

Hazard online wśród nastolatków

Raport z badania

Luty 2024



GRAJ LEGALNIE



Wprowadzenie

Na przełomie lutego i marca przeprowadziliśmy badanie ankietowe wśród 500 osób – młodzieży w wieku 13-17 lat z terenu całej Polski.

Jego głównym celem było poznanie skali zjawiska grania w gry kasynowe online za pieniądze wśród populacji nastolatków.

Badanie zostało przeprowadzone metodą CAWI (*Computer Assisted Web Interviewing*). W pierwszej kolejności zrekrutowaliśmy rodziców dzieci, którzy otrzymali informację o celu i sposobie przeprowadzenia badania oraz wyrazili zgodę na udział w nim ich dzieci.

Tematyka grania w gry kasynowe została w ankiecie wpleciona w szerszy kontekst sposobów spędzania czasu w internecie, wydatków internetowych oraz doświadczanych sytuacji zagrażających. Taka konstrukcja miała na celu przynajmniej częściowe zdjęcie potencjalnego odium społecznego z faktu uprawiania hazardu przez internet.

W żadnym też momencie ankiety nie prezentowaliśmy uczestnikom badania listy marek – kasyn internetowych.

Na potrzeby uczestników badania i ich rodziców uruchomiliśmy dyżury terapeuty uzależnień oraz psychoterapeuty młodzieży. Otrzymali oni informację, że mogą skontaktować się z nim, jeżeli po wypełnieniu ankiety odczuwają chęć rozmowy z profesjonalistą na temat swojego stylu korzystania z internetu.

Dodatkowo, na końcu badania, umieszczone zostały dane kontaktowe do linii pomocowych dla młodzieży oraz dla osób uzależnionych behawioralnie.

Nota metodologiczna



W analizach, z uwagi na potrzebę rzetelnego oszacowania zjawiska w populacji internautów 13-17 lat, wykorzystano ważenie wyników do oczekiwanej struktury populacji (płeć i wiek), zaczerpniętej z Rocznika Demograficznego 2024 GUS.

Prezentowane liczebności w raporcie są nieważone.



Rekrutowaliśmy rodziców dzieci w wieku 13-17 lat, którzy po zapoznaniu się z celem i sposobem badania, wyrażali zgodę na udział ich dzieci w badaniu. Łącznie przebadaliśmy 501 osób.



Badanie zostało przeprowadzone online. Uczestnicy otrzymywali link do ankiety, którą mogli wypełnić na swoim prywatnym urządzeniu z internetem (telefon, komputer).

Podsumowanie

Najpopularniejszą aktywnością związaną z wydawaniem pieniędzy na gry losowe jest zakup w grach loot boxów lub możliwości losowania postaci (tzw. wishowanie) – dotyczy aż 38% nastolatków wieku 13-17 lat.

Na drugim miejscu znalazło się korzystanie z serwisów z płatnymi grami kasynowymi, z którymi doświadczenia ma aż 18% badanej grupy. Zjawisko to jest bardziej popularne wśród chłopców oraz starszej młodzieży, a także uczniów szkół zawodowych i mieszkańców miejscowości do 100 tysięcy mieszkańców.

Po 14% wskazań zebrały loterie twórców cyfrowych oraz zakłady bukmacherskie, a 12% legalne loterie Lotto i Eurojackpot.

Warto zauważyć, że aż 44% nastolatków przyznaje się do przynajmniej jednej z tych aktywności.

Wśród osób, którym zdarzyło się zagrać w gry kasynowe 44% deklaruje, że robi to „czasami” lub „często”. Większa częstotliwość korzystania jest bardziej rozpowszechniona w grupach mieszkańców dużych miast, uczniów liceów oraz chłopców.

Najwięcej młodych osób rozpoczyna swoją aktywność w grach kasynowych w związku z **poleceniem znajomych (45%)**, ale prawie jedna trzecia **trafiła do tych serwisów przypadkiem**, a jedna czwarta **zobaczyła ich reklamę w internecie**. Należy przy tym odnotować, że dla przytłaczającej większości nastolatków takie strony są łatwe do znalezienia (85%).

Młodzież płaci w tego typu serwisach głównie za pomocą Blika – jest to zdecydowanie preferowana metoda płatności i jej ograniczenie może znacząco przyczynić się do zmniejszenia liczby nastolatków uprawiających hazard.

83% badanych miało w szkole zajęcia na temat zagrożeń w sieci. Dla zdecydowanej większości były one przydatne (86%), ale 39% przyznało, że nie były one wystarczające.

Główne wyniki



Aktywności w internecie



Granie w gry losowe lub karciane jest popularne we wszystkich kategoriach demograficznych w podobnym zakresie.

Najwyższe odsetki odnotowaliśmy w przypadku:

- 15-latków (23%)
- mieszkańców wsi (24%)
- uczniów szkół zawodowych (27%)

Aktywności, na które młodzież wydaje pieniądze w internecie



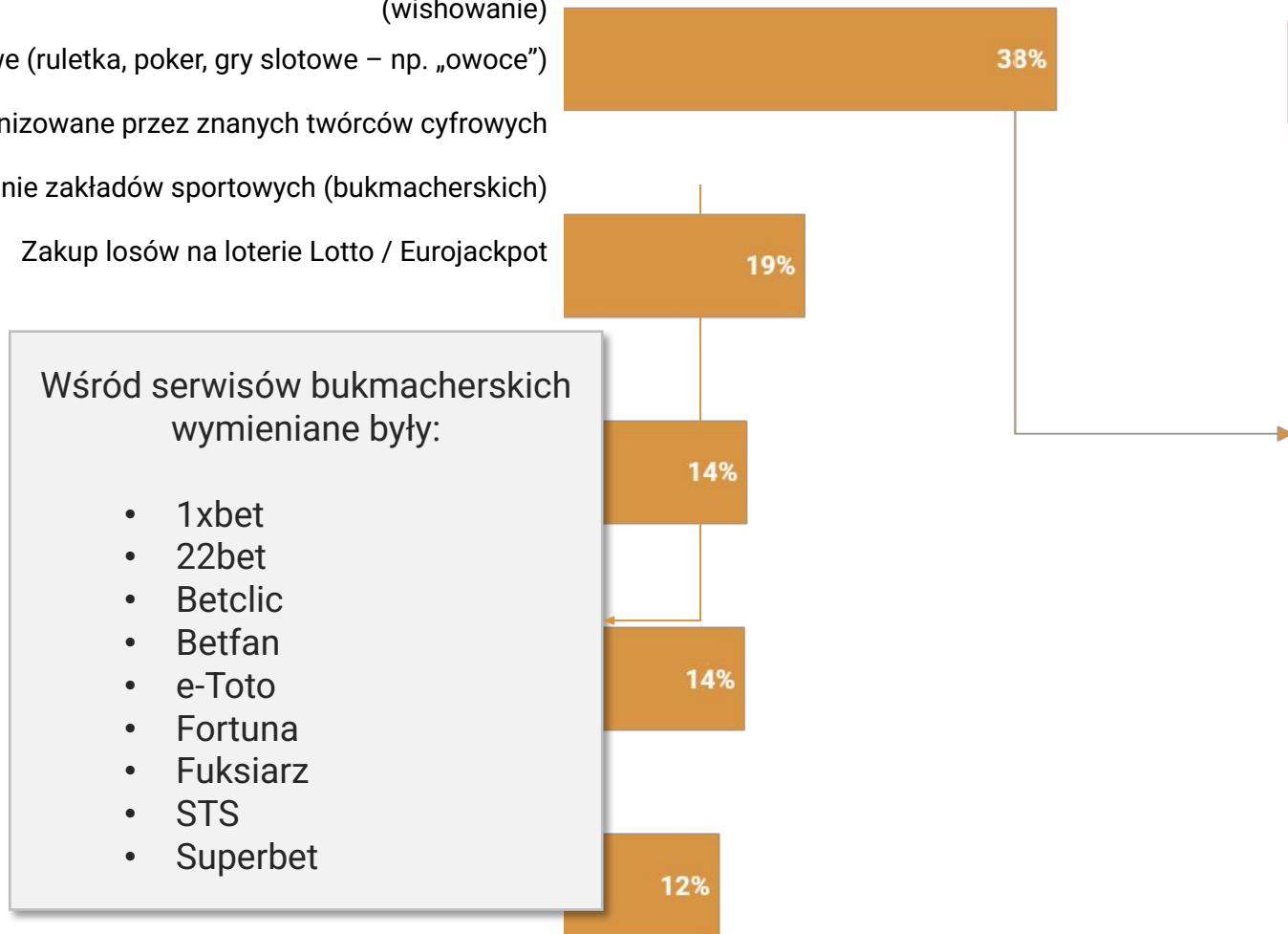
Wśród aktywności „hazardowych” najbardziej rozpowszechniony wśród młodzieży jest zakup loot boxów lub możliwości losowania postaci.

Na drugim miejscu znajduje się granie w gry kasynowe - takie doświadczenia ma prawie co piąty nastolatek.

● zdarza się przynajmniej „rzadko”

Aktywności, na które młodzież wydaje pieniądze w internecie

- Zakup dodatków do gier: loot boxy lub możliwość losowania postaci (wishowanie)
- Granie w gry karciane lub losowe (ruletka, poker, gry slotowe – np. „owoce”)
- Zakup losów na loterie organizowane przez znanych twórców cyfrowych
- Obstawianie zakładów sportowych (bukmacherskich)
- Zakup losów na loterie Lotto / Eurojackpot



● zdarza się przynajmniej „rzadko”

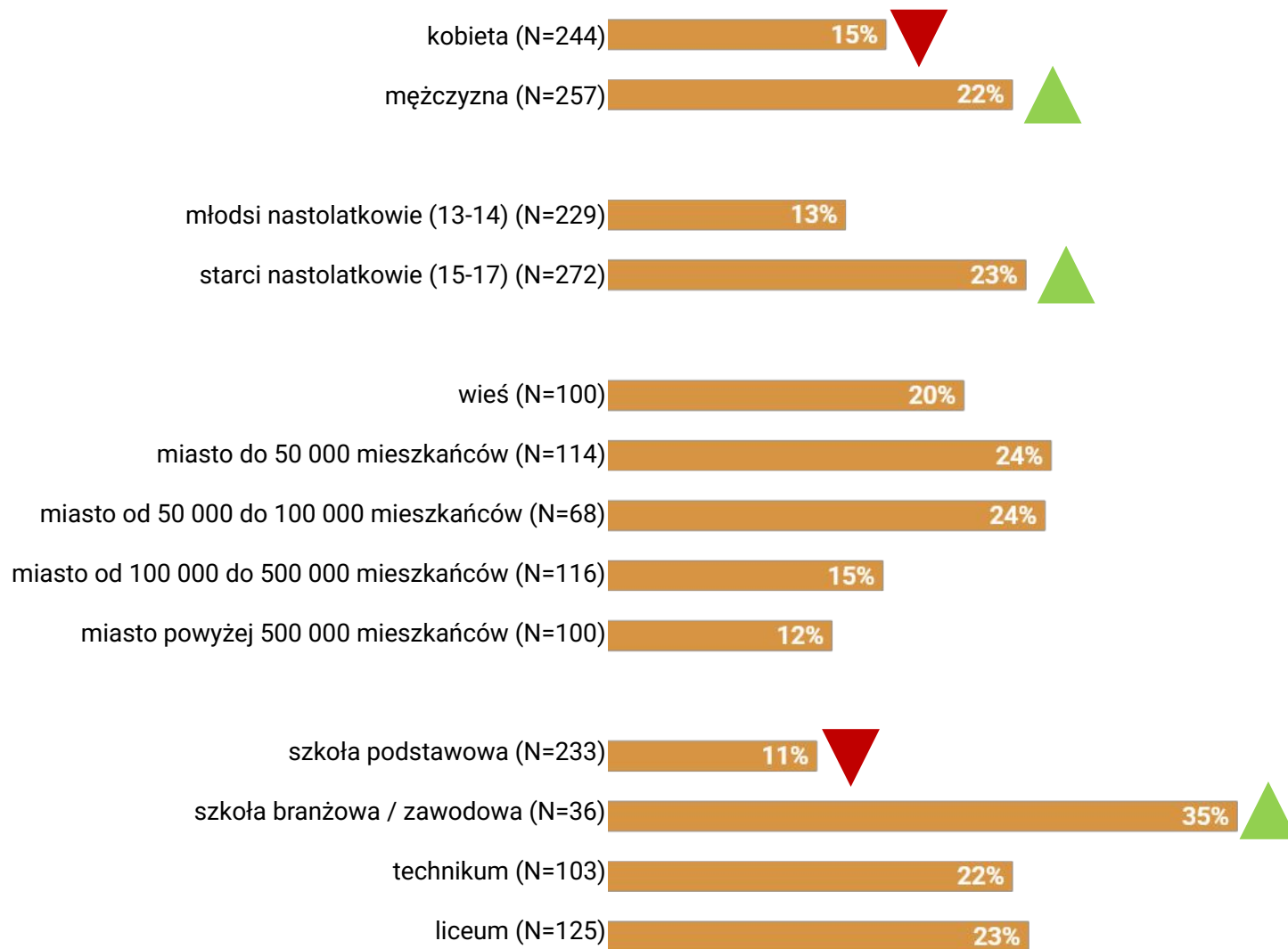
Wśród serwisów oferujących gry kasynowe wymieniane były:

- 7reelz
- 888 stars
- Betfan
- Firespin
- Peripesa
- Spinanga
- STS
- Starda
- Wonaco
- Wazamba

Wśród serwisów bukmacherskich wymieniane były:

- 1xbet
- 22bet
- Betclic
- Betfan
- e-Toto
- Fortuna
- Fuksiarz
- STS
- Superbet

Granie w gry kasynowe za pieniądze



● zdarza się przynajmniej rzadko

Granie w gry kasynowe za pieniądze jest bardziej popularne wśród chłopców, starszych nastolatków, a także uczniów szkół zawodowych.

W przypadku podziału na wielkość miejscowości widoczna jest tendencja sugerująca większą powszechność grania w mniejszych ośrodkach.

▲ ▼ Wynik jest istotnie wyższy / niższy niż wynik dla całej populacji nastolatków

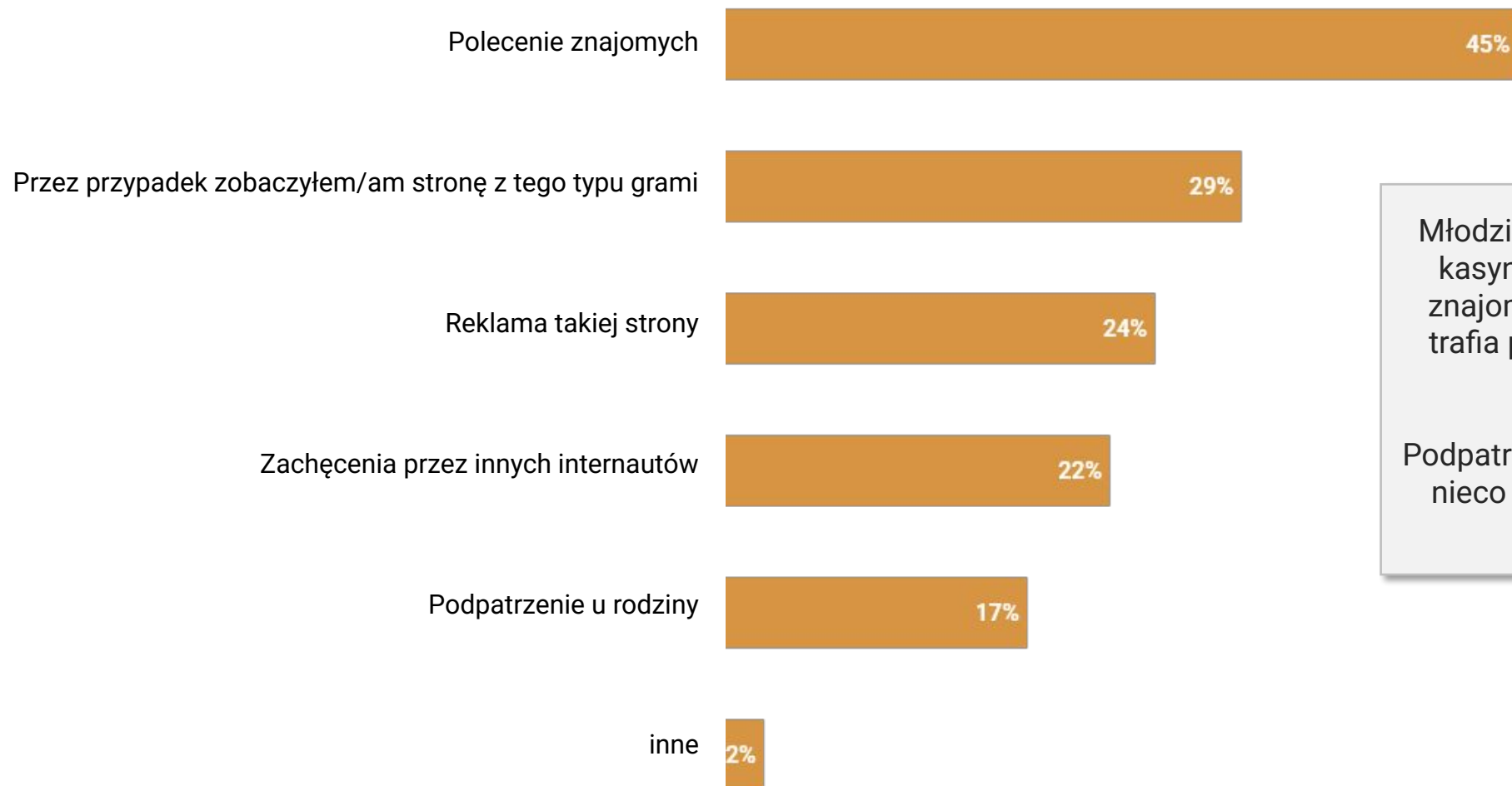
Aktywności, na które młodzież wydaje pieniądze w internecie



8% nastolatków gra w gry kasynowe „czasami” lub „często”. Stanowi to 44% wszystkich, którym zdarza się uprawiać tę aktywność z jakąkolwiek częstotliwością.

Bardziej intensywne korzystanie obserwujemy u chłopców (50% odpowiedzi „czasami” i „często” wśród korzystających), mieszkańcy miast pow. 500 tys. mieszkańców (61%) oraz uczniowie liceów (67%).

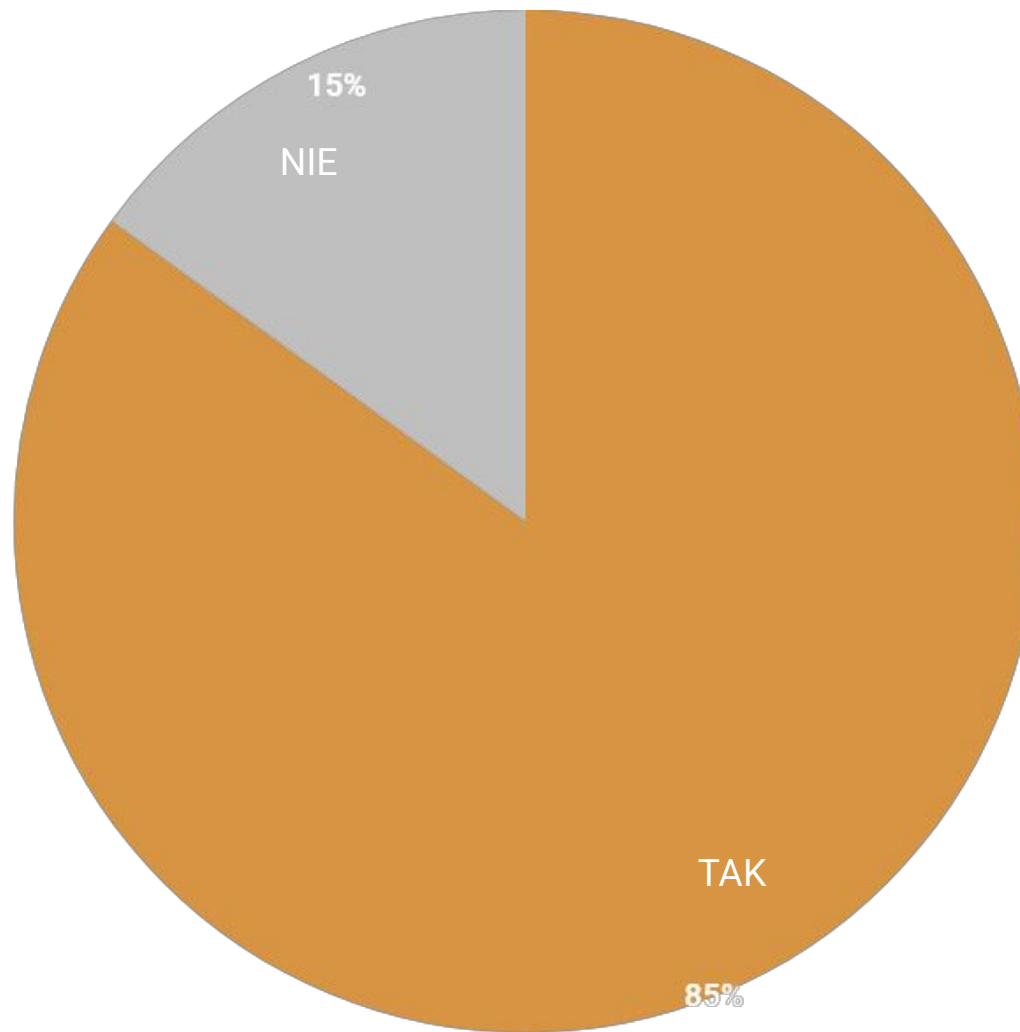
Źródła zainteresowania grami kasynowymi



Młodzież zaczyna interesować się grami kasynowymi głównie dzięki poleceniu znajomych, ale też prawie jedna trzecia trafia przypadkowo na strony oferujące tego typu gry.

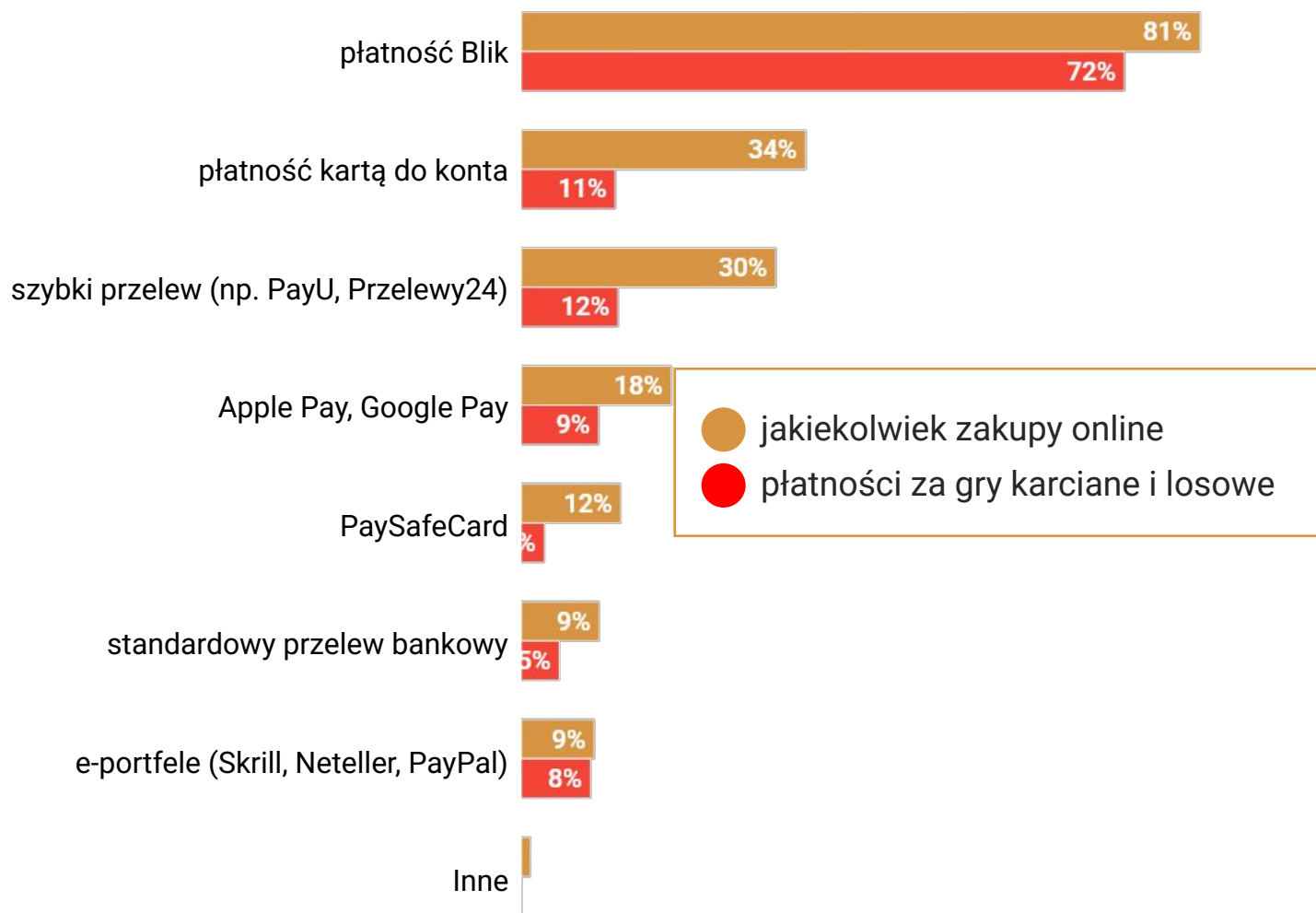
Podpatrzenie u członków rodziny deklarują nieco częściej dziewczyny oraz młodzi nastolatki.

Łatwość znalezienia stron z grami kasynowymi



Nastolatkom nie mają raczej problemów ze znalezieniem stron z grami kasynowymi. Dotyczy to obu płci, jak też najmłodszych badanych.

Preferowane metody płatności

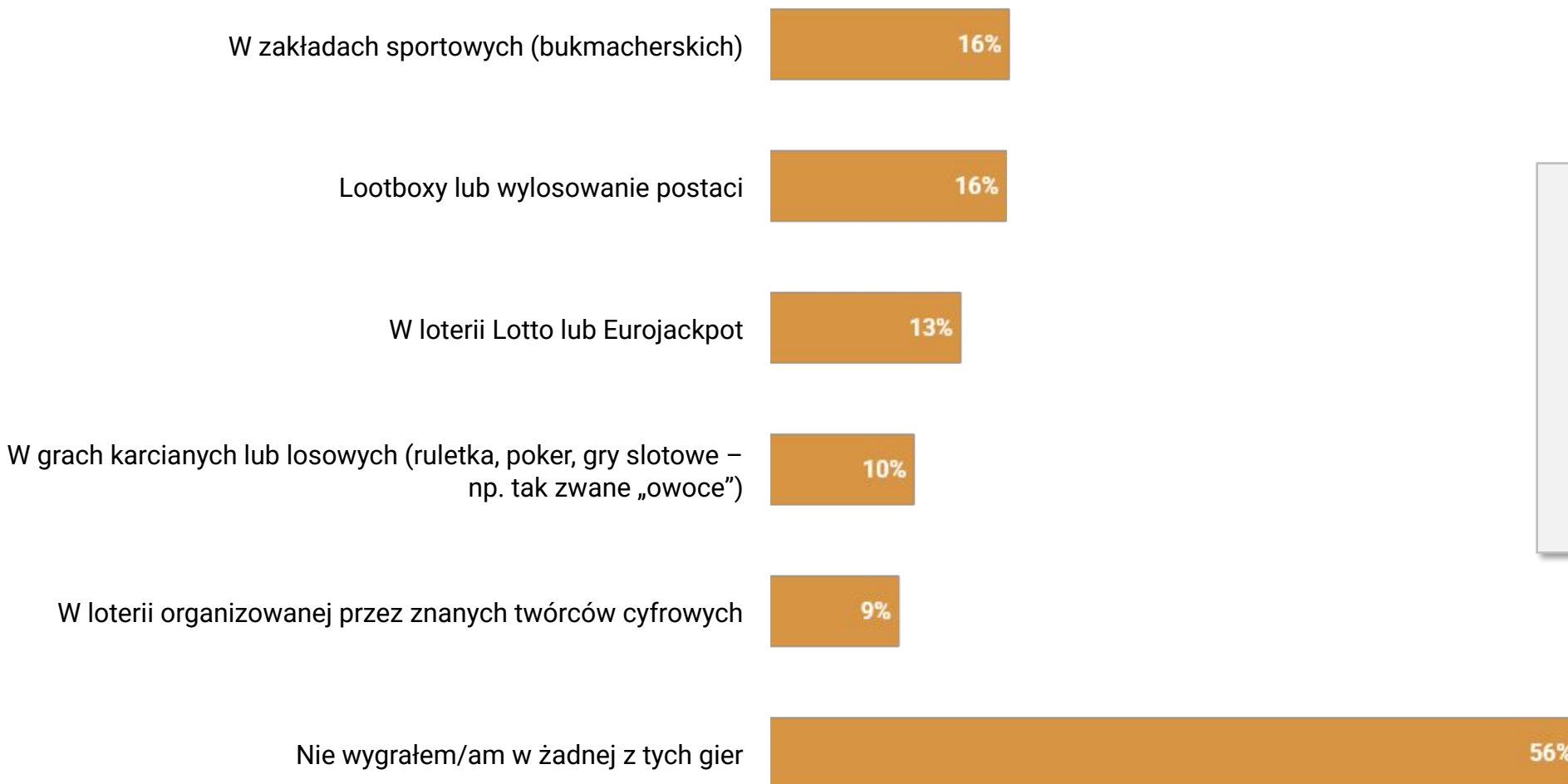


Blik jest zdecydowanie preferowanym typem płatności przez nastolatków – zarówno ogólnie, jak też w przypadku serwisów z grami kasynowymi. W tym drugim przypadku widoczne jest, że jest to w dużej mierze jedyna akceptowalna forma płatności.

A5. Z jakich metod płatności w internecie zdarza Ci się korzystać? / Podstawa: respondenci, którym zdarza się dokonywać zakupów w internecie (N=348)

A5A. A jakie metody płatności wykorzystujesz, żeby zagrać w gry karciane lub losowe? / Podstawa: respondenci, którym zdarza się płacić za gry karciane lub losowe (N=92)

Wygrane w różnego typu grach

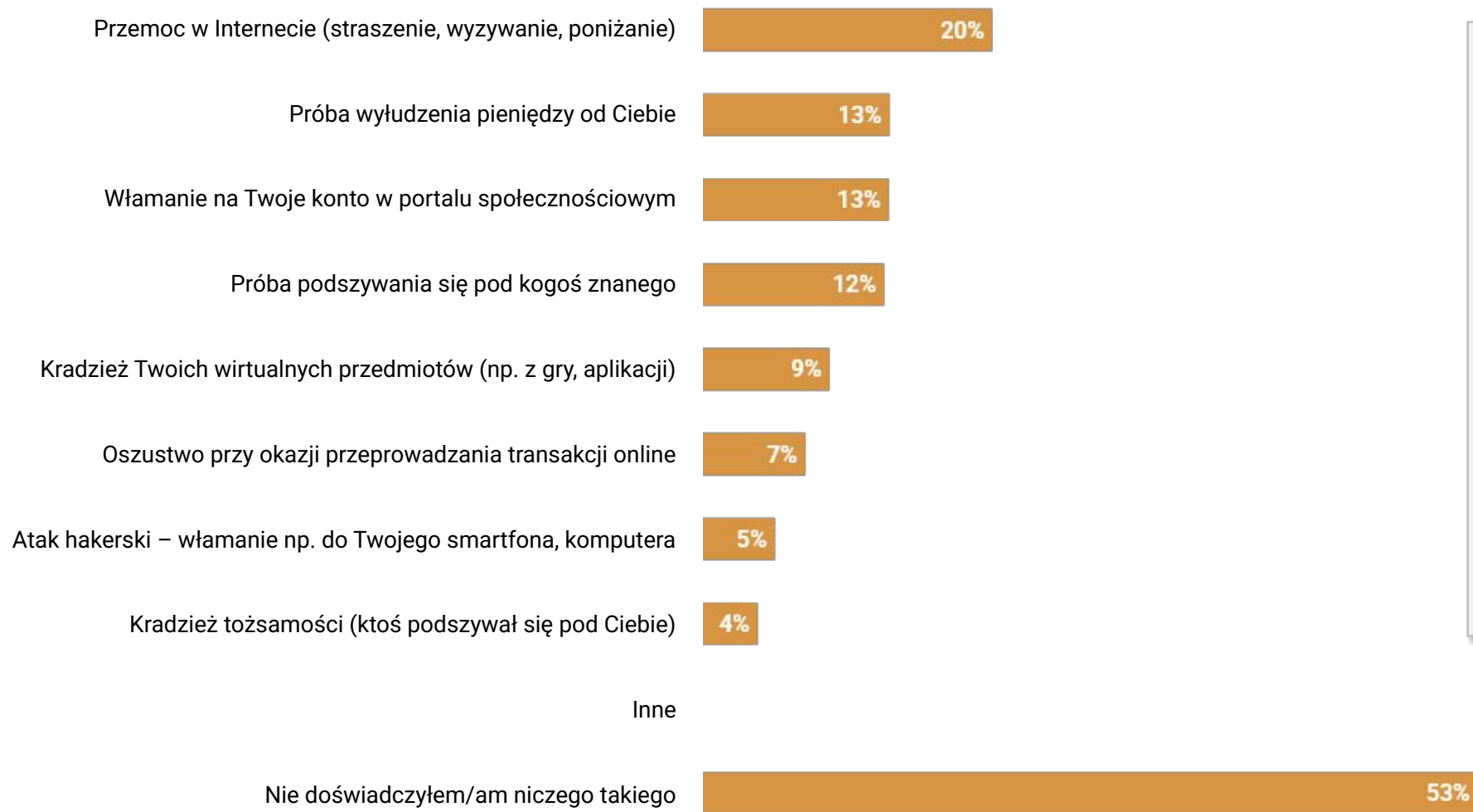


Wygranej doświadczyło 44% nastolatków, którym zdarza się zagrać w dowolnym typie gry losowej: przede wszystkim w zakładach bukmacherskich i loot boxach.

Profilaktyka zagrożeń w
sieci



Doświadczenia w użytkowaniu internetu

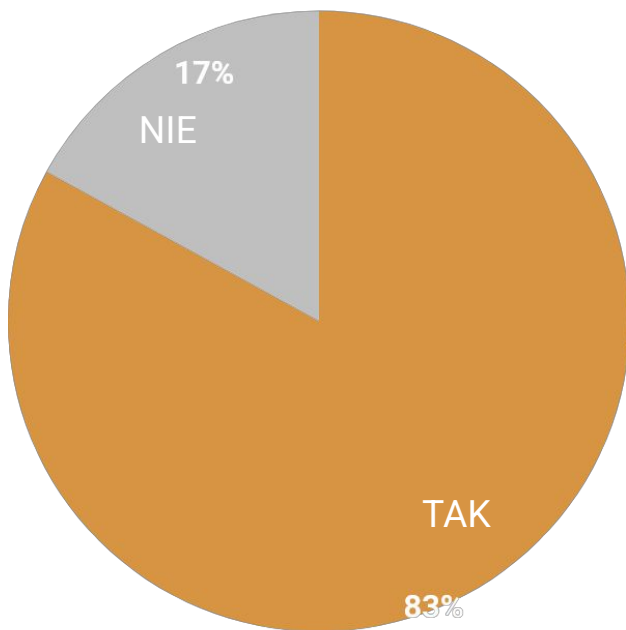


47% nastolatków doświadczyło przynajmniej jednego z niepokojących zdarzeń.

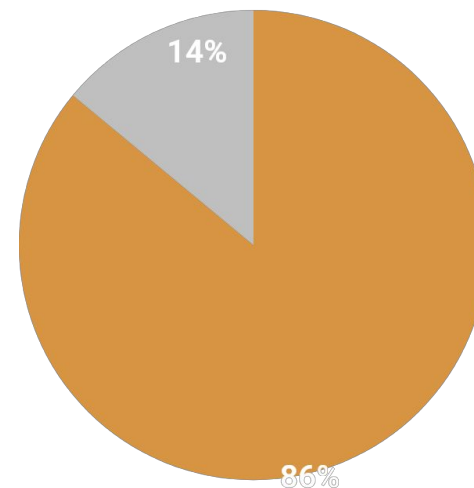
Co piąta osoba wskazała przemoc w internecie, przy czym bardziej narażeni na nią byli młodszy użytkownicy internetu (13-14 lat, 25%). Na dalszych miejscach znalazły się: próba wyłudzenia pieniędzy, włamanie na konto w social mediach oraz próby podszywania się pod kogoś innego.

Zajęcia szkolne nt. zagrożeń w internecie

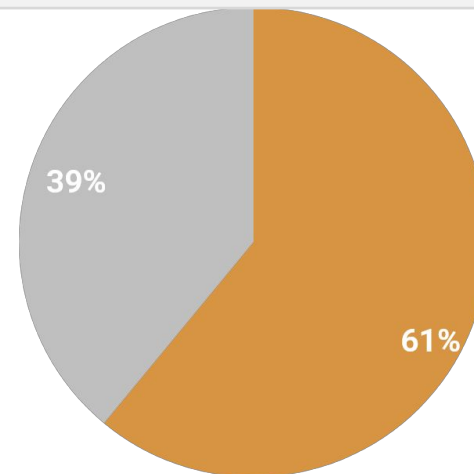
CZY TAKIE ZAJĘCIA SIĘ ODBYŁY?



CZY BYŁY PRZYDATNE?



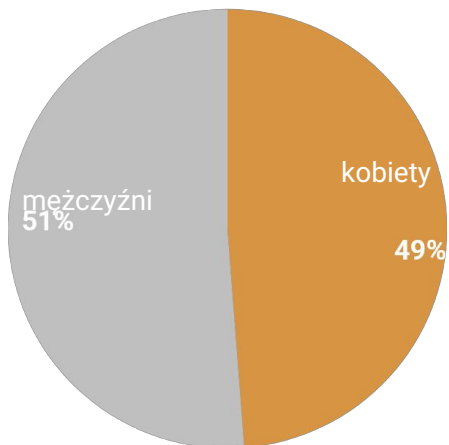
CZY BYŁY WYSTARCZAJĄCE?



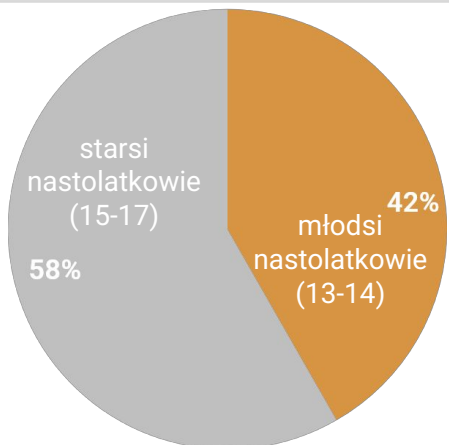
Struktura próby



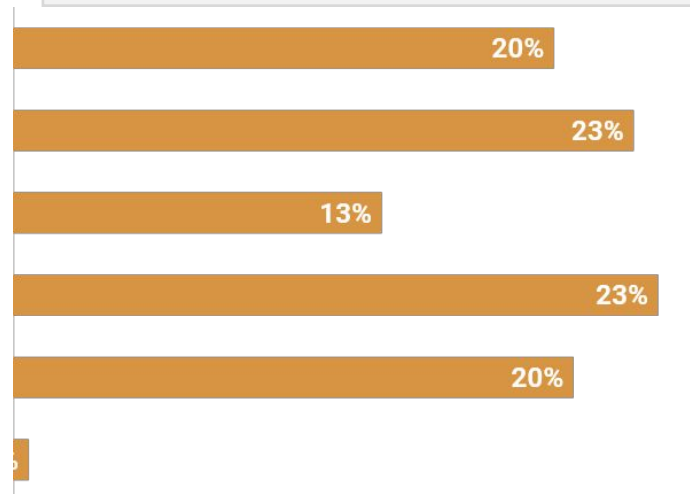
PŁEĆ



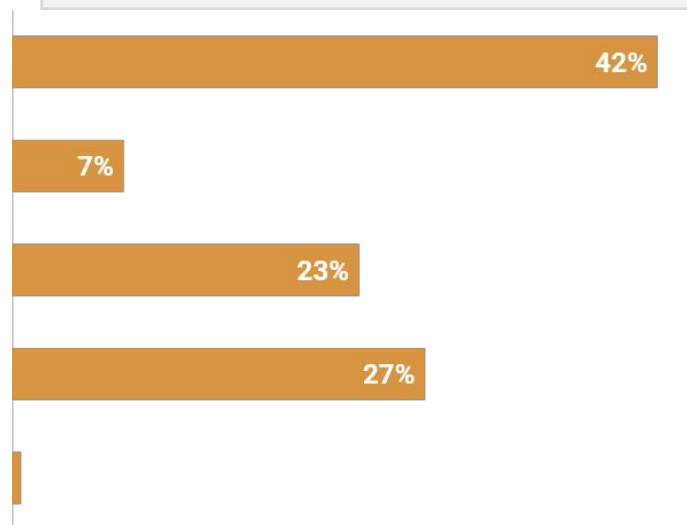
WIEK



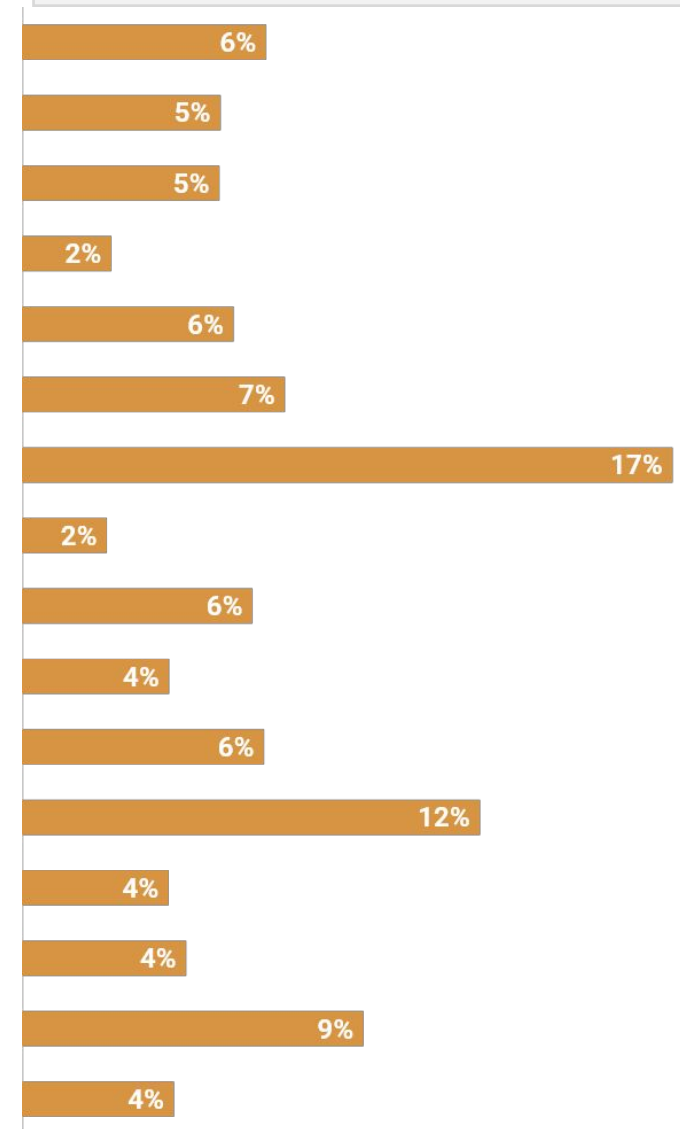
WIELKOŚĆ MIEJSCOWOŚCI



TYP SZKOŁY



WOJEWÓDZTWO





Dziękujemy!

Tomasz Rakowski
Managing Director



+48 792 554 133



tomasz.rakowski@cxstream.pl

CXstream Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy Alejach Jerozolimskich 200. Wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS: 0000695859 przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Kapitał zakładowy w wysokości: 50 000,00 zł, w całości wpłacony. NIP: 522-310-07-12.