

ASTERIG. A SZERENCSEJÁTÉK-TERMÉKEK FÜGGŐSÉGI KOCKÁZATAINAK EGY LEHETSÉGES MÉRÉSE ÉS EMPIRIKUS VIZSGÁLATA A MAGYARORSZÁGON KÍNÁLT SZERENCSEJÁTÉKOKRA



TESSÉNYI Judit
tessenyjudit@gmail.com

W. PEREN, Franz
franz.peren@h-brs.de

ÖSSZEFOGLALÓ

Háttér és célkitűzések: A játékszenvedély vizsgálatával foglalkozó tudományos cikkek sora dinamikusán bővült az elmúlt években. Kutatások folynak a témában például Nagy-Britanniában,¹ Finnországban² és Svédországban³ is. Ugyanakkor ezen kutatások empirikus eredményei még nem publikáltak, így az értékelésük is csak később lehetséges.⁴

Az egyes szerencsejátékok addiktív potenciáljának mérésére születtek már hazai megoldások is (Paksi et al., 2013). Egészen a közelmúltig a különböző szerencsejáték-termékek veszélyességének mérési eszköztára azonban meglehetősen korlátozott volt, hiányoztak a standardizált mérőeszközök. A jelen tanulmányban bemutatásra kerülő ASTERIG nevű eszközt eredetileg Németországban fejlesztették ki 2006 és 2010 között.⁵ Ezzel az eljárással tíz dimenzió mentén lehet mérni a függőség kialakulásának kockázatát bármely szerencsejáték-termékre vonatkozóan. A standard értékelés módot ad arra, hogy a függőségi potenciál szempontjából összehasonlíthatóvá váljanak a különböző szerencsejáték-termékek, valamint azonosíthatóvá válnak egy-egy termék kiugró kockázati tényezői (Peren et al., 2011).

¹ GamGARD – Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design; <http://www.gamgard.com> (letöltve: 2013.03.17.).

² Product Evaluation Method for Reducing Potential Hazards (Finland); <http://www.veikkaus.fi> (letöltve: 2013.03.17.).

³ Playscan (Sweden); <http://www.spelinstitutet.se> (letöltve: 2013.03.17.).

⁴ Peren (2009).

⁵ ASTERIG eredetileg a *The Journal of Gambling Business and Economics*ben publikálva [2011, 5(2), 54–66. Cf. Peren].

Módszer: Az ASTERIG magyarországi pilotvizsgálatában 2014 során mintegy 21 szerencsejáték-szervezői szakértő bevonásával teszteltük a módszer használhatóságát. A hazai legálisan vásárolható szerencsejátékok közül a három legismertebb és legnagyobb forgalmú termékre vonatkozóan mértük meg, hogy milyen mintázatokat mutat az ASTERIG profil.

Eredmények és következtetések: Az ASTERIG a magyar szakértők számára is jól értelmezhetőnek bizonyult, és a három szerencsejáték-termék kockázati profilja egymástól markánsan elkülönült. A módszer értékelőparaméterei jól illeszkednek a magyar szerencsejátékok termékjellemzőihez, és a mért értékek a gyakorlatban tapasztalt, valamint a játékosok valós reakcióit is tükröző tényleges veszélyekre hívják fel a figyelmet.

Kulcsszavak: ASTERIG, addiktív potenciál, szerencsejáték, veszélyesség

AZ ASTERIG KIALAKÍTÁSA

Az egyes szerencsejáték-fajták, termékek különböző kockázattal bírnak. Az ASTERIG (*Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products*) kialakításakor is különböző paraméterek mentén tanulmányozták a játékok addiktív potenciálját. Ezen paraméterek beazonosításához – szakértői konszenzus keretében – a Delphi módszert alkalmazták. Egy nemzetközi szakmai közösség először azt vizsgálta, hogy melyek azok a releváns – játékra jellemző – tényezők, amelyek a függőség kialakulásában szerepet játszhatnak. Ezt követően súlyozták az egyes tényezőket. Ehhez egy-egy skálát alkottak, amely általában 3–9 skálaérték közé helyezte az egyes tényezőkön belüli minősítéseket (az adatok skálázása nem standard pontértékek alapján történt).

Az ASTERIG kifejlesztése után két évvel egy nemzetközi kutatócsoportot hoztak létre, hogy finomítsák az eljárást és fokozzák az eszköz pontosságát. A szakértői csoport kialakított egy sztenderdizált kérdőívet az ASTERIG validálásához. A fejlesztés alapja első lépésben a már létező ASTERIG modell felülvizsgálata volt. Az első fordulóban ösz-

szegűjtötték a szakértői javaslatokat az eredeti ASTERIG-ről, és számba vették a szignifikáns paramétereket, beleértve annak lehetőségét, hogy szakértőik megváltoztathassák vagy módosíthassák a súlyozást, vagy akár az eredeti skálákat is, ha azt szükségesnek tartják. Azt is lehetővé tették, hogy új dimenziókat, illetve paramétereket állítsanak fel, és hogy megváltoztassák az egyes meglévő tartományok méreteit. Az eredeti változatban nem volt olyan skála, melynek értéke nulla lett volna, azaz az egyes dimenziók méretei mindig hozzájárultak a teljes pontszámhoz, függetlenül a játék konkrét jellemzőitől.

Az első fordulóban a válaszok alapján összegezték az eredményeket, amelyet valamennyi az első fordulóban részt vett szakértőnek ismételtén megküldtek.

AZ EREDETI VALIDÁLT KÉRDŐÍV BEMUTATÁSA

Az 1. mellékletben ismertetjük a kérdőív 10 paraméterét és azok definícióit, a hozzájuk kapcsolt intervallumokkal, és az egyes intervallumokhoz rendelt pontszámokat is (Peren, 2011).

1. táblázat. Az ASTERIG paraméterei és a hozzájuk rendelt skálák intervallumszáma

Esemény gyakorisága	9
Visszafizetési időintervallum	9
Várható legmagasabb főnyeremény	8
A játék folytonossága	5
A győzelem esélye	8
Elérhetőség	6
Több játék/tét lehetősége	3
Változtatható tétösszeg	3
Érzékszervekre ható termék-design: hallható és vizuális hatások	3
Nyerésközeli állapot	3

Tekintettel arra, hogy egyes tényezők jobban, míg mások kevésbé növelik a játékszenvedély kialakulásának kockázatát, a szakértőket arra kértük, hogy az egyes paraméterek tekintetében a kockázati potenciál alapján súlyokat adjanak meg az adott tételhez. A súlyokat is szabványosítottuk 0 (nincs jelentősége) és 10 (nagyon nagy jelentősége van) között. Az 1. melléklet táblázatainak szürkített sorai mutatják a súlyokat.

A szerencsejáték-termék általános kockázati potenciálja minden dimenzió pontszámának súlyozott szorzata. Ha összeadjuk a súlyozott pontszámokat mind a tíz dimenzióban, az ASTERIG összesített pontszám 0–620 között lehet az egyes szerencsejáték-termékek kockázati potenciáljára vonatkozóan.

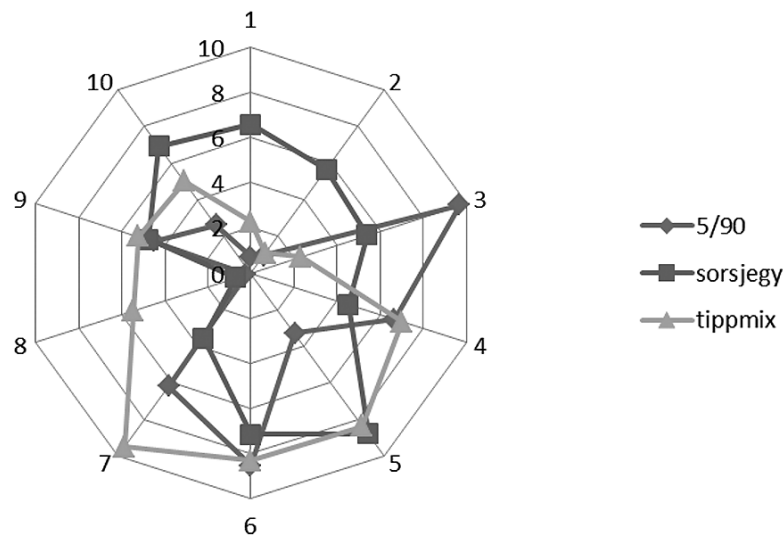
MAGYARORSZÁGI ADAPTÁCIÓ

Magyarországon 2014-ben az érvényben lévő törvényi előírások szerint az állami játékszervező (Szerencsejáték Zrt.) és néhány kaszinó értékesíthet szerencsejátékot. Ennek megfelelően 21 szakértői vélemény begyűjtésére és az

eszköz digitalizált és magyar nyelvű változatának⁶ összeállítására vállalkoztunk. Az eszköz eredeti skálaértékeit, illetve intervallumait megtartottuk, csupán az euróban megadott értékek esetén az aktuális középárfolyamnak megfelelően forintosítottuk.

Az 1. mellékletben található ASTERIG kérdéssor alapján elkészített kérdőívet olyan szakértőknek küldtük meg, akik a Szerencsejáték Zrt. termékfejlesztésben vagy direkt értékesítésben részt vevő munkavállalói, így a termékekre vonatkozó ismeretük a legelmélyültebb. A kérdőívet online módon kapták meg, és 10 nap állt rendelkezésükre a válaszadásra. Egymástól függetlenül kellett véleményüket rögzíteni, és csupán egy fő jelzett vissza értelmezési problémát. A kérdések az ötöslottóra, a tippmixre (sportfogadás egy konkrét fajtája), a puttóra és a kaparós sorsjegyekre vonatkoztak. Meglepő módon egyetlen paraméternél sem tapasztaltuk, hogy valamennyi válaszadó ugyanazt az értéket adta volna egy adott kérdésre, azaz még abban sem értettek egyet, hogy az ötöslottón a jackpot értéke meghaladhatja a 235 millió forintot. A 2. melléklet tartalmazza

⁶ Az online kérdőív elérhetősége: <http://beesatisfaction.com/q/3124452899/785>. Adatgyűjtés: 2014. augusztus 12. és 22. között.



1. ábra. Az ötöslottó, a tippmix és a kaparós sorsjegy veszélyesség szerinti ASTERIG hálója

a magyarországi kutatás számadatait részletesen egy összefoglaló táblázatban (amelyben a paraméterekre vonatkozó átlagértékeken túl a válaszok legfontosabb szóródási mutatóit, azaz a szórást és a minimum-, ill. maximumértékeket is megadjuk). Három vizsgált játék ASTERIG szerinti minősítését az 1. ábrán foglaltuk össze.

Nem meglepő módon a főnyeremény (3. paraméter) és a könnyű elérhetőség (6. paraméter) azok, amelyek kiugró értékeket mutatnak az egyébként alacsony addiktív potenciállal bíró ötöslottó esetén. A tippmix viszont az 5., 6. és 7. paraméterét tekintve (győzelem esélye, elérhetőség, többszörös tét lehetősége) is közel került a maximális értékekhez. Ez a játék csupán az 1., 2. és 3. paraméterében (esemény gyakorisága, visszafizetési időintervallum és főnyeremény) tekinthető kevésbé kockázatosnak, és a további jellemzői is meghaladják mind a sorsjegy, mind a vizsgált ötöslottó veszélyességét a válaszadók szerint. Az összesített súlyok alapján viszont a kaparós sorsjegyek és a tippmix nevű sportfogadás közel azonos pontértéket kapott az ASTERIG alapján.

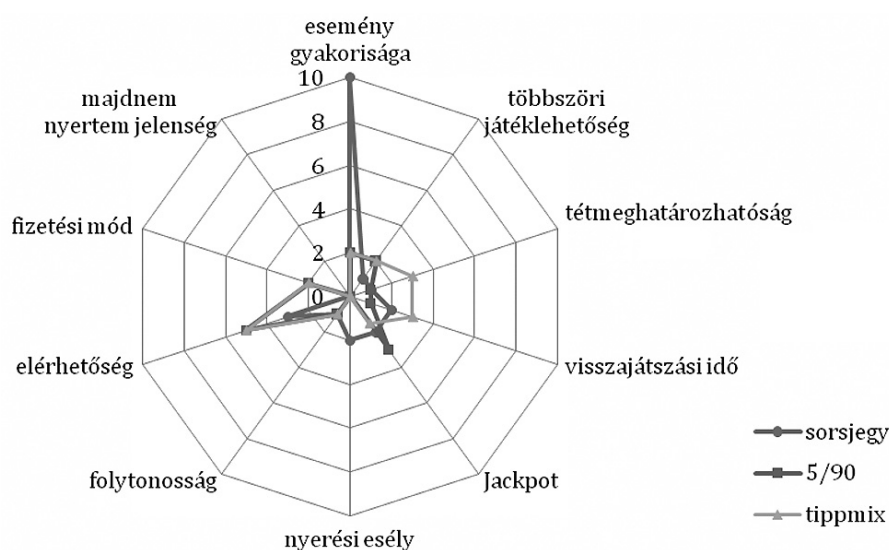
ALTERNATÍV MÉRŐESZKÖZ

A Nemzetközi Felelős Játékszervezési Szövetség (International Responsible Gaming Organisation, IRGO) internetes oldalán kínál kockázatmérő eszközt. A *Gambling Assessment Measure – Guidance about Responsible Design (GAM-GaRD)* használatával szintúgy lehetőség nyílik a fentebb vizsgált szerencsejátékok kockázatának mérésére. A GAM-GaRD-ot is tesztelték már a gyakorlatban és szintén reliábilisnak bizonyult. Az eszköz segítségével objektíven mérhető, hogy adott, új fejlesztésű termék jelent-e kockázatot a társadalom sebezhető csoportjai számára, és amennyiben igen, akkor milyen mértékben. Rávilágít a problémás területekre, ahol csökkenteni kell a lehetséges kockázatokat ahhoz, hogy a termék piaci bevezetése a társadalmi felelősségvállalás szempontjából elfogadható legyen. Az eszköz ugyanakkor alkalmas arra is, hogy a már korábban piacra bevezetett termékek kockázatát felmérje. A GAM-GaRD nagy előnye továbbá, hogy bármilyen típusú szerencsejáték kockázatmérésére szintúgy alkalmas (pl. pénznyerő automata, online kaszinójátékok).

2. táblázat. A GamGard és az ASTERIG összevetése a játékok minősítő szempontjai alapján

GamGARD	hasonlóságok	ASTERIG
1. Event frequency	esemény gyakorisága	1. Event frequency
2. Multi-game/stake opportunities	többszöri játéklehetőség	7. Multiple playing-/stake opportunities
3. Stake size	tétmegtározhatóság	8. Variable stake amount
4. Prize-back ratio	visszajátszási idő	2. Interval of payback
5. Jackpot size	főnyeremény	3. Jackpot
6. Near win opportunities	nyerési esély	5. Chance of winning
7. Continuity	folytonosság	4. Continuity of playing
8. Accessibility	elérhetőség	6. Availability
9. Currency/Ease of pay	fizetési mód/effektusok	9. Sensory product design
10. Illusion of control elements	kontrollillúzió/majdnem nyertem	10. Almost profits

Forrás: saját szerkesztés (Tessényi, 2013)



2. ábra. A vizsgált három szerencsejátékos termék GamGard minősítése

Ha összevetjük azt a tíz-tíz paramétert, amelyek mentén a két eszköz mér, sok hasonlóságot találunk (2. táblázat). Inkább módszertani különbségeket kell keresnünk a súlyozásban és a kategorizálásban. Az eltérő szakértői körből adódóan és a paraméterekben fellelhető különbségek miatt a pontszámok értékek eltérőek. A 2. ábra alapján a legkorábban bevezetett és az állami játékszervező jelenlegi gyakorlatában is alkalmazott minősítő rendszer eltérő értékeket mutat az ASTERIG eredményeihez mérten, és

egyetlen paraméter – esemény gyakorisága – miatt a kaparós sorsjegyet (egészen pontosan a Balaton sorsjegyet) tekinti a legveszélyesebb játéknak a három közül – annak addiktív potenciálja alapján. A „ránézésre” való hasonlóság és különbség szempontján túlmutatóan a két mérőeszköz (GamGard kontra ASTERIG) statisztikai módszerekkel való összevetése is szükséges majd a továbbiakban a közöttük lévő viszony pontos azonosítására és feltárására, melyre jelen ismeretű keretei között nem vállalkoztunk.

KÖVETKEZTETÉSEK – KITEKINTÉS

Az ASTERIG érdeme, hogy a problémás játék kialakulását előrejelző értékelő paraméterei közelebb állnak a magyar szerencsejáték-termékek termékjellemzőihez és a mért értékek a gyakorlatban tapasztalt, valamint a játékosok valós reakcióit is tükröző tényleges veszélyekre hívják fel a figyelmet. A szerencsejáték-termékeken, a szerencsejátékot biztosító helyiségben vagy a számítógép képernyőjén jelezni lehet a kockázat lehetőségét és mértékét. Így az egyén pontos tájékoztatást kaphatna a különböző szerencsejátékok lehetséges veszélyeiről és az egyes termékek kockázatainak mértékét is összevetheti egymással. Az ASTERIG nemcsak a meglévő szerencsejáték-termékekre használható, hanem az új, bevezetés előtt álló szerencsejátékok kockázati potenciálját is lehet vele értékelni.

A szerencsejátékok termékjellemzői csak az egyik aspektusát jelentik a szerencsejáték-rendellenességek kialakulási kockázatának, mely a teljes interakció és pszichoszociális kontextus függvényében, komplexen értelmezhető. Wood és Griffiths már 2010-ben 69 tételes ajánlást fogalmaztak meg, mely a játékosok folyamatos informálásától kezdve, a mérésen keresztül egészen az értékesítést végző személyzet felkészítéséig lépésenként rögzíti a valóban felelős játékszervezői magatartásra vonatkozó javaslatokat (Wood és Griffiths, 2010). Az ASTERIG segíthet egy olyan szisztematikus, objektív értékelésben, amely a kockázatokat feltárja, és hozzájárulhat olyan üzletpolitika kidolgozásához, amely egyensúlyra törekszik a szórakozni vágyók szerencsejátékokhoz való hozzáférése és a játékszenvedély kialakulásának kockázatának minimalizálása között.

SUMMARY

ASTERIG. ASSESSMENT TOOL TO MEASURE AND EVALUATE THE RISK POTENTIAL OF GAMBLING PRODUCTS, POSSIBLE APPLICATION FOR HUNGARIAN GAMBLING SYSTEMS

Background and aims. During the past couple of years the number of articles concerning gambling have expanded dynamically. Researches are being conducted in Great Britain⁷, Finland⁸ and Sweden⁹ too. At the same time the empirical results of these studies are not published yet, thus evaluation of them will be possible only later¹⁰. Some solutions have been created for measuring the risk of addiction related to specific gambling systems in Hungary (Paksi et al., 2013). Up until recently the number of tools for measuring the addiction risk potential of gambling products were restricted and standardized assessment tools were absent. ASTERIG (the subject of this article) was originally developed in Germany between 2006 and 2010¹¹. With

⁷ GamGARD – Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design; <http://www.gamgard.com> (letöltve: 2013.03.17.).

⁸ Product Evaluation Method for Reducing Potential Hazards (Finland); <http://www.veikkaus.fi> (letöltve: 2013.03.17.).

⁹ Playscan (Sweden); <http://www.spelinstitutet.se> (letöltve: 2013.03.17.).

¹⁰ Peren (2009).

¹¹ ASTERIG originally published in *The Journal of Gambling Business and Economics*, 2011, Vol. 5, No. 2, pp. 54–66. Cf. Peren (2011).

the help of this tool the risk potential of any gambling products can be measured along 10 dimensions. The standard measurement gives the possibility to compare the addictive potential of various gambling products as well as to identify the outstanding risk factors of a single product. (Peren et al., 2011). *Method*. In 2014, during the Hungarian pilot project of ASTERIG, the feasibility of the method was tested involving 21 gambling organizer experts. Out of the legally accessible Hungarian gambling products the three most well-known and most profitable were tested for the patterns of the ASTERIG profile. *Results and discussion*. ASTERIG has proven to be easily interpretable for the Hungarian experts and the risk profiles of the three gambling products were markedly distinct from each other. The method's evaluation parameters are well suited for the characteristics of Hungarian gambling products and the measured values reflect and draw attention to risks that are in line with the actual reactions and experiences of gamblers.

Keywords: ASTERIG, addictive potential, gambling, risk

IRODALOM

- CLEMENT, R., GOUDRIAAN, A. E., HOLST, R. J., MOLINARO, S., MOERSEN, C., NILSSON, T., PARKE, A., PEREN, F. W., REBEGGIANI, L., STOEVEER, H., TERLAU, W., WILHELM, M. (2012): Measuring and Evaluating the Potential Addiction Risk of the Online Poker Game Texas Hold'em No Limit. *Gaming Law Review and Economics*, 16.
- CLEMENT, R., PEREN, F. W. (1998): Globale Standortanalyse. *Harvard Business Manager*, 6. 70–77. http://en.wikipedia.org/wiki/Peren%E2%80%93Clement_Index
- GAMGARD – Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design. <http://www.gamgard.com>
- LINSTONE, H. A., TUROFF, M. (1975): *The Delphi Method: Techniques and Applications*. Addison-Wesley. Reading. http://en.wikipedia.org/wiki/Delphi_method
- PAKSI B., GYOLLAI Á., MAGI A., DEMETROVICS ZS., MESTER CS. (2013): *A magyarországi szerencsejáték termékek kockázati potenciáljának mérésére alkalmas mérőeszköz kidolgozása*. Kutatási beszámoló az ELTE Pszichológiai Intézet Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszéke által szervezett konferencián, 2013. február 19.
- PEREN, F. W. (2009): *Assessment Tool to measure and Evaluate the Risk potential of Gambling products – ASTERIG*. Presentation at the Social Responsibility Seminar of the EL European Lotteries Association, Barcelona.
- PEREN, F. W. (2011): Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products: ASTERIG. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 5, 54–66.
- Product Evaluation Method for Reducing Potential Hazards (Finland); <http://www.veikkaus.fi>
- Playscan (Sweden); <http://www.spelinstitutet.se>
- TESSÉNYI J. (2013): *Játékszenvedély – gazdaságpszichológiai megközelítésben*. Doktori disszertáció. Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Kar, Szeged.
- WILLIAMS, R. J., WEST, B. L., SIMPSON, R. I. (2012): *Prevention of problem gambling: A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices*. Report prepared

for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. <http://hdl.handle.net/10133/3121>

WOOD, R., GRIFFITHS, M. D. (2010): *The nova scotia responsible gambling impact index: A tool for optimizing responsible gambling strategy*. Report prepared for the Nova Scotia Gaming Corporation. <http://www.gamgard.com/documents/rqip.pdf>

MELLÉKLETEK

1. melléklet

ASTERIG – a szerencsejátékok veszélyességének mérése

A 10 dimenzió választható kategóriái, azok jelentése, és az egyes kategóriák súlyozott pontszámai

1. Esemény gyakorisága:

A játék eredménye és a következő játék lehetősége közötti időintervallum.

6 napnál több	1–6 nap	1 óránál több, de 24 óránál kevesebb	10 perc és 1 óra közt	3–10 perc között	1–3 perc között	15–60 mp	15 mp alatt	5 mp-nél kevesebb
0	1,25	2,5	3,75	5	6,25	7,5	8,75	10

2. Visszafizetési időintervalluma:

A játék tétjének befizetése és nyereménye kifizetése közötti időintervallum.

6 napnál több	1–6 nap	1 óránál több, de 24 óránál kevesebb	10 perc és 1 óra közt	3–10 perc között	1–3 perc között	15–60 mp	15 mp alatt	5 mp-nél kevesebb
0	1,25	2,5	3,75	5	6,25	7,5	8,75	10

3. Főnyeremény:

Az előző fogadások által felhalmozódott várható legmagasabb megnyerhető összeg.

nincs	0–23.500 Ft	23.500 – 235.000 Ft	235.000 – 2,3 M Ft	2,3 M – 11,7 M Ft	11,7 M – 23,5 M Ft	23,5 M – 235 M Ft	235 M Ft fölött
0	1,25	2,5	4	6	7,5	8,75	10

4. A játék folytonossága:

Az az időtartam, amely alatt megszakítás nélkül van lehetőség a játékra.

5 percnél kevesebb	5 percnél több, de max. fél óra	30 perctől 1 órán át	1–3 óra hossza közt	3 óránál több
0	2,5	5	7,5	10

5. A győzelem esélye:

Annak a valószínűsége, hogy nyer a játékos.

0%	0–0,1%	0,1–0,5%	0,5–1%	1–5%	5–10%	10–25%	25%-nál nagyobb
0	1,25	2,5	4	6	7,5	8,75	10

6. Elérhetőség :

A szerencsejáték elérésének lehetősége. km = kilométer.

100 km–nél több	25–100 km közt	10–25 km közt	1–10 km közt	1 km–en belül	játéklehetőség otthon vagy a munkahelyen
0	2,5	4	6	7,5	10

7. Több játék/tét lehetősége:

többszörös tét lehetősége, vagy egyszerre több szerencsejátékban való részvétel lehetősége (pl. különböző játékautomatákon egyszerre, vagy a különböző online-póker asztalokon egyszerre, ugyanabban az időben játszhat).

nincs egyszerre több játék vagy tét megjátszására lehetőség	több játék VAGY többszörös tétmegjátszási lehetőség	több játék ÉS többszörös tétmegjátszási lehetőség
0	5	10

8. Változtatható tét:

Milyen mértékben választhat vagy módosíthat a szerencsejátékos a tét összegén, miközben játszik.

nem változtatható, fix tét	korlátozott mértékben, de változtatható tét	korlátozás nélkül változtatható tét
0	5	10

9. Érzékszervekre ható termék-design : hallható és vizuális hatások

nincs	auditív vagy vizuális hatás	auditív és vizuális hatás
0	5	10

10. Nyerésközeli állapot: ha a játékos feltételezi, hogy szinte majdnem nyert (közeli győzelem reménye).

nincs	nem szándékos, véletlenszerű	szándékosan létrehozott állapot a szervező részéről, gyakrabban fordul elő, mint a véletlen által valószínűsíthető
0	5	10

2. melléklet

ASTERIG pontszámok

Ötöslottó

Paraméter	Átlag	Szórás	Min.	Max.
1. Esemény gyakorisága	0,71	0,62	0	1,25
2. Visszafizetés időintervalluma	0,95	0,53	0	1,25
3. Főnyeremény	9,70	0,53	8,75	10
4. A játék folytonossága	6,66	4,38	0	10
5. A győzelem esélye	3,30	2,59	0	8,75
6. Elérhetőség	8,52	1,63	6	10
7. Több játék/tét lehetősége	6,19	3,56	0	10
8. Változtatható tét	0,24	1,06	0	5
9. Érzékszervekre ható termék-design	4,52	4,34	0	10
10. Nyerésközeli állapot	2,62	2,50	0	5

Kaparós sorsjegyek

Paraméter	Átlag	Szórás	Min.	Max.
1. Esemény gyakorisága	6,55	2,44	0	10
2. Visszafizetés időintervalluma	5,66	2,02	1,25	10
3. Főnyeremény	5,40	3,88	0	8,75
4. A játék folytonossága	4,52	4,79	0	10
5. A győzelem esélye	8,80	1,66	0	10
6. Elérhetőség	7,14	0,64	6	7,5
7. Több játék/tét lehetősége	3,57	3,50	0	10
8. Változtatható tét	0,71	2,33	0	10
9. Érzékszervekre ható termék-design	4,76	1,87	0	10
10. Nyerésközeli állapot	6,91	3,26	0	10

Tippmix

Paraméter	Átlag	Szórás	Min.	Max.
1. Esemény gyakorisága	2,26	2,72	0	10
2. Visszafizetés időintervalluma	1,07	0,44	0	1,25
3. Főnyeremény	2,30	3,44	0	8,75
4. A játék folytonossága	7,02	4,27	0	10
5. A győzelem esélye	8,37	3,29	0	10
6. Elérhetőség	8,31	1,80	4	10
7. Több játék/tét lehetősége	9,52	1,47	5	10
8. Változtatható tét	5,48	1,47	5	10
9. Érzékszervekre ható termék-design	5,24	4,75	0	10
10. Nyerésközeli állapot	5,00	3,45	0	10