

***Badanie preferencji
politycznych wśród
graczy gier bitewnych
i karcianych***

Maciej Polowczyk i Adam Urbaniak

Co zostanie omówione?

- *Ważne pojęcia*
- *Cele badania*
- *Pytania badawcze I hipotezy*
- *Narzędzie badawcze*
- *Badana populacja*

Ważne pojęcia

Gra bitewna – jest to odmianą gry planszowej, która polega na toczeniu bitew z użyciem figurek, rozgrywka dzieli się tury, w trakcie których gracze w ustalonej kolejności wykonują ruchy

Gra karciana - gry, w których każdy gracz korzysta z osobistej talii specjalnie przeznaczonej dla danej gry oraz w zasadach występuje takie zapisanie o formatach, czyli — ile graczy może uczestniczyć w rozgrywce oraz jakich kart można użyć do gry



Cele badania

Głównym celem badawczym zgłębienie obszaru preferencji politycznych wśród graczy gier bitewnych i karcianych.

Pytania badawcze I hipotezy

P: Jakie poglądy polityczne występują najczęściej w danej grupie?

H: Najczęściej występującym poglądem będzie liberalizm.

P: Czy istnieją różnicowania w preferencjach politycznych między płciami wśród graczy gier bitewnych i karcianych?

H: Różnice te istnieją, kobiety mają podejście bardziej liberalne.

P: Jak będzie wyglądało różnicowanie poglądów w obu grupach?

H1: Różnicowanie poglądów między graczami gier bitewnych, a karcianych będzie niewielkie.

H2: Wśród graczy gier bitewnych będzie większy stopień poparcia dla idei konserwatywnych.



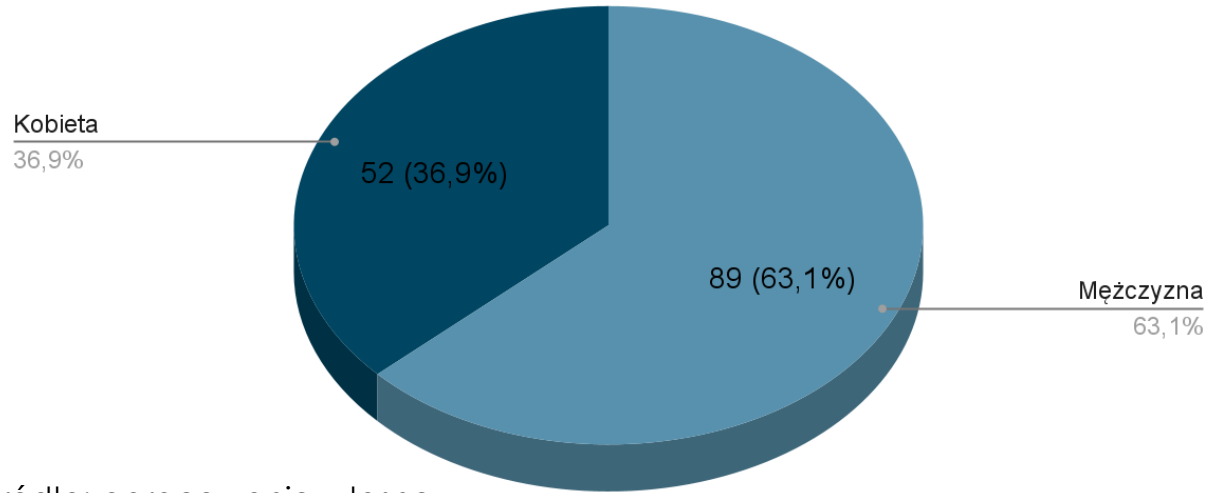
A collection of Warhammer miniatures, including a large yellow and blue vehicle and several smaller yellow and blue figures, set against a dark green background with a red vertical bar on the right.

Narzędzie badawcze

Narzędzie badawcze składa się 3 sekcji.

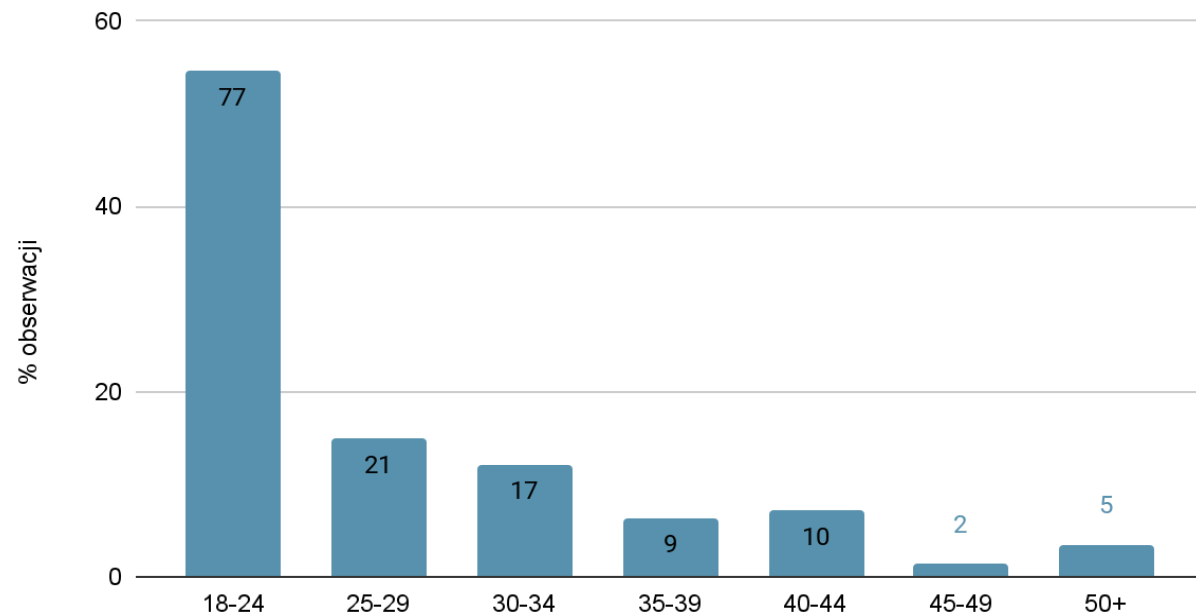
1. W której zawarte są pytania metryczkowe
2. W której są zawarte pytania związane z hobby
3. W której mieszczą się pytania dotyczące poglądów politycznych

Wykres 2.: Płeć



Źródło: opracowanie własne

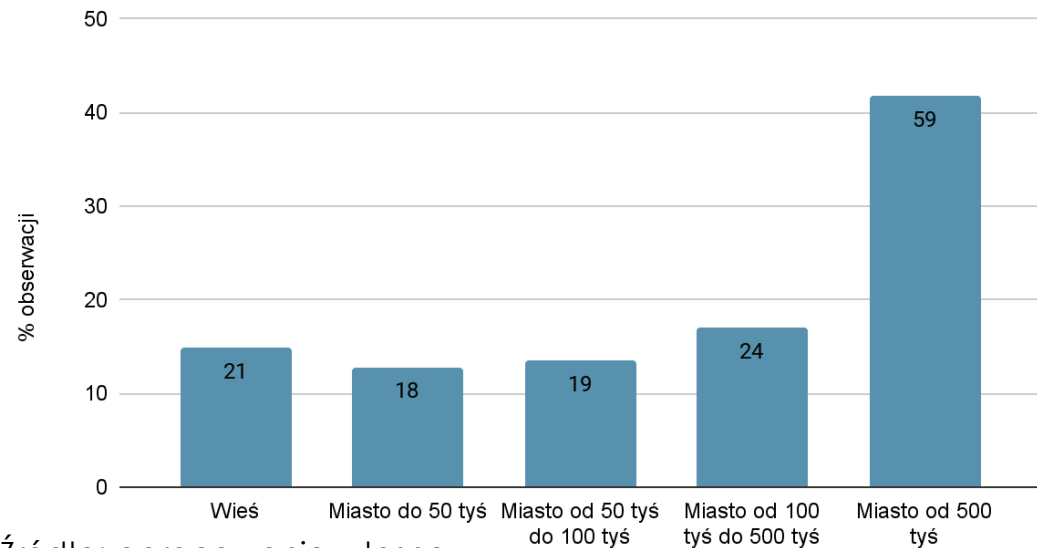
Wykres 1.: Wiek



Źródło: opracowanie własne

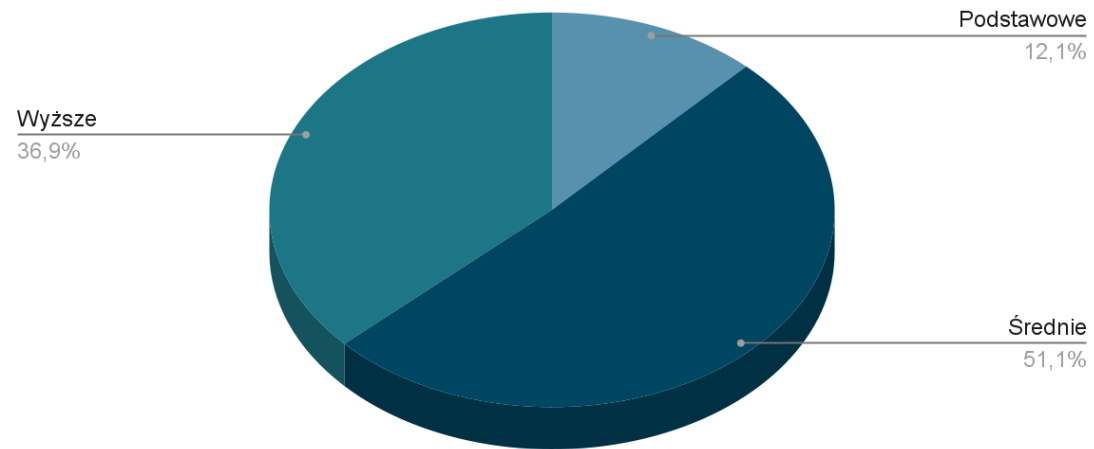
Badana populacja

Wykres 3.: Miejsce zamieszkania



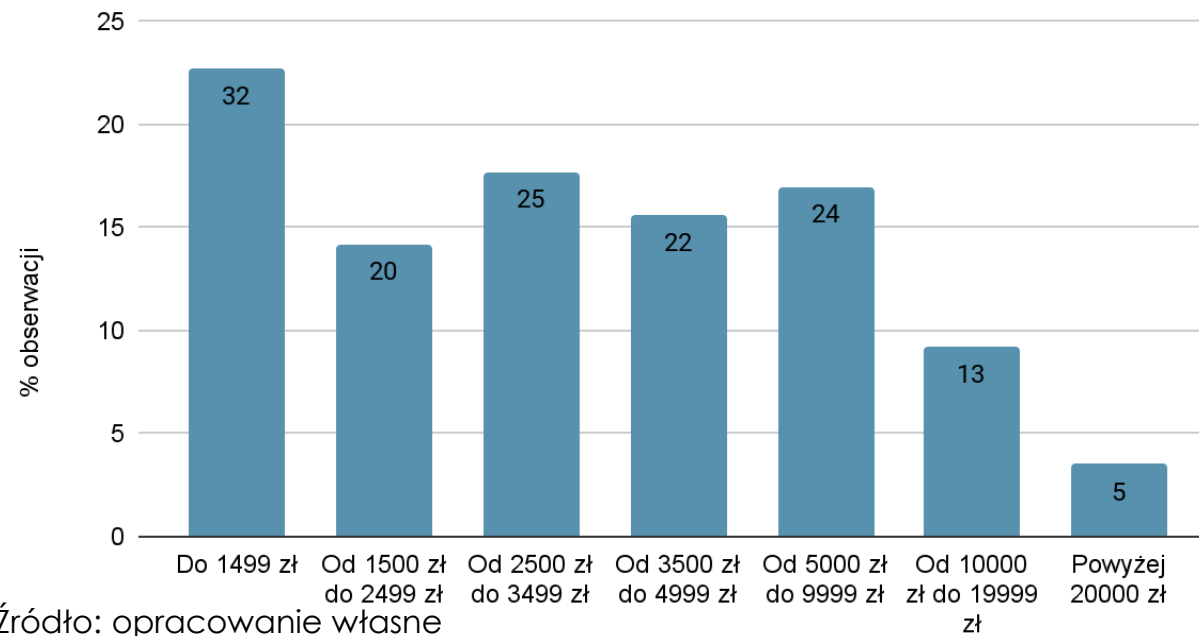
Źródło: opracowanie własne

Wykres 4.: Wykształcenie



Źródło: opracowanie własne

Wykres 5.: Zarobki netto



Źródło: opracowanie własne

Indeksy ideologicznych

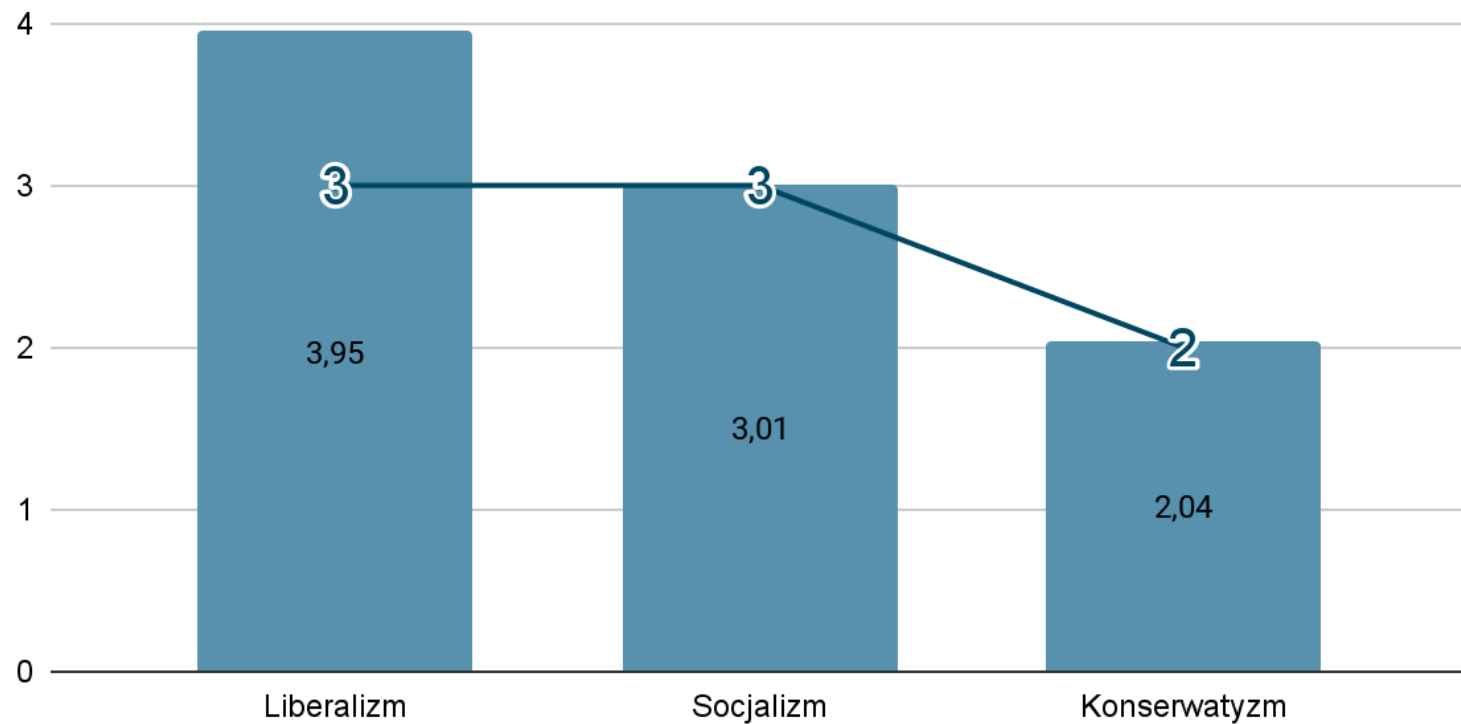
Indeksy ideologiczne dla każdego z głównych nurtów myślowych — liberalizmu, socjalizmu oraz konserwatyzmu — zostały stworzone poprzez agregację odpowiedzi respondentów, które zostały uprzednio sklasyfikowane i przypisane do odpowiednich kategorii ideologicznych.



Zmienna	Liberalizm	Konserwatyzm	Socjalizm
Gospodarka	57,4%	21,3%	21,3%
Płaca minimalna	32,6%	28,4%	39%
System edukacji	35,5%	25,5%	39%
Podatki	46,1%	22,7%	31,2%
Nierówności	46,8%	18,4%	34,8%
Organizacja państwa	40,4%	15,6%	44%
Religijność	61%	12,1%	27%
Ochrona środowiska	46,8%	27,7%	25,5%
Imigranci	28,4%	32,6%	39%

Wykres 6.: Preferencje ideologiczne

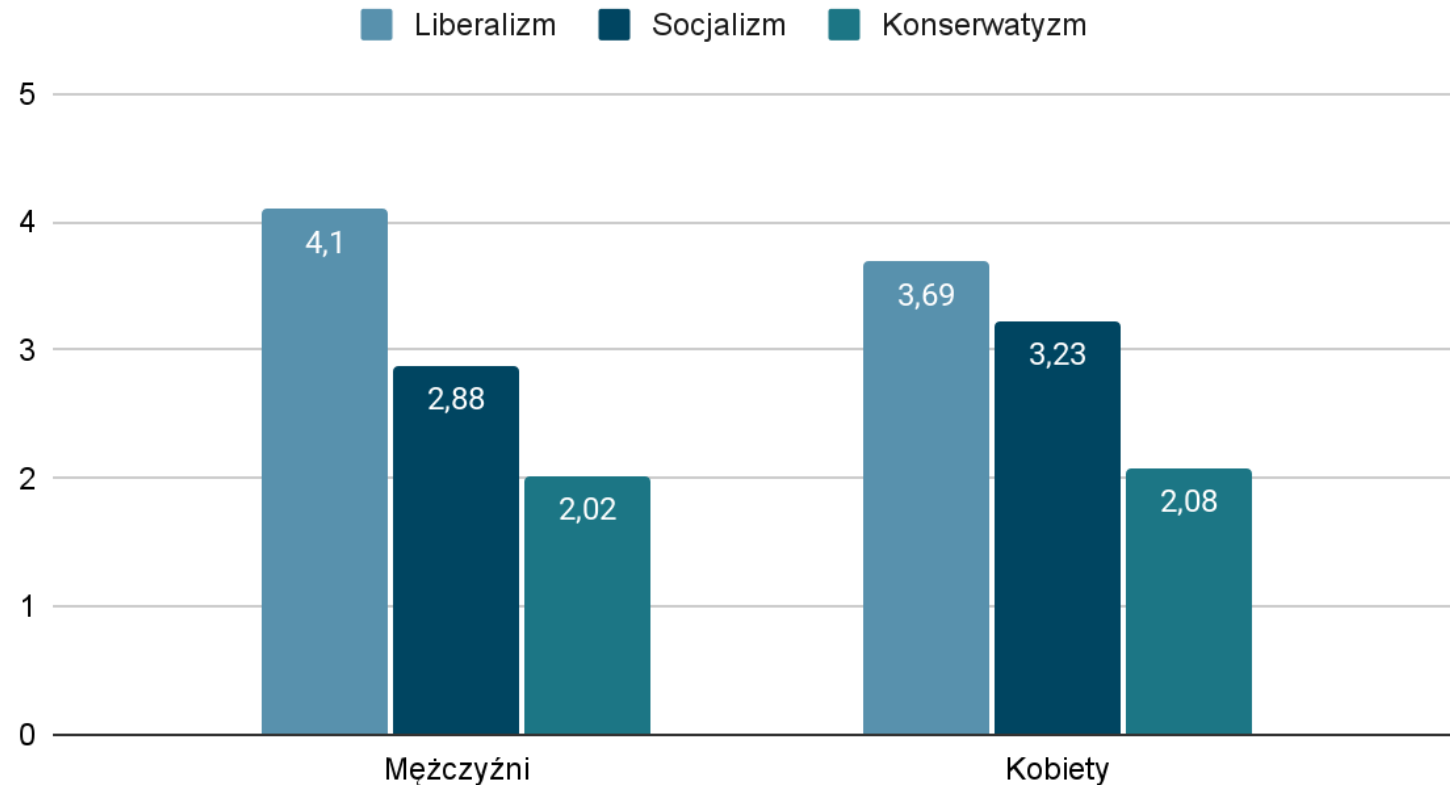
■ Średnia ● Dominanta



Źródło: opracowanie własne

Dominujące
poglądy

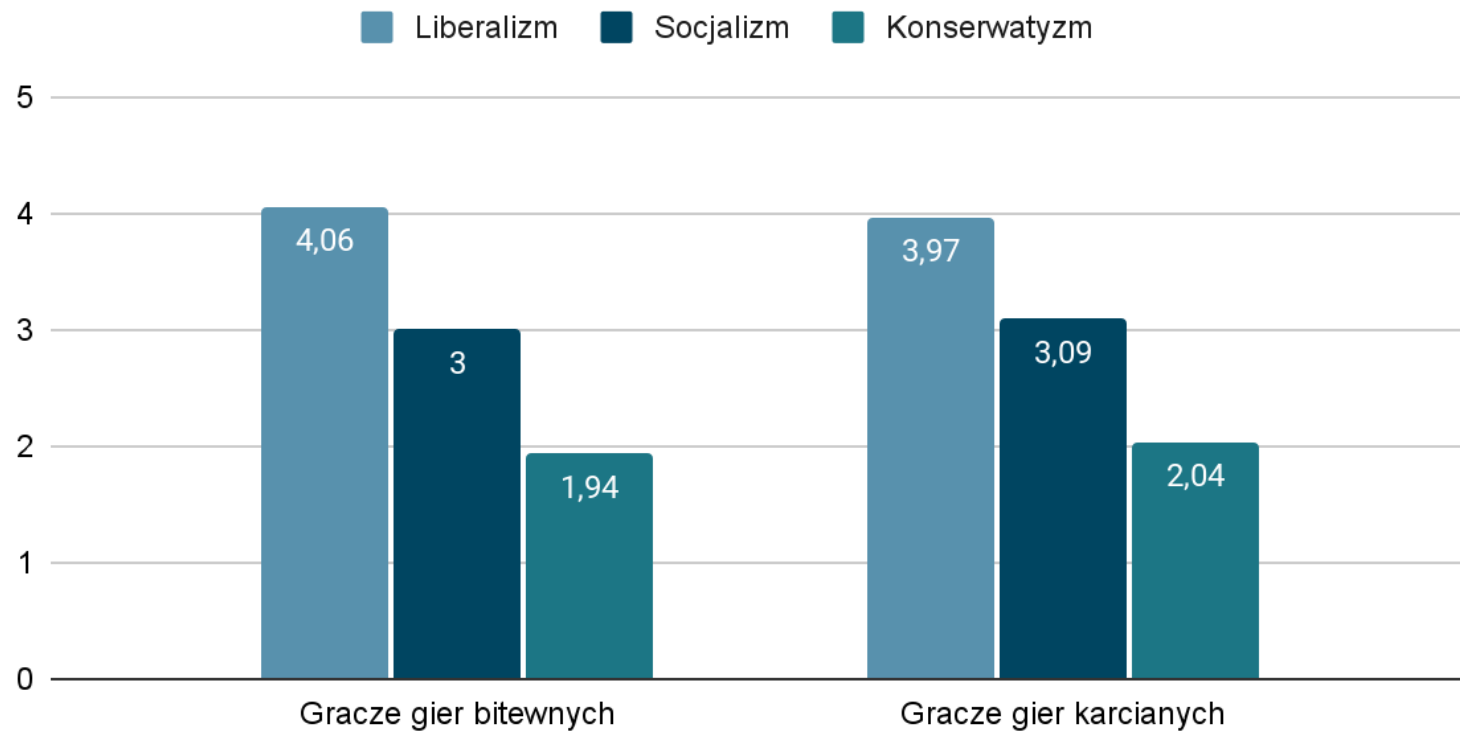
Wykres 7.: Średnie indeksu ideologicznego ze względu na płeć



Źródło: opracowanie własne

Zróżnicowanie
preferencji
politycznych w
kontekście płci

Wykres 8.: Średnie indeksu ideologicznego ze względu na hobby



Źródło: opracowanie własne

Zróżnicowanie
poglądów
wśród graczy
różnych gier



Podsumowanie

Dziękujemy za
Uwagę

