

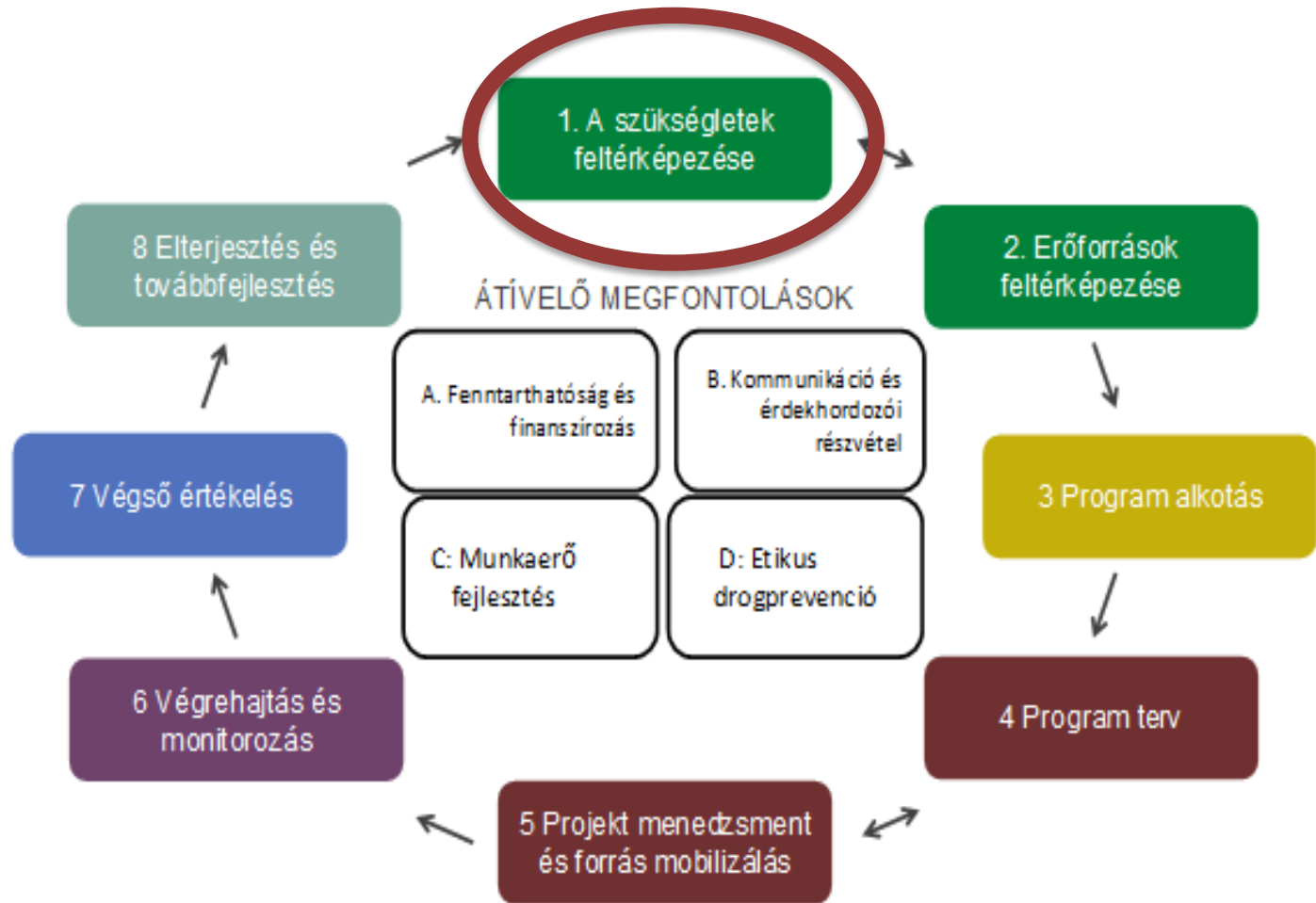


Paksi Borbála, Magi Anna, Demetrovics Zsolt

**A szerencsejáték, illetve a problémás szerencsejáték használat kockázatai, a kockázatok társadalmi/demográfiai mintázódása és azok prevencióval kapcsolatos folyamányai a serdülő korosztályban**

MAGYAR PSZICHOLÓGIAI TÁRSASÁG  
XXV. JUBILEUMI ORSZÁGOS TUDOMÁNYOS NAGYGYŰLÉSE  
2016. JÚNIUS 2-4., BUDAPEST

# A prevenciós programok megvalósítási ciklusa



Brotherhood, Sumnall & the Prevention Standards Partnership (2011)

# A kutatás főbb módszertani jellemzői



Az adatfelvétel ideje	2014/15-es tanév
Területi lefedettség	országos
Célpopuláció	7-14 évfolyamos diákok
Mintakeret	OSAP 2013 október 1.-i adatai
Mintaválasztás módja	Területi elhelyezkedés, évfolyam, és a feladatellátási hely típusa szerint rétegzett, véletlen mintavétel
Nettó minta nagysága	200 osztály, 3509 diák
Elméleti hibahatár	95%-os megbízhatósági szinten $\pm 1,7\%$
Adatgyűjtési eljárás	csoportos önkitöltős technika
Súlyozás	rétegek kategóriák szerint mátrix-súlyozás



## Szerencsejáték használat elterjedtségével kapcsolatos kérdések

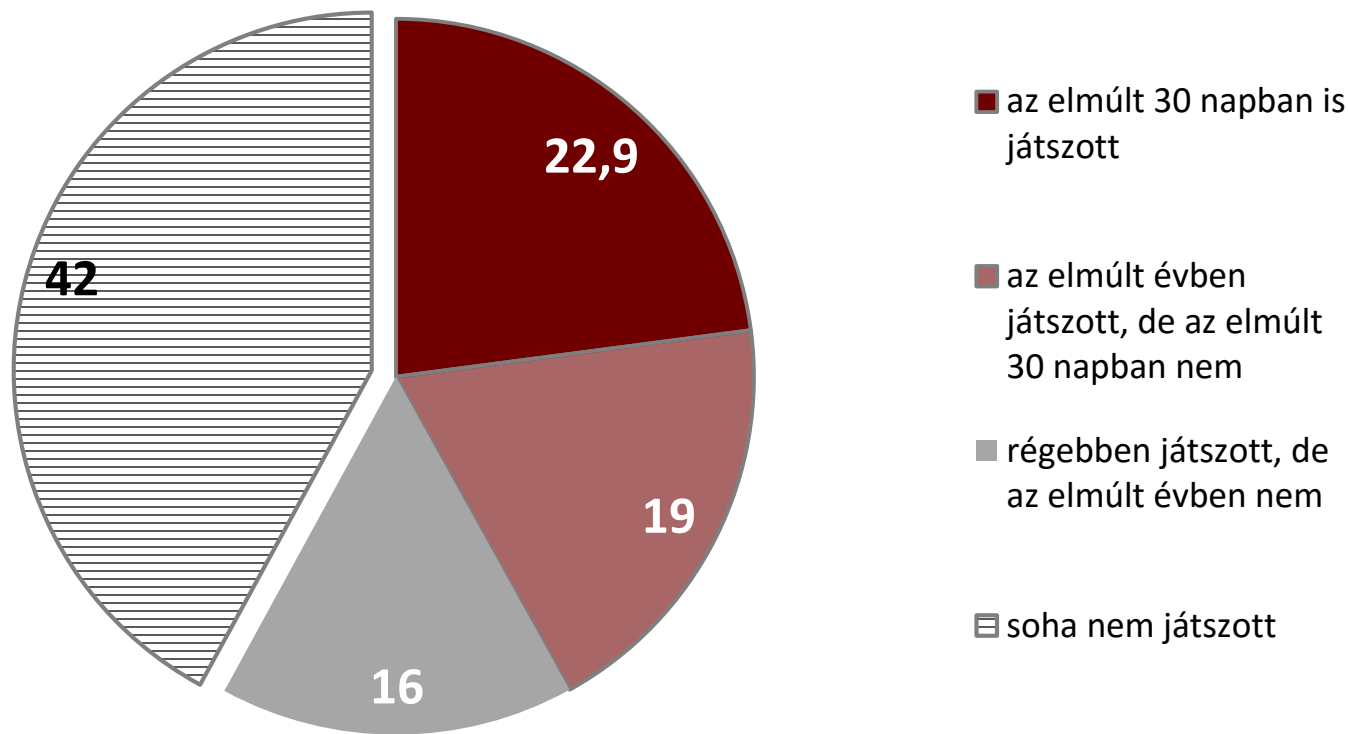
- x A szerencsejáték-használat különböző idejű prevalencia értékei
- x Szerencsejáték típusokkal kapcsolatos preferenciák
- x A játékhasználat idői és pénzügyi vonatkozása
- x Problémás Szerencsejáték-használat Súlyossági Mutató (Problem Gambling Severity Index (PGSI))
- x Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Multi Response-Juvenile (DSM-IV-MR-J, Fisher, 2000)



## Felhasznált kérdések/mérőeszközök

- x A szerencsejáték-használat különböző idejű prevalencia értékei
- x Szerencsejáték típusokkal kapcsolatos preferenciák
- x A játékhasználat idői és pénzügyi vonatkozása
- x Problem Gambling Severity Index (Problémás Szerencsejáték-használat Súlyossági Mutató, PGSI),
- x Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Multi Response-Juvenile (DSM-IV-MR-J, Fisher, 2000);
- x Problémás Internet Használat Kérdőív (Problematic Internet Use Questionnaire, PIUQ, Demetrovics és mtsai, 2008; magyarul: Demetrovics, 2004; Nikors és mtsai, 2001; Koronczi és mtsai, Paksi és mtsai, 2011);
- x Problémás Online Játékhasználat Kérdőív (Problematic Online Gaming Questionnaire, POGQ, Pápay és mtsai, 2013); Testedzés Addikció Kérdőív (Exercise Addiction Inventory, EAI-HU, Terry és mtsai, 2004; magyarul: Demetrovics és Kurimay, 2008);
- x Pszichoaktív szerhasználattal kapcsolatos kérdések (ESPAD standard kérdések, Hibell és mtsai, 2012; Elekes, 2009),

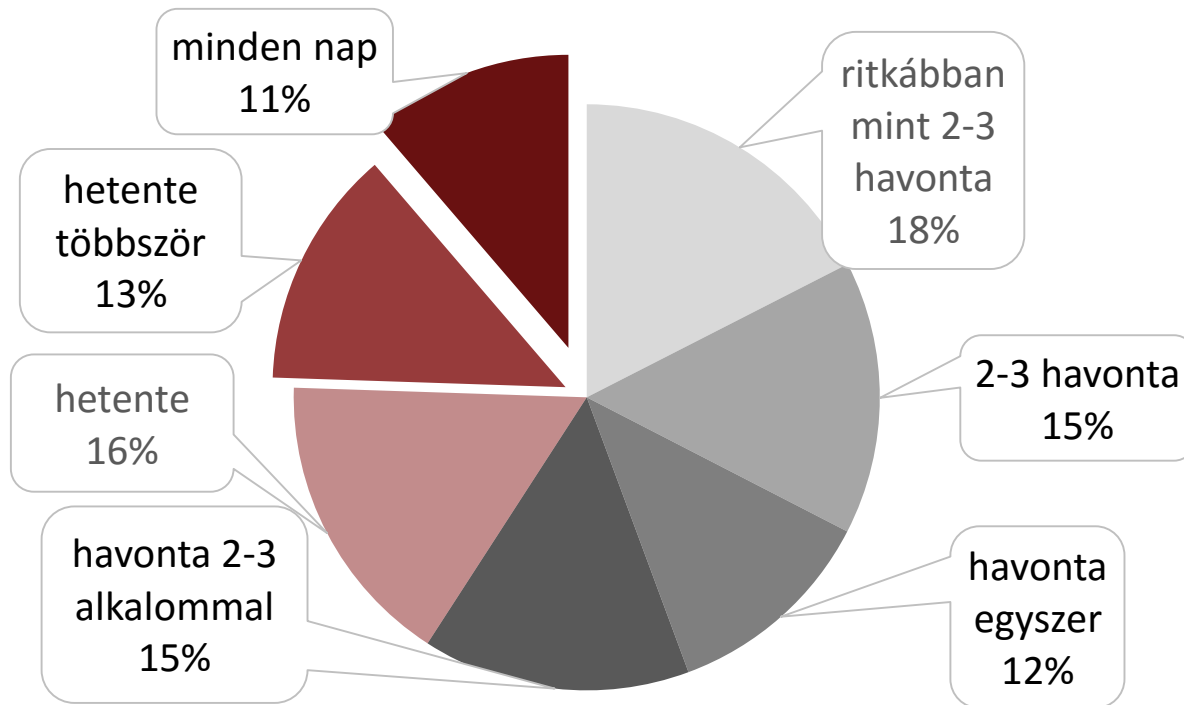
## A 7-14 évfolyamos diákok szerencsejáték tevékenységben való érintettsége (N=3375) (%)



A 7-14 évfolyamos diákok közel háromötöde (58%-a) játszott már életében szerencsejátékot. A populációban az éves prevalenciaérték 41,9%, a havi prevalencia pedig 22,9%.

A valaha játszók közel háromnegyede (folyamatos használók: 72,3%) az elmúlt évben, kétötödük (aktuális használók: 39,5%) pedig aktuálisan is végez valamilyen szerencsejáték tevékenységet.

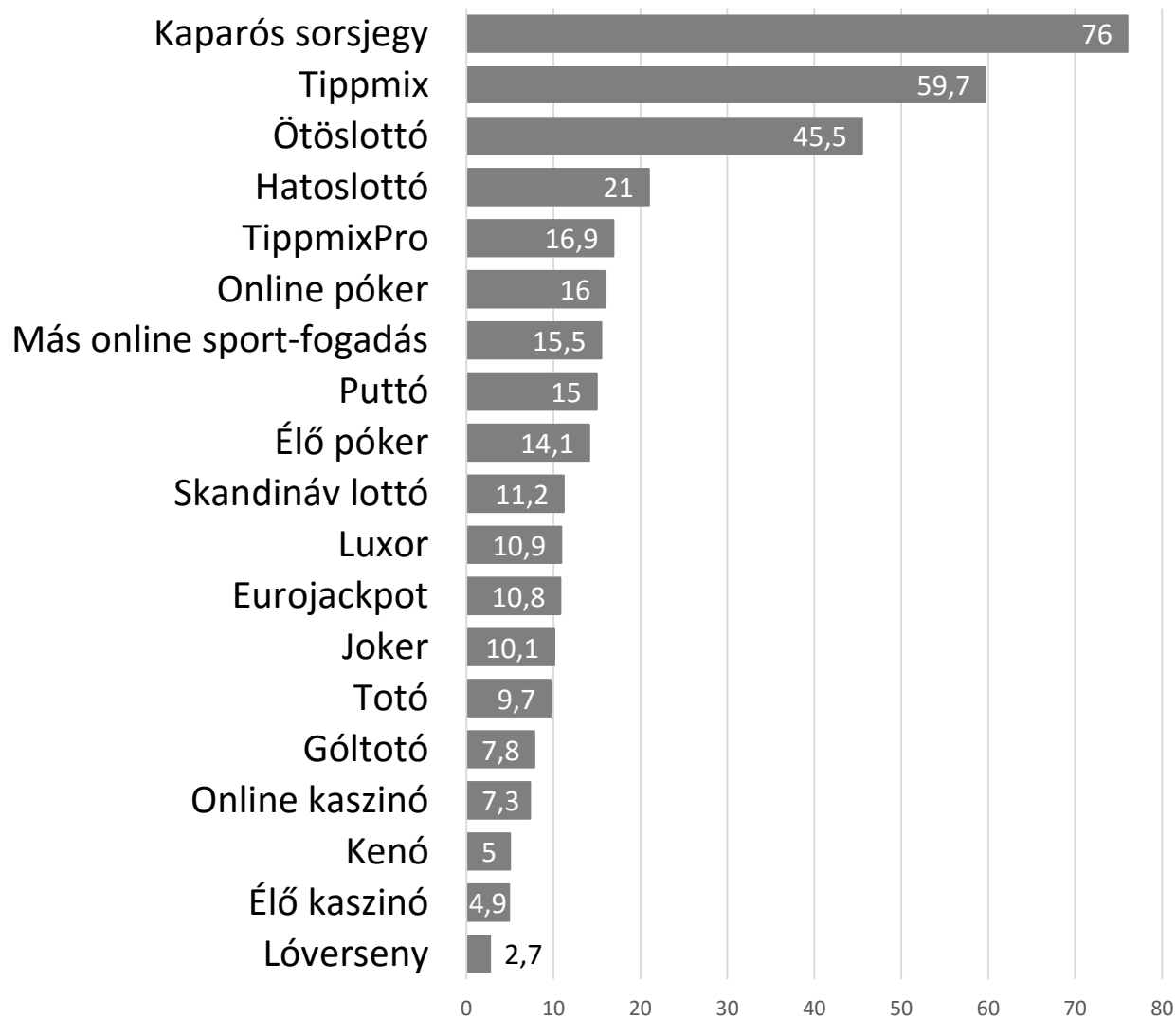
## Az elmúlt évben leggyakrabban játszott játék használati gyakorisága (az elmúlt évben játszókéban, N=1274)



Az elmúlt évben a vizsgált szerencsejátékok valamelyikével játszó diákok háromötöde (60%) egyik szerencsejátékkal sem játszott havi 2-3 alkalomnál többször. Ugyanakkor közel egynegyedük esetében az általuk játszott játékok között van olyan szerencsejáték, amit naponta, vagy hetente többször játszanak. Ez az egyértelműen rendszeres játékosnak tekinthető csoport a 7-14. évfolyamos diákok közel egytizede.



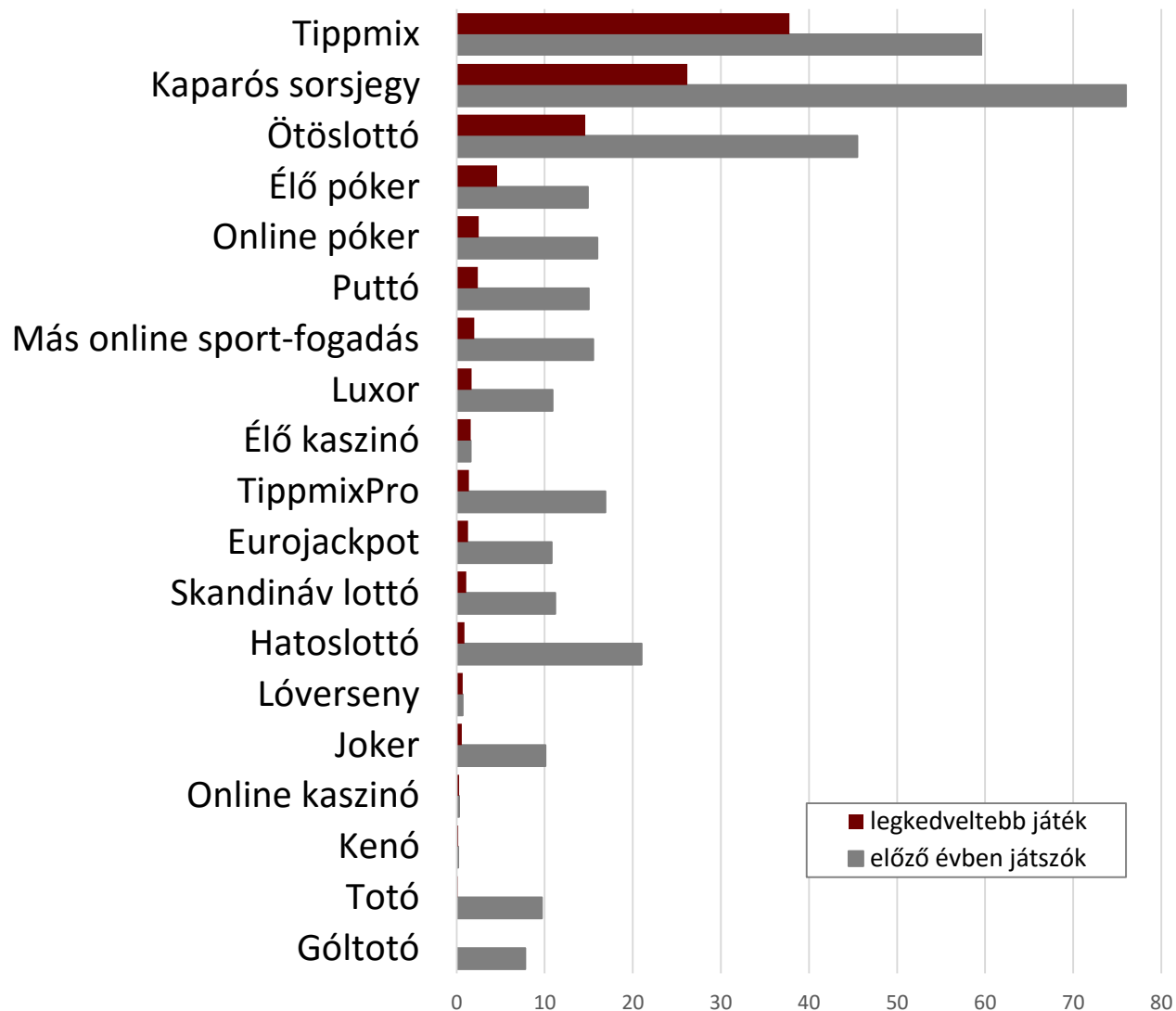
## A különböző játékokkal az elmúlt évben játsszók aránya (%) (az elmúlt évben valamilyen játékkal játszó 7-14 évfolyamos diákok körében)



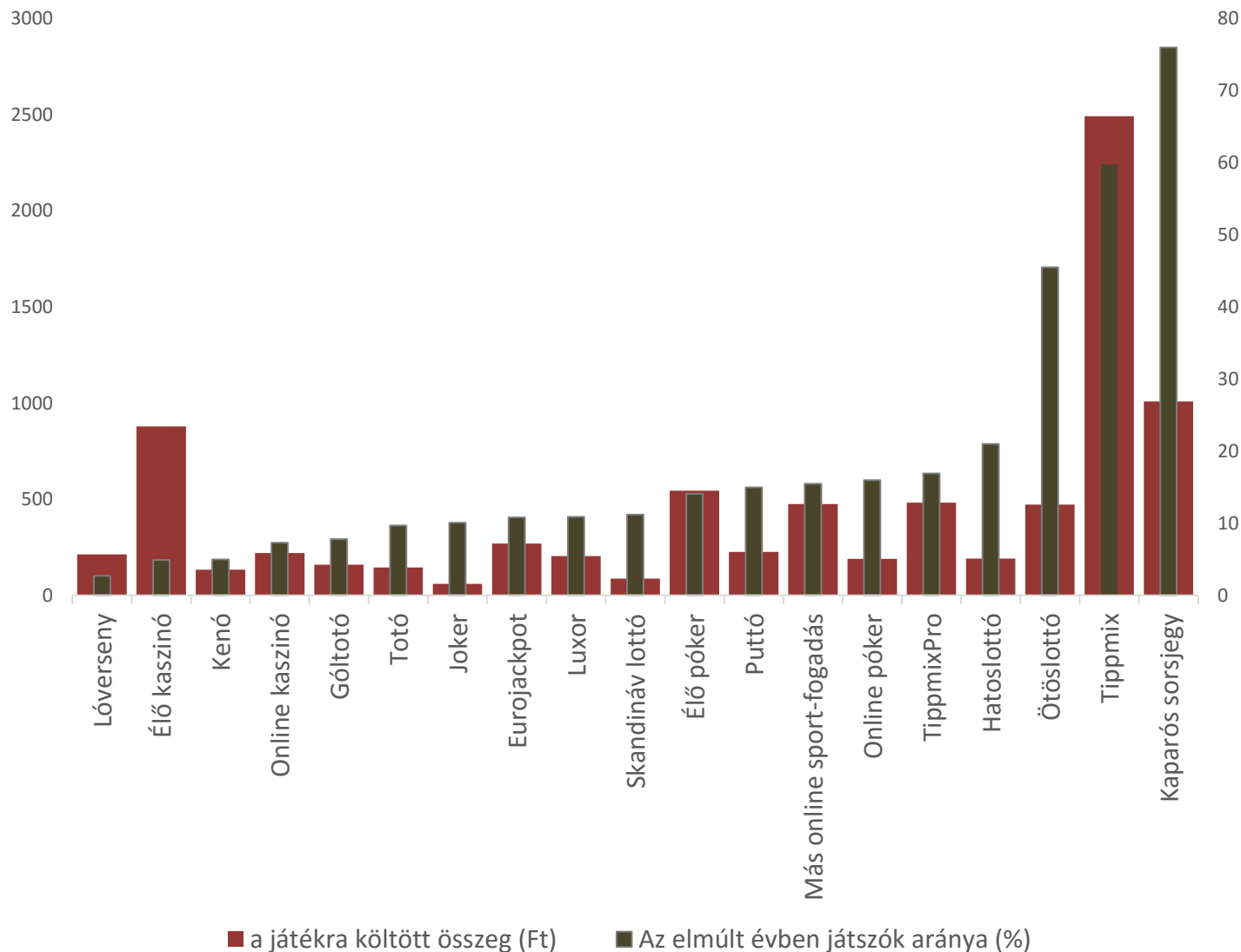




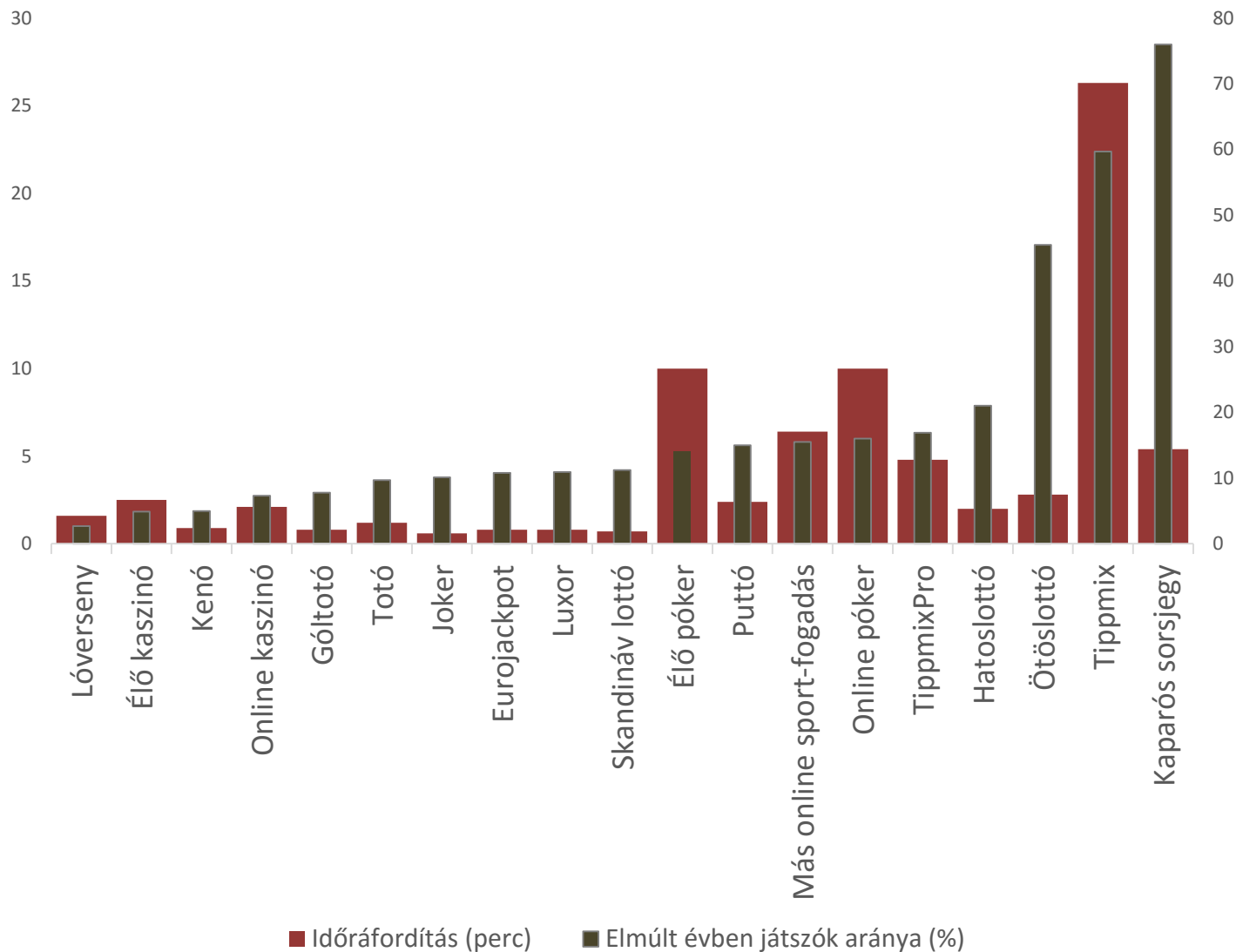
## Az egyes játékokat a legkedveltebb játékoknak választók aránya (%) (az elmúlt évben valamilyen játékkal játszó 7-14 évfolyamos diákok körében)



## A különböző játékokra havonta átlagosan elköltött pénz átlaga (az elmúlt évben valamilyen játékkal játszó 7-14 évfolyamos diákok körében)



## A különböző játékokra hetente átlagosan fordított idő átlaga (az elmúlt évben valamilyen játékkal játszó 7-14 évfolyamos diákok körében)



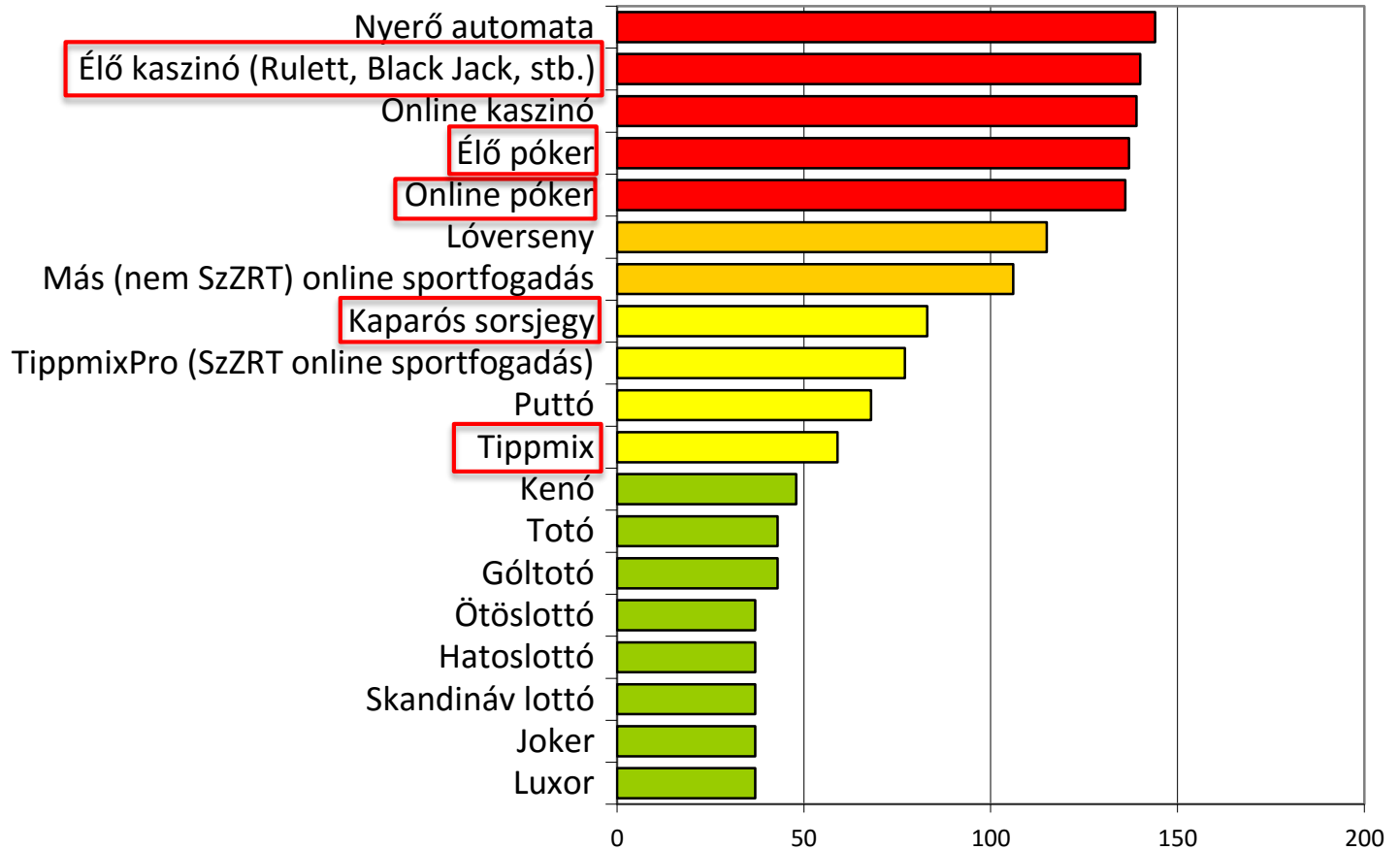


Amennyiben a diákok körében tapasztalt játékhasználati prioritásokat összevetjük azzal, hogy az egyes játékok mekkora addiktív kockázatot hordoznak (Paksi, Demetrovics és Magi, 2014), akkor azt tapasztaljuk, hogy **a 7-14 éves diákok játékstruktúrájában magasan pozícionált játékok elsősorban a közepes (Tippmix, Kaparós sorsjegy), és a nagyon magas (Élő póker, Online póker, Élő kaszinó) kockázati potenciált hordozó játékok közül kerülnek ki.**

**A 7-14. évfolyamos diákok játékstruktúrája, s különösen is az idő- és pénzbeni ráfordítások alapján kirajzolódó preferenciái arra utalnak, hogy **a fiatalok szerencsejáték tevékenysége jelentős kockázatokat hordoz.****

# A különböző szerencsejátékok addikciós kockázata

(Paksi és mtsai, 2014, 2015)



kockázati kategóriák	ponthatárok
alacsony kockázatú:	50 pont vagy kevesebb
közepesen kockázatos:	51-100 pont között
magas kockázatú:	101-120 pont között
nagyon magas kockázatú:	121 pont felett



## A különböző mértékű problémát jelzők aránya (%)

	7-14 évfolyamos populációban	Azok körében, akik az elmúlt évben játszottak valamilyen szerencsejátékot
PGSI határérték alapján		
Soha vagy az elmúlt évben nem játszott	67,2	-
Problémamentes játékos	15,1	46,1
Alacsony rizikójú játékos	9,6	29,4
Közepesen problémás játékos	5,9	18,1
Kifejezetten problémás játékos	2,1	6,4
DSM határérték alapján		
Soha vagy az elmúlt évben nem játszott	67,6	-
Problémamentes játékos	30,8	94,9
Problémás játékos	1,7	5,1



A 7-14 éves diákok körében végzett vizsgálatunk problémás játékhasználatra vonatkozó eredményei a diákok kockázati magatartását hangsúlyozzák:

- Az **általános népesség a PGSI alapján mért problémás játékosok aránya 5%** (alacsony probléma: 3,1%; közepes 1,1%; kifejezetten problémás 0,8%) (Paksi és mtsai, 2014), a **diákok körében** ez az arány **17,6%**.
- Az elmúlt évben játszóik körében a **valamilyen szintű problémát jelző diákok aránya 53,9%**, ami a  **felnőtt lakosság körében 12,7%**.
- Szignifikáns negatív korreláció tapasztalható a szerencsejáték megkezdésének életkora, és a PGSI valamint a DSM összpontszám között (PGSI esetében sig: 0,001, korr: -0,114; DSM esetében: sig: 0,001, korr: 0,124).

**Mindez arra utal, hogy a fiatal korban végzett szerencsejáték tevékenység nagyobb kockázatokat hordoz. Azaz a tervezett prevenciós beavatkozás egyik releváns végső célkitűzése lehet az első szerencsejáték használat időpontjának a kitolása.**

## A szerencsejáték használat mintázódása



A szerencsejáték magatartás különböző demográfiai és iskolai jellemzőkkel, családi háttérrel, életmóddal, szabadidő eltöltési szokásokkal kapcsolatos jellemzőkkel való kapcsolatának vizsgálatára bináris logisztikus regressziós modelleket építettünk. Két modellt alkotunk.

Az egyik modell célja a közelmúltbeli (elmúlt évi) szerencsejáték használat becslése, a másik modellé pedig a problémás szerencsejáték használat magyarázata volt.

A célváltozók magyarázatára mindkét modellben azonos, 34 elemű változószettet alkalmaztunk.

A modellépítés ENTER módszerrel történt, az egyes lépések során a legmagasabb p értékkel rendelkező változók egyedi mérlegelés alapján történő kizselektálásával.





## Az elmúlt évi szerencsejáték használat többdimenziós becslése

A modellben a bevitt 34 változó közül a többi változó kontroll alatt tartása mellett 13 változó kapott szignifikáns szerepet:

**A legerősebb kapcsolatot** a közelmúltbeli szerencsejáték használattal a kérdezett **neme** mutatja. A lányok majdnem fele akkora eséllyel (Exp (B):0,584) kerülnek a játékosok közé, mint a fiúk. *Ez a nemek szerint differenciált prevenció fontosságára hívja fel a figyelmet.*

A nem mellett a következő legerősebb változó a **családi minta** (szerencsejáték a családban:(Exp (B): 1,42; dohányzás (Exp (B): 1,386) ), *ami a családi prevenció szükségességét támasztja alá, ami történhet az iskolán keresztül is.*

A modellben maradt változók jelentős része (a 13-ból 5 változó) a **diákok életmódjával, szabadidő felhasználásával van kapcsolatban**, és ezek közül az un. „**eljárós társas aktivitások**”, *ami a szintér szemléletű prevenció beavatkozások jelentőségét erősíti meg.*

Jelen vannak még a modellben iskolával kapcsolatos változók (tanulói teljesítmény szubjektív percepciója, évfolyam, volt-e iskolai prevenció)

## Az elmúlt évi szerencsejáték használat becslésére létrehozott modell klasszifikációs táblája (N=2553)

Mért	Becsült		%
	nem játszott	játszott	
nem játszott	1186	298	79,9
játszott	590	481	44,9
Teljes besorolás %			65,2

A modell a szerencsejátékot nem játszó populáció becslése során teljesít jobban, ott a besorolás pontossága 80%, míg az elmúlt évben játzók azonosításának pontossága csak 47,1%.

## A problémás szerencsejáték használat többdimenziós becslése



A problémás szerencsejáték használatot becslő modellben is megjelenik a „nem” szerepe: a lányok problémás szerencsejáték kockázata – a többi változó kontroll alatt tartása mellett – kevesebb, mint fele (Exp (B): 0,465) a fiúk kockázatának.

A nemhez hasonlóan nagyon erősen megjelenik a modellben egy **családi mintával** kapcsolatos kockázati tényező: az, ha van a családban olyan személy, aki sok nyugtatót/altatót szed, 2,3-szorosára növeli a problémás szerencsejáték előfordulásának kockázatát.

Itt is kockázati tényezőként megjelenik egy **szabadidő eltöltéssel**, az eljárós/társas aktivitásokkal, életmóddal kapcsolatos elem.

Az **iskola két változón keresztül van jelen a modellben**. Az egyik iskolával kapcsolatos tényező a tanulmányi átlag: a jobb tanulmányi átlaggal rendelkező diákok kockázata a szerencsejáték problémák tekintetében – többi változó kontroll alatt tartása mellett – valamelyest kisebb. A másik, a jelentősebb az iskolai prevenció.

## A problémás szerencsejáték használat becslésére létrehozott modell klasszifikációs táblája (N=754)

Mért	Becsült		%
	nem problémás	problémás	
nem problémás	222	176	55,9
problémás	137	311	69,3
Teljes besorolás %			63

A modell a szerencsejátékot a problémás játékosok becslése során teljesít jobban, ott a besorolás pontossága 80%, míg az elmúlt évben játékosok azonosításának pontossága csak 47,1%.



## A prevenció beavatkozásban való részvétel kettőssége

- ⊖ A várttal ellentétes irányú, viszonylag erős kapcsolatot mutat az elmúlt évi szerencsejáték használattal (Exp (B): 1,316): akik részt vettek már korábban legalább egy alkalommal függőségekkel kapcsolatos prevenció programon az iskolában, azoknak 1,3-szor nagyobb az esélye arra, hogy a játékosok táborába tartozzon.
- ⊖ Ugyanakkor a problémás szerencsejáték használat becslése során kétharmaddal (Exp (B): 0,691) kisebb a szerencsejáték problémák kockázata azok körében, akik részt vettek már függőségekkel kapcsolatos prevenció programon az iskolában.

### Lehetséges magyarázatok:

- x A prevenció programoknak a szándékolttal/várttal ellentétes irányú hatása,
- x Eleve olyan iskolák veszik igénybe a szenvedélymagatartásokkal kapcsolatos prevenciót, ahol a problémák, köztük a szerencsejáték használat is erőteljesebben jelentkeznek.
- x A prevenció beavatkozások csak a problémás játékhasználatra vannak hatással.

Ezt keresztmetszeti adatok alapján nem tudtuk megvizsgálni. A programok eredményességének megítéléséhez kontrolcsoporttal kísért, a programok előtt- és után is elvégzett vizsgálatokra van szükség.



## A különböző szerhasználó magatartások és a szerencsejáték-használat problémásságát kifejező DSM és PGSI átlagértékek összefüggése

	DSM összpontszám		PGSI összpontszám	
	Átlag- különbség	t-érték	Átlag- különbség	t-érték
Dohányzás életprevalencia	0,189	7,035**	0,643	9,4644**
Dohányzás havi prevalencia	0,210	5,743**	0,731	7,976**
Alkohol életprevalencia	0,162	7,083**	0,403	4,234**
Alkohol éves prevalencia	0,159	6,566**	0,431	5,717**
Nagyivás életprevalencia	0,207	6,765**	0,637	8,284**
Nagyivás éves prevalencia	0,170	4,609**	0,570	6,514**
Drogfogyasztás életprevalencia	0,295	4,737**	0,939	5,889**
*p<0,05; **p<0,001; ns= nem szignifikáns				



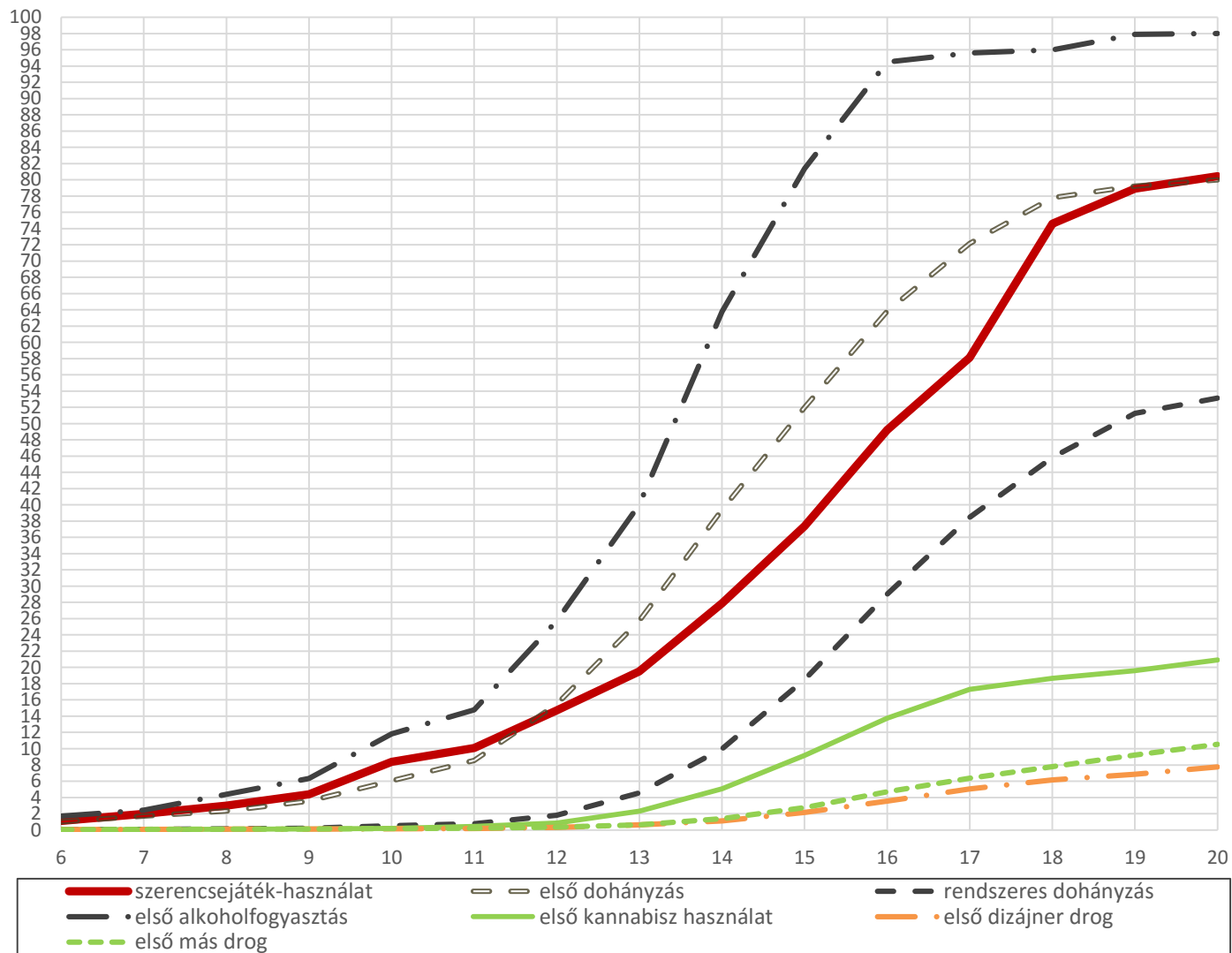
## A szerencsejáték-használattal összefüggő problémák és különböző más viselkedéses addikciók együtt járása (Pearson Correlation, N)

		összpontszámok			
		internet- használat (PIUQ)	online játék (POGQ)	testedzés (EAI)	közösségi oldalak (FB)
DSM összpontszám	Corr.	,128**	,130**	,071**	,146**
	N	2801	2717	2731	2782
PGSI összpontszám	Corr.	,142**	,106**	,066**	,170**
	N	2816	2733	2745	2798

Sig. (2-tailed) \* $p < 0,05$ ; \*\* $p < 0,001$ ; ns= nem szignifikáns



## A szerencsejátékokkal és a különböző szerhasználó magatartásokkal való kapcsolatba kerülés kockázata, a különböző korévekben (%)







A különböző magatartásokkal való kapcsolatbakerülés kockázatait leíró görbék alapján azt mondhatjuk, hogy a **szerencsejáték prevenció kezdeti időszakában az alkoholfogyasztás, illetve a dohányzás kipróbálásának megelőzésével**, később pedig a szerencsejáték használattal összefüggő problémákkal leginkább kapcsolatot mutató **tiltott drog fogyasztás**, valamint a **rendszeres dohányzás megelőzésével (is) érdemes összekapcsolni a szerencsejáték prevenciót**. Tekintettel azonban arra, hogy 16 éves korig az alkoholfogyasztás kockázata a legnagyobb, az alkohol fogyasztás megelőzésének kérdését ezekben az években mindvégig napirenden célszerű tartani. A görbék alapján azt is láthatjuk, hogy nagyobb elterjedtségű szerhasználó magatartások kockázata 16-17 éves kor táján már csökken, ugyanakkor a szerencsejátékokkal való kapcsolatbakerülés kockázata **17-18 év között** a legmagasabb. Ezekben az években a **szerencsejáték tematikát érdemes intenzívebben érvényesíteni**.



Köszönöm a figyelmet!



## Szervezeti érdekeltségek

A KUTATÁST KÉSZÍTETTE	ELTE PPK
FINANSZÍROZÓ	Szerencsejáték Zrt.