

Szerencsejáték tartalmak megítélése a Twitch platformon a magyar felhasználók körében

Kistót László

Kereskedelem és marketing alapképzési szak, levelező tagozat

Agrár- és Élelmiszergazdasági Intézet

Belső témavezető: Dr. Szendrő Katalin, Egyetemi docens, Agrárlogisztika, Kereskedelem és Marketing Tanszék

A dolgozat célja a szerencsejáték tartalmak megítélésének vizsgálata volt a Twitch platform magyar felhasználóinak körében, különös tekintettel a platform használati szokásaira, a szerencsejáték tartalmakkal való találkozások gyakoriságára, és ezek hatásaira. A téma relevanciáját a Twitch, mint vezető streaming platform növekvő jelentősége és az online szerencsejáték tartalmak egyre gyakoribb jelenléte adja, amelyek potenciálisan befolyásolhatják akár a fiatalabb felhasználók attitűdjét és viselkedését is. A kutatás két pilléren nyugodott szekunder, valamint primer adatgyűjtésen. A szekunder kutatás során a szerencsejátékokra, online marketingre és a közösségi médiára vonatkozó szakirodalom, valamint statisztikai adatok és piaci elemzések kerültek feldolgozásra. Dolgozatom alatt betekintést nyertem a szerencsejátékokra, azok fajtáira, az online szerencsejáték reklámok és promóciók működésére. Más részről megismertem mélyebben az online marketing, valamint a közösségi média működését a Twitch tükrében. Betekintést nyertem továbbá az aktuális online szerencsejáték, valamint a Twitch trendekre. Ezen források segítségével megteremtődött a dolgozat elméleti háttere, amely alapot nyújtott a primer kutatáshoz. A primer kutatás kvantitatív módszereken alapult, egy kérdőíves felmérés formájában, amelyet a Twitch magyar felhasználói körében végeztem el a különböző közvetítők csatornák csevegő felületét használva. Az adatgyűjtés során összesen 85 válaszadó töltötte ki a kérdőívet, amely demográfiai adatokat, a Twitch használati szokásait, valamint a szerencsejáték tartalmakkal kapcsolatos attitűdöket vizsgálta. Az eredmények statisztikai elemzése SPSS és Excel programokkal történt. Megoszlások vizsgálatával, valamint Khí-négyzet próba segítségével végeztem el az elemzéseket. Az elemzés főbb eredményei között szerepelt, hogy a Twitch-et gyakrabban használó felhasználók nagyobb valószínűséggel találkoznak szerencsejáték tartalmakkal. A fiatalabb korosztály, különösen a 18-24 évesek nagyobb arányban érintettek ezekben a találkozásokban, míg a szerencsejátékokhoz pozitívan viszonyuló felhasználók kedvezőbben ítélik meg ezeket a tartalmakat. Az eredmények azt is kimutatták, hogy a felhasználók véleménye a szerencsejáték tartalmakról szorosan

összefügg azokkal a percepciókkal, amelyek szerint ezek a tartalmak károsak lehetnek a fiatalabb nézőkre. A dolgozat hozzájárult a Twitch szerencsejáték tartalmakkal kapcsolatos magyar felhasználói vélemények és attitűdök jobb megértéséhez. Az eredmények alapján a platform szabályozási mechanizmusainak és tartalmi irányelveinek továbbfejlesztésére vonatkozó következtetések és javaslatok is megfogalmazódtak, bár ezek már a dolgozat korábbi fejezeteiben kerültek kifejtésre.