pozwalało na zbadanie zależności uprawiania hazardu względem miejsca zamieszkania.
W przeprowadzonym badaniu znacznie większą grupą odbiorców byli mężczyźni *(81%)*, głównie z dużych miast *(74%)*. Najliczniejszym przedziałem było 18-21 lat *(52%)*.
Ciekawym aspektem okazał się zastosowany filtr, który wskazał, że niewiele ponad 40% respondentów nie uprawia hazardu w ogóle.
W badaniu zastosowany został dobór nielosowy, celowy oraz okolicznościowy.

Cel ogólny i cele szczegółowe

Pogłębienie wiedzy na temat zainteresowania hazardem wśród osób młodych tj. 18 do 30 lat.

Kwestie finansowe

Zwrócono uwagę na wydatki i zarobki generowane przez udział w różnych grach hazardowych oraz czy badana próba, przez udział w różnego rodzaju grach hazardowych jest stratna, czy też “na plus”.

Wiedza na temat gier

W zakres zainteresowań wchodził również stan świadomości na temat hazardu i związanymi z nim uzależnieniami oraz wiedza na temat dominującej formy oraz platform umożliwiających grę.

Punkt widzenia niegrających

Celem badania było również zrozumienie przesłanek, które opowiadają się za niechęcią osób niebiorących udziału w wszelkich formach hazardu.

Metodologia

Metodyka realizacji.

Projekt został zrealizowany za pomocą techniki CAWI, czyli Computer Assisted Web Interview . Jest to forma przeprowadzania wywiadów w formie elektronicznej, w której respondenci odpowiadają na stworzoną przez zespół badawczy ankietę, która zostaje zamieszczona na stronach i grupach internetowych. Dzięki zastosowanej technice CAWI można było dotrzeć do badanych o różnych cechach charakteru, gdyż ankieta jest w pełni anonimowa co pozwala na wypełnienie ją w dowolnym dniu o dowolnej godzinie jak i z każdego miejsca w Polsce. Dzięki anonimowości badania, była możliwość również dotarcia do osób, które posiadają lub mogły mieć problemy związane z uprawianiem hazardu i niekoniecznie chciałby się ujawniać.

Metody gromadzenia i analizy danych.

Ankieta, stworzona została przez formularz Google Forms. Wytworzone narzędzie badań, zostało rozesłane wśród znajomych, rodziny jak również po specjalnych grupach internetowych w mediach społecznościowych tj. Facebook. Analiza w celu zbadania zjawiska jakim jest uprawianie hazardu przebiegała w programie IBM SPSS Statistics.
Wyniki następnie zostały przedstawione za pomocą wykresów oraz tabel.

Konstrukcja narzędzia badawczego (3 części).

- Metryczka, dzięki której mogliśmy nabyć podstawowe informacje o naszych respondentach (filtrowanie)
- Sekcja dla osób grających w gry hazardowe - 18 pytań, w niektórych była możliwość napisania własnej odpowiedzi
- Sekcja osób niegrających - 6 pytań.

Wszystkie stworzone pytania, miały szeroki wybór wśród możliwych do wyboru odpowiedzi zarówno nominalnych, porządkowych jak i ilościowych w zależności od postawionego pytania, co pozwalało uzyskać zróżnicowane odpowiedzi i lepiej poznać punkt widzenia respondentów.

Hipoteza badawcza

Zainteresowanie hazardem w obecnych czasach stale rośnie.

Osadzona hipoteza badawcza twierdzi, iż rośnie zainteresowanie grami hazardowymi wśród młodych dorosłych szczególnie w rozgrywkach online m.in. zakłady bukmacherskie lub lotto, gdyż udział w tego tupu rozrywkach generuje możliwość szybkiego zarobku.

Pytania badawcze

- Jaka jest najpopularniejsza forma hazardu wśród młodych osób?
- Co spowodowało zainteresowanie się wybranymi formami hazardu?
- Jakie wydatki i zarobki generuje udział w grach hazardowych?

Znaczenie projektu

Projekt pozwala odpowiedzieć na wiele nurtujących pytań, jak również przeanalizować sytuację gier hazardowych wśród młodych osób.

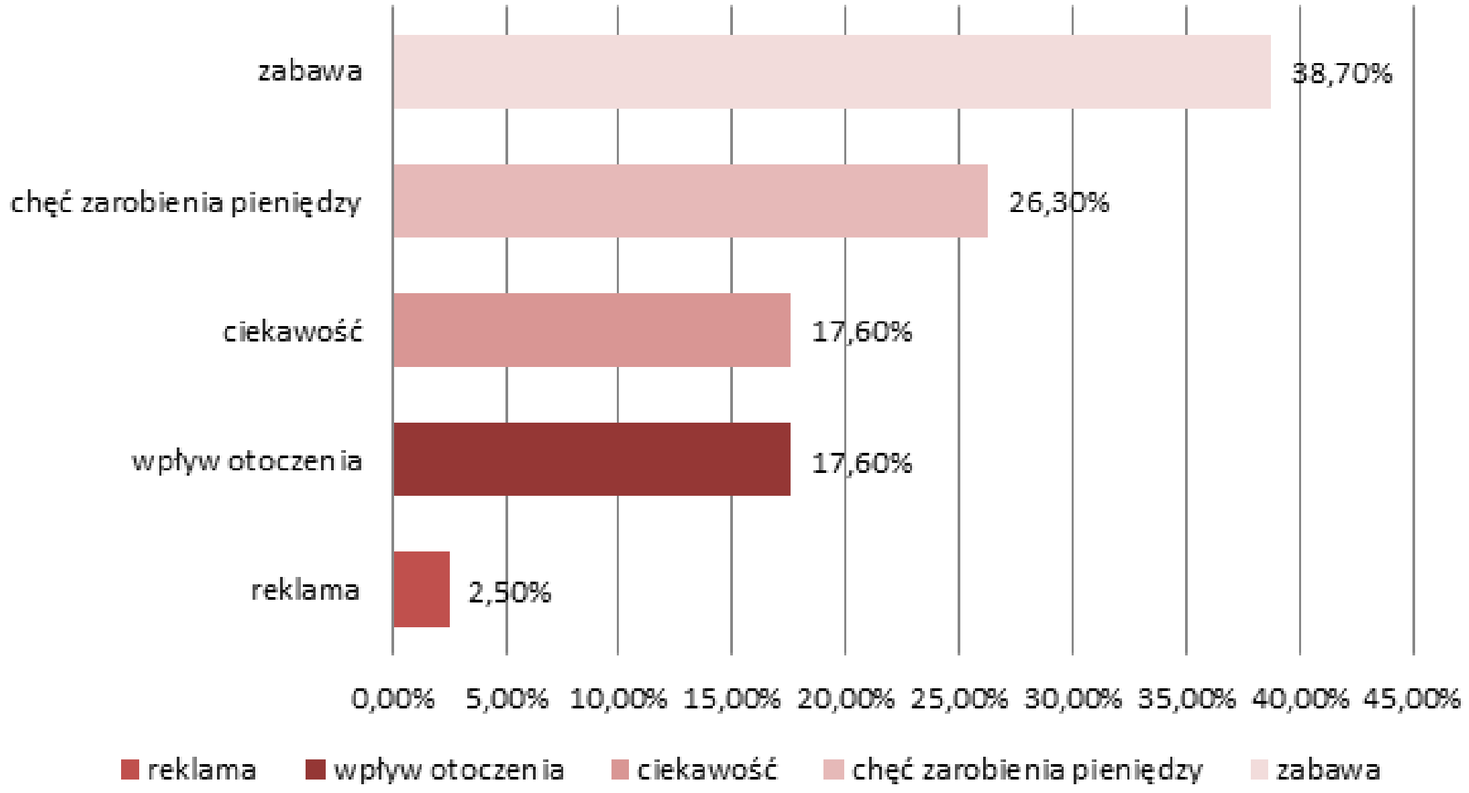
Zespół badawczy obserwując otoczenie zwrócił uwagę na rosnące zainteresowanie hazardem, jak i wzrost liczby reklam stron bukmacherskich w przestrzeni publicznej.
Przy pomocy wyników badania stworzono możliwość **skonfrontowania tych spostrzeżeń** dotyczących gier hazardowym.

Oczywiście hazard może stać się uzależnieniem, dlatego warto dowiedzieć się o średnich wydatkach jak i zarobkach w różnego typu grach. Dzięki temu badanie to może stać się w jakimś stopniu **przestrogą** dla osób, nie grających, ale, które zastanawiały się nad taką formą rozrywki.

Jest to niezwykle ciekawe zjawisko, które nabiera coraz większego znaczenia w momencie, w którym postęp technologiczny rozwija się w tak szybki sposób na ogromną skalę.

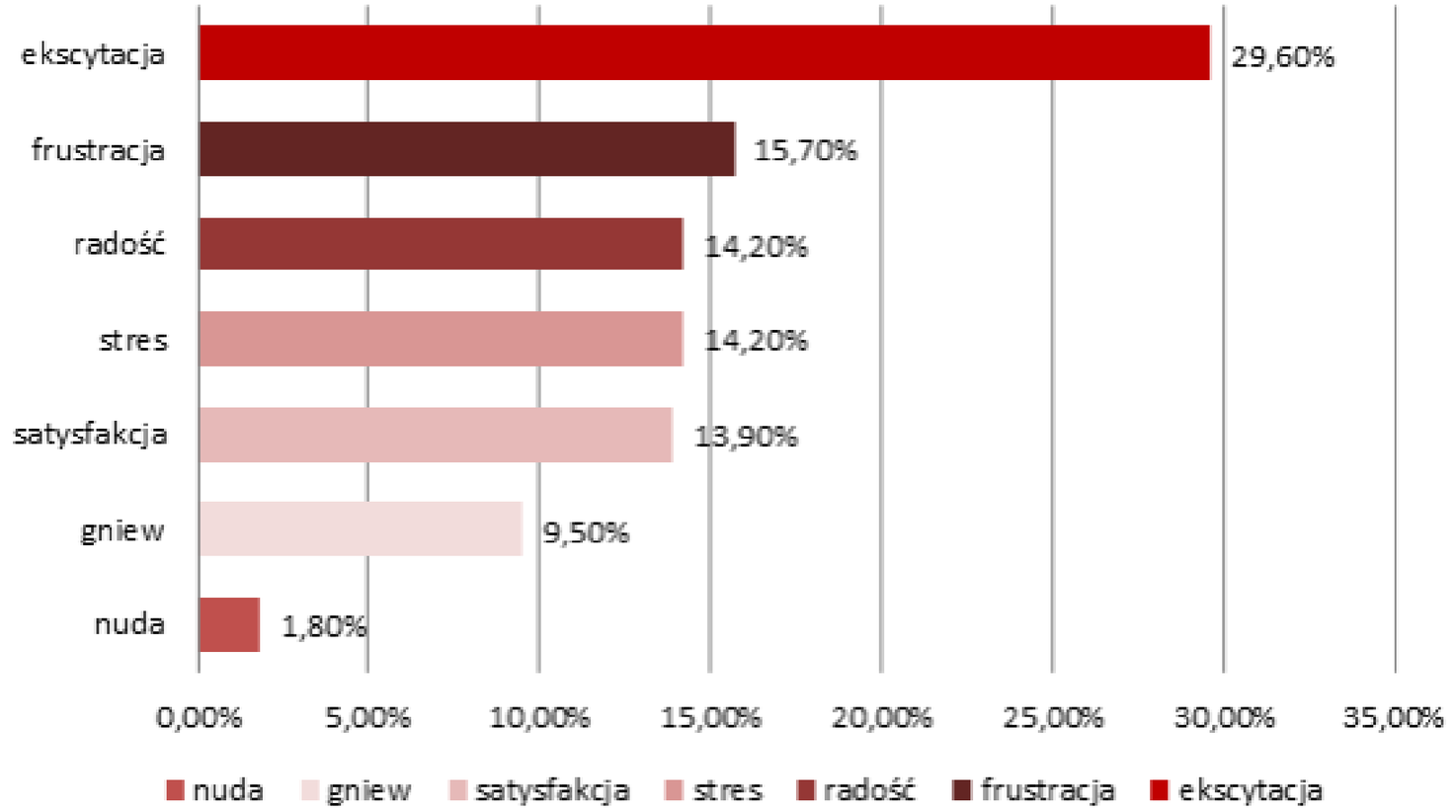
Wyniki badań

Wykres 1. Powód udziału w grach hazardowych



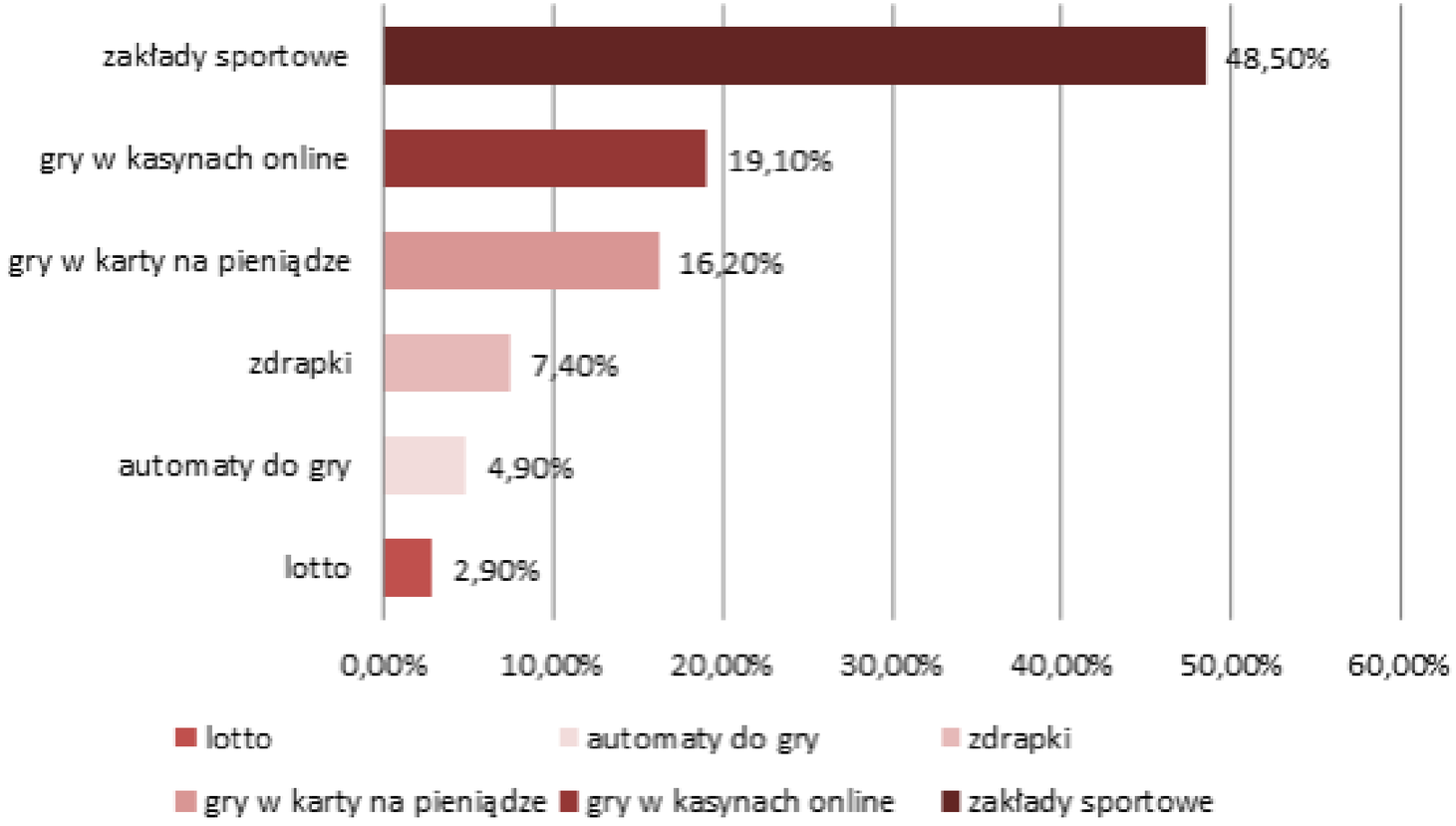
Wyniki badań

Wykres 2. Najczęściej odczuwane emocje w trakcie udziału w grach hazardowych.



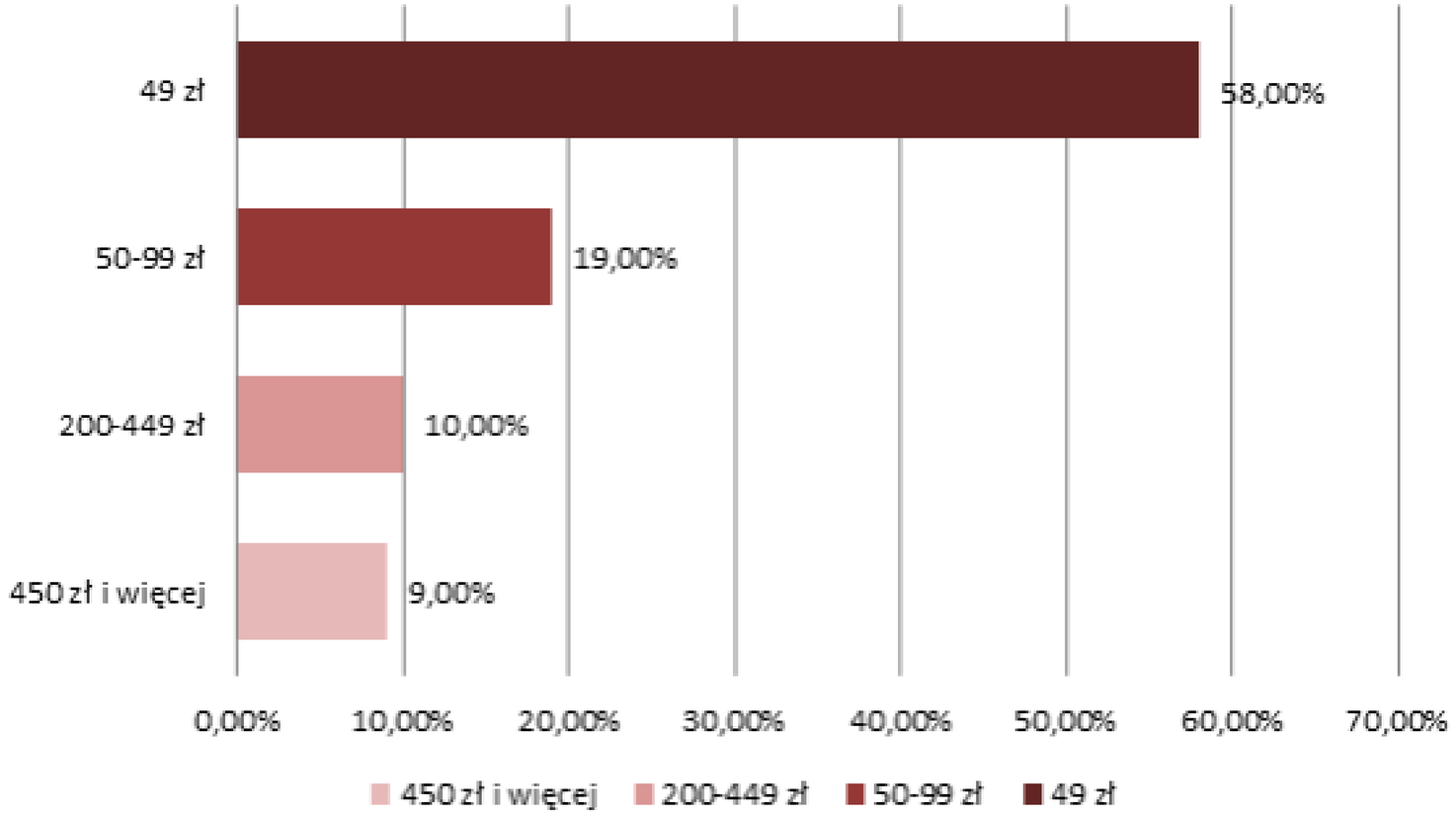
Wyniki badań

Wykres 3. Najbardziej interesujące formy hazardu.



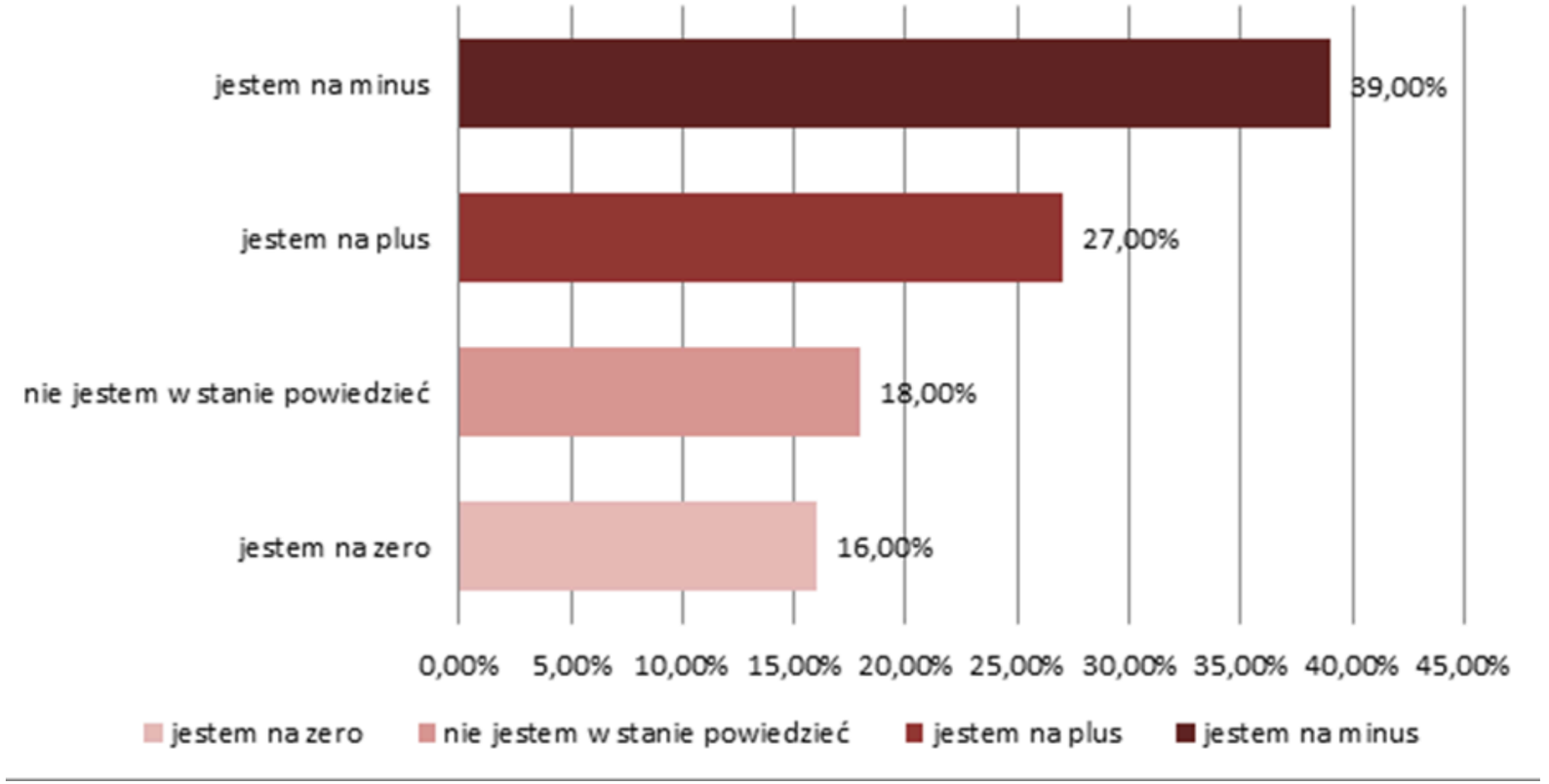
Wyniki badań

Wykres 4. Średnie miesięczne wydatki na gry hazardowe.



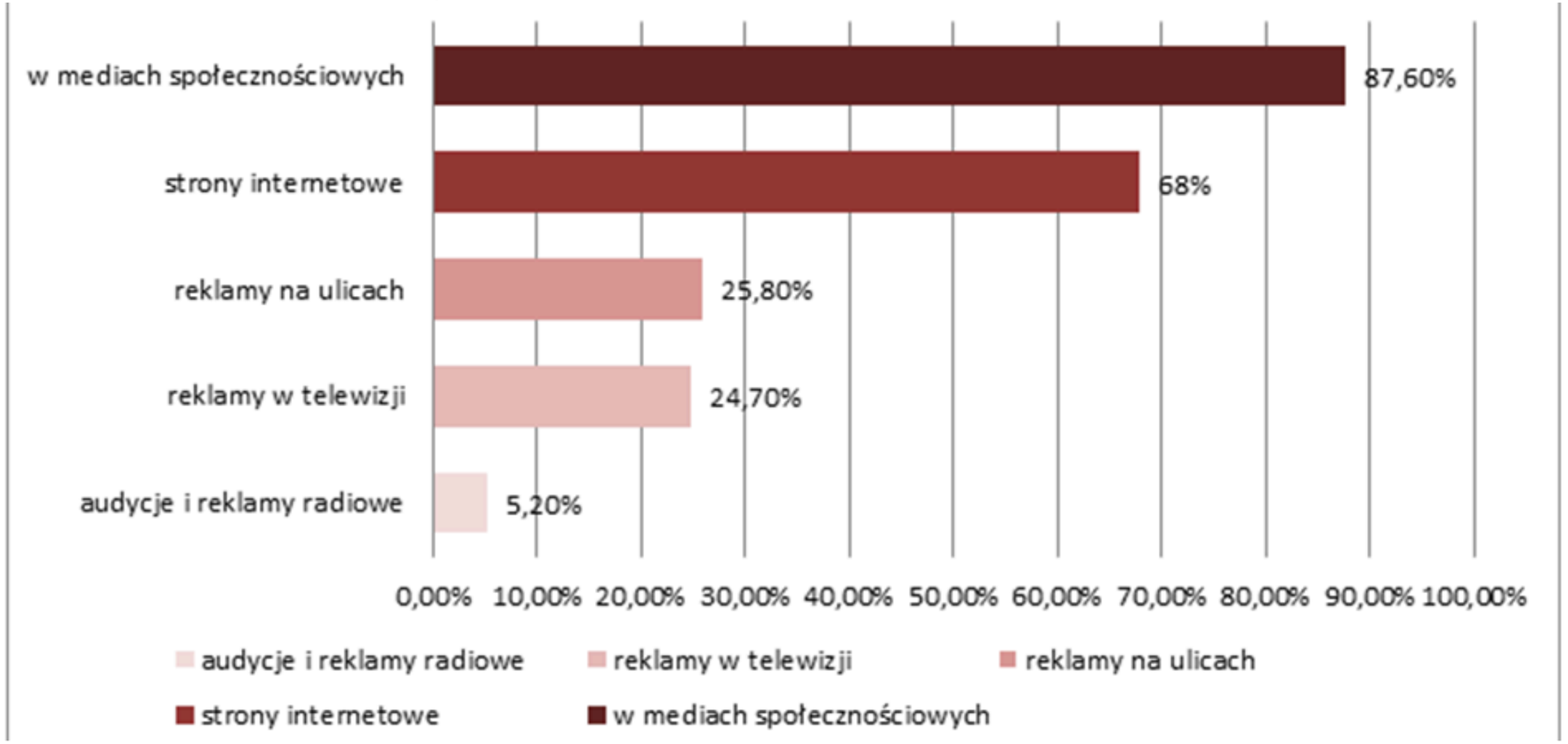
Wyniki badań

Wykres 5. Subiektywny bilans zysków i strat.



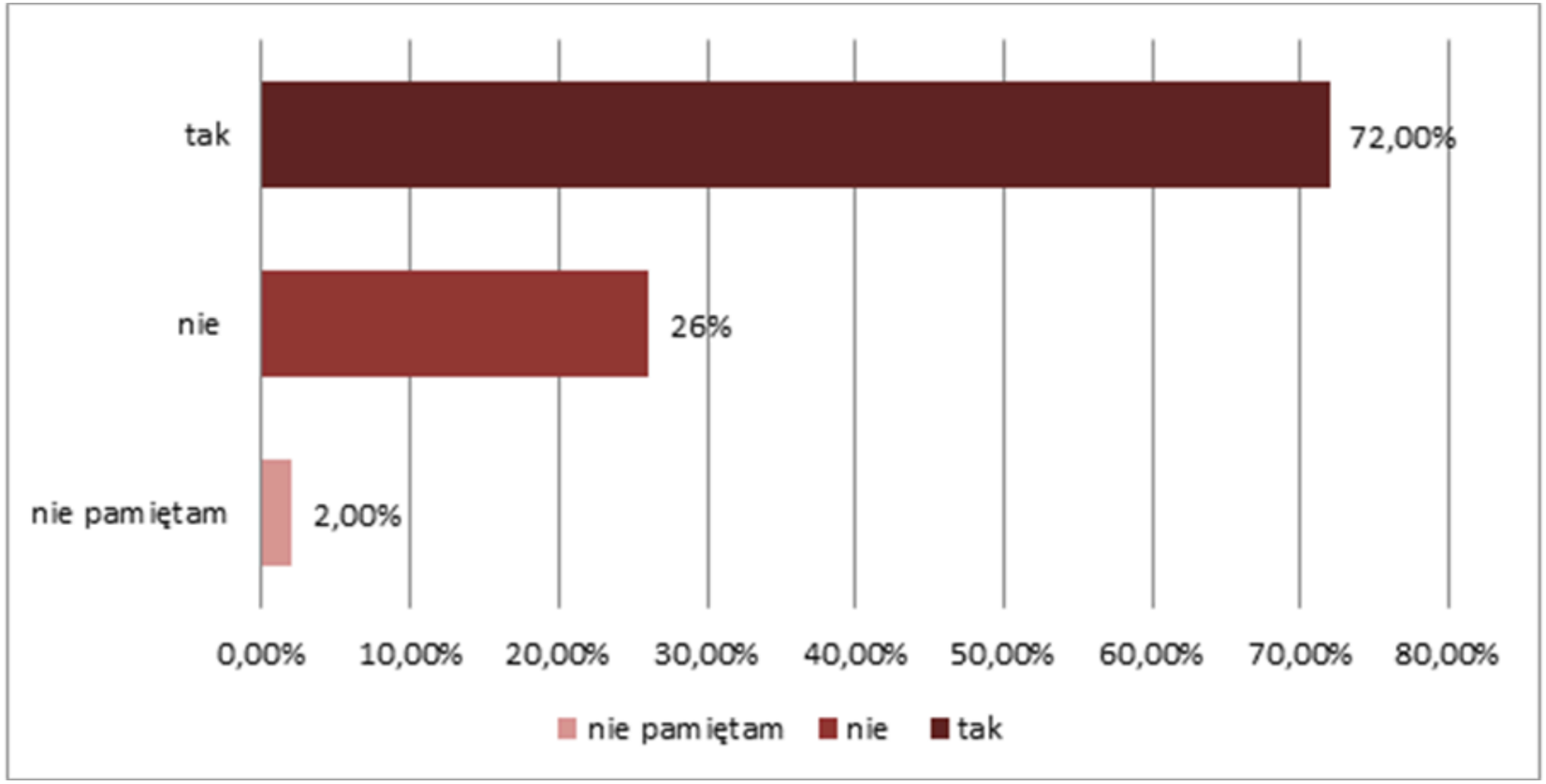
Wyniki badań

Wykres 6. Najczęstsze miejsca dostrzegania reklam zakładów bukmacherskich



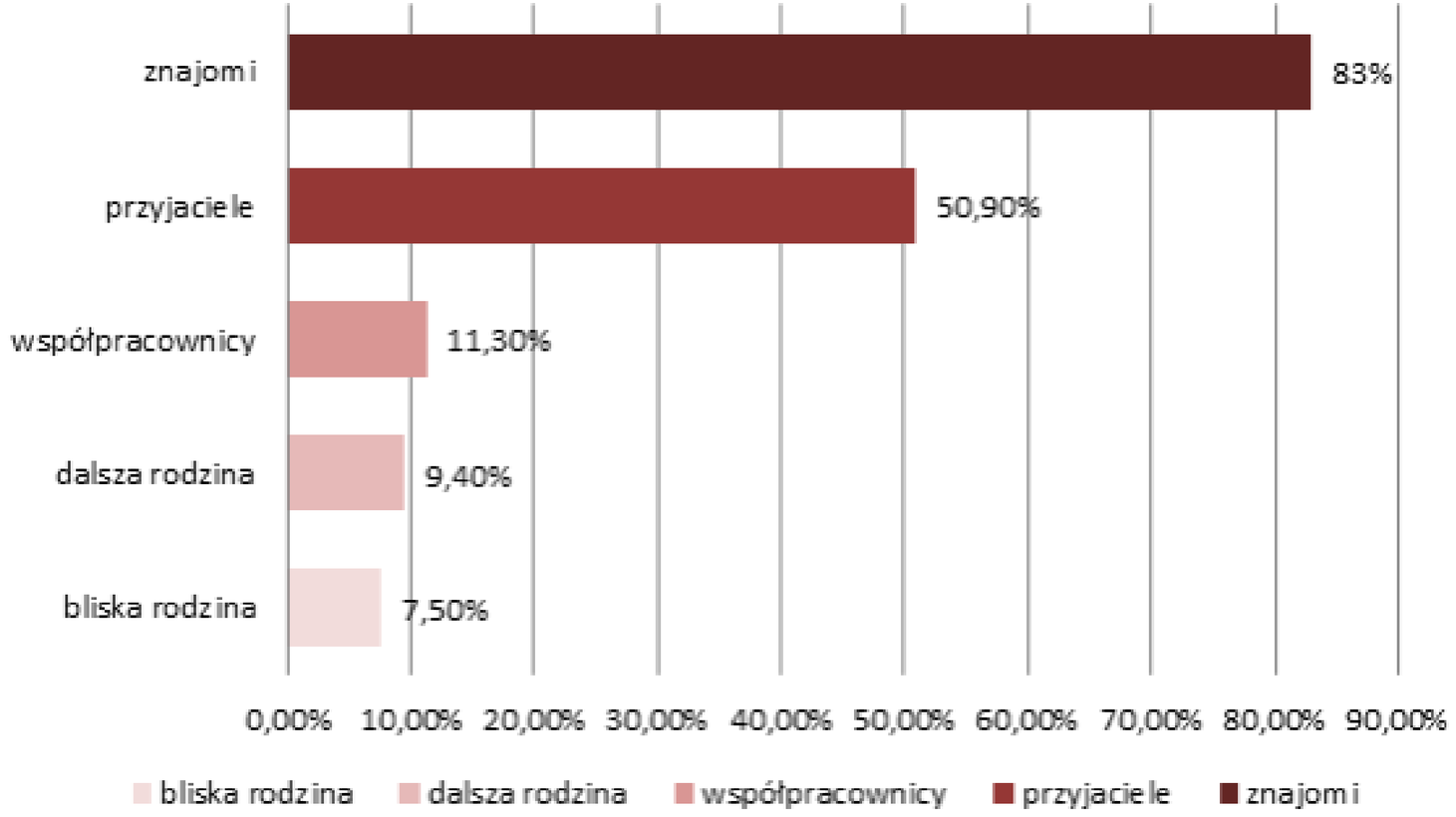
Wyniki badań

Wykres 7. Zaangażowanie w losowe elementy gier online



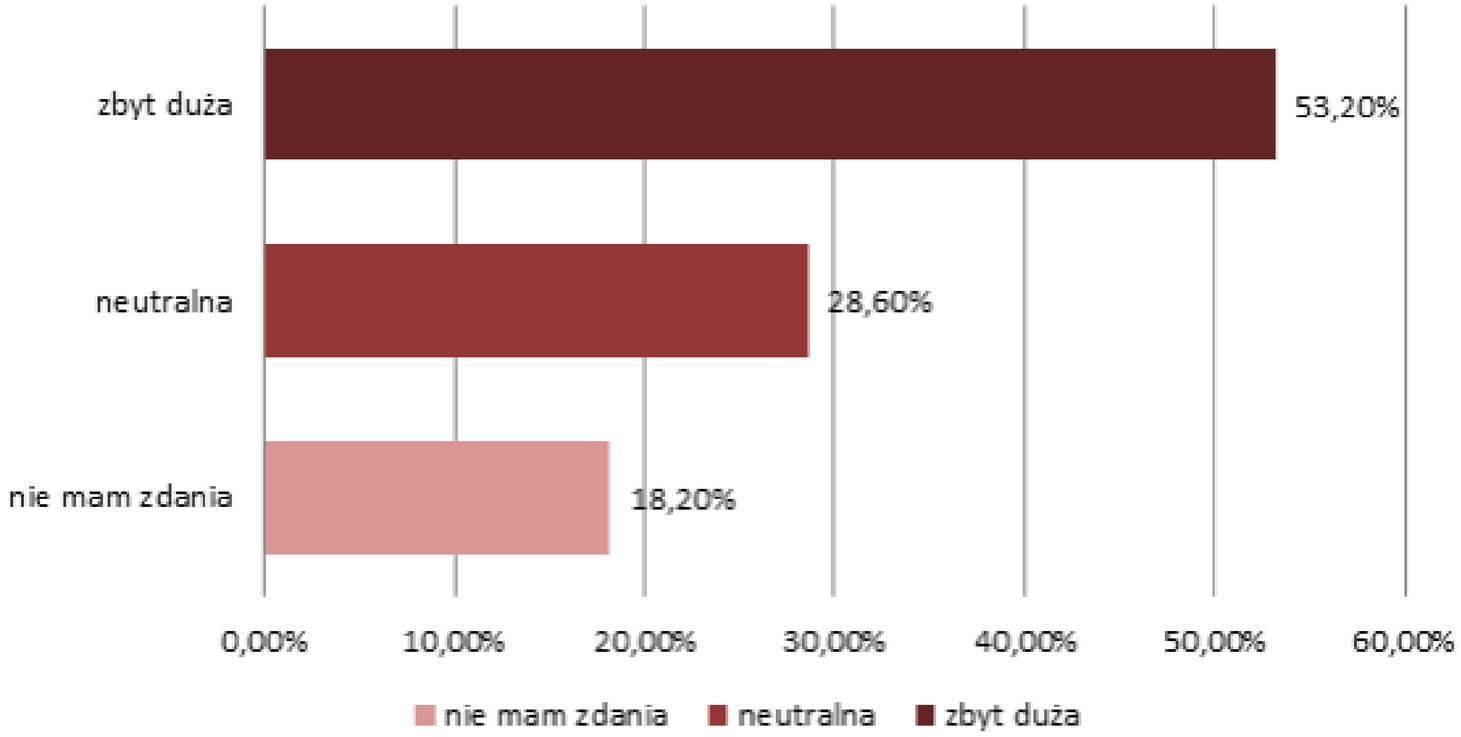
Wyniki badań

Wykres 8. Osoby z otoczenia grające w gry hazardowe.



Wyniki badań

Wykres 9. Zdanie nt. popularności hazardu wśród młodych ludzi.



XI Wnioski

Skala zainteresowania

Według zgromadzonych danych, byłby to mężczyzna w wieku 18-21 lat pochodzący z miejscowości powyżej 500 tysięcy mieszkańców. Kobiety zdecydowanie rzadziej decydują się na udział w grach hazardowych. Najbardziej interesującą młodych Polaków formą hazardu są zakłady sportowe online. Można wysnuć więc, że typowym respondentem, biorącym udział w grach hazardowych jest Mężczyzna w wieku 18-21 lat, pochodzący z dużych miast, grający zakłady sportowe online.

Szybki zarobek?

Większość osób deklarujących się jako osoby grające na tę czynność w skali miesiąca przeznacza kwotę do 49 złotych, co może sugerować, iż dla wielu jest to aktywność o relatywnie niskim koszcie. Subiektywnie, więcej osób zadeklarowało, iż gry hazardowe przyniosły im straty niż zyski. Tendencja ta wpisuje się w stereotypowe stwierdzenie, iż wygrane są raczej wyjątkiem niż regułą. Choć 39% badanych twierdzi, że ich bilans finansowy jest „na minusie”, chęć zarobku wciąż pozostaje istotnym motywatorem. Może to wynikać z niedostatecznej świadomości szans na straty w grach hazardowych lub ignorowania dotychczasowych porażek w nadziei na przyszłe sukcesy.

Świadomość grających

Kobiety na hazard wydają nie więcej niż 49 złotych w miesiącu, co może wskazywać na ich ostrożniejsze podejście do tego typu ryzykownej aktywności. Mężczyźni zdecydowanie częściej wydają większe kwoty – to z kolei może wskazywać na większą skłonność mężczyzn do ryzyka. W tym miejscu warto wspomnieć, że 75% graczy widzi zagrożenie w aktywności jaką jest udział w grach hazardowych, co wskazuje na dużą świadomość potencjalnych skutków jakie niesie ze sobą granie, jednocześnie biorąc czynny udział w tym przedsięwzięciu.

Powody i emocje

Młodzi Polacy postrzegają hazard jako formę zabawy. Gry hazardowe traktowane są jako źródło rozrywki, oferujące uczestniczącym intensywne emocje i odczucia takie jak na przykład ekscytacja, radość i satysfakcja, które są z pewnością atrakcyjne dla osób młodych. Ponadto ważnym powodem decydującym o udziale w grach hazardowych jest chęć zarobienia pieniędzy.

XII

Podsumowanie

Dziękujemy za uwagę!

Zachęcamy do pytań.

Bibliografia

1. Gontarz, M. (2019). Hazard jako fakt społeczny (współczesne odsłony). Uniwersyteckie czasopismo Socjologiczne.
2. Jak hazard w CS:GO stał się własną branżą? https://pl.egamersworld.com/blog/how-did-csgo-gambling-become-its-own-industry-7Pj_o7ivE5 [02.11.2024].
3. Konopskyy. MAFIA HAZARDOWA POLSKIEGO INTERNETU #KoniecGry. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GRUtsOB7Cvc.
4. Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych – edycja 2018/2019. Raport z badań.
5. Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących hazardu i innych uzależnień behawioralnych – edycja 2023/2024. Raport z badań.
6. Raport z polskich badań zrealizowanych w ramach projektu Wpływ wygranej w grze hazardowej, przy współudziale czynników psychospołecznych, na trajektorię zaangażowania w hazard – badania polsko-francuskie, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, 2021.
7. Totalizator Sportowy. (n.d.). Historia. https://www.totalizator.pl/firma/historia [02.11.2024].
8. Ustawa z dnia 15 grudnia 2016 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw. (2016). Dz.U. z 2017 r. poz. 88.
9. Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. (2009). Dz.U. 2009 nr 201 poz. 1540.
10. Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, art. 71. (2023). Dz.U. z 2023 r. poz. 2273.
11. Wikipedia Edmund Bergler. https://en.wikipedia.org/wiki/Edmund_Bergler [17.12.2024].
12. Woronowicz, B. T. (2009). Uzależnienia. Warszawa: Media Rodzina.
13. https://uzaleznieniabehawioralne.pl/hazard/diagnoza-patologicznego-hazardu/ [15.12.2024].