

Na świecie coraz więcej badań poświęconych jest ocenie związków między graniem w gry wideo i rozwojem zaburzeń hazardowych. Ich celem jest często identyfikacja determinantów odpowiedzialnych za ryzyko wystąpienia zaburzeń oraz przechodzenia z grania w gry komputerowe do grania w gry hazardowe.

ZWIĄZEK POMIĘDZY GRANIEM W GRY KOMPUTEROWE A HAZARDEM – PRZEGLĄD LITERATURY

*Łukasz Wieczorek, Katarzyna Dąbrowska
Zakład Badań nad Alkoholizmem i Toksykomaniami
Instytut Psychiatrii i Neurologii*

Wprowadzenie

Związek między graniem w gry wideo i hazardem niezmiennie wzbudza zainteresowanie badaczy. Granie w gry komputerowe może być czynnikiem ryzyka, który zwiększa szansę na wystąpienie zachowań problemowych związanych z hazardem (Teichert i współ., 2017). Oprócz gier hazardowych i wideo

istnieją różnego rodzaju hybrydy, łączące rozrywkę z doświadczeniami zbliżonymi do hazardu. Chodzi o oferowanie możliwości dzwonienia do telewizji i oddawania głosów, wygrywania nagród itp. Ponieważ odbiorcy płacą pieniądze (cena za połączenie), by coś zdobyć, może być to traktowane jako doświadczenie zbliżone do hazardu. Innym zjawiskiem są różnego rodzaju aukcje.

Zarówno granie w gry wideo, jak i granie w gry hazardowe wykorzystuje te same mechanizmy behawioralne w celu nagradzania za udział w grze oraz w celu wydłużania czasu poświęcanego na granie. Obecne w grach efekty dźwiękowe i wizualne przyczyniają się do pobudzenia, angażują te same narządy – rękę i oko, wymagają koncentracji i skupienia (McBride, Derevensky, 2016). Wiele współczesnych gier wideo zawiera elementy hazardu i gier losowych. Zwykle element hazardowy jest opcjonalny dla gracza, ale kuszący, gdyż dzięki niemu szybko zdobywa się upragniony efekt i zwiększa szansę na postęp w grze. Co istotne, gry hazardowe są umieszczane w kontekście gier opartych na umiejętnościach, co może dawać fałszywe złudzenie, że w grach hazardowych również liczą się głównie umiejętności (Monaghan i współ., 2008).

Poniżej prezentujemy dokonany przegląd literatury naukowej, którego celem była identyfikacja dotychczasowych badań nad związkami między graniem w gry wideo a graniem w gry hazardowe. Przeprowadzony przegląd został poświęcony graniu w gry komputerowe online i offline (w tym w gry typu Pay2Win) oraz związkom pomiędzy graniem w gry a występowaniem zaburzeń hazardowych. Przegląd obejmował lata 2010–2019. Do wyszukiwania publikacji wykorzystano dwie bazy artykułów: EBSCO oraz Web of Science. W każdej bazie użyto kombinacji słów kluczowych: *video games*, *gaming*, *online gaming* i *gambling*. Po przeczytaniu streszczeń do przeglądu zakwalifikowano 48 artykułów.

Wyniki przeglądu literatury

Czynniki, które przyczyniają się do zwiększenia częstotliwości grania w gry komputerowe i hazardowe

Wśród determinantów przyczyniających się do zwiększenia częstotliwości grania w gry komputerowe i hazardowe zidentyfikowane zostały takie, które pozwalają na używanie tych gier do zaspokajania potrzeb emocjonalnych, w celu odprężenia się, są związane z rozwojem nowych technologii, mechaniką gry, pojawieniem się wirtualnych pieniędzy (środków płatniczych), normalizacją zachowań związanych z hazardem. Są też takie czynniki, które są związane z rozwojem e-sportu i loot boxów, liberalizacją prawa hazardowego, rozwojem hazardu w internecie, czego rezultatem jest zwiększająca się dostępność tego typu gier.

1. Wymienne używanie gier komputerowych i hazardowych, aby zaspokoić potrzeby emocjonalne Gry wideo i gry hazardowe mogą zaspokajać podobne potrzeby emocjonalne i/lub zapewniać odprężenie. Dlatego osoby grające w gry wideo, mogą zacząć również uprawiać hazard, traktując go jako alternatywne źródło pobudzenia, podniecenia lub łagodzenia negatywnych stanów emocjonalnych. Uprawianie hazardu lub granie w gry wideo staje się atrakcyjnym zajęciem, ponieważ zaspokaja biologiczną potrzebę podniecenia lub relaksu i pozwala na ucieczkę od rzeczywistości (King i współ., 2012). Osoby z trudnościami w regulacji emocji mogą się angażować w zachowania, takie jak granie w gry wideo czy hazardowe, aby regulować własne stany emocjonalne (McBride, Derevensky, 2016).

Badania pokazują, że osoby grające w gry hazardowe, z tych samych powodów sięgają po gry mające element społecznościowy (*social games*). Chcą doświadczyć tych samych emocji, których doświadczają grając w gry hazardowe, np. ekscytacji, zabawy, współzawodnictwa, załagodzenia stresu (Teichert i współ., 2017).

Granie w gry wideo może być związane z posiadaniem fałszywych oczekiwań wobec stopnia kontroli nad grami hazardowymi, zwłaszcza elektronicznymi formami hazardu. Ponieważ wiele gier wideo wymaga umiejętności i obrania jakiejś strategii, niektóre osoby mogą nabrać przekonania, że przez praktykę grania w gry wideo posiadli wystarczające umiejętności pozwalające na odniesienie sukcesu w grze hazardowej. Gracze mogą również nabierać takich przekonań, podejmując grę hazardową bez stawiania realnych pieniędzy. Tego typu gry często błędnie określają szanse na wygraną, np. niektóre kasyna online mają „darmowe gry”, które, jak wykazano, zawyżają szanse na wygraną (King i współ., 2012). Badania pokazują, że środowisko online sprzyja podejmowaniu ryzyka oraz osłabieniu kontroli (Gainsbury i współ., 2016).

2. Rozwój technologii Rozwój technologiczny w obszarze IT nie tyle zmienił środowisko (*content*) gier, np. poprzez oferowanie wyszukanych i wciągających obszarów, ile przyczynił się do zmiany sposobu, w jaki gracze grają w gry wideo (sposobu grania). Obecnie coraz większą popularnością cieszą się gry w sieci oraz współzawodnictwo z innymi graczami (Macey, Hamari, 2017). Gry wideo i gry hazardowe wydają się coraz bliższe sobie. Hazard jest stale digitalizowany i obecny w coraz

większej liczbie gier online, a gry wideo coraz częściej zawierają elementy tradycyjnych gier hazardowych. Ponadto obecność gier wideo i gier hazardowych na tych samych stronach internetowych sprawia, że ich dostępność jest większa. Rozwój technologiczny i umożliwienie obstawiania zakładów online dotyczących rywalizacji w ramach e-sportu stanowi kolejny przykład coraz ściślejszego powiązania gier i hazardu (Molde i współ., 2019).

3. Mechanika gry

Coraz popularniejsze modele biznesowe oparte na oferowaniu grania w gry wideo za darmo oraz włączaniu elementów społecznościowych wprowadziły do gier elementy hazardowe (Macey, Hamari, 2017). Wiele gier wideo oferuje nagrody pieniężne, koncentruje się na wygranych i pieniądzach, ale bez ich wypłat fizycznych (przelewów na konto). Poza tym w grach wideo zawarte są elementy mechaniki hazardu (zakładów losowych), gdzie gracz ponosi ryzyko związane z grą. Podobnie niektóre gry hazardowe zawierają aspekty społecznościowe, takie jak interaktywność i gra zespołowa oraz elementy wymagające umiejętności przydatnych w grach wideo (Teichert i współ., 2017).

Gry zawierające element społecznościowy, które polegają na wchodzeniu w interakcje (*social network games*), są najczęściej darmowe i nie pozwalają na otrzymywanie realnych pieniędzy za osiągnięcia. Jednak użytkownicy mogą poprawiać swoje wyniki, przeznaczając na to realne środki. Tego rodzaju gry są najczęściej połączone z serwisami społecznościowymi. Zachęcają one użytkowników do interakcji, jednak nie jest to element niezbędny. Jednym z najpopularniejszych typów gier zawierających element społecznościowy są gry symulujące gry hazardowe – kasyno, zakłady sportowe itp. (*social casino games*). Gry hazardowe online, zawierające elementy społecznościowe, replikują zasady obowiązujące w realnych grach hazardowych, np. wyniki zakładów bukmacherskich, element losowości, są darmowe, a wygrane są wypłacane w walucie, która poza grą nie ma żadnej wartości. Tak więc chociaż przypominają gry hazardowe, nie są według prawa tak klasyfikowane ani regulowane (Gainsbury i współ., 2016).

4. Wirtualne środki

Rozwój wirtualnych pieniędzy oraz możliwość zakupu towarów w sieci przyczynił się do powstania większych trudności w identyfikacji przez użytkowników elementów podobnych do hazardu w grach wideo. Użytkownik

nie musi wykorzystywać prawdziwych pieniędzy, aby móc uścić płatność w grze. Może to zrobić wirtualną walutą (Macey, Hamari, 2017).

5. Normalizacja zachowań związanych z hazardem

Osoby, które grają w gry zawierające elementy hazardu, np. gry typu *social casino games*, postrzegają hazard jako zachowanie akceptowalne, będące elementem codziennej aktywności, przez co rozwijają do niego pozytywne nastawienie przeniesione z pozytywnych doświadczeń z grami (Jacques i współ., 2016).

Oprócz tego obecność gier zawierających elementy hazardu na portalach społecznościowych, np. Facebook, przyczynia się do zapoznania się z tymi grami i do większej ich akceptacji. Większość gier dostępnych na Facebooku (54% spośród 100 najpopularniejszych wśród użytkowników) zawiera elementy hazardu. Stanowi to dodatkowy element, który może zachęcać do grania w gry hazardowe i narażać użytkowników na rozwój problemów. Najczęściej zawartość gier nawiązuje do grania na automatach. Ta gra hazardowa jest atrakcyjna w oczach użytkowników, a jednocześnie powoduje więcej szkód niż inne formy hazardu (Jacques i współ., 2016).

Również ten sam operator gier wideo i gier hazardowych sprawia, że gracze mają trudności w odróżnieniu, do której kategorii należy ich gra. Operatorzy tego typu gier są świadomi, że oferowanie przez nich podobnych gier wideo i gier hazardowych sprawia, że użytkownicy są bardziej do nich przywiązani (Jacques i współ., 2016).

6. E-sport

Istnieje wiele definicji e-sportu. Jedną z nich zaproponował Whalen (2013), opisując tę dziedzinę jako zorganizowane, często mające charakter współzawodnictwa, pokazy grania. Wraz z pojawieniem się e-sportu rodzi się motywacja finansowa do grania (Griffiths, 2017). Inne powody grania to pobudzenie, poszukiwanie wyzwań, chęć współzawodniczenia i poszukiwanie interakcji z innymi (Sherry i współ., 2006). E-sport ma cechy tradycyjnego sportu, a prowadzony jest w świecie gier komputerowych. Wszystko odbywa się w świecie wirtualnym, jednak obowiązują podziały na ligi i turnieje – jak w tradycyjnych rozgrywkach sportowych. W e-sporcie gry wideo są środowiskiem, gdzie odbywa się rozgrywka, a przejawem usportowienia (sportyfikacji) grania w gry komputerowe jest jego profesjonalizacja, wprowadzanie regulaminów rozgrywek, społeczności kibiców (fanów), transmisji

telewizyjnych oraz elementów hazardu, takich jak możliwość robienia zakładów (Macey, Hamari, 2019). Zakłady mogą przybrać tradycyjną formę, kiedy to gracze obstawiają wynik rozgrywki, jednak w przypadku e-sportu istnieje możliwość, aby to sami zawodnicy robili zakłady w rozgrywkach, w których uczestniczą (*player-versus-player*).

Griffiths (2017) postawił pytanie o podobieństwo między e-sportem a hazardem. Już w roku 1991 porównywał on granie na automatach do grania w gry komputerowe, wskazując na takie podobieństwa, jak: podobna charakterystyka demograficzna grup, charakterystyka samych gier i grania, podobne postrzeganie umiejętności potrzebnych do grania i podobne skutki nadmiernego grania. Na razie niewiele badań przeprowadzono na temat podobieństw pomiędzy e-sportem i hazardem.

7. Loot box

W wielu nowoczesnych grach użytkownicy mogą dokonywać mikropłatności w celu otwierania skrzynek z przedmiotami (loot box), których zawartość jest dobierana losowo. Oznacza to, że gracz, uiszczając opłatę za ich otwarcie, nie wie, co w nich będzie. Na przykład może się w nich znaleźć bardzo rzadki przedmiot, który poprawi wyniki gracza, jednak może to być także przedmiot zupełnie zwykły, który nie przyniesie graczowi żadnych korzyści. Przykładem tradycyjnej gry hazardowej, która ma charakter loot box, są zdrapki (Zendle, Cairns, 2019).

Płatności za możliwość otwarcia skrzynki są przede wszystkim dokonywane przy użyciu rzeczywistych pieniędzy. Jednak w grze dostępne są również „bezpłatne” skrzynki, które można otworzyć za pomocą waluty wykorzystywanej w danej grze lub jako nagrodę za osiągnięcia w grze. Te gry, w których dostępne są darmowe skrzynki, umożliwiają graczom zakup kolejnych – za prawdziwe pieniądze. Część gier uniemożliwia wymianę przedmiotów pozyskanych ze skrzynek, jednak są również takie, które to dopuszczają. W tej sytuacji gracz może wymienić uzyskany przedmiot na realne pieniądze bądź na inne przedmioty. W tym celu działają różne platformy handlowe powiązane z grą bądź znajdujące się poza nią (Macey, Hamari, 2019). Istnieje wiele podobieństw między loot boxami a hazardem, przede wszystkim związanych z ich losową naturą. Te podobieństwa mogą sprawiać, że osoby, u których występują zaburzenia hazardowe, wydają

duże kwoty na kupowanie skrzynek w grach wideo, podobnie jak wydawaliby je na granie w gry hazardowe (Zendle, Cairns, 2018).

8. Liberalizacja prawa hazardowego i rozwój hazardu online

Czynnikami, które sprzyjają przechodzeniu od grania w gry komputerowe do grania w gry hazardowe, jest coraz powszechniej obserwowana liberalizacja prawa hazardowego, zwiększająca między innymi dostępność gier hazardowych w internecie oraz na urządzeniach mobilnych (Macey, Hamari, 2017).

Oprócz tego, problemem jest regulacja prawna gier internetowych zawierających elementy hazardu oraz gier, które mogą zachęcać do przechodzenia od grania w gry komputerowe do grania w gry hazardowe. Na przykład niektóre gry hazardowe online, mające komponent społecznościowy (*social casino games*), wykraczają poza zakres regulacji charakterystycznych dla gier wideo i wymagają regulacji właściwej dla gier hazardowych.

Regulacja gier hazardowych online jest niezwykle ważna zarówno dla konsumentów, jak i operatorów. Produkty sklasyfikowane jako gry hazardowe podlegają dużej liczbie regulacji prawnych, a także opłat licencyjnych i podatków. Dla porównania, gry online podlegają niewielu ograniczeniom dotyczącym produktów konsumenckich (Teichert i współ., 2017).

9. Zwiększająca się dostępność gier hazardowych

W dzisiejszym świecie nie trzeba poszukiwać licencjonowanych miejsc, w których można uprawiać hazard. Można to robić bez problemu za pośrednictwem internetu w komputerze lub telefonie (Griffiths, 2007) czy za pośrednictwem telewizji interaktywnej (Griffiths, 2017). Można też uprawiać hazard, który jest częścią gier wideo (McMillen i Grabosky, 1998). Młodzi ludzie z racji tego, że doskonale orientują się w nowych technologiach, są szczególnie eksponowani na ofertę hazardową.

Na dostępność gier hazardowych ma wpływ również możliwość uprawiania hazardu bez użycia pieniędzy. McBride i Derevensky (2009) stwierdzili, że 75% dorosłych hazardzistów, którzy uprawiali hazard, grało w gry typu hazardowego bez użycia pieniędzy. Istnieją wersje online tradycyjnych gier hazardowych, w których nie wygrywa się pieniędzy. Jednak gracze mają możliwość wygrywania dużych kwot wirtualnych środków.

Gracze, grając w sieciach, konkurują między sobą, co podsyca zainteresowanie tymi grami.

Związek między graniem w gry komputerowe i większym rozpowszechnieniem uprawiania hazardu

1. Granie w gry komputerowe przyczynia się do rozwoju zaburzeń hazardowych
 Sanders i Williams (2018) badali zależność między graniem w gry wideo i hazardem, poddając analizie dane uzyskane z badania na próbie 3942 Kanadyjczyków. 78,5% osób deklarujących granie w gry wideo w roku poprzedzającym badanie, zadeklarowało granie w gry hazardowe, podczas gdy 70,7% hazardzistów mówiło o graniu w gry wideo. Problemowi gracze obu typów gier mieli podobne charakterystyki demograficzne, więcej zaburzeń psychicznych i wyższy poziom impulsywności. Jednak problemowi gracze w gry wideo byli młodszy, mniej impulsywni, rzadziej mieli zaburzenia używania substancji, za to częściej cierpieli na depresję. Pomimo wspólnych cech, zjawisko nakładania się obydwu populacji ma umiarkowany zasięg: 10,5% z 466 problemowych hazardzistów miało problem z graniem w gry komputerowe, a 24,1% spośród 203 problemowych użytkowników gier wideo doświadczało również problemowego grania w gry hazardowe.
 Mallorquí-Bagué i inni (2017) porównali 261 osób z zaburzeniami grania w internecie z 27 osobami z zaburzeniami hazardowymi. Obie grupy reprezentowały wyższy wskaźnik symptomów psychopatologicznych, niż obserwowany jest w populacji generalnej. Pierwsza grupa była jednak młodsza, jej członkowie częściej pozostawali bez pracy i byli singlami. Rzadziej mieli zaburzenia hazardowe, ale mieli wyższy wskaźnik BMI. Około 1/5 (19,4%) graczy w gry zawierające elementy hazardu z grupy *social casino games* jednocześnie uprawiała hazard z użyciem realnych pieniędzy. Częściej byli to mężczyźni (25,9% w porównaniu do 14,2% kobiet) oraz osoby młodsze i te, które w domu posługiwały się innym językiem niż język angielski (badanie było prowadzone w Australii). Respondenci z wykształceniem wyższym (34,6%) oraz studenci (27,5%) częściej uprawiali hazard w wyniku wcześniejszego grania w gry wideo zawierające elementy hazardu niż osoby z niższym wykształceniem (14,9%). Osoby, które z powodu grania w gry wideo z grupy *social casino*

games uprawiały hazard, były bardziej skłonne do angażowania się w jego każdą formę, z wyjątkiem gier losowych. Częściej uprawiali również gry hazardowe online oraz byli znacznie bardziej narażeni na wystąpienie problemowego grania (Gainsbury i współ., 2016). Gainsbury i współ. (2016) przytaczają badania, pokazujące, że młodzież grająca w gry zawierające elementy hazardu, w tym gry symulujące gry hazardowe (*social casino games*), wykazuje większe ryzyko, że w przyszłości będzie się angażować w hazard i doświadczać problemów hazardowych. Inne badania przytaczane przez autorów pokazują, że osoby, które uprawiają hazard online i grają w gry symulujące hazard, w większym stopniu angażowały się w hazard. Badania longitudinalne prowadzone w USA, pokazały, że wśród 409 graczy sięgających po gry symulujące gry hazardowe, którzy nigdy nie uprawiali hazardu, jedna czwarta zaczęła grać w gry hazardowe. Dokonywanie mikropłatności było jedynym istotnym statystycznie predykatorem przechodzenia z gier do hazardu.

W badaniu Macey i Hamari (2019) zaobserwowano, że widzowie, którzy są mocno zaangażowani w e-sport, chętniej biorą udział w grach hazardowych niż ci, którzy są mało lub umiarkowanie zaangażowani. Oznacza to, że istnieje związek między oglądaniem rozgrywek mających charakter e-sportu ze zwiększoną aktywnością hazardową. W tym samym badaniu autorzy zauważyli, że liczba respondentów, którzy zadeklarowali, że nie płacili za otwieranie skrzynek loot box, była niewielka. Jednocześnie stwierdzono, że znaczny odsetek (30,8%) korzysta z dodatków służących do personalizacji postaci i przedmiotów (*skins*) w celu uprawiania hazardu. Wśród osób, które płaciły za otwieranie skrzynek, odsetek tych, którzy następnie używali wymienionych dodatków w celu uprawiania hazardu, był dwukrotnie wyższy i wynosił 68,4%. Loot boxy są głównym źródłem pozyskiwania „skinów”, co jest dowodem na istnienie silnego związku między otwieraniem skrzynek i uprawianiem hazardu.

Zendle i Cairns (2018) dostrzegli, że istnieje silny związek między hazardem problemowym a używaniem loot boxów w grach wideo. Im bardziej zaawansowany problem z graniem, tym respondenci wydawali więcej pieniędzy na skrzynki. Najmniej wydawali gracze, u których nie występowały zaburzenia hazardowe, w dalszej kolejności gracze z lekkimi zaburzeniami, osoby z umiarkowanymi zaburzeniami hazardowymi,

a problemowi hazardziści wydawali najwięcej. Potwierdzają to wyniki kolejnych badań Zendle i Cairns (2019), gdzie osoby, u których nie występowały zaburzenia hazardowe, wydawały średnio miesięcznie 11 dolarów amerykańskich, osoby z lekkimi zaburzeniami wydawały około 22 dolarów, osoby z umiarkowanymi zaburzeniami hazardowymi wydawały około 28 dolarów, a problemowi hazardziści ponad 38 dolarów. Związek między występowaniem zaburzeń hazardowych i korzystaniem z loot boxów jest silniejszy niż w przypadku występowania zaburzeń hazardowych i depresji czy używania narkotyków. Jest porównywalny do współwystępowania zaburzeń hazardowych z uzależnieniem od alkoholu. Autorzy konkludują, że loot boxy mogą być furtką do rozwoju zaburzeń hazardowych wśród graczy w gry wideo. Jednak może być też tak, że już istniejące problemy z hazardem powodują, że ludzie wydają więcej pieniędzy na skrzynki. W takim przypadku obecność loot boxów w grach byłaby okazją dla operatorów gier do wykorzystania poważnych problemów psychologicznych swoich klientów w celu uzyskania ogromnych zysków pieniężnych (Zendle, Cairns, 2019).

Adachi i Willoughby (2013) zajęli się problemem agresji w powiązaniu z graniem w gry komputerowe i graniem w gry hazardowe oparte na zasadach współzawodnictwa. Młodzi ludzie w wieku 14-17 lat (n=1492) byli na przestrzeni czasu pytani o ich granie, a także zachowania agresywne. Osoby, które reprezentowały wyższy poziom grania zarówno w gry wideo, jak i hazardowe charakteryzował wyższy stopień agresji. Również osoby z wyższym poziomem agresji częściej sięgały po gry. Walther i współpracownicy (2012) do porównań włączyli również używanie substancji. Przeprowadzili oni badanie na próbie 2553 młodych ludzi (12-15 lat). Ich analizy wykazały, że o ile istnieje pozytywna korelacja między używaniem alkoholu, tytoniu i marihuany, o tyle korelacja pomiędzy problemowym graniem w gry i problemowym hazardem jest mniejsza. Problemowe granie w gry komputerowe współwystępowało z używaniem konopi, podczas gdy hazard współwystępował z używaniem wszystkich trzech substancji. Analiza wieloczynnikowa wykazała, że wysoka reaktywność/impulsywność pozostawała w związku zarówno z używaniem substancji, jak i graniem w gry komputerowe i hazardem. Specyficzne dla graczy komputerowych były agresja, ADHD, niska samoocena, fobia społeczna.

W konkluzjach autorzy stwierdzają, że osoby uprawiające hazard mają bardziej zbliżone charakterystyki do osób używających substancji psychoaktywnych.

2. Granie w gry komputerowe nie musi przyczyniać się do rozwoju zaburzeń hazardowych
- Badanie przeprowadzone w Australii, które diagnozowało powiązania pomiędzy hazardem a graniem w gry wideo, przyniosło rezultaty świadczące o tym, że związki między nimi nie są tak silne jak początkowo sądzono (Forrest, King, Delfabbro, 2016). Autorzy na bazie ustaleń z poprzednich badań postawili hipotezę, że wraz ze wzrostem częstotliwości grania w gry wideo może wzrastać zaangażowanie w gry hazardowe. Jednak częstotliwość grania w gry hazardowe nie korelowała statystycznie istotnie z częstotliwością uprawiania hazardu, niezależnie, czy z użyciem pieniędzy, czy bez ich użycia, np. możliwość grania za zdobyte wcześniej w grze punkty. Podobnie badania Macey i Hamari (2017), których celem była ocena związku między zaangażowaniem w gry wideo, e-sport a uprawianiem hazardu. Wyniki pokazują, że dopiero granie w gry wideo, które zostało ocenione jako problemowe, miało mały związek z występowaniem zaburzeń hazardowych. Z kolei zaangażowanie w e-sport jest silnie związane ze zwiększonym korzystaniem z gier hazardowych online oraz gier zawierających elementy hazardu oraz umiarkowanie związane z rozwojem problemowego hazardu. Zdaniem autorów badania wyniki wskazują, że współczesne gry wideo same w sobie nie przyczyniają się do rozwoju zaburzeń hazardowych. Ponadto autorzy kwestionują twierdzenie, że problemowe granie i hazard problemowy są powiązane. Zamiast tego wydaje się, że gry wideo są po prostu narzędziem, podobnie jak wiele innych działań, wykorzystywanym w celu zaspokojenia konkretnych potrzeb wynikających z uprawiania hazardu (Macey i Hamari, 2017).

Podsumowanie

Na świecie coraz więcej badań poświęconych jest ocenie związków między graniem w gry wideo i rozwojem zaburzeń hazardowych. Ich celem jest często identyfikacja determinantów odpowiedzialnych za ryzyko wystąpienia zaburzeń oraz przechodzenia z grania w gry komputerowe do grania w gry hazardowe. Na podstawie przeglądu literatury zidentyfikowano szereg czynników

przyczyniających się do zwiększenia częstotliwości grania w gry komputerowe i hazardowe. Zaliczają się do nich te związane z możliwością zaspokajania potrzeb emocjonalnych, w celu odprężenia się, rozwojem nowych technologii, mechaniką gry, pojawieniem się wirtualnych środków płatniczych ułatwiających robienie zakupów, normalizacją zachowań związanych z hazardem. Są też takie czynniki, które związane są z rozwojem e-sportu i loot boxów, liberalizacją prawa hazardowego, rozwojem hazardu w internecie, a przez to zwiększającym się dostępem do tego typu gier.

Jest wiele badań wskazujących na związek między graniem w gry komputerowe a większym rozpowszechnieniem w granie w gry hazardowe oraz rozwojem zaburzeń hazardowych. Związek ten jest wyjaśniany poprzez występowanie podobnych cech między graniem a hazardem oraz występującymi zaburzeniami poznawczymi, np. nadmiernie rozwiniętym poczuciem kontroli.

Na podstawie przeglądu literatury można sformułować rekomendacje, których celem byłoby ograniczenie ryzyka przechodzenia od grania w gry wideo do grania w gry hazardowe. Należy opracować strategię profilaktyczną podnoszącą świadomość, informującą i edukującą na

temat hazardu i zaburzeń hazardowych oraz związków z graniem w gry wideo. Strategia powinna uwzględniać objawy występowania zaburzeń hazardowych oraz wynikające z grania w gry wideo. Szczególny nacisk należy położyć na gry wideo, ponieważ ten sposób spędzania czasu jest bardziej rozpowszechniony niż hazard. Operatorzy gier muszą położyć większy nacisk na odpowiedzialność społeczną za strategie marketingowe, których celem jest sprzedaż gier oraz zachęty do zakupów w grze. W przypadku gier społecznościowych należy wprowadzić bardziej rygorystyczne środki weryfikacji wieku, szczególnie tam, gdzie młodzież ma dostęp do gier zawierających elementy hazardu, nawet jeśli te gry wykorzystują jedynie wirtualną walutę. Rodzice muszą również wziąć na siebie odpowiedzialność za umożliwienie dzieciom grania w gry społecznościowe lub instalowania gier na telefon. Rodzice powinni nadzorować wszystkie aplikacje instalowane na telefonach dzieci, nie udostępniać haseł do sklepów internetowych, usuwać zachowane w historii telefonu numery kart kredytowych i debetowych oraz rozmawiać z dziećmi o zakupach dodatków w grach.

Bibliografia jest dostępna w redakcji.