



Raport z realizacji badania „Czynniki ryzyka rozwoju zaburzeń hazardowych wśród graczy w gry komputerowe online i offline (w tym gry typu Pay2Win)”

**dr Łukasz Wieczorek
dr Katarzyna Dąbrowska**

1. WPROWADZENIE

Celem przeglądu literatury 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.

Związek między graniem w gry wideo i hazardem jest obszarem, który niezmiennie wzbudza zainteresowanie badaczy. Granie w gry komputerowe może być czynnikiem ryzyka, który zwiększa szansę na wystąpienie zachowań problemowych związanych z hazardem (Macey, Hamari 2017; Teichert, Gainsbury, Muhlbach 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.

W ciągu ostatnich lat świat gier komputerowych zmienił się znacząco, od prostych gier do gier w sieci, gdzie można współpracować lub rywalizować z innymi graczami lub z fikcyjnymi postaciami. Gra w gry komputerowe dla niektórych graczy stała się ścieżką kariery i sposobem na zarabianie pieniędzy (Griffiths, 2017). Rynek gier komputerowych i hazardowych jest bardzo dochodowy, mimo niewielkiej liczby użytkowników gier społecznościowych, którzy wydawali pieniądze na zakup (2,3%) np. dodatki służące do personalizacji postaci (*skins*). Pomimo tak małej proporcji użytkowników wydających pieniądze przychody operatorów gier wyniosły w 2014 roku 2,8 miliarda dolarów amerykańskich (USD) (Gainsbury, Russell, King, Delfabbro, Hing 2016). W 2018 roku przychody z płatności za korzystanie z loot boxów (skrzynek) wyniosły około 30 miliardów dolarów.

Jacques, Fortin-Guichard i współ. (2016) wyróżnili trzy podstawowe kategorie gier zawierających elementy hazardu:

1. standardowe gry hazardowe, które są elektronicznie symulowaną interaktywną grą hazardową, strukturalnie identyczną z tradycyjnym formatem gry hazardowej, takim jak blackjack lub ruletka.
2. niestandardowe gry hazardowe czyli gry interaktywne, które obejmują celowe obstawianie zakładów w grze o niepewnym wyniku, częściowo wzorowane na tradycyjnym hazardzie, lecz rozgrywane z zastosowaniem innych reguł lub zawierające inne komponenty strukturalne wyróżniające je spośród tradycyjnych gier hazardowych.
3. gry zawierające odniesienia do hazardu to jest gry wideo zawierające nieinteraktywne elementy pochodzące z gier hazardowych takie jak oznaczenia stosowane w grach hazardowych, fabułę podobną jak w grach hazardowych, akcesoria pochodzące z gier hazardowych (Jacques, Fortin-Guichard, Bergeron, Boudreault, Lévesque & Giroux 2016).

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).

Literatura mówi, że młode osoby są szczególnie wrażliwą subpopulacją osób uprawiających hazard (Delffabro i Thrupp, 2003). Hazard może być atrakcyjny dla młodych ludzi, gdyż pomaga im radzić sobie z trudnymi emocjonalnymi stanami (Jacobs, 1986), szczególnie ma to miejsce w okresie dojrzewania, zanim młodzi ludzie nie wykształcą bardziej konstruktywnych sposobów radzenia sobie z napięciem (Gupta i Derevensky, 1998). Zidentyfikowano szereg czynników ryzyka, na które narażeni są młodzi ludzie:

- większa dostępność do hazardu w najbliższej społeczności
- zaangażowanie w gry hazardowe we wczesnym wieku
- doświadczenie dużej wygranej w młodym wieku

- granie w okresach depresji czy poczucia osamotnienia
- aprobaty i/lub nacisk rówieśników
- wzór rodziców
- aprobaty społecznej hazardu.

Czynniki te mają decydujące znaczenie również, jeśli chodzi o tak zwane nowe media. Gry dostępne we własnym domu, z użyciem Internetu i ogromna oferta gier, również takich z elementem hazardu zwiększają dostępność dla młodych ludzi. Wiek inicjacji, w związku ze zwiększonym dostępem do gier zawierających elementy hazardu, obniżył się. W grach może pojawiać się element wielkich wygranych wirtualnych środków. Granica między wygranymi osiąganymi dzięki własnym umiejętnościom, a losowymi wygranymi zostaje zatarta.

1. Cechy wspólne gier komputerowych i hazardowych

King i współ. (2015) opracowali listę cech, które są wspólne dla gier wideo i hazardowych. Definicja gry wideo zawiera komponent interaktywności, podkreśla znaczenie potrzebnych do gry umiejętności oraz łączy wynik z postępem i sukcesem w scenariuszu. Z kolei hazard definiowany jest przez dokonywanie zakładów z wykorzystaniem realnych pieniędzy, których wynik jest uzależniony od elementów losowych. Granie w gry hazardowe jest związane z ryzykiem oraz wypłatą wygranej dla gracza. Element wypłaty środków finansowych uznano za szczególnie ważny w kontekście definiowania hazardu. Użytkownicy mogą mieć trudność w rozróżnieniu produktów – gier wideo oraz gier hazardowych z uwagi na podobne cechy (Teichert, Gainsbury, Muhlbach 2017).

Wśród cech wspólnych autorzy wymienili takie jak:

1. Interaktywność gier wideo i gier hazardowych - działanie i bodźce w ramach danej aktywności zmieniają się w zależności od sytuacji lub zachowania gracza. Gra, która aktywnie angażuje gracza i nawiązuje z nim interakcję może zostać uznana za interaktywną. Z drugiej strony są zachowania, które obejmują pasywne oglądanie aktywności lub oglądanie innych, przy czym uczestnik nie ma bezpośredniego wpływu na wynik. Wszystkie gry wideo zawierają głównie elementy interaktywne, ale nie jest to cecha niezbędna dla gier hazardowych.
2. Kwestie finansowe – ta kategoria związana jest z finansowymi aspektami gry, których można wyróżnić 6 rodzajów: 1) użytkownik dostaje pieniądze/walutę za darmo bądź za ukończenie etapu (progres); 2) użytkownik dostaje

pieniądze/walutę za darmo w postaci punktów lojalnościowych wymienialnych na kredyt, prezenty lub przedmioty o wartości pieniężnej; 3) opcjonalne zakupy przedmiotów, które nie wpływają na mechanikę gry; 4) opcjonalnie kupowana waluta do celów gry (np. w celu osiągnięcia progresu, ukończenia); 5) opcjonalnie kupowana waluta, którą można wymienić na prezenty lub inne przedmioty; 6) obowiązkowa opłata - opłata za możliwość rozpoczęcia gry lub subskrypcja gry. Elementem gry, który może rozstrzygać, do której kategorii kwalifikuje się gra jest to, czy walutę z danej gry można wymienić na pieniądze czy ekwiwalentne środki (np. kryptowaluta Bitcoin), w tym towary lub inne usługi od sprzedawcy gry.

3. Mechanika zakładów w grze – odnosi się do możliwości postawienia przez gracza czegoś co jest w jego posiadaniu. Czasami gracze mogą brać udział w obstawianiu za pomocą wirtualnych walut i przedmiotów, które nie mają żadnej uznanej wartości finansowej.
4. Rola umiejętności oraz szczęścia w ustanowieniu wyniku gry – ta kategoria związana jest ze sposobem w jaki wynik jest determinowany w grze. Można tu wyróżnić sytuacje, kiedy wynik jest: 1) całkowicie determinowany przez umiejętności (np. rywalizacja z innymi); 2) całkowicie określony przez przypadek lub algorytmy (tj. losowanie, loteria) oraz 3) kombinacja losowo wygenerowanych lub z góry ustalonych wyników i wyników opartych na umiejętnościach.
5. Mierzalność uzyskanego wyniku – obejmuje takie elementy jak 1) brak wskaźnika wyniku lub postępu w grze; 2) wskaźniki niefinansowe (np. wirtualna waluta, punkty, odblokowania opcji, ogłoszenie zwycięzcy; 3) wynik finansowy (tj. wypłata). Typowym elementem charakterystycznym dla hazardu są wyniki finansowe.
6. Realizm - ta kategoria odnosi się do stopnia realizmu i strukturalnego podobieństwa do gry hazardowej, np. poker, blackjack. Można wyróżnić gry wideo które mają: 1) minimalne podobieństwo lub jego brak; 2) podobieństwo jedynie w pewnym stopniu oraz 3) wysoki poziom podobieństwa.
7. Kontekst (centralizm gry hazardowej) – związany jest ze strukturalnym i sytuacyjnym umiejscowieniem czynności grania w grę hazardową. Może się on odnosić do 1) gry hazardowej samej w sobie, np. gra na konsolę; 2) drobnej

czynności hazardowej pojawiającej się w fabule gry; oraz gdy 3) gra jest dostępna na platformie poświęconej hazardowi, np. darmowa gra w kasynie online.

8. Główny nacisk – odnosi się do przewagi czynności jakie trzeba podjąć w ramach gry: 1) hazard jest czynnością podstawową; 2) uprawianie hazardu jest na drugim planie jednak jest obowiązkowym elementem oraz gdy 3) działalność hazardowa jest drugorzędna i nieobowiązkowa.
9. Reklama – związana z obecnością materiałów reklamowych odnoszących się do hazardu. Można wyróżnić kategorie gier gdzie jest: 1) brak materiałów reklamowych; 2) obecność reklam odnoszących się do symulowanych gier hazardowych; 3) obecność wyłącznie marek operatorów gier hazardowych (prowadzonych online lub stacjonarnie oraz 4) obecność reklam skierowanych na określoną działalność hazardową i sprecyzowane produkty dostępne online lub stacjonarnie.

2. Funkcje gier wideo

1. Funkcje społeczne

Dotyczą socjalizacyjnej roli gier, czyli możliwości nawiązywania komunikacji z innymi graczami zarówno on-line jak i off-line, jak również możliwości konkurowania oraz kooperacji w ramach gier. Gracze mogą się komunikować przed, w trakcie, a także po zakończeniu gry. Komunikacja służy wyrażaniu emocji, a także wymianie doświadczeń. Czasami jest to komunikacja z użyciem avatara. Gracze należą do gildii, które zaspokajają ich potrzebę kontaktów społecznych. Ducheneaut i inni (2006) zaraportowali, że 66% graczy gry Word of Warcraft przynależy do gildii, a w przypadku zaawansowanych graczy liczba ta wzrasta do 90%. Osoby te nie muszą znać się osobiście, natomiast muszą się dopasować do panujących zasad, gdyż w innym przypadku mogą być na przykład wyrzuceni z grupy.

Vorderer i inni (2003) wskazują, że element rywalizacji jest jednym z najistotniejszych jeśli chodzi o satysfakcję z gry. Gracze mogą śledzić swoje poczynania, bo ich wyniki są porównywane na bieżąco z wynikami innych graczy. Tabele z wynikami mogą zachęcać do kontynuowania gry, by poprawić swoje osiągnięcia.

Stosunkowo nowym fenomenem jest nawiązywanie bliższych relacji on-line, ale jest to w tej chwili część życia młodych ludzi. Wolak i inni (2002) zaraportowali, że 25% użytkowników

Internetu w wieku od 10 do 17 lat w roku poprzedzającym badania zawarło znajomość, a 14% za pośrednictwem Internetu znalazło przyjaciela lub partnera.

2. Funkcje manipulacyjne i kontroli

Dotyczą możliwości gracza by kontrolować grę i osiągać kolejne poziomy. Cechy samego użytkownika są istotnym elementem gry, np. dobra koordynacja ręka-oko. Użytkownik musi być zdolny do pozyskiwania nowych informacji o grze, by zmaksymalizować swoją szansę na postępy i odczuwać przyjemność z gry. Gracz w grach video ma możliwość naprawienia swoich błędów, może stopniowo odzyskiwać swoją pozycję, co obniża poczucie żalu po stracie. Wszystkie możliwości dostępne w grze są przedstawiane w postaci HUD (heads and display). Gracz decyduje o wykorzystaniu tych narzędzi, by zoptymalizować swoje szanse na wygraną. Podobnie jak w grach hazardowych gracze w gry mogą mieć trudność z zakończeniem grania kiedy ich wynik jest niski. Niektórych cech gier gracze nie mogą kontrolować.

3. Funkcje odgrywania ról i fabularne

Dotyczą możliwości przyjmowania różnych tożsamości w grze. Gracz ma możliwość tworzenia postaci, w którą chce się wcielić według swoich preferencji. Blinka (2008) w swoim badaniu stwierdził, że młodzi ludzie identyfikują się ze swoim awatarem i nawiązują z nim emocjonalną więź. Badani często pomijają rolę narracji w grach, tymczasem może to być ważny element pozwalający na zagłębienie się w grę. Najbardziej powszechne są animowane lub filmowe (live action) wstawki, stanowiąca nieinteraktywny fragment gry. Przerywniki filmowe zazwyczaj towarzyszą przejściom pomiędzy kolejnymi etapami lub są zapowiedzią ważnych wydarzeń (np. walki z bossem). Scenki te mają za zadanie przede wszystkim wzbogacić fabułę oraz budować napięcie.

Niektórzy podejmują próby podzielenia gier ze względu na gatunek i tematykę, choć zwykle gry można przypasować do kilku gatunków. Gracze mogą wybierać gry ze względu na gatunek, do którego należą.

4. Funkcja nagradzania i karania

Funkcje nagradzające gier zwykle mają charakter psychologiczny, czasem postęp mierzony jest ilością zgromadzonych środków (złote monety), ilością punktów. Dana ilość punktów pozwala przejść na kolejny poziom gry. Gracz może również zdobyć przedmioty, czy cechy, które

pozwolą jego postaci lepiej radzić sobie w grze. Niektóre elementy mogą być unikatowe i ich zdobycie wymaga poświęcenia znacznej ilości czasu.

Zwykle w grach dominują nagrody. Popularnymi formami kar jest utrata punktów lub obiektu, konieczność powtórzenia danego poziomu gry. Gry zawierają element „near miss”, który pokazuje graczowi jak blisko pomimo straty bliski był zwycięstwa. Czasem gry zawierają swoiste podpowiedzi, co gracz powinien zrobić, by nie powtórzyć pomyłki. W grach nie ma przerw na wyplatę, co oznacza, że gracz jest nagradzany lub ponosi stratę natychmiast. Szybki tok zdarzeń nasila zachowania hazardowe, bo nie pozwala refleksyjnie przyjrzeć się przegranej przed rozpoczęciem kolejnej gry (Delfabbro i Winefield, 1999).

5. Estetyczne funkcje gry

Dla graczy niebagatelne znaczenie odgrywa grafika i dźwięk, które mogą stymulować wrażenie uczestniczenia w realnej sytuacji. Tempo muzyki może wyznaczać tempo gry, stanowiąc element nagradzający. Gry budują swoje marki poprzez wyróżniające je elementy graficzne, a gracze często sięgają po to co jest już im znane. Parke i Griffiths, 2007 wykazali, że automaty do gier zawierające znane motywy, np. postaci z serialu the Simpsons były chętniej wybierane przez użytkowników.

3. Postrzeganie gier

W badaniu jakościowym Calado i współpracownicy (2014) przeprowadzili wywiady fokusowe z 37 młodymi Portugalczycami w wieku od 13 do 26 lat. Porównywali wyniki młodszej i starszej grupy (powyżej 18 roku życia). Młodsza grupa postrzegała granie w kategoriach uzależnienia, podczas gdy starsza głównie podkreślała możliwość zwiększenia swoich kompetencji osobistych i społecznych. W przypadku hazardu młodsza grupa mówiła o szczęściu i możliwości zdobycia pieniędzy, a starsza o tym, że hazard niesie ze sobą więcej szkód niż korzyści. Młodzi ludzie zapytani o wspólne cechy gier i hazardu wspomnieli: aspekt finansowy, pozytywne doznania, podobne cechy gier. Jednak bardziej byli skłonni podkreślać różnice.

Jimenez –Murcia i koledzy (2014) podjęli próbę ustalenia rozpowszechnienia używania gier wideo i uzależnienia od gier wideo wśród pacjentów z zaburzeniami hazardowymi (n=193). Uzależnienie od gier wideo stwierdzono u 15% omawianej populacji. Zarówno pacjenci używający gier wideo jak i uzależnieni od nich reprezentowali wyższy poziom zaburzeń

psychicznych (depresja, zaburzenia lękowe i fobia społeczna). Poza tym ta kategoria reprezentowała bardziej dysfunkcyjny typ osobowości.

W badaniach Gainsbury, Russell, King, Delfabbro, Hing (2016) analizowano jak gracze postrzegają gry wideo zawierające elementy hazardu z grupy *social casino games* i gry hazardowe. Większość graczy w gry wideo z grupy *social casino games*, stwierdziło że zdecydowanie (25,5%) lub raczej (31,1%) są zdania, że operatorzy tych gier zachęcają użytkowników do spróbowania uprawiania hazardu z wykorzystaniem realnych pieniędzy. Nie zgadzało się z tym 13,9% respondentów.

Zdaniem respondentów gry wideo z grupy *social casino games* są podobne do gier hazardowych pod względem wizualnym (85% było tego zdania) i doświadczeń związanych z grą (71,6% było tego zdania). Ponad połowa (50,7%) odczuwała podniecenie na podobnym poziomie, kiedy wygrywali uprawiając hazard. Około jedna piąta (17,9%) graczy gier z grupy *social casino games*, twierdziła że ich doświadczenia w graniu w tego typu gry przyczynią się do zwiększenia ich sukcesów w grach hazardowych; 39,7% twierdziła, że jest to mało prawdopodobne. Ponad 85% graczy gier z grupy *social casino games*, którzy w związku z graniem w nie uprawiali hazard, przynajmniej raz wydało pieniądze w związku ze swoją grą w gry wideo. Było to ponad dwa razy tyle niż wśród osób, które nie uprawiały hazardu (41,7%). W zasadzie wszystkie osoby, które wydały pieniądze na gry wideo zrobiły to w czasie ostatnich 12 miesięcy (98,8%). 11,6% spośród nich robiła to co najmniej raz dziennie lub raz w tygodniu (39,5%). Główną motywacją do grania w gry hazardowe przez użytkowników gier wideo z grupy gier *social casino games* była chęć wygrania pieniędzy, rozwój swoich umiejętności, spróbowanie grania w gry hazardowe bez konieczności wydawania własnych środków.

W badaniu King i współ. (2012) gracze w gry wideo, którzy poświęcali na to średnio 20 godzin tygodniowo wykazywali niski poziom zaangażowania w gry hazardowe, np. grali w karty ale nie więcej niż 5 razy w roku oraz nie przejawiali syndromów hazardu problemowego. Mimo, że nie odnotowano występowania zaburzeń hazardowych wśród graczy w gry wideo, to wyniki badań pokazały, że granie w gry wideo było istotnym czynnikiem wpływającym na złudne postrzeganie kontroli w grach hazardowych oraz wzmocniało złudne przekonania na temat grania w gry hazardowe. Granie w gry wideo było skorelowane z przeszacowywaniem umiejętności wymaganych przez gry hazardowe oraz przeświadczeniem, że doświadczenie zdobyte w grach wideo przyczynia się do odnoszenia wygranych w grach hazardowych. Granie w gry wideo może nie być bezpośrednio związane z zachowaniami hazardowymi lub hazardem

problemowym, ale może wpływać na niektóre przekonania, które mają gracze w gry komputerowe.

4. 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 uiścić 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 (Gainsbury i współ. 2016; 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 2017; 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. (King, Delfabro 2018; Macey, Hamari 2019; 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 do 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.

5. 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 dolary, 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 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).

2. Metodologia badania

2.1. Cele badania

Celem projektu badawczego było zidentyfikowanie czynników ryzyka przejścia od grania w gry komputerowe online i offline (w tym gry typu Pay2Win) do grania w gry hazardowe.

Badania miało szereg celów szczegółowych, którymi były:

- zidentyfikowanie rozpowszechnienia grania w gry komputerowe i hazardowe wśród młodych ludzi aktywnych w internecie oraz wśród osób leczących się w placówkach leczenia uzależnień,
- zidentyfikowanie wzorów grania w gry komputerowe online i offline (w tym gry typu Pay2Win) wśród osób w wieku 18-25 lat i osób z zaburzeniami hazardowymi,

- poznanie nasilenia, motywacji oraz przekonań na temat grania i wygrywania.

2.2. Narzędzia badawcze

W badaniu wykorzystano szereg narzędzi badawczych w zależności od etapu realizacji projektu. W badaniach ilościowych wykorzystano ankietę poruszającą zagadnienia związane z grami w gry wideo oraz grami hazardowymi. Taka sama ankieta została wykorzystana w dwóch próbach respondentów – graczy w gry wideo oraz graczy w gry hazardowe.

Ankieta była podzielona na trzy części. Pierwsza zawierała pytania o dane socjodemograficzne, takie jak płeć, wiek, poziom wykształcenia, stan cywilny, miejsce zamieszkania, sytuację mieszkaniową, aktywność zawodową. W tej części zapytaliśmy także o wiek inicjacji grania w gry wideo oraz hazardowe jak również o średnią ilość pieniędzy w ostatnich 12 miesiącach przed badaniem przeznaczane na te aktywności.

Druga część kwestionariusza zawierała pytania o doświadczenia z graniem w gry wideo. Zapytaliśmy respondentów o czas jaki poświęcają na granie w dni powszednie i w weekendy, wzór grania - indywidualnie czy wspólnie z innymi, tytuły jakie wybierają, doświadczenia z dokonywaniem zakupów w grze i ilością pieniędzy na to przeznaczanych, powody grania, elementy gier cenionych przez graczy, które przyczyniają się do jej wyboru, różnego rodzaju zachowania związane z graniem i zaprzestaniem grania.

Część trzecia kwestionariusza była poświęcona graniom w gry hazardowe – doświadczeniom w graniu w poszczególne rodzaje gier w sposób tradycyjny i w internecie. W tej części załączony został kwestionariusz przesiewowy zaburzeń hazardowych PGSI (*Problem Gambling Severity Index*).

W części jakościowej badania przygotowano dyspozycje do wywiadów dla graczy w gry wideo oraz graczy w gry hazardowe. Zapytano w nich o rodzaje gier wideo jakie wybierają respondenci, motywy ich wyboru, pozyskiwanie ulepszeń w grze. W dyspozycjach znalazły się również pytania o doświadczenia związane z graniem w gry hazardowe – rodzaje gier, motywy uprawiania hazardu, wydawanie pieniędzy. Oprócz tego pytaliśmy respondentów o podobieństwa i różnice między grami wideo i hazardowymi, elementy gier wideo zachęcające do uprawiania hazardu, powody grania w gry hazardowe, o dostępność do gier wideo i gier hazardowych oraz o ryzyko wystąpienia uzależnienia od tych dwóch rodzajów zachowań.

Oprócz narzędzi do pomiaru zjawiska przygotowano również informację o badaniu, formularz świadomej zgody na udział w badaniu oraz instrukcję dla realizatorów ankiet i wywiadów indywidualnych.

2.3. Badania ilościowe

2.3.1. Próba i kryteria doboru

W badaniu ilościowym wyróżniliśmy dwie próby – gracze w gry wideo oraz gracze w gry hazardowe.

Gracze w gry komputerowe (N = 732) musieli spełnić szereg kryteriów włączenia do badania. Założyliśmy, że będą to osoby w wieku 18-25 lat, które wyrażą świadomą zgodę na udział w badaniu, grali w gry wideo online i offline (w tym w gry typu Pay2Win) przynajmniej jeden raz w ciągu ostatniego tygodnia przed badaniem oraz kiedykolwiek w życiu grali w gry typu Pay2Win. Tego typu gry zostały zdefiniowane jako gry w których można dokonać zakupów aby poprawić swoje osiągnięcia.

Kryteriami włączenia dla graczy w gry hazardowe (N = 151) był wiek powyżej 18 lat, wyrażenie świadomej zgody na udział w badaniu, diagnoza zaburzeń hazardowych oraz aktualne leczenie w placówce leczenia uzależnień.

2.3.2. Sposób rekrutacji.

Badania wśród graczy w gry wideo było prowadzone z wykorzystaniem platformy internetowej SurveyMonkey. Respondenci byli rekrutowani z wykorzystaniem portali społecznościowych, forów internetowych oraz serwisu YouTube. Na Facebooku wykorzystaliśmy stronę Instytutu Psychiatrii i Neurologii. Przygotowaliśmy kreację graficzną zachęcającą do uczestnictwa w badaniu.



Instytut Psychiatrii i Neurologii

Sponsorowane · 🌐

Grasz w gry wideo przynajmniej raz w tygodniu i wiesz co to są gry typu Pay2Win? Masz 18-25 lat? Wypełnij ankietę. Tu się nauka dzieje.

<https://www.surveymonkey.com/r/Pay2Win>



WWW.SURVEYMONKEY.COM

Badanie naukowe dla graczy w gry wideo

Więcej informacji

Po niecałym miesiącu kampanii reklama dotarła do ponad 26 tysięcy zdefiniowanych odbiorców, a film wyświetliło prawie 12 tysięcy osób.

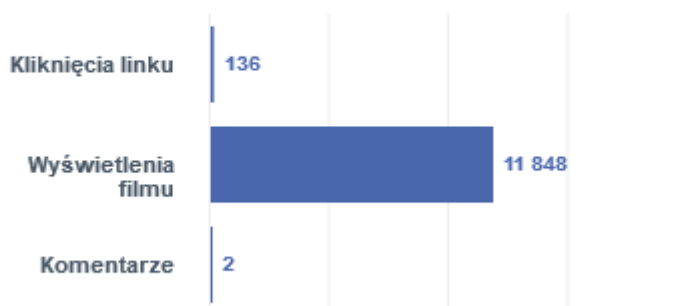
Wyniki

Wydałeś(aś) **192,00 zł** w ciągu **20 dni**.

Odtworzenia ThruPlay	Liczba odbiorców	26 560
7936	Koszt odtworzenia ThruPlay	0,02 zł

Aktywność

Aktywność na Facebooku



Na ośmiu forach internetowych zostały opublikowane ogłoszenia z zaproszeniem do badania i linkiem do ankiety. Przed każdą publikacją kontaktowaliśmy się z administratorem fora w celu uzyskania zgody.

Do rekrutacji respondentów wykorzystaliśmy również prywatne kanały YouTube osób, które nagrywają filmy na temat gier wideo. Prośbę o wypełnienie ankiety udostępnił jeden streamer.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi były rekrutowane w placówkach leczenia uzależnień w całej Polsce. Z bazy adresowej placówek, zamieszczonej na stronie Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomani zostały wybrane te, które zajmują się terapią zaburzeń hazardowych. W każdej placówce skontaktowaliśmy się z kierownikiem, który zobowiązał się do pomocy w rekrutacji. W jednej placówce spotkaliśmy się z odmową możliwości realizacji badania.

W związku z pandemią, informacje o badaniu zostały przekazane przez kierowników placówek do terapeutów, a ci przekazywali je pacjentom spełniającym kryteria włączenia do badania.

Osoby, które się zgodziły udostępniły swój numer telefonu. Ankieter kontaktował się i przeprowadzał ankietę w formie telefonicznej.

2.3.3. Opis socjodemograficzny respondentów – graczy w gry wideo i osób z zaburzeniami hazardowymi

Uczestnikami badania byli głównie mężczyźni. Wśród osób z zaburzeniami hazardowymi kobiety stanowiły niecałe 5% respondentów, z kolei wśród graczy w gry wideo co siódma osoba była kobietą. Średni wiek respondentów wynosił 23,51 lat, odchylenie standardowe 6,33. Porównując średni wiek w obu grupach, to osoby z zaburzeniami hazardowymi były starsze. Średni wiek w tej grupie wynosił 32,86 lat (odchylenie standardowe 8,7), z kolei wśród graczy w gry wideo wyniósł 21,57 lat (odchylenie standardowe 3,3).

Uczestnicy badania najczęściej mieli wykształcenie średnie. Wśród osób z zaburzeniami hazardowymi osób z wykształceniem średnim było ponad 40%, z kolei wśród graczy w gry wideo niecałe 50%. Niecałe 40% respondentów spośród osób z zaburzeniami hazardowymi i ponad 20% graczy w gry wideo posiadało wykształcenie wyższe. Co dziesiąta osoba z zaburzeniami hazardowymi i co piąty gracz w gry miał wykształcenie gimnazjalne i niższe. Podobne odsetki osób w obu grupach miały wykształcenie zasadnicze zawodowe.

Ponad dwie trzecie osób z zaburzeniami hazardowymi i ponad 90% graczy w gry wideo było kawalerami bądź pannami. Co trzecia osoba z zaburzeniami hazardowymi pozostawała w związku małżeńskim. Natomiast niecałe 5% graczy w gry wideo było zamężnych. Stan cywilny respondentów mógł być determinowany kryteriami włączenia do badania.

Respondenci głównie zamieszkiwali duże miasta powyżej 100 tysięcy mieszkańców. Prawie 70% osób z zaburzeniami hazardowymi i nieco ponad 40% graczy zamieszkiwało w tego typu miejscowościach. Prawie 40% graczy w gry wideo i co piąta osoba z zaburzeniami hazardowymi mieszkało w miejscowościach poniżej 50 tysięcy mieszkańców.

Prawie dwie trzecie graczy w gry wideo i co czwarta osoba z zaburzeniami hazardowymi zamieszkiwało z rodzicami. Z partnerem i dzieckiem zamieszkiwała co trzecia osoba z zaburzeniami hazardowymi. Samotnie zamieszkiwało nieco ponad 20% osób z tej grupy i 12,4% graczy w gry wideo. Z partnerem i bez dzieckiem zamieszkiwało 18,5% osób z zaburzeniami hazardowymi oraz 14,6% graczy w gry wideo.

Ponad 40% osób z zaburzeniami hazardowymi i 14,5% graczy w gry wideo zamieszkiwało we własnym mieszkaniu. Co trzecia osoba uzależniona od hazardu i co czwarty gracz

wynajmowało mieszkanie lub pokój. Z kolei prawie 60% graczy w gry wideo i co czwarta osoba z zaburzeniami hazardowymi mieszkała z rodzicami.

Tabela 1. Charakterystyka socjodemograficzna uczestników badania ilościowego

Zmienna			Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo
Płeć*	Mężczyzna	N	143	624
		%	95,3%	85,2%
	Kobieta	N	7	108
		%	4,7%	14,8%
Poziom wykształcenia*	Podstawowe nieukończone lub bez wykształcenia szkolnego	N	0	4
		%	0,0%	0,5%
	Podstawowe	N	4	4
		%	2,6%	0,5%
	Gimnazjalne	N	10	130
		%	6,6%	17,8%
	Zasadnicze zawodowe	N	8	38
		%	5,3%	5,2%
	Średnie maturalne	N	67	351
		%	44,4%	48,0%
	Średnie policealne	N	5	45
		%	3,3%	6,1%
	Wyższe licencjackie	N	26	108
		%	17,2%	14,8%
Wyższe magisterskie	N	31	52	
	%	20,5%	7,1%	
Stan cywilny*	Kawaler/panna	N	95	695
		%	63,3%	94,9%
	Żonaty/zamężna	N	45	34
		%	30,0%	4,6%
	Rozwiedziony/a	N	9	1
		%	6,0%	0,1%
	Wdowiec/wdowa	N	1	2
		%	0,7%	0,3%
Miejsce zamieszkania*	Miejscowość licząca powyżej 100 000 mieszkańców	N	103	320
		%	68,2%	43,7%
	Miejscowość licząca 50 000-100 000 mieszkańców	N	15	125
		%	9,9%	17,1%
	Miejscowość poniżej 50 000 mieszkańców	N	33	287
		%	21,9%	39,2%
Z kim mieszka*	Sam/a	N	33	91

		%	21,9%	12,4%
	Z rodzicami	N	38	430
		%	25,2%	58,7%
	Sam/a z dzieckiem lub dziećmi	N	1	0
		%	0,7%	0,0%
	Z partnerem bez dziecka	N	28	107
		%	18,5%	14,6%
	Z partnerem i dzieckiem (dziećmi)	N	42	14
		%	27,8%	1,9%
	Z przyjaciółmi	N	5	49
		%	3,3%	6,7%
	Inne	N	4	41
		%	2,6%	5,6%
Sytuacja mieszkaniowa*	Własne mieszkanie	N	65	106
		%	43,0%	14,5%
	Wynajęte mieszkanie lub pokój	N	44	174
		%	29,1%	23,8%
	Mieszkam z rodzicami	N	35	418
		%	23,2%	57,1%
	Mieszkam u przyjaciół/znajomych	N	5	6
		%	3,3%	0,8%
Inne	N	2	28	
	%	1,4%	3,8%	

* $p < 0,05$

2.4. Badania jakościowe

2.4.1. Próba i kryteria doboru

łącznie zrealizowano 40 wywiadów indywidualnych: 20 wywiadów wśród aktywnych graczy w gry komputerowe i 20 wśród osób z zaburzeniami hazardowymi mającymi doświadczenia w graniu w gry komputerowe.

Opracowano kryteria włączenia do badania w rozbiciu na dwie grupy respondentów.

Kryteria włączenia do badania jakościowego prowadzonego wśród aktywnych graczy w gry komputerowe:

- wiek: 18-25 lat
- wyrażenie świadomej zgody na udział w badaniu
- graniu w gry komputerowe online i offline (w tym w gry typu Pay2Win) przynajmniej jeden raz w ciągu ostatniego tygodnia.

Kryteria włączenia do badania jakościowego wśród osób z zaburzeniami hazardowymi mającymi doświadczenia w graniu w gry komputerowe:

- pełnoletniość
- wyrażenie świadomej zgody na udział w badaniu
- diagnoza zaburzeń hazardowych
- aktualne leczenie w placówce leczenia uzależnień,
- graniu w gry komputerowe online i offline (w tym w gry typu Pay2Win) przynajmniej jeden raz w ciągu ostatniego tygodnia.

2.4.2. Sposób rekrutacji

Realizatorzy dotarli do respondentów z grupy graczy gier wideo poprzez ogłoszenia na portalach społecznościowych (facebook, Twitter, itp.) i forach internetowych, jak również wykorzystali własne doświadczenia w rekrutacji uczestników badania.

Z kolei respondenci z grupy osób z zaburzeniami hazardowymi rekrutowani byli w placówkach leczenia uzależnień w całej Polsce. Sposób dotarcia do respondentów był podobny jak sposób dotarcia do osób z zaburzeniami hazardowymi z badania ilościowego.

2.5. Analiza danych

W analizie danych ilościowych skoncentrowano się na porównaniu wyników uzyskanych w dwóch próbach respondentów – graczy w gry wideo oraz osób z zaburzeniami hazardowymi. W analizie w przypadku zmiennych interwałowych porównywano miary tendencji centralnej. W analizie zmiennych nominalnych i porządkowych przedstawiono rozkłady procentowe po dychotomizacji testując różnice przy użyciu testu znaków rangowanych Wilcoxon. W przypadku obu testów przyjęto graniczny poziom istotności 0,05.

Wywiady jakościowe zostały nagrane na dyktafon i poddane transkrypcji. Transkrypcje wywiadów verbatim (tzn. słowo w słowo z oznaczeniem wypowiedzi poszczególnych uczestników wywiadów) zostały poddane analizie zdanie po zdaniu i oznaczone *słowami kluczowymi*, odnoszącymi się do dyspozycji do wywiadu. Oznaczenia te stanowiły podstawę do *kodowania* wywiadu. W trakcie kodowania sporządzono *noty badawcze*, zawierające różne spostrzeżenia pojawiające się w trakcie analizy i ułatwiające późniejszą interpretację danych. Do analizy wykorzystano program ATLAS.ti — jeden z najnowocześniejszych programów do wspomaganego komputerowo analizy danych jakościowych umożliwiającą elastyczne i interpretatywne podejście do tych danych. Ostatnim etapem analizy było poszukiwanie

głównych obszarów tematycznych wspólnych dla analizowanych przypadków. Rezultatem tej procedury było stworzenie kategorii głównych, wyrażonych w formie typologii.

2.6. Kwestie etyczne

Udział w badaniu był dobrowolny. Uczestnikom badania ilościowego i jakościowego została przedstawiona informacja na jego temat (wprowadzenie do badania, cele i metody badania, szacunkowy czas trwania badania oraz zapewnienie o poufności zbieranych danych). Z uwagi na chęć zapewnienia anonimowości uczestnicy badania nie podpisywali formularza zgody na udział w badaniu. Ankieterzy uzyskiwali ustną zgodę na udział w nim i wypełniali oświadczenia o zapoznaniu respondenta z informacją o badaniu i wyrażonej akceptacji dla przeprowadzenia badania. Uczestnicy badania internetowego zaznaczali odpowiednie pole w kwestionariuszu. Respondenci nie otrzymywali żadnej gratyfikacji za udział w badaniu.

3. Wyniki

3.1. Wiek inicjacji grania w gry wideo i w gry hazardowe

Średni wiek inicjacji grania w gry wideo na różnych urządzeniach (np. na komputerze, konsoli, tablecie, telefonie komórkowym) był niższy wśród graczy w gry wideo niż w grupie osób z zaburzeniami hazardowymi (odpowiednio 8,4 lata i 13,7 lat). Podobnie było w przypadku uprawiania hazardu. Gracze w gry wideo pierwszy raz grali w gry hazardowe średnio w wieku 17 lat, z kolei osoby z zaburzeniami hazardowymi były dwa lata starsze i miały 19,4 lat.

Tabela 2. Wiek inicjacji grania w gry wideo i gry hazardowe

Grupa respondentów		Wiek inicjacji	
		Gry wideo*	Gry hazardowe*
Osoby z zaburzeniami hazardowymi	N	151	150
	Średnia	13,70	19,37
	Odchylenie standardowe	8,973	7,095
	Błąd standardowy średniej	0,730	0,579
Gracze w gry wideo	N	715	190
	Średnia	8,38	17,04
	Odchylenie standardowe	3,118	7,071
	Błąd standardowy średniej	0,117	0,513
Ogółem	N	866	340
	Średnia	9,31	18,06
	Odchylenie standardowe	5,105	7,166
	Błąd standardowy średniej	0,173	0,389

* p < 0,05

3.2. Czas przeznaczony na granie w gry wideo 12 miesięcy przed badaniem i w czasie ostatnich 30 dni.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi w ostatnim roku najczęściej grały 1-2 dni w tygodniu. Około 40% osób z tej grupy grało z taką częstotliwością. Z kolei gracze w gry wideo najczęściej grali między 5 a 7 dni w tygodniu. Dwie trzecie respondentów z tej grupy grało w ten sposób. Co trzeci respondent z każdej próby grał średnio 3-4 dni w tygodniu w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem.

Tabela 3. Rozpowszechnienie grania w czasie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem

Liczba dni w tygodniu		Grupa respondentów		Ogółem
		Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
1-2*	N	52	87	139
	%	39,7%	11,9%	16,1%
3-4*	N	40	205	245
	%	30,5%	28,0%	28,4%
5-7*	N	39	440	479
	%	29,8%	60,1%	55,5%

* p < 0,05

Gracze w gry wideo średnio dwa razy dłużej grali w gry niż osoby z zaburzeniami hazardowymi. Średni czas grania w dni powszednie wynosił ponad 4,5 godziny wśród graczy w gry wideo i

nieco ponad 2,5 godziny wśród osób z zaburzeniami hazardowymi. W weekendy średni czas grania był dłuższy w obu grupach respondentów i wynosił prawie pięć godzin w grupie graczy w gry wideo i niecałe 3 godziny wśród osób z zaburzeniami hazardowymi.

Tabela 4. Czas przeznaczany na granie w gry wideo ostatnim miesiącu w dni powszednie i w weekendy

Grupa respondentów		Dni powszednie*	Weekend*
Osoby z zaburzeniami hazardowymi	N	150	150
	Średnia	2,55	2,99
	Odchylenie standardowe	1,407	1,675
	Błąd standardowy średniej	0,115	,137
Gracze w gry wideo	N	732	732
	Średnia	4,59	4,92
	Odchylenie standardowe	1,236	1,051
	Błąd standardowy średniej	0,046	0,039
Ogółem	N	882	882
	Średnia	4,24	4,59
	Odchylenie standardowe	1,480	1,386
	Błąd standardowy średniej	0,050	0,047

* $p < 0,05$

Gracze w gry wideo w wyższych odsetkach preferowali granie wspólnie z innymi niż osoby z zaburzeniami hazardowymi. Ponad dwie trzecie graczy w gry wideo wybierało granie w trybie multiplayer podczas gdy nieco ponad 40% osób z zaburzeniami hazardowymi grało w ten sposób. Ten wzór grania był wśród nich bardziej rozpowszechniony zarówno w przypadku grania w dni powszednie jak i w weekendy. Oznacza to, że dzień tygodnia nie różnicuje wzoru grania.

Tabela 5. Wzór grania w gry wideo ostatnim miesiącu w dni powszednie i w weekendy

			Grupa respondentów		Ogółem
			Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
Dni powszednie*	Indywidualnie (<i>single player</i>)	N	63	269	332
		%	57,3%	36,7%	39,4%
	Wspólnie z innymi (<i>multi player</i>)	N	47	463	510
		%	42,7%	63,3%	60,6%
Weekend*	Indywidualnie (<i>single player</i>)	N	62	246	308
		%	55,4%	33,6%	36,5%
	Wspólnie z innymi (<i>multi player</i>)	N	50	486	536
		%	44,6%	66,4%	63,5%

Gracze w gry wideo: *Ja gram tylko w gry online. Dla mnie gry single player w ogóle sensu nie mają i nie gram w takie gry. (VGJM070620202)*

Gracze w gry wideo: *Są takie gry, gdzie faktycznie na przykład w cztery osoby siadamy przed jednym komputerem i mamy grę tourową i gramy po prostu tak sobie wieczorem, albo sobie zrobimy taka nockę z grami. Ale głównie to jest to, żeby online właśnie każdy gra u siebie na swoim komputerze i każdy kreuje swoją postać wtedy kiedy ma czas. (VGJM270520201)*

Gracze w gry wideo: *W sumie to darmowe i z rywalizacją, w sensie online. Nie gram w ogóle w gry typu single player żeby przejść kampanię, czy dla fabuły, tylko typowo pod no w sumie rywalizację z innymi graczami. (VGMT150620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Jeżeli siedzieliśmy tam z kolegami założmy przykładowo nie multiplayer, nie przez internet tylko tak normalnie to graliśmy z reguły w jakąś FIFę, Mortal Combat czy jakąś właśnie bijatykę. A jeśli przez internet grałem z kimś to myślę, że League of Legends i w Metin- to były takie gry, na których dużo czasu spędziłem naprawdę. (GDMO070720202)*

3.3. Gry wideo, w które respondenci grają najczęściej

W badaniu ilościowym zapytaliśmy o pięć ulubionych gier, które wybierają respondenci. Z kolei w wywiadach jakościowych prosiliśmy o opowiedzenie o rodzajach gier, w które grają osoby z zaburzeniami hazardowymi i gracze w gry wideo. Preferencje graczy nie ograniczają się tylko do gier z jednego obszaru. Większość z nich wybiera tytuły, które można zakwalifikować do różnych gatunków gier.

Gracze w gry wideo: *To znaczy szczerze mówiąc gatunkowo moje jedyne preferencje to były gry strategiczne, bo nie umiem w nie grać w ogóle i nie sprawia mi to żadnej przyjemności. Trochę strzelanek, trochę RPGów, trochę zręcznościowych. Ostatnio zapalałam miłością do platformówek dla dzieci. (VGMO010620201)*

Tabela 6. Rozpowszechnienie grania w poszczególne gatunki gier komputerowych

Gatunek	Osoby z zaburzeniami hazardowymi		Gracze w gry wideo	
	Wskazania gier z danej grupy	%	Wskazania gier z danej grupy	%
Zręcznościowe	123	81,5	567	77,5
Fabularne	104	68,9	1000	100,0
Symulacyjne	72	47,7	187	25,5
Sportowe	128	84,8	182	24,9
Strategiczne	1	0,7	1	0,1

Gracze w gry wideo uczestniczący w naszym badaniu wybierali często gry z obszaru Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), zaliczane do gier fabularnych. Także wiele osób z zaburzeniami hazardowymi wybierało gry z tego obszaru. W badaniu ilościowym wszyscy gracze w gry wideo wskazali, że lubią przynajmniej jedną grę z grupy gier fabularnych. Najpopularniejsze były Minecraft oraz gry z serii Wiedźmin. Prawie 70% osób z zaburzeniami hazardowymi wskazało przynajmniej jedną grę z tej grupy. Wśród nich najpopularniejsze były Pillars of Eternity i Wiedźmin.

Gracze w gry wideo: *Najczęściej są to gry online, gdzie mogę właśnie ze znajomymi sobie pograć. Lubię też czasem grać w takie typowo gdzie mamy fabułę jeżeli ona jest ciekawa. Głównie to są gry średniowieczne, jakieś MMO. A online no to też związane ze średniowieczem. (VGJM270520201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Najczęściej wybieram gry historyczne oraz gry fantasy. W te gry gram najczęściej. (GDAŁ030920201)*

Dużą popularnością wśród osób z zaburzeniami hazardowymi cieszyły się również gry zręcznościowe (77,5%). Tego typu gry były również popularne w grupie osób z zaburzeniami

hazardowymi. Ponad 80% z nich zadeklarowało, że lubi te gry. Wśród nich najpopularniejsze były takie jak na przykład gry z serii Counter Strike i Grand Theft Auto.

Gracze w gry wideo: *Generalnie, jeśli miałbym uprościć, jedną grupę wskazać to gry MMORPG i FPSy również raczej w wariacie sieciowym.* (VGJM250620201)

W grupie respondentów z zaburzeniami hazardowymi najpopularniejsze były gry sportowe, szczególnie gra z serii FIFA. Z kolei gry sportowe nie były tak bardzo popularne wśród graczy w gry wideo, co czwarty respondent w nie grał.

Około połowa badanych z grupy osób z zaburzeniami hazardowymi grała najchętniej w gry symulacyjne. Szczególnie w takie gry jak World of Tanks czy War Thunder. Gry symulacyjne były wybierane przez około jedną czwartą graczy w gry komputerowe. Grali oni szczególnie w gry z serii The Sims. Gry strategiczne nie były wybierane, tylko jedna osoba z każdej grupy zadeklarowała, że w nie gra. Może się to wiązać z tym, że zabrakło więcej tego typu tytułów w kwestionariuszu.

Gracze w gry wideo: *Najczęściej, właściwie głównie gram w takie gry symulacyjne jak Simsy, takie które trzeba prowadzić i planować* (VGKP290420201).

Gracze w gry wideo: *Głównie gram w gry sportowe typu FIFA, to jest gra, w którą gram najwięcej. Ogólnie gry, w które mogę grać ze znajomymi typu League of Legends głównie no i takie ogólnie czasem różne gry, takie typowo kooperacyjne, w które mogę pograć ze znajomymi.* (VGMO210520201)

Gracze w gry wideo: *No teraz to Valorant wiadomo i GTA. Czyli no w GTA jesteś zbrodniarzem. No. I tam teraz mam fabrykę kokainy.* (VGPK300520201)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Jak gram na konsoli, co robię rzadko, to myślę, że gry sportowe. Mam tutaj na myśli Pro Evolution Soccer albo FIFA, więc piła nożna.* (GDMO070720201)

3.4. Granie w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy

Zarówno gracze w gry wideo jak i osoby z zaburzeniami hazardowymi deklarowały, że w czasie ostatnich 12 miesięcy grały przynajmniej raz w takie gry hazardowe jak na przykład totolotek, zakłady sportowe, gry w karty na pieniądze, automaty. Znacznie więcej badanych z grupy osób uzależnionych od hazardu grało w tego typu gry (79,5%, N=116). Z kolei co piąty (20,5%, N = 151) gracz w gry wideo uprawiał hazard w ostatnim roku przed badaniem. Należy zaznaczyć,

że część badanych z grupy osób z zaburzeniami hazardowymi w momencie realizacji projektu była w trakcie leczenia i nie grała. Opowiadali oni o swoich doświadczeniach sprzed okresu terapii.

Większość osób z zaburzeniami hazardowymi grała w różnego rodzaju gry hazardowe, nie ograniczali się oni do jednej gry. Jednak większość respondentów miała swoje ulubione gry.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: W automaty to w punkcie z automatami. Jeżeli chodzi o pokera, to w więzieniu i też w życiu... No głównie normalnie poza ośrodkiem. (GDMP200620201)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: Ooo hazardowych gier, proszę pani, było mnóstwo. Zacznę od tego, że tutaj nawet Poker, byłem da razy w kasynie, grałem w automatach do gier, tak zwane Hotspoty i tak jak mówię- zakłady bukmacherskie. Zakłady bukmacherskie, w które też bardzo często gram oprócz gier komputerowych. Gram w zakłady bukmacherskie hazardowo, za pieniądze. (GDAŁ160820201)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi przynajmniej raz w czasie ostatniego roku przed badaniem najczęściej grali na loteriach, np. totolotek, szczęśliwy numerek (69,6%), obstawiali zakłady sportowe (65,5%) i grali na automatach (63,5%). Z kolei najrzadziej grali w karty, np. Poker, Black Jack (8,1%), obstawiali zakłady na wyścigach konnych (11,5%) i uprawiali hazard w kasynie (36,9%).

Natomiast gracze w gry wideo najchętniej grali w zdraпки (29,9%), na loteriach (21,6%), obstawiali zakłady bukmacherskie (8,9%) oraz grali w karty (7,8%). Najmniej popularne w tej grupie respondentów było obstawianie zakładów na wyścigach konnych (0,3%), uprawianie hazardu w kasynie (1,6%) i granie na automatach (4,1%).

Tabela 7. Rozpowszechnienie grania w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy w sposób tradycyjny

Rodzaj gry	Częstotliwość		Grupa respondentów		Ogółem
			Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
Gry w karty, np. Poker, Black Jack*	Nigdy	N	81	675	756
		%	54,7%	92,2%	85,9%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	30	53	83
		%	20,3%	7,2%	9,4%
	1-3 razy w miesiącu	N	12	1	13
		%	8,1%	0,1%	1,5%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	25	3	28
		%	16,9%	0,4%	3,2%
Obstawianie zakładów sportowych*	Nigdy	N	51	667	718
		%	34,5%	91,1%	81,6%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	23	48	71
		%	15,5%	6,6%	8,1%
	1-3 razy w miesiącu	N	14	13	27
		%	9,5%	1,8%	3,1%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	60	4	64
		%	40,5%	0,5%	7,3%
Loterie np. totolotek, szczęśliwy numerki*	Nigdy	N	45	574	619
		%	30,4%	78,4%	70,3%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	49	135	184
		%	33,1%	18,4%	20,9%
	1-3 razy w miesiącu	N	24	19	43
		%	16,2%	2,6%	4,9%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	30	4	34
		%	20,3%	,5%	3,9%
Zdrapki*	Nigdy	N	63	513	576
		%	42,6%	70,1%	65,5%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	30	196	226
		%	20,3%	26,8%	25,7%
	1-3 razy w miesiącu	N	32	18	50
		%	21,6%	2,5%	5,7%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	23	5	28
		%	15,5%	,7%	3,2%
Granie na automatach*	Nigdy	N	54	702	756
		%	36,5%	95,9%	85,9%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	28	25	53
		%	18,9%	3,4%	6,0%
	1-3 razy w miesiącu	N	14	4	18
		%	9,5%	0,5%	2,0%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	52	1	53
		%			

		%	35,1%	0,1%	6,0%
Uprawianie hazardu w kasynie, np. ruletka *	Nigdy	N	94	720	814
		%	63,1%	98,4%	92,4%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	21	9	30
		%	14,1%	1,2%	3,4%
	1-3 razy w miesiącu	N	15	3	18
		%	10,1%	,4%	2,0%
Raz w tygodniu lub częściej	N	19	0	19	
	%	12,8%	,0%	2,2%	
Obstawianie zakładów na wyścigach konnych *	Nigdy	N	131	730	861
		%	88,5%	99,7%	97,8%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	15	1	16
		%	10,1%	0,1%	1,8%
	1-3 razy w miesiącu	N	1	1	2
		%	0,7%	0,1%	0,2%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	1	0	1
		%	0,7%	0,0%	0,1%

* p < 0,05

Podobne wyniki można odnotować analizując wywiady indywidualne. Spośród gier w formie tradycyjnej gracze w gry wideo wybierali grę w pokera na pieniądze ze znajomymi lub grę w ruletkę.

Gracze w gry wideo: *Poker. Uważam je za dobre spędzenie czasu ze znajomymi.* (VGSW010520202)

Gracze w gry wideo: *Byłem w kasynie na ruletce, dwa razy mi się zdarzyło. Wydaje mi się najciekawsza i bardziej z ciekawości w sumie tak poszedłem. I też dlatego, że poszedłem z kolegą, który już był kilka razy i on akurat taka preferuje i bardziej tak jakby ja z nim poszedłem niż samemu, że tak powiem wpadłem na ten pomysł.* (VGMT150620201)

Wśród osób z zaburzeniami hazardowymi dużą popularnością cieszyły się automaty i poker.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Gier hazardowych w przeszłości było wiele, ale najwięcej grałem w „Jednorękiego bandytę” lub też w tak zwane maszyny owocowe, w salonie gier jak byłem, bo to są oczywiście gry automatowe. Można je dzielić na trzybębnowe lub pięciobębnowe, zdarza się, że też są dziesięcio- a nawet dwudziesto- ale na takim etapie nie grałem.* (GDAŁ030920201)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: Grałem na maszynach. Na maszynach w bandytę jednorękięgo i w pokera. W pokera grałem tak normalnie, kartami. (GDMO280520201)

Respondenci mieli trochę inne doświadczenia, jeśli chodzi o granie w gry hazardowe przez internet. Osoby z zaburzeniami hazardowymi w ostatnim roku najczęściej grały online w obstawianie zakładów sportowych (70,3%), gry w karty (47,6%) oraz na automatach (41,1%). Natomiast najrzadziej w zdraпки (15,0%), obstawiali zakłady na wyścigach konnych (15,9%) i grali na loteriach (29,3%). Różnice w angażowaniu się w poszczególne gry hazardowe w formie tradycyjnej i online przez respondentów z tej grupy mogą być związane z formą gier, w które gra się raczej w tradycyjny sposób.

Gracze w gry wideo najczęściej obstawiali zakłady sportowe (10,0%), grali w zdraпки (9,6%) i na loteriach (8,6%). Z kolei najrzadziej grali online obstawiając zakłady na wyścigach konnych (0,7%), grali na automatach (2,9%) i uprawiali hazard w kasynie (2,9%). Wśród graczy w gry wideo nie obserwuje się różnic biorąc pod uwagę formę grania. Respondenci z tej grupy cenili sobie te same gry hazardowe w formie tradycyjnej i online.

Tabela 8. Rozpowszechnienie grania w gry hazardowe w czasie ostatnich 12 miesięcy w internecie

Rodzaj gry	Częstotliwość		Grupa respondentów		Ogółem
			Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
Gry w karty, np. Poker, Black Jack*	Nigdy	N	77	671	748
		%	52,4%	91,7%	85,1%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	23	50	73
		%	15,6%	6,8%	8,3%
	1-3 razy w miesiącu	N	19	8	27
		%	12,9%	1,1%	3,1%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	28	3	31
		%	19,0%	,4%	3,5%
Obstawianie zakładów sportowych*	Nigdy	N	44	659	703
		%	29,7%	90,0%	79,9%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	16	48	64
		%	10,8%	6,6%	7,3%
	1-3 razy w miesiącu	N	19	18	37
		%	12,8%	2,5%	4,2%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	69	7	76
		%	46,6%	1,0%	8,6%
Loterie np. totolotek, szczęśliwy numerki*	Nigdy	N	104	669	773
		%	70,7%	91,4%	87,9%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	19	48	67
		%	12,9%	6,6%	7,6%
	1-3 razy w miesiącu	N	12	10	22
		%	8,2%	1,4%	2,5%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	12	5	17
		%	8,2%	,7%	1,9%
Zdrapki*	Nigdy	N	125	664	789
		%	85,0%	90,7%	89,8%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	7	50	57
		%	4,8%	6,8%	6,5%
	1-3 razy w miesiącu	N	6	14	20
		%	4,1%	1,9%	2,3%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	9	4	13
		%	6,1%	,5%	1,5%
Granie na automatach*	Nigdy	N	86	711	797
		%	58,9%	97,1%	90,8%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	17	14	31
		%	11,6%	1,9%	3,5%
	1-3 razy w miesiącu	N	16	4	20
		%	11,0%	,5%	2,3%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	27	3	30
		%			

		%	18,5%	,4%	3,4%
Uprawianie hazardu w kasynie, np. ruletka *	Nigdy	N	94	711	805
		%	63,9%	97,1%	91,6%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	15	16	31
		%	10,2%	2,2%	3,5%
	1-3 razy w miesiącu	N	16	4	20
		%	10,9%	,5%	2,3%
Raz w tygodniu lub częściej	N	22	1	23	
	%	15,0%	,1%	2,6%	
Obstawianie zakładów na wyścigach konnych *	Nigdy	N	122	727	849
		%	84,1%	99,3%	96,8%
	Rzadziej niż raz w miesiącu	N	11	1	12
		%	7,6%	,1%	1,4%
	1-3 razy w miesiącu	N	9	3	12
		%	6,2%	,4%	1,4%
	Raz w tygodniu lub częściej	N	3	1	4
		%	2,1%	,1%	,5%

* p < 0,05

Podobny profil popularności gier online można odnotować w badaniach jakościowych. Wśród graczy w gry wideo preferowane gry hazardowe w formie online to gra w pokera oraz obstawianie zakładów bukmacherskich.

Gracze w gry wideo: *Grałem kiedyś w pokera online przez chwilę za realne pieniądze Texas Hold'em, ale grałem w niego ponieważ generalnie podobał mi się poker. A nie było żadnej innej formy, która mnie, że tak powiem interesowała. (VGJM070620202)*

Gracze w gry wideo: *Znaczy lubię sobie trochę pograć w bukmacherkę, obstawić mecze piłki nożnej. Ale ja akurat mam do tego takie podejście, że przeznaczam na to bardzo małe pieniądze w skali, że tak powiem wydatków. Nie robię tego po to żeby jakby nie w celu wzbogacenia się, tylko po prostu frajdy z tego, z samej analizy meczów i tak dalej. (VGMO210520201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi grały w ruletkę, na automatach i w różne gry karciane.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Grałem tylko i wyłącznie na maszynach. Nie grałem w żadne karciane gry hazardowe, nie grałem w żadne ruletki ani nic tego typu. Tylko na maszynach. W większości grałem online, aczkolwiek zdarzało się, że pojechałem do salonu*

jakiegoś. Ale z reguły, przez ostatni okres zwłaszcza, przez ostatni rok, grałem na maszynach przez internet. (GDMO070720202)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: W zasadzie to się pokrywa jedno z drugim, bo to nie było różnicy czy przez internet, czy właśnie w online. No to zaczynałam od pokera, a potem to przeszłam na te takie dziwne, znaczy najprostsze chyba takie gry losowe i na bębny.. (GDMO250520201)

Wielu respondentów obstawiało zakłady sportowe z wykorzystaniem internetu.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: W zakłady bukmacherskie, automaty. Jak tam na przykład miałem na zakładach bukmacherskich, to przelewałem sobie na kasyno, trochę tu, trochę tam. (GDSP210620201)

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: To była bukmacherka, czyli zakłady piłkarskie. Online, wszystko przez internet z telefonu bądź komputera. Są jakieś tam strony tych bukmacherów, no i po prostu przez te strony. Tam łatwo można przelać pieniądze no i po prostu składać zakłady, kto wygra, przegra, na bramki. (GDWB240420201)

Respondenci wybierali formę online, ponieważ jest ona bardziej dostępna niż gry hazardowe w tradycyjnej formie. Nie wymaga wychodzenia i szukania lokalu.

Gracze w gry wideo: Myślę, że łatwiej, dostępność tego. Łatwiej wejść na stronę, doładować sobie dwadzieścia złotych miesięcznie i jak widzisz, że zaczyna się kolejka meczów, to sobie obstawisz kilka wyników, a tak trzeba wyjść z domu do bukmachera fizycznie to obstawić. (VGMO210520201)

3.5. Zaburzenia hazardowe na podstawie wyników testu CPGI

W ankiecie umieszczono pytania z testu przesiewowego zaburzeń hazardowych CPGI. Łącznie było 9 kryteriów, z czego na zaburzenia hazardowe wskazuje spełnienie 7 i więcej kryteriów.

Tabela 9. Rozpowszechnienie zaburzeń hazardowych

Spełnienia kryteriów zaburzeń hazardowych	Osoby z zaburzeniami hazardowymi		Gracze w gry wideo		Ogółem	
	%	N	%	N	%	N
Tak	92%	138	1%	7	16,4%	145
Nie	8%	12	99%	725	83,6%	737

Jak widać z powyższej tabeli 92% z populacji, u której zdiagnozowano zaburzenia hazardowe, w teście przesiewowym uzyskało wynik wskazujący na występowanie u nich zaburzeń hazardowych. Trzeba pamiętać, że ostateczna diagnoza jest stawiana przez terapeutę, stąd nie wszyscy w teście przesiewowym zostali zakwalifikowani jako posiadający zaburzenia hazardowe. W próbie graczy w gry wideo kryteria zaburzeń hazardowych spełnił 1% badanych.

3.6. Środki finansowe przeznaczane na granie w gry wideo

Ponad połowa (54,0%, N=395) graczy w gry wideo i co trzecia (32,0%, N=48) osoba z zaburzeniami hazardowymi dokonywała zakupów w grze (np. skin, loot box i inne) w czasie ostatnich 12 miesięcy. Różnice te były istotne statystycznie. Jednak biorąc pod uwagę średnią wysokość wydatków to osoby z zaburzeniami hazardowymi wydawały więcej niż gracze w gry wideo (odpowiednio 150,5 PLN i 57,9 PLN). Jednak wynik ten nie był istotny statystycznie.

Tabela 10. Średnie miesięczne wydatki w złotych na zakupy w grze (np. skin, loot box i inne) w czasie ostatnich 12 miesięcy

Grupa respondentów		Średnie miesięczne wydatki
Osoby z zaburzeniami hazardowymi	N	45
	Średnia	150,51
	Odchylenie standardowe	328,069
	Błąd standardowy średniej	48,906
Gracze w gry wideo	N	698
	Średnia	57,89
	Odchylenie standardowe	335,456
	Błąd standardowy średniej	12,697
Ogółem	N	743
	Średnia	63,50
	Odchylenie standardowe	335,526
	Błąd standardowy średniej	12,309

W ocenie niektórych graczy, kupowanie różnego rodzaju nakładek modyfikujących postaci (*skiny*), które nie wpływają na wyniki jest nieracjonalne. Nie mają oni potrzeby ich kupowania. W niektórych grach takie nakładki można kupić za wirtualne środki zbierane w trakcie gry, bez konieczności wpłacania realnych pieniędzy. Otrzymuje się je za uzyskanie postępów w grze.

Gracze w gry wideo: *Nie nabywałem, gdyż, no powiedzmy, jeśli elementy kosmetyczne nie wpływały w żaden sposób na moją rozgrywkę to nie widziałem potrzeby ich kupowania.*
(VGJM250620201)

Gracze w gry wideo: *Jak jest to za darmo to spoko. Czyli tam jak mam te wirtualne pieniądze w grze i je wydaję na przykład na skina do broni, no to wtedy wydaję. Tak, wiadomo.*
(VGPK300520201)

W ocenie niektórych graczy wydatki w grze, aby poprawić swoje umiejętności sprawiają, że szanse na wygraną zwiększają się u tych, którzy dokonują tego rodzaju operacji. Nie jest to w ich ocenie zgodne z duchem rywalizacji.

Gracze w gry wideo: *To się nazywa pay to win i jestem przeciwnikiem tego rozwiązania ponieważ nie każdy ma równe szanse. Osoba, która mu dużo pieniędzy zawsze będzie miała większe szanse na wygraną niż ty.* (VGJM070620202)

Gracze w gry wideo: *Do FIFY nie kupowałem, bo właśnie nie lubię tego aspektu tak zwanego pay to win, że zapłacę żeby mieć przewagę nad przeciwnikiem. Wolę zapłacić za to żeby ładnie moja postać, że tak powiem wyglądała, a nie lubię właśnie tego aspektu, który daje mi przewagę nad przeciwnikiem. Nie lubię gdy te płatności jakby pomagają mi wygrać, gdzie dają mi przewagę nad przeciwnikiem, bo wtedy wiem, że to jest nie fair, że ktoś zapłacił więc ma nade mną przewagę.* (VGMO210520201)

Jednak jest duża grupa graczy, która przeznaczają realne środki na zakupy w grach. Wykorzystywane są w tym celu mikropłatności, pozwalające na zakup wirtualnych środków, które można przeznaczyć na ulepszenia oraz poprawienie osiągnięć w grze.

Gracze w gry wideo: *W LoLu (League of Legends - autorzy) są Riot Pointsy. I na przykład tysiąc Riot Pointsów kosztuje sto złotych. I można te sto złotych wysłać przelewem, PayPal'em, Blikiem, Paysafecardem, kod wpisać sms'em. No i za sto złotych kupuje się tysiąc Riot Pointsów i Riot Pointsy to jest waluta w grze, w League of Legends i załóżmy za pięćset Riot Pointsów można kupić sobie nowy wygląd postaci.* (VGMT150620201)

Gracze w gry wideo: *Z jakiegoś powodu większość takich gier mobilnych nie ma takich bezpośrednich chyba mikro transakcji, że na przykład płacisz dziesięć złotych żeby kupić, nie wiem, pięć dodatkowych ruchów. Nie ma czegoś takiego w tych grach. W tych grach to*

działa bardziej na zasadzie płacisz piętnaście złotych, żeby kupić sto pięćdziesiąt sztabek złota i sztabki złota możesz potem wydać w grze na, nie wiem, na ruchy, na życia, na dodatkowe umiejętności, co tam ludzie chcą. (VGMO010620201)

Respondenci kupują w grach różnego rodzaju nakładki modyfikujące wygląd postaci, ulepszenia pozwalające na osiągnięcie lepszych wyników. Niektórzy z nich handlują nimi odsprzedając je innym graczom.

Gracze w gry wideo: *Często są to przedmioty, które mają takie jakieś unikatowe moce, albo jakieś dodatkowe zdolności dodają lub bonusy, które normalnie nie idzie ich po prostu ani w żaden sposób zdobyć, ani ulepszyć tego przedmiotu, takie po prostu pomoc. To z jednej gry właśnie było, gdzie na bronie się nakładało takie skórki kolorowe, one też były unikatowe, można było tym handlować, zarabiać na tym (VGJM270520201)*

Gracze w gry wideo: *Jest tam oczywiście opcja wydawania prawdziwych, normalnych pieniędzy na jakieś rzeczy typu więcej żyć, więcej dodatkowych ruchów, więcej turbo doładowań. I z ręką na sercu przyznam się, że tak, zdarzyło mi się wydać na to prawdziwe pieniądze. (VGMO010620201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Wydaję pieniądze po to, żeby zwiększyć możliwości, umiejętności swojej postaci. Na tym, że mogę mu kupić na przykład lepszą broń. Oprócz tego mogę kupić mu też czasowy bonus siły, aby mógł on przewycięzać trudności napotkane tam w grze. Oprócz tego mogę mu kupować różnego rodzaju narzędzia, które są też pomocne w grze takiej właśnie jak „Wiedźmin”. (GDAŁ030920201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Żeby zwiększyć swoje szanse w grze to myślę, że nie wydawałem pieniędzy. Bardziej wydawałem w League of Legends- tam to wydawałem na jakieś skiny czy tego typu skórki lepsze, żeby lepiej wyglądać czy coś takiego. Żeby kupić sobie jakąś nową postać, bo mi się nie chciało założyć zbierać na tą nową postać to wpłaciłem pieniążki i miałem już tą nową postać, ale tak, żeby zwiększyć moje szanse w grze to raczej nie. (GDMO070720202)*

Do czynników sprzyjających płatnościom w grach można zaliczyć różnorodne formy płatności (przelew, SMS, BLIK), niskie kwoty jakie należy zapłacić oraz szybkie płatności, które praktycznie od razu zasilają konto użytkownika.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Odbywa się to w ten sposób, że płacę pieniądze smsami lub można kartami płatniczymi. To są V-dolce, czyli w przeliczeniu 1000 V-dolców to odpowiada 10 dolarów lub rollpointsy, czyli są tam nominały od 10 do 300zł. Na przykład skin można powiedzieć, że kosztuje 50zł, a skin to wiadomo co to jest- tak jakby ubranie, można powiedzieć, dla swojej postaci. (GDAŁ030920201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Miałem tą aplikację i miałem ją połączoną z kontem bankowym, a nawet jeśli nie miałem połączoną z kontem bankowym to miałem dostęp do BLIKa i to nie było żadnego problemu tak naprawdę, żeby w każdym momencie, w każdej minucie zagrać sobie chociażby na 20 sekund. (GDMO070720202)*

W ocenie respondentów płaceni sprzyja również darmowa gra.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Myślę, że to po prostu wynikało z tego, że jak nie wiedziałem czy mi się gra spodoba to wolałem nie ryzykować kupując ją, a jak już wiedziałem, że mi się gra spodoba, jak już spędzałem na nią dużo czasu, że mi sprawia jakąś przyjemność, to nie żałowałem, żeby wydać 50zł na miesiąc czy coś takiego na tą grę, bo wiedziałem, że i tak będę w nią grał. (GDMO070720202)*

Jest szereg powodów, dla których gracze w gry wideo dokonują płatności w grach. Jednym z motywów wydawania realnych pieniędzy jest chęć zdobycia unikatowych przedmiotów, wyróżnienia się, zrobienia wrażenia przed innymi graczami. Innym jest atrakcyjna forma graficzna gry i fabuła, która sprzyja wydawaniu realnych pieniędzy.

Gracze w gry wideo: *Zdarza się dosyć często. Przez to, żeby zdobyć jakieś unikatowe przedmioty, wyróżnić się, albo tutaj troszkę zabłysnąć przed znajomymi, że mam coś lepszego od nich. Więc dosyć często się to zdarza. (VGJM270520201)*

Gracze w gry wideo: *Mam wrażenie, że te gry po prostu, te Match-3 od Zynga i King [firma – autorzy], że one są po prostu zaprojektowane na to żeby w jakiś sposób właśnie wyciągać od ludzi pieniądze. I na przykład chodzi o to, że to jest wszystko bardzo kolorowe, wszystkie animacje i dźwięki są takie bardzo satysfakcjonujące i widowiskowe i ogólnie wszystko ma taki efekt wow. I człowiek trochę chyba chce osiągnąć ten efekt wow, więc wyda te pieniądze na te dodatkowe ruchy, czy więcej żyć. Bo co to czternaście złotych sto pięćdziesiąt sztuk złotych, za które można kupić przecież tyle rzeczy. (VGMO010620201)*

Kolejnym powodem wydawania środków finansowych była chęć osiągnięcia kolejnego etapu w grze. W sytuacji, kiedy gracze mieli trudności z pokonaniem jakiegoś etapu, płatności umożliwiały im to. Dzięki tego typu zachowaniom doznawali uczucia ulgi, napięcia.

Gracze w gry wideo: *Tak naprawdę z pozytywnych emocji to było tylko i wyłącznie poczucie takiej, nie wiem, ulgi, że o teraz mogę przejść ten poziom, teraz mogę iść dalej. To było strasznie głupie poczucie ulgi. Bo to jednak dalej jest no gra free to player jakby dla ludzi w wieku mojej matki. Ja ogólnie nie lubię się czuć spięta po prostu, kropka. No nie jest to dla mnie przyjemne uczucie. To było trochę powiązane z tą opcją płatności tak. Że zaczynałam poziom i on był trudny i wow nie wiedziałam czy dam radę go przejść sama, czy będę musiała przejść za pieniądze, o jakie to trudne, angażujące, trzeba strategicznie planować ruchy.*
(VGMO010620201)

Wydatki na zmianę wyglądu postaci motywują do grania. Pozwalają również odróżnić się od innych, pochwalić się znajomym, zaistnieć w grupie graczy.

Gracze w gry wideo: *Fajnie bardzo wyglądają te postacie, które znasz tyle lat, a przez to masz jakiś fajniejszy wygląd do niej. I jakoś tak fajnie to wygląda i lepiej się czuję, mam większą motywację do gry może.* (VGMO210520201)

Gracze w gry wideo: *Zazwyczaj motywacją jest tak naprawdę tylko i wyłącznie to, że o jaka ta skórka jest ładna boże bardzo chcę mieć tę skórkę. I to by było na tyle.* (VGMO010620201)

Niektórzy gracze w gry wideo w przeszłości dokonywali zakupów w grach, a obecnie już tego nie robią. Zrezygnowali z tego typu płatności, ponieważ zorientowali się, że zbyt dużo na to wydają, a środki te mogą wydać w inny sposób.

Gracze w gry wideo: *Już z tego w ogóle nie korzystam, Mam wrażenie, że w momencie, w którym zorientowałam się, że łącznie wydałam na to coś koło stu złotych, stwierdziłam, że okej wystarczy i już z tego nie korzystam. Dalej w to gram, ale nie wydaję już na to pieniędzy.*
(VGMO010620201)

Gracze w gry wideo: *W Overwatchu mi się zdarzyło całkiem sporo razy. I nawet podczas eventu w grze, który teraz był, rocznicowego, nawet chciałam znowu to zrobić, ale jakoś tak ostatecznie zrezygnowałam po prostu. Pomyślałam, te pięćdziesiąt pudełek, to będzie dwieście pięćdziesiąt złotych. Na ile ja innych rzeczy mogę wydać te dwieście pięćdziesiąt złotych?* (VGMO010620201)

Innym powodem rezygnacji z płatności było uświadomienie sobie, że są to zmarnowane pieniądze. Dodatkowo w ocenie graczy, takie wydatki poprawiające rezultaty gry wypaczają wyniki, które uzyskują. Oprócz tego wydane pieniądze sprawiają, że gracze bardziej angażują się w grę, a przez to odczuwają negatywne emocje, które przekładają się na życie codzienne i relacje z innymi. Gracze w gry wideo rezygnują z dokonywania płatności również z uwagi na wysokie ceny pakietów.

Gracze w gry wideo: *Po pierwsze sobie uświadomiłam, że mam wrażenie, że trochę zmarnowałam te pieniądze, a po drugie stwierdziłam, że no trochę to dla mnie zabija sens kasualowego grania w coś w kolejce w urzędzie kiedy robię się zaangażowana i spięta i czy będę musiała wydać pieniądze, czy nie będę musiała wydać pieniędzy. Bo potem jak jestem taka spięta grając w grę w kolejce w urzędzie, to potem jestem też spięta rozmawiając z panią w okienku i to nie prowadzi do niczego dobrego. (VGMO010620201)*

Gracze w gry wideo: *Przed wszystkim też jest to dosyć drogie jak na polskie warunki, jeżeli chodzi o przeliczenie na złotówki, to nie wychodzą małe ceny. Tam w setkach złotych trzeba przelewać żeby potwierdzać sobie kilka tych paczek. (VGMO210520201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi wolałyby przeznaczyć pieniądze na granie w gry hazardowe niż na wideo. Niektórzy respondenci obawiali się dokonywać opłat przez internet co powstrzymywało ich od wydawania pieniędzy na gry wideo.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Ja przegrywałem praktycznie wszystkie swoje pieniądze przez kilka lat na hazard przeznaczałem i myślę, że po prostu wolałem zwyczajnie wrzucić do automatu niż jakby wrzucić w grę, zapłacić za grę czy włożyć w grę, z której nie miałbym nic, a jednak przy automatach miałem możliwość wygrania. (GDMO070720201)*

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Kiedyś w ogóle nie robiłam płatności przez internet, a już no jakby jeżeli chodzi o gry, to po prostu bałam się tego. Poza tym trzeba się rejestrować tak jakby no na pieniążkowo, no to jest mnóstwo, jest dużo informacji. Nie, nigdy mi to jakby nie pasowało, ja się po prostu tego bałam. Nie ukrywam, no pokusa bardzo duża, bo to jest łatwo przelać, natomiast no nie. Nigdy tego nie robiłam. Internetowo nie grałam nigdy za pieniądze. (GDMO250520201)*

3.7. Środki finansowe przeznaczane na granie w gry hazardowe

Osoby z zaburzeniami hazardowymi średnio miesięcznie wydawały prawie 1800 PLN na gry hazardowe. Wydatki graczy w gry wideo były znacznie niższe, średnia miesięczna wynosiła niewiele ponad 30 PLN. Różnice te są istotne statystycznie.

Tabela 11. Średnie miesięczne wydatki na gry hazardowe uprawiane tradycyjnie i w internecie w czasie ostatnich 12 miesięcy

Grupa respondentów		Średnie miesięczne wydatki
Osoby z zaburzeniami hazardowymi	N	124
	Średnia	1742,27
	Odchylenie standardowe	2066,416
	Błąd standardowy średniej	185,570
Gracze w gry wideo	N	713
	Średnia	33,06
	Odchylenie standardowe	254,298
	Błąd standardowy średniej	9,524
Ogółem	N	837
	Średnia	286,28
	Odchylenie standardowe	1025,890
	Błąd standardowy średniej	35,460

Wysokość średnich wydatków na hazard ma swoje potwierdzenie w wypowiedziach respondentów uczestniczących w badaniach jakościowych. Gracze w gry wideo potwierdzają, że wydatki na gry hazardowe były niewielkie. Część poprzestawała na opłaceniu opłaty inicjacyjnej i później już nie dokonywała żadnych płatności.

Gracze w gry wideo: *Była tam bodajże chyba jakaś opłata startowa na jakichś niskich środkach rzędu 10 zł i na tych środkach grałem po prostu na niskich stawkach, więc nie były to duże wydatki, aczkolwiek owszem, tam już wchodziły w grę realne pieniądze. (VGJM250620201)*

Granie w gry hazardowe z wykorzystaniem realnych środków finansowych rodziło większe emocje niż z wykorzystaniem środków wirtualnych, które gracze otrzymywali od twórców gry. Wygrywanie realnych pieniędzy dawało graczom satysfakcję, większą niż ta związana z wygranymi z wykorzystaniem środków wirtualnych.

Gracze w gry wideo: *Zakładasz konto i dostajesz tam na przykład dziesięć tysięcy takich fikcyjnych dolarów i możesz sobie grać z innymi ludźmi, przykładowo za założenie konta. Dla*

mnie to nie było tak bardzo na przykład ekscytujące jak granie za prawdziwe pieniądze, mimo że to były jakieś tam bardzo małe stawki. Czyli, mimo że coś wygrywałem albo coś traciłem, to były grosze, dosłownie grosze, no bo zero kropka jeden centa to prawie że nic, ale mimo wszystko jakąś tam satysfakcję mi dawało, że wygrało się te prawdziwe pieniądze. O wiele większa jak bym grał na wirtualne pieniądze. (VGJM070620202)

Znacznie więcej o wydatkach na gry hazardowe mogli powiedzieć respondenci z grupy osób z zaburzeniami hazardowymi. Z ich doświadczeń wynika, że najczęściej wydawali oni realne pieniądze na granie, jednak w przypadku ich braku grali bez angażowania jakichkolwiek środków bądź z wykorzystaniem wirtualnych pieniędzy.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Realne, realne. A jeżeli chodzi o online to też się zdarzało, że grałem na sucho, tak? Czyli na fikcyjne pieniądze. Zdarzało mi się, że grałem na fikcyjne pieniądze, nie na prawdziwe. Nie miałem pieniędzy, żeby zagrać na prawdziwe, albo gdzieś w poczekalni na kogoś, albo miałem ochotę na chwilę, ale większość przypadków myślę, że było to tym spowodowane, że nie było mnie stać na prawdziwe. (GDMO070720201)*

Jednak jak wspominają osoby z zaburzeniami hazardowymi, to granie z wykorzystaniem realnych środków wywoływało w nich większe emocje, pobudzały, podnosiły adrenalinę.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Ja myślę, że na prawdziwe, bo one dawały emocje, tak? Adrenalinę. Wtedy cała moja energia szła w telefon czy tam w tablet, z tego powodu, że tam ważyły się losy moich pieniędzy. Mojej wyplaty czy oszczędności jakichś, także myślę, że to też było spowodowane. Większy zastrzyk adrenaliny. (GDMO070720201)*

Wykorzystanie wirtualnych środków pozwala osobom z zaburzeniami hazardowymi zaspokoić chęć grania, ukoić emocje. Jednak zdarzało się, że granie na wirtualne pieniądze wywoływało chęć gry i respondenci wpłacali pieniądze na swoje konto.

Osoby z zaburzeniami hazardowymi: *Na pewno zaspokajały jakiś głód hazardowy, chęć zagrania i takimi jakby posunięciami niwelowałem to. Myślę, że w jakimś tam stopniu też na przykład wiedziałem, że mam pieniądze, ale nie chciałem grać na prawdziwe, bo już miałem jakby doświadczenia, że przegrywam dużo, czy tam przegrywam i jestem na minusie i nic z tego dobrego nie ma. Na przykład sam siebie oszukiwałem i najpierw sobie włączałem, żeby sobie poklikać zwyczajnie na nieprawdziwe pieniądze, a aż tak się wkręcałem, że po prostu zaczynałem grać na prawdziwe. Zaczynałem tak niewinnie a kończyło się na prawdziwych pieniądzach. (GDMO070720201)*

3.8. Motywy grania w gry wideo oraz elementy gier cenione przez graczy

Motywy jakimi kierują się respondenci wybierając gry wideo

Zarówno w części ilościowej badania jak i w części jakościowej zapytaliśmy respondentów o motywy, którymi się kierują wybierając gry wideo. W badaniu ilościowym badani oceniali na skali dziesięciopunktowej istotność danego motywu, gdzie 1 oznaczał w ogóle nie ważny powód, a 10 bardzo ważny.

Zarówno wśród osób z zaburzeniami hazardowymi jak i w grupie graczy w gry wideo najistotniejszym determinantem było granie dla zabawy, rozrywki i przyjemności. Motyw ten uzyskał najwyższą średnią ocen w obu grupach respondentów (odpowiednio średnia 8,3 i 9,15). Na kolejnych miejscach wśród osób z zaburzeniami hazardowymi ulokowały się motywy związane z chęcią zabicia czasu poprzez granie (6,48), aby zredukować stres, uciec od problemów (6,23) oraz w celu rywalizacji (5,95). Z kolei wśród graczy w gry wideo ranking ten był trochę inny. Na drugim miejscu wśród istotności motywów wyboru gier znalazł się łatwy dostęp do gier (7,01). Na kolejnych respondenci zadeklarowali chęć zabicia czasu i uniknięcia nudy (6,99), aby zredukować stres, uciec od problemów (6,39) oraz możliwość interakcji z innymi (5,77).

Najmniej popularnymi motywami wyboru gier wśród osób z zaburzeniami hazardowymi było granie w nią przez osobę, którą podziwia lub cieszy się uznaniem (np. youtuber) (1,83), aby zarobić pieniądze (2,29) oraz że daje to możliwość interakcji z innymi (4,06). Natomiast wśród graczy w gry wideo najmniej popularnym powodem wyboru gry było aby zarobić pieniądze (2,05), a dopiero później że gra w nią osoba, która cieszy się uznaniem (2,56). W odróżnieniu od osób z zaburzeniami hazardowymi, dla graczy w gry wideo kwestia rywalizacji z innymi nie była aż tak istotnym determinantem wyboru gry.

Tabela 12. Motywy wyboru gier wideo

Motyw		Grupa respondentów		Ogółem
		Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
Daje mi to możliwość interakcji z innymi*	Średnia	4,06	5,77	5,48
	Błąd standardowe	2,997	2,871	2,962
	Błąd standardowy średniej	0,245	0,106	0,100
Żeby zredukować stres, uciec od problemów	Średnia	6,23	6,39	6,36
	Błąd standardowe	2,982	2,879	2,895
	Błąd standardowy średniej	0,243	0,106	0,097
Dla zabawy, rozrywki, przyjemności*	Średnia	8,30	9,15	9,00
	Błąd standardowe	1,804	1,236	1,384
	Błąd standardowy średniej	0,148	0,046	0,047
Dla zabicia czasu/uniknięcia nudy*	Średnia	6,48	6,99	6,90
	Błąd standardowe	2,935	2,734	2,775
	Błąd standardowy średniej	0,240	0,101	0,093
Żeby doskonalić umiejętności grania*	Średnia	4,58	5,84	5,62
	Błąd standardowe	3,028	2,871	2,935
	Błąd standardowy średniej	0,247	0,106	0,099
Żeby zarobić pieniądze	Średnia	2,29	2,05	2,09
	Błąd standardowe	2,508	2,146	2,212
	Błąd standardowy średniej	0,205	0,079	0,074
W celu rywalizowania, traktuję to jako wyzwanie*	Średnia	5,95	5,14	5,28
	Błąd standardowe	2,982	3,109	3,102
	Błąd standardowy średniej	0,243	0,115	0,104
Mam łatwy dostęp do gier wideo*	Średnia	5,67	7,01	6,78
	Błąd standardowe	3,301	2,846	2,969
	Błąd standardowy średniej	0,270	0,105	0,100
Gra w nią osoba, którą podziwiam/cieszę się moim uznaniem, np. streamer*	Średnia	1,83	2,56	2,44
	Błąd standardowe	1,867	2,489	2,410
	Błąd standardowy średniej	0,152	0,092	0,081

*p < 0,05

Mimo niskich ocen w badaniu ilościowym, uczestnicy wywiadów twierdzili, że wybierają gry, ponieważ chcą nawiązać kontakt z innymi graczami, których znają bądź z nieznanymi. Zdarza się, że o wyborze gry decydują znajomi.

Gracze w gry wideo: *W sumie gramy w to w co gramy wszyscy, bo nas jest cała ekipa. Jest nas tam dziesięć osób i zazwyczaj gramy w to co zazwyczaj wszyscy lubimy. Czyli na przykład czasami się zdarza, że gramy w Minecrafta, a zaraz potem gramy w GTA, czyli taki przeskok z układania klocków do robienia misji strzelania w ogóle. W LoLa też gram, w League of Legends. (VGPK300520201)*

Gracze w gry wideo: *Jeśli chodzi o World of Warcraft i Final Fantasy, no to to są bardzo gry takie społeczne, czyli wchodzi się do jakiegoś społeczeństwa i się utrzymuje kontakty w jakimś tam gronie. (VGJM070620202)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Na pewno ta gra też była modna. I jak zaczynałem grać, to też była modna i też moi znajomi w nią grali, myślę, że to też był czynnik, który miał na to wpływ. (GDMO280520201)*

Wybierając gry respondenci kierowali się również dobrą recenzją w mediach bądź przeczytaną na specjalistycznym forum.

Gracze w gry wideo: *Najczęściej jest to jakaś podpowiedź albo z forum, albo jakaś gra, która nowa wychodzi online, która ma bardzo dobre recenzje lub często znajomi wybierają i po prostu zachęcają żeby ktoś jeszcze z nimi grał. (VGJM270520201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *W GTA grałem, bo też była modna gra i mi się podobało to, że to jest jakby się takie prowadzi jakby życie swoje. (GDMO280520201)*

Respondenci wybierali gry, aby podnosić własne umiejętności, zaimponować innym, wykazać się umiejętnościami.

Gracze w gry wideo: *Umożliwiają mi one kontakt z innymi ludźmi i jestem w nich dobry, dobrze w nie gram, więc mogę popisać się swoimi umiejętnościami przed innymi ludźmi. (VGJM070620202)*

Gracze w gry wideo: *[Wybiera – autorzy] SPsy raczej ze względu na charakter zręcznościowy. (VGJM250620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Tym, że mi bardzo dobrze w nie idzie. Że tak powiem- dosyć dobrym jestem gracze, jeśli chodzi o FIFę. Poza tym bardzo lubię piłkę nożną a FIFA to, jak sama nazwa mówi Federation International Football Area i byłem w przeszłości piłkarzem i sport, jakim jest piłka nożna pociąga mnie zarówno w sytuacji gry na boisku, jak i w sytuacji, kiedy siedzę przed laptopem bądź komputerem i gram z przeciwnikiem. Lubię grać w piłkę czy przed komputerem, czy w realu- obojętnie. (GDAŁ160820201)*

Niektórzy gracze wybierają takie gry, w których można rywalizować z innymi. Daje im to poczucie satysfakcji, jeśli uda im się wygrać. Dzięki rywalizacji mają cel w grze, którym jest pokonanie pozostałych.

Gracze w gry wideo: *Nie gram w ogóle w gry typu single player żeby przejść kampanię, czy dla fabuły, tylko typowo pod no w sumie rywalizację z innymi graczami. Jak się gra przeciwko komuś czy coś, to jest jakiś taki bardziej cel w tym. Jak się gra jednak w multiplayer i gra się na jakimś poziomie, no to już czuję się taki, nie wiem, że jest się lepszym od innych, że się ducha rywalizacji zaspokaja. (VGMT150620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Też myślę, że to była też taka jakaś chęć rywalizacji na przykład moja z bratem, czy ze znajomymi, kto lepszy, kto lepiej gra. Tak samo jak w FIFę grałem to też na takiej zasadzie wyglądało. To też był taki czynnik tego, że taka rywalizacja. (GDMO280520201)*

Respondenci wybierali różnego rodzaju gry kierując się zaspokojeniem różnych emocji. Byli gracze, którzy wybierali określone gry, aby się uspokoić podczas rozgrywki. Były gry, które zapewniały im odprężenie i poczucie spełnienia. Jednak zdarzało się, że respondenci wybierali gry wideo w celu podniesienia sobie adrenaliny.

Gracze w gry wideo: *Animal Crossing jest po prostu jest takie bardzo uspokajające i daje mi poczucie, że coś osiągnęłam, nawet jeżeli jest to coś głupiego typu wyhodowanie odpowiedniego gatunku kwiatka albo przeniesienie budynku w miejsce, które mi odpowiada. (VGMO010620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *One dają mi najwięcej adrenaliny, najwięcej satysfakcji, bo po prostu są moimi ulubionym. Tak naprawdę tym się kieruję. (GDAŁ030920201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Wydaje mi się, że jestem też osobą impulsywną, więc to też może wynikać z tego, że wolę gry jakby, w których coś się dzieje, tak? Jakiś zastrzyk adrenaliny, coś się zdobywa, się rywalizuje. Na przykład jakieś takie gry typowo strategiczne, myśleniowe to ja nigdy nie szedłem w tym kierunku. Różne takie przedmioty nie interesowały mnie, więc dlatego myślę, że to jest zależne od charakteru. (GDMO070720201)*

Respondenci wybierali gry kierując się swoimi zainteresowaniami, na przykład sportem.

Gracze w gry wideo: *No jeżeli chodzi o serie gier FIFA, to ze względu na moje zainteresowanie piłką nożną, tak od małego dziecka to było główne moje zainteresowanie za czym idzie właśnie ta możliwość pogrania tymi zawodnikami, których się ogląda w telewizji. Więc granie w FIFA przyciąga mnie w sumie od zawsze. No tak samo jeżeli chodzi o piłkę, to jest też Football Manager, gdzie sam prowadzisz tą drużynę, to jest to nad czym spędzam czas. (VGMO210520201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Zamiast wyjść sobie zagrać w piłkę to woleliśmy zagrać sobie w FIFę i sobie postrzelać bramki. Też interesuję się dużo sportem i jakoś mnie fascynuje mnie ta gra, że tak powiem. (GDMO070720202)*

Elementy gier cenione przez graczy

Podobnie jak w przypadku motywów, tak też w przypadku elementów gier cenionych przez graczy poprosiliśmy, aby wyrazili oni swoją ocenę na skali dziesięciopunktowej, gdzie jeden oznaczał w ogóle nie ważne a dziesięć bardzo ważne. Także uczestnicy wywiadów indywidualnych wyrażali swoje opinie na ten temat.

Wyniki badań ilościowych pokazują, że wśród osób z zaburzeniami hazardowymi, najbardziej cenionymi elementami gier była możliwość rywalizacji z innymi (średnia 6,18), ciekawa i wciągająca fabuła (5,96), atrakcyjna grafika (5,83), kompatybilność gry z posiadanym sprzętem (5,56) oraz możliwość rozwijania umiejętności potrzebnych do gry (5,28).

Najważniejszym elementem dla graczy w gry wideo była ciekawa i wciągająca fabuła (8,21), liczba ścieżek, trybów, opcji dostępnych dla gracza (7,42), atrakcyjna grafika (6,59) oraz możliwość rozwijania umiejętności potrzebnych do gry (6,39).

Do najmniej cenionych elementów gier osoby z zaburzeniami hazardowymi zakwalifikowały treści erotyczne w grze (2,07), możliwość zwiększania swoich szans na wygraną poprzez

dotatkowo wydawane kwoty (2,99), elementy przemocy (3,84) oraz elementy hazardu w grze (3,96).

Natomiast gracze w gry wideo najniżej ocenili możliwość zwiększania swoich szans na wygraną poprzez dodatkowo wydawane kwoty (1,48), elementy hazardu w grze (1,7) i treści erotyczne (2,6).

Tabela 13. Elementy gry cenione przez respondentów

Element gry		Grupa respondentów		Ogółem
		Osoby z zaburzeniami hazardowymi	Gracze w gry wideo	
Możliwość wcielania się w różne postaci/ odgrywania ról*	Średnia	4,43	6,06	5,78
	Błąd standardowe	2,945	3,009	3,058
	Błąd standardowy średniej	0,240	0,111	0,103
Ciekawa, wciągająca fabuła*	Średnia	5,96	8,21	7,83
	Błąd standardowe	2,982	2,264	2,546
	Błąd standardowy średniej	0,243	0,084	0,086
Atrakcyjna grafika*	Średnia	5,83	6,59	6,46
	Błąd standardowe	2,635	2,388	2,447
	Błąd standardowy średniej	0,214	0,088	0,082
Możliwość zwiększania swoich szans na wygraną poprzez dodatkowo wydawane kwoty*	Średnia	2,99	1,48	1,74
	Błąd standardowe	2,840	1,352	1,789
	Błąd standardowy średniej	0,232	0,050	0,060
Możliwość rywalizacji z innymi	Średnia	6,18	5,85	5,90
	Błąd standardowe	3,073	2,939	2,963
	Błąd standardowy średniej	0,250	0,109	0,100
Możliwość rozwijania umiejętności potrzebnych do gry*	Średnia	5,28	6,39	6,20
	Błąd standardowe	2,997	2,728	2,805
	Błąd standardowy średniej	0,245	0,101	0,094
Gra zawiera elementy hazardu*	Średnia	3,96	1,70	2,09
	Błąd standardowe	3,208	1,517	2,091
	Błąd standardowy średniej	0,262	0,056	0,070
Kompatybilność gry z posiadanym sprzętem*	Średnia	5,56	6,67	6,48
	Błąd standardowe	3,383	3,061	3,144
	Błąd standardowy średniej	0,276	0,113	0,106
Posiadanie tej gry przez znajomych, z którymi się gra*	Średnia	4,60	6,05	5,80
	Błąd standardowe	3,236	3,050	3,129
	Błąd standardowy średniej	0,263	0,113	0,105
Liczba ścieżek, trybów, opcji dostępnych dla gracza*	Średnia	5,14	7,42	7,03
	Błąd standardowe	2,754	2,404	2,612

	Błąd standardowy średniej	0,224	0,089	0,088
Pojawienie się kolejnej części gry*	Średnia	5,04	5,89	5,75
	Błąd standardowe	2,863	2,815	2,840
	Błąd standardowy średniej	0,233	0,104	0,096
Gra zawiera treści erotyczne*	Średnia	2,07	2,60	2,51
	Błąd standardowe	1,970	2,312	2,265
	Błąd standardowy średniej	0,160	0,085	0,076
Gra zawiera elementy przemocy*	Średnia	3,84	3,86	3,86
	Błąd standardowe	2,980	2,726	2,770
	Błąd standardowy średniej	0,243	0,101	0,093

*p < 0,05

Podobnie jak w badaniu ilościowym, jakość graficzna była ważnym elementem gier w ocenie uczestników wywiadów. Respondenci chętnie wybierali gry, które wyglądały realistycznie. Byli też badani, których przyciągała grafika retro.

Gracze w gry wideo: *Teraz na pewno grafika, ponieważ gry zaczynają wyglądać coraz to bardziej realistycznie, coraz są ładniejsze, więc po prostu miło wchodzi się w ten świat. Przez na pewno historie, jeśli odnoszą się do jakichś filmów bądź książek, to od razu fani chcą spróbować tej gry. (VGNW010520201)*

Gracze w gry wideo: *Na pewno rusza mnie grafika, gdyż jest zrobiona tak pikselowo, więc jest taki stary styl. No i są dość proste raczej, po prostu się uderza. (VGNW010520201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Jeżeli jest interesująca w miarę grafika i coś się dzieje. To znaczy, że gra nie jest statyczna. Czyli zmienia się jakby właśnie i grafikowo, tak się zmieniają jakby sekwencje, po prostu coś żeby się działo. Nie typu, nie wiem, gra... coś spada i łapię, tylko no muszę jakiś poziom pokonać. (GDMO250520201)*

Podobnie interesująca fabuła była także jednym z motywów związanych z wyborem gier.

Gracze w gry wideo: *To znaczy tak naprawdę czy gameplay mnie angażuje. Jeżeli tak, fajnie, jeżeli nie czuję nie czuję tego czegoś to po prostu daję sobie spokój. Kieruję się tak naprawdę tylko tym czy gameplay wydaje mi się być angażujący, czy będzie mi dawać poczucie satysfakcji. Zarówno mechanika czy mi odpowiada, czy nie jest zbyt skomplikowana jak i ogólne poczucie kiedy faktycznie po mojej stronie ja siedzę i gram czy mi to odpowiada. Bo są takie gry, które na przykład teoretycznie powinny mi odpowiadać, ale jednak coś nie pyknęło. (VGMO010620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Podążam za historią. Historia mnie interesuje w grach. Traktuję gry jako interaktywną książkę lub interaktywny film, tak? Jakby impresja jest dla mnie podstawą w grze i to historia tworzona przez gracza za pomocą narzędzi danych przez grę jakby sprawia mi radość, tak? Przykładowo w Red Dead Redemption polowanie na jakiegoś łosia, tak? Jest tak samo ciekawe jak... Po prostu pozwala się wczuć w postać, w postać takiego kowboya w XIXw., tak? Dużo strzela, mało mówi. (GDAŁ270620201)*

Elementem cenionym przez graczy, który nie pojawił się w badaniu ilościowym a został podniesiony w wywiadach był ciągły rozwój gry poprzez jej aktualizacje. Zmiany związane z aktualizacją fabuły zachęcają do zaangażowania i dają graczom poczucie zmiany co pomaga przeciwdziałać znudzeniu grą.

Gracze w gry wideo: *To, że gra jest stale rozwijana, co dwa tygodnie, co tydzień jest aktualizacja do niej, ta gra cały czas się zmienia. I naprawdę to co się działo rok temu nie ma dużo związanego z tym co jest teraz. (VGMO210520201)*

3.9. Podobieństwa i różnice między grami wideo i grami hazardowymi

Podobieństwa między grami wideo i grami hazardowymi

Element rywalizacji i chęć wygrywania

Zarówno w grach hazardowych jak i grach video istotny jest czynnik rywalizacji. W obydwu typach gier oprócz tego, że chodzi o wygraną, to chodzi również o pokonanie innych.

Gracze w gry wideo: *Jakby w obu przypadkach jest to silna kompetetywność. Zauważ, że większość gier komputerowych, gier video, które mają eksploatowane te mechaniki około hazardowe lootboxy, boostery i tak dalej, to to są gry, które mają silną scenę rywalizacyjną. I to samo jest z grami hazardowymi. Przecież jak siedzisz w e-kasynie, no to grasz przy stole z jakimiś innymi ludźmi i chcesz wygrać. (VGMO280520203)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *I chęć zwycięstwa. Chęć zwycięstwa- w hazardowych się zdobywa pieniądze a w komputerowych nie zawsze, bo w komputerowych można grać nie na pieniądze, a można grać i na pieniądze. Czyli jeżeli się gra na pieniądze to wiadomo, że.. ja to kiedyś porównywałem- o wiele bardziej mi zależy na zwycięstwie, jeżeli gram na pieniądze, aniżeli kiedy gram, a nie ma stawki pieniężnej a gra się po... powiedzmy, tak w cudzysłowie powiem, przysłowiową „marchewkę”. (GDAŁ160820201)*

Element losowości

Gry hazardowe charakteryzuje element losowości, ale również w niektórych grach wideo pojawiają się elementy, gdzie nie liczą się umiejętności, ale wygrana jest kwestią przypadku.

Gracze w gry wideo: *Mogę ci powiedzieć, że to jest trochę hazard. Że na przykład jest taka gra Counter-Strike i tam też są skiny do tych broni w Counter-Striku, one też nie zmieniają nic poza wyglądem, ale są takie strony gdzie masz jakby ruletki, że tam wpłacasz na przykład, nie wiem, nigdy w to nie grałem, ale na przykład tam pięć złotych albo coś tam i losuje ci skina losowego. I dla nie to trochę jest hazard w sumie. No bo nie wiesz co kupisz, a wydajesz losowe pieniądze. (VGMD200620201)*

Gracze w gry wideo: *Dla mnie to jest to samo, bo tu i tu się wkłada pieniądze, no można powiedzieć, że to są inne wartości chociaż moim zdaniem przedmiot, który nie wnosi nic do gry oprócz samej skórki kosztuje cztery tysiące złotych, to dla mnie to jest to samo. Bo na to samo wychodzi. Wkładamy pieniądze i oczekujemy szczęścia. A to już nie od nas zależy. I moim zdaniem gry hazardowe na tym samym polegają. Że to bardziej chodzi o szczęście niż umiejętności, chociaż w pokera nie gram, więc nie wiem, tylko mogę po prostu sądzić, to jest moje zdanie jakby. (VGJM200520201)*

Wprowadzanie do gier wideo gier hazardowych

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Na przykład gry komputerowe używają gier hazardowych, żeby nadać klimat konkretnej lokacji, tak? Stół do Blackjacka czy możliwość przegrania wirtualnych pieniędzy w grze single player pozwala na stworzenie takiego kasynowego świata. Jakby nie wyobrażamy sobie kowboja, który nie gra w Blackjacka albo w Pokera, tak? W Red Dead Redemption po prostu są załączone te elementy, tak? To samo jest sporo innych również możliwości. Sądzę, że na pewno znajdzie się jakaś mini gierka z ruletką, tak? (GDAŁ270620201)*

Element odgrywania się, czekania na wygraną.

W grach wideo nie ma mowy o klasycznym odgrywaniu się tak jak ma to miejsce w grach hazardowych, jest jednak zjawisko polegające na przeświadczeniu, że po iluś przegranych przychodzi czas na wygraną.

Znaczący, jeżeli zawierają jakiś system, nie wiem, lootboxów na przykład, no to jak najbardziej. Ale jeżeli chodzi o gry typu, nie wiem, dla jednego gracza jakby offline te strategiczne, to co

najwyżej widzę takie podobieństwo, że jeżeli powiedzmy jest jakaś trudna misja i się nie udało parę razy, to tym razem na pewno mi się uda. Jak to chyba było nawet syndrom hazardzisty czy coś takiego. To to by było jedyne podobieństwo.

Możliwość ucieczki od realnego świata

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Jeżeli ktoś tak jakby chce uciec od rzeczywistości, czyli tak jakby, nie wiem, gra tak jakby poświęca się, że nie myśli o tej rzeczywistości jaka go otacza. I w tej grze może zapomnieć o wszystkim i tylko żyje grą w danym momencie. Ja też... hazard mi to dawał, że tak jakby grałem i nie myślałem o niczym co było gdzieś tam na zewnątrz, czy jakieś problemy, czy emocje, czy jakieś różne rzeczy, które mnie dotyczyły. I gdzieś hazard mi dawał tą ucieczkę od tych... od tego wszystkiego. I podejrzewam, że w grach komputerowych to też jest tak mocno wciągające niektóre. I gdzieś tam można grać i kilka godzin albo nawet kilkanaście godzin i nie tak jakby nie myśleć o niczym innym tylko o tej grze. Więc to też tak jakby pozwala na to oderwanie się od rzeczywistości.

Przeżywanie podobnych emocji

Gracz może podobnie przeżywać przegrane w grach hazardowych i przegrane w grach wideo, chociaż w tych drugich nie obstawia pieniędzy. Porażki budzą frustrację i gniew.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Z perspektywy osoby uzależnionej te podobieństwa będą większe na pewno, bo po prostu osoba uzależniona od hazardu, od gier hazardowych ma pewne zaburzenia psychiczne i podobne odczucia, mechanizmy może przeżywać także podczas gier komputerowych. Czyli emocje związane z losowością zdarzenia mniejszego lub większego, to, że w wielu grach także można wspomagać się jakby inwestując pieniądze na ulepszenie bądź jakieś inne czynniki, które ułatwią tą grę i tak naprawdę w zaleceniach dla hazardzistów jest to, aby unikać wszelkiego rodzaju właśnie gier z tego względu, że mogą być wyzwalaczami i mogą powodować to, że stare mechanizmy, stare znaczy z tego okresu leczenia mogą powrócić i gdzieś tam przyczynić się do przeżywania podobnych emocji jak podczas gier hazardowych czy nawet powrotu do uprawiania hazardu. (GDSD010720201)

Ryzyko uzależnienia się

Zarówno od gier hazardowych jak i gier wideo można się uzależnić. Może to mieć konsekwencje w zaniedbywaniu codziennych obowiązków.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Obie te gry mogą uzależniać. Tak naprawdę od wszystkiego jesteśmy w stanie się uzależnić, ale tutaj ta droga jest bardzo wydaje mi się krótka, zwłaszcza w kontekście młodych ludzi i dobie internetu, kiedy spędzają tyle czasu w internecie, wręcz z telefonem w ręku korzystają z internetu, grając w gry na telefonie czy na konsoli. Bliskość jakby tych dwóch rozrywek jest dość duża i jakby na obie tracimy dużo czasu. problematyczne jest dość dużo, tak? Różnica polega na tym, że ja ponoszę pewnie na którymś etapie duże straty finansowe, a ty raczej grając w grę komputerową nie tracisz pieniędzy a na pewno, tak mi się wydaje, nie na taką skalę. Chociaż też możesz w konsekwencji stracić te pieniądze, bo możesz na przykład odbić to na twojej pracy, na jakości wykonywanej pracy, czy wręcz to... wręcz na tym, że po prostu ją utracisz, bo zwłaszcza teraz w czasach pracy homeoffice możesz zaniedbywać swoje obowiązki poprzez właśnie granie. Tak jak gry hazardowe czy takie.. tak mi się skojarzyło, jeżeli chodzi o podobieństwa. Różnice to wydaje mi się różnice tylko takie, że straty są inne, inne są konsekwencje tego uzależnienia. Od dobrych gier można się uzależnić, tak? Ale to równie dobrze można się uzależnić od picia herbaty.*
(GDSD010720201)

Utrata kontroli i zaniedbywanie obowiązków

Niektóre osoby tracą kontrolę nad czasem przeznaczanym na gry, nad środkami, które angażują, co negatywnie odbija się na ich życiu osobistym.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *A utrata kontroli tego czasu to jest jednym z syndromów tego, że gra ta staje się problematyczna, jest uzależniająca, tak? Jeśli przykładowo ja gram w gry hazardowe, ty grasz w gry komputerowe i oboje jakby tracimy na to więcej czasu niż zakładaliśmy, nie kontrolujemy tego czasu, to nasze rozrywki stają się problematyczne. Oczywiście hazard ma większe konsekwencje, bo będą straty materialne, ale całościowo może to być tak samo niebezpieczne. Bo kolejny czynnik za tym idzie, że ty za zaraz będziesz zła, agresywna, tak samo jak ja przez grę, możesz kłamać na temat stopnia swoich.. swojego zaangażowania w grę, oboje możemy, tak? Czyli tych podobieństw świadczących o tym, że nasze gry- hazardowa i komputerowa, czy też na konsoli stają się problematyczne jest dość dużo, tak? (GDSD010720201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Na pewno to, że dużo czasu nad tym traciłem tu i tu. Cały czas myślałem... gdy nie grałem w gry cały czas myślałem co ściągnę, co zrobię, jak*

rozbudować postać albo coś, takie cały czas myślenie było o tych grach. Jak na przykład nie grałem, to miałem cały czas natrętne myśli o tym. I o hazardzie to samo. Myślałem o tym w domu jakie mecze obstawić. To było takie podobne, że tu i tu takie natrętne myśli o tym.
(GDMO070720203)

Straty finansowe

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *No i straty finansowe tu i tu były bardzo podobne.*

M: A skąd te straty w grach video były?

R: Choćby kupowanie tych kont Premium, jakichś innych punktów, żeby się wybić na ten wyższy poziom, choćby te gry hazardowe właśnie w tych grach, próba zdobycia lepszego przedmiotu. Niby za mniej a wydawało się na to krocie. W taki sposób. (GDMO070720203)

Element rozgrywek sportowych

Elementem wspólnym jest sport: można obstawiać wyniki meczy i są gry, które naśladują rywalizację sportową.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *No na pewno to, że no ten sport. No tutaj piłka nożna w FIFĘ, tutaj piłka nożna też w obstawianiu. Gdzieś ten sport, no bo jeszcze właśnie oprócz FIFY, to NBA. No też grałem, a to też sportowa jak by nie patrzeć gra. No chyba tak, chyba o to chodzi bardziej, że emocje i taka rywalizacja sportowa, bo Counter-Strika też traktowałem bardziej jako sportową.* (GDMO180520201)

Różnice między grami wideo i grami hazardowymi

Ukrywanie wątku hazardowego w grach video

Gry hazardowe są z definicji grami, w których operuje się pieniędzmi, w grach video element hazardu i wydawanie pieniędzy są wplecione w fabułę, by nie kojarzyły się wprost z hazardem.

Gracze w gry wideo: *Wydaje mi się, że jest to powiedzmy ładniej oprawione. Nie ma tam wprost powiedzmy powiedziane, że to jest hazard, tylko jest to powiedzmy no bardziej cukierkowo zrobione, tak dla takiego młodszego gracza. Gry hazardowe, to widać po nich, tam nawet są informacje pewnie, że to są gry dla dorosłych osób, które zarządzają własnym majątkiem. A na przykład przy grach typu Counter-Strike, Fortnite, jakieś karcianki, no to tam jest jednak tak zrobione żeby głównie wydawał pieniądze wydaje mi się gracz, który nie ma*

jeszcze własnego źródła dochodu, więc wydaje pieniądze rodziców na przykład.
(VGKM110520201)

Większe emocje związane z grami hazardowymi

W grach hazardowych przegrana niesie za sobą określone konsekwencje, stąd gracz hazardowy przeżywa bardziej intensywne emocje niż gracz w gry video.

Gracze w gry wideo: *No to gra hazardowa na pewno są większe emocje, zależy jeszcze jaką stawką ktoś gra. Jeżeli ktoś wyrzuci tysiąc złotych, no to na pewno bardziej będzie zestresowany i spanikowany niż jeżeli sobie odpalić grę i grać w sumie bez nerwów, bo ja się nie denerwuję przy tym. Jeżeli ze znajomymi siedzę i obstawiam coś, to też się nie denerwuję, bo wiem, że to i tak jak przegram, to tam dwadzieścia złotych, czy trzydzieści, to nie tak dużo.*
(VGEM110620201)

Element hazardu w grach wideo nie stanowi o fabule gry

Element hazardu w grach wideo stanowi dodatek, nie stanowi o treści gry, czy nie dominuje rozgrywki.

Gracze w gry wideo: *To jest raczej technika, na którą rzadko stawiają twórcy gier i raczej to jest... ma być zawsze jakieś nie uzupełnienie, ale dodatkowy element w rozgrywce. To nigdy nie jest ten pion. Jak masz Counter-Strike, to nie stawiasz w Counter-Striku na to, że ludzie będą tylko otwierać skrzynki, tylko, że będą grać. Normalnie grać, tam rozbijać bomby, odbijać zakładników, bronić swoich zakładników przed odbiciem i bronić bomby przed rozbrojeniem. A nie stawiasz rozgrywki na tym, nie myślisz o tym nawet, że większość czasu spędzą na skrzynkach raczej według mnie. No bo na takiej samej zasadzie. To nie jest nigdy pion rozgrywki, to jest tylko jakiś dodatkowy element, który może tam być.* (VGDZ070620201)

Złożoność fabularna gier wideo

Gry wideo są bardziej złożone i skomplikowane niż gry hazardowe, mogą zaoferować graczowi wiele opcji i przechodzenia stopniowo przez kolejne etapy gry, wcielanie się w postaci, rozwiązywanie zagadek.

Gracze w gry wideo: *W grach hazardowych nie ma historii, nie ma postaci. Tak naprawdę wszystko na czym polega gra hazardowa ma powiedzmy jedną, może dwie mechaniki, które są po prostu powielane u siebie. Czyli, nie wiem, jeden bar, który może iść na skos, prosto,*

prosto, poziomo, poziomo, prosto... Nie, prosto nie, na skosy własni, jakieś esy, floresy. I na tym masz ułożyć. To jest tak naprawdę wszystko w grze hazardowej, przynajmniej w takiej, w którą ja grałem. Abstrahując oczywiście od Blackjacka, bo tam już na przykład... albo od pokera. Bo tam już na przykład można trochę pokombinować, policzyć, przewidywać. Ale to też jedna, czy dwie mechaniki powiedzmy. A tutaj w grach komputerowych... O Jezu... Co gra, to inna mechanika tak naprawdę. Co gra, to inny pomysł twórcy. Co gra, to inna historia. (VGDZ070620201)

Ponoszone konsekwencje

Gry hazardowe mogą się skończyć dla gracza poważnymi problemami finansowymi, podczas gdy w grach wideo straty materialne są stosunkowo niewielkie.

Gracze w gry wideo: *No ja myślę, że jeżeli chodzi o hazard taki na pieniądze, to no niestety ale jest to skazane z góry na porażkę w większości przypadków. A w grze jeżeli gracz będzie grał odpowiednio długo, no to raczej nie ma opcji na taką przegraną powiedzmy, taka przegraną. W hazardzie są pieniądze, są prawdziwe pieniądze i to się może naprawdę skończyć niedobrze. Można albo dużo zyskać albo stracić praktycznie wszystko. (VGJM270520202)*

Brak możliwości wygrywania pieniędzy w grach wideo

Motywy grania w gry hazardowe może być chęć zarobku, osiągnięcia zysku.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Różnice? Osoby grające w gry komputerowe nie osiągają zysku, tylko grają żeby się dobrze bawić. (GDMO280520202)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Znaczy przede wszystkim dla mnie ta podstawowa różnica jest taka, że nigdy nie zakładałem sobie, że po prostu z gier komputerowych będę mógł żyć, że będę gdzieś tam mistrzem jakimś, bo znałem takich ludzi, że tak powiem, którzy myśleli, że będą zarabiać na tym. Ja żyłem w przeświadczeniu, że głupota to jest, bo żyć można z zakładów bukmacherskich. Tak że ja miałem coś takiego, że po prostu realistą na tyle byłem odnośnie gier komputerowych, że po prostu nie oczekiwałem, że zarobię na nich, a oczekiwałem tego zarobku po zakładach bukmacherskich. (GDMO180520201)*

3.10. Elementy w grach wideo zachęcające do grania w gry hazardowe

Wykorzystywanie elementów gier hazardowych

W fabule gier wideo mogą pojawiać się opcje uprawiania gier hazardowych lub elementy nawiązujące do gier hazardowych, takie jak ruletka, które wygrywa się przedmioty uatrakcyjniające grę.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *No właśnie zaimplementowanie mechaniki hazardowej, tak? Czyli konkretnie Blackjacka, ruletki, Pokera, no czegokolwiek tak naprawdę, co właśnie występuje w kasynach, pozwala na to, że się promuje hazard w taki sposób. „Patrzcie, jest to fajne. Patrzcie, patrzcie jak ten czy tamten...” – bardzo często „ten” czy „tamten” to są postaci, które sami stworzyliśmy, z którymi mieliśmy okazję się żyć emocjonalnie. (GDAŁ270620201)*

Gracze w gry wideo: *W CS są te ruletki tam płacisz ileś złotych i tam dostajesz jakby no losowy... To wygląda trochę jak ruletka, się kręci i tam te wszystkie skiny są po kolei, tam ci na jednym się zatrzymuje i dostajesz ten skin. (VGMD200620201)*

Lootboxy

Umieszczenie w grze elementu pudełek, które się kupuje, a ich zawartość jest nieznana zostało uznane przez respondentów jako element zachęcający do uprawiania hazardu.

Gracze w gry wideo: *W sensie lootboxy, które w niektórych grach są hazardem i tak dalej, ale w niektórych wypadkach nie dość, że są hazardem kosmetycznym na przykład, to w niektórych grach to jest tak, było przynajmniej źle skonstruowane przynajmniej na początku, że ten hazard, uprawianie tego hazardu w grze, że tak powiem na prawdziwe pieniądze ułatwiało rozgrywkę graczom, którzy to robią względem innych graczy, czyli podbijało, czyli to było takie pay to win. Counter-Strike był pierwszy, jako pierwsze zostało... że tak powiem był na niego nalot, że skrzynki, że to w sumie hazard. I to jakby oni wyczuli, że nie mogą iść z tym dalej, nie powinni nawet iść z tym dalej, bo to już jest grząski grunt, że powinno się to zatrzymać na kosmetyce. Tak to spoko. Jak ktoś chce sobie popłacić... Ale to też jest hazard w drugim wypadku, bo Counter-Strike w sumie, w Counter-Striku można też przedmioty, które sobie wylosujesz sprzedać na rynku. I ludzie nieraz na tym na przykład... to uprawiają jako rzeczywisty hazard. Bo na przykład jak się trafi z danej serii nóż, który jest drogi, to... Nawet nie wiem ile jest najdroższy, ale niektóre ceny osiągnęły tysiąc dolarów. (VGDZ070620201)*

Elementy, które zwiększają szanse w grze, za które trzeba zapłacić

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Są reklamy, są dodatkowe punkty, profity, zablokowane jakieś elementy, które można wykupić za pieniądze, jakieś diamenty, które się zbiera, goldy, czy te waluty internetowe, ale to trzeba płacić realną gotówką. To się dlatego ściągga żeby potem był z tego zysk. (GDŁD230620201)*

Reklamy hazardu w grach wideo

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *W FIFie, która jest grą, która ma licencję na nazwy klubów i wygląd strojów, no to na wszystkich koszulkach piłkarskich czy zdecydowanej większości będą pojawiać się reklamy bukmacherów, więc w jakiś sposób to może być dla kogoś czymś zachęcającym do gry. Tylko to też bym rozgraniczył, bo w przypadku osoby uzależnionej... osoba uzależniona od hazardu jak ja dostrzega te reklamy i wie, że to jest wyzwalacz, tak? Czyli potencjalne zagrożenie, które może spowodować chęć gry i teraz ktoś, kto nie jest uzależniony od hazardu też zauważy tą reklamę, też będzie mieć świadomość co to jest, ale nie będzie w żaden sposób czuć się zachęcany do hazardu. (GDSD010720201)*

Możliwość obstawiania wyników gry wideo

Gracze w gry wideo: *W Counter-Striku było takie coś, że można było obstawiać swoje zespoły chyba za darmo rok temu może, że za darmo się wybierało drużynę, która wygra tam turniej po drabince i tyle. Może kogoś to zachęci jakby. I do wygrania tam były jakieś chyba medale, które nic nie dają. Po prostu są jakby przypisane, że dobrze trafiłeś, czyli tą drabinkę. Ale czy kogoś to zachęci, namówi żeby grać w hazard, to zależy chyba od człowieka. Mnie nie namówiło, bo ja to nie obstawiam tych gier komputerowych. (VGEM110620201)*

3.11. Czynniki sprzyjające sięganiu po gry wideo i gry hazardowe

Czynniki sprzyjające sięganiu po gry wideo

Postrzeganie gier wideo jako niegroźnych

Młodzi ludzie mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że gry komputerowe niosą ze sobą pewne zagrożenia. Coś co jest powszechne nie budzi skojarzeń z czymś, co może przynosić również szkody.

Gracze w gry wideo: *Wydaje mi się, że jeżeli chodzi o gry komputerowe, to jest wciąż jakby taki rynek, który się rozwija i przez to jest niegroźny. Ludzie sięgają po gry komputerowe i nawet*

kupują te wiesz, lootboxy, te skiny, te waluty. Wiedzą co kupują, czasem nie wiedzą czy dostaną to za co zapłacili, ale zawsze wiesz, mają to poczucie, że coś dostaną z tego, no bo to jest niegroźne, to jest gra komputerowa, to dzieciaki w to grają. (VGMO280520203)

Potrzeba osiągnięć, potrzeba rywalizacji

Młodzi ludzie angażują się w gry często oczekując wygranych, chcą się pochwalić swoim dorobkiem w grze.

Gracze w gry wideo: *Wiesz, gry są angażujące. Jakby one... jakby zobacz jak działa dowolna gra multi player, czy Overwatch, czy Fortnite, czy, nie wiem, LoL, czy Valorant, który dopiero zgarnia popularność. To zawsze działa tak, że masz niby typ kompetetywne, gdzie możesz pokazać tą całą swoją wartość konta, możesz założyć najrzadszą skórę postaci i iść wymieść pół mapy. Niech wszyscy wiedzą, że ty tu jesteś kozak i ty tu osiągnąłeś sukces. I wszyscy potem mają takie no i jeszcze w tej skórcie, ale wygląda zajebiście. To jest zdecydowanie coś co sprawia, że ludzie jakby sięgają po gry komputerowe i nie myślą w ogóle, że to że sobie kupują takie rzeczy to jest trochę nałogowe. (VGMO280520203)*

Potrzeba zabicia nudy

Respondenci umilają sobie czas sięgając po gry komputerowe. Szczególnie w okresie pandemii COVID młodzi ludzie mogą częściej sięgać po gry komputerowe.

Gracze w gry wideo: *No żeby spędzić dobrze czas, jak nie ma co robić albo na przykład teraz jak był ten czas, że nie można było wychodzić ze znajomymi pograć. (VGMD200620201)*

Gracze w gry wideo: *No teraz to jest ciężko. Nie wiem, jak był ten koronawirus, no to wiadomo, że każdy się nudził i grał, bo to tak ciężko... Ja też przed koronawirusem nie grałem już w ogóle w gry, zaczął się koronawirus i wróciłem do gier. Mówię, że to z nudów jest. Bo ja teraz nie mam pracy, straciłem i gram raczej z nudów. Nie że jakoś tam chcę w to grać, tylko się nudzę po prostu i chcę żeby szybciej czas minął. (VGEM110620201)*

Możliwość grania z innymi, budowanie relacji z innymi

Niektórzy cenią sobie możliwość spędzania czasu z innymi, dyskusowania o grach. Budują na kanwie grania w gry relacje z innymi.

Gracze w gry wideo: *A może na przykład, że jak inni znajomi grają, to ty też chcesz grać. Albo jakaś gra popularna się staje. Dużo od środowiska zależy, no bo zazwyczaj. Sam to pewnie bym aż tak dużo nie grał.* (VGMD200620201)

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Też z tego powodu, że moi koledzy z klasy też grali, no chciałem jakoś z nimi w tym być. Że w szkole rozmawialiśmy, mieliśmy wspólne tematy wtedy, to też z nimi grałem jeszcze. Bo też były śmieszne rzeczy, które jakąś tam relację budowały na tej grze. Że coś tam nas łączyło po prostu.* (GDMD280520202)

Dopasowanie gier do możliwości finansowych graczy

W ostatnich czasach dostęp do gier zwiększył się dzięki obniżeniu cen gier. Również jednorazowe kwoty wydawane a grach są niskie.

Gracze w gry wideo: *Wcześniej dużo było gier takich, że kupowałeś na przykład że gra kosztowała dwieście złotych i nic się nie dało się kupić w tej grze, a teraz robią tak, że są gry darmowe, ale są te mikro transakcje w tych grach. Więc możesz sobie pograć w prawie wszystkie gry za darmo, ale na przykład w tej grze są jakieś mikro transakcje typu, że kup sobie skórki, kup sobie, nie wiem, większy poziom, jakieś lepsze rzeczy.* (VGMD200620201)

Poszukiwanie ucieczki od realnego świata

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Nie wiem, w skrajnych przypadkach może to być jakby forma ucieczki od realnego świata też. Jakby zanurzenie się właśnie w wirtualny świat, w którym powiedzmy może nam iść powiedzmy znacznie lepiej niż w realnym świecie. Nie wiem, coś tam powiedzmy nam się udaje i to już nam daje pewną satysfakcję.* (GDŁD230620201)

Możliwość odgrywania ról, wcielania się w postaci

Gracze w gry wideo: *Granie w gry daje możliwość ubarwienia rzeczywistości poprzez możliwość odgrywania ról, których w realnym świecie nie mamy szansy odegrać. Chęć stania się kimś innym, ponieważ no nie na co dzień mamy możliwość pilotowania myśliwca, czy jakiegoś super sportowego samochodu albo walkę w kosmosie z kosmitami prawda? Tak że tak.* (VGJM270520202)

Powszechność

Granie w gry video stały się tak popularną rozrywką jak oglądanie telewizji. W zasadzie jest to czynność, która w przypadku wielu osób stanowi składnik codziennej rutyny.

Gracze w gry wideo: *Są dosyć powszechne. To jest jedna z wielu form rozrywki. Co sprzyja sięganiu, nie wiem, po pilot od telewizora?* (VGKM110520201)

Dostępność

Grę wideo można nabyć online, nie ma potrzeby wychodzenia z domu. Zwiększyła się również dostępność ekonomiczna gier.

Gracze w gry wideo: *Ja pamiętam, opowiadał to mi akurat mój starszy brat opowiadał jak no gier nie było po prostu, to było kiedyś tam dawno temu, dwadzieścia lat temu. Opowiadał jak chodzili na stadion i kupowali pirackie gry. Nie wszystkie tytuły były dostępne, wszędzie można było kupić prasę, która traktowała o grach, ale no tych gier jakby nie było. A jeżeli były, no to te ceny były zaporowe. A teraz porobiły się platformy takie jak na przykład Steam, Steam jest to platforma, która właściwie technicznie rzecz biorąc nie sprzedaje gier, tylko klucze gier, dostępny do gier. I taką grę można mieć, na którą naprawdę było żal pieniędzy w tamtych czasach, bo ktoś wolał sobie buty, spodnie kupić. Teraz można mieć naprawdę za tanie pieniądze. Poza tym Empiki, kiedyś nie było Empików, nie było dostępności gier nowych w sklepach, nie było tego po prostu. Teraz dostępność jest ogromna.* (VGJM270520202)

Czynniki sprzyjające sięganiu po gry hazardowe

Możliwość grania w gry hazardowe przez Internet

Gracze w gry wideo: *Są łatwo dostępne, bo tak na przykład jest przez internet w sumie te gry hazardowe, no masz nadzieję, że coś wygrasz dużego, więc można grać coraz więcej.* (VGMD200620201)

Gracze w gry wideo: *No jak jest większa dostępność, no to większa ilość konsumentów jakby. Nie trzeba się już kryć idąc gdzieś, nie wiem, do jakiegoś salonu, tylko wystarczy usiąść po prostu sobie w pokoju przed komputerem i ewentualnie przy telefonie, bo mobilne pewnie też są.* (VGKM110520201)

Wygrane, chęć zarobienia

Gracze w gry wideo: *Albo na przykład wygrasz coś raz, więc stwierdzisz, że za drugim razem też coś wygrasz, więc jeszcze więcej grasz. (VGMD200620201)*

Gracze w gry wideo: *Często pewnie chęć zarobku. Jak dla mnie to się nie różni od zwykłego hazardu. Więc jak coś wygramy, to na pewno sprawia nam to przyjemność. (VGKM110520201)*

Nadzieja na zmianę życia

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Takie poczucie nadziei, że za to największe pieniądze się wpłaci to jest bardzo mała, ale to poczucie, że zmieni się moje życie. I płacą te trzy złote jednak chociaż codziennie, to jest sto złotych miesięcznie, to jest pięć dni jedzenia, a oni za to płacą, żeby po prostu mieć to poczucie, że może zmienić się ich życie. (GDŁD230620201)*

Chęć przeżywania silnych emocji, odczuwania adrenaliny

Gracze w gry wideo: *No to tak jak już wcześniej mówiłem. Ja grałem, bo mówię, lubię jakby z kolegami usiąść, każdy coś tam obstawi, są emocje, czasami nawet adrenalina skoczy jak już ktoś na przykład ma do wyciągnięcia tysiąc złotych, czy tam dwa tysiące, to wiadomo, że... No lepiej się to ogląda po prostu niż na przykład sam mecz, na przykład odpalić Polski o oglądać. No bo to już się nudzi. A jeżeli sobie podkręci ktoś jakby emocje, no to lepiej jest. (VGEM110620201)*

Rozrywka

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Na pewno też jakaś tam chęć wzbogacenia się szybkiego, złudna chęć i też tak jakby oderwanie się od tej rzeczywistości, też na pewno jakaś tam rozrywka, też jakieś są emocje, więc też ten hazard jest dla ludzi, więc to też jest tak jakby formą rozrywki dla kogoś może być. (GDWB110320201)*

Niektóre formy nie są postrzegane jako hazard

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Czyli tak jak w przypadku gier, że dostępne są przez internet- mówię o zakładach bukmacherskich, bo według mojej opinii to one są dzisiaj największym zagrożeniem, jeżeli chodzi o hazard. Hazard przez wiele czasu był kojarzony głównie z kasynami, które ludzie znali tylko przeważnie z filmów, tak? A w momencie kiedy*

pojawiły się zakłady bukmacherskie- przykładem są moi rodzice- nie widzieli w tym problemu, że syn obstawia mecze, bo syn interesuje się piłką, jest przedsiębiorczy i super, tak? Nie mieli po prostu świadomości tego, że to hazard. (GDSD010720201)

Promocja hazardu

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Czyli dostępność- to raz, i dwa- brak świadomości tego, że jest to hazard i uzależnienia- to w przypadku zakładów bukmacherskich oraz gigantyczna ich promocja, tak? Bo zakłady bukmacherskie finansują sport, więc pojawiają się na koszulkach piłkarskich, na bandach reklamowych w trakcie meczu, w telewizji jako reklamy przed meczem, w trakcie meczu i po gigantyczny marketing, gigantyczna reklama zakładów bukmacherskich, za którą nie idzie CSR czyli ta społeczna odpowiedzialność biznesu nie nadąża za tą maszyną marketingową.

Znajomi, którzy grają

Zachęć do grania mogą znajomi, którzy uprawiają hazard. Obracanie się w towarzystwie ludzi grających może sprawić, że samemu sięga się po hazard.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Miałem takie środowisko osób grających i to mnie zachęciło. (GDSD010720201)

Akceptacja grania przez osoby niepełnoletnie w punktach

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: A druga sprawa to rzeczywiście taka, że tam gdzie grałem, bo początkowo grałem w punktach stacjonarnych, była akceptacja tego, że grałem. Wtedy to funkcjonowało na zasadzie franczyzy, więc jak zacząłem grać za wyższe stawki to byłem bardzo ważnym klientem. Może nie byłem dorosły, ale grałem jak dorosły, więc... tak to wówczas funkcjonowało. Ja też nie obwiniam ich, po prostu mówię jak wtedy było. (GDSD010720201)

3.12. Występowanie zaburzeń w związku z graniem w gry wideo

Respondenci zostali zapytani o doświadczanie w ciągu ostatnich 12 miesięcy rozmaitych problemów związanych z graniem w gry wideo. Na liście znalazło się 9 twierdzeń, a zadaniem respondentów było zaznaczanie, czy doświadczyli, czy też nie danego problemu. W poniższej

tabeli przedstawiono rozkłady badanych ze względu na ilość doświadczanych problemów: 0, od 1 do 3, od 4 do 6 i od 7 do 9.

Tabela 14. Problemy w związku z graniem w gry wideo

Liczba problemów		Osoby z zaburzeniami hazardowymi N= 151	Gracze w gry wideo N=732	Ogółem N=883
0	N	17	116	133
	%	11,3%	15,8%	15,1%
Od 1 do 3	N	48	474	522
	%	31,8%	64,8%	59,1%
od 4 do 6	N	56	124	180
	%	37,1%	16,9%	20,4%
od 7 do 9	N	30	18	48
	%	19,9%	2,5%	5,4%

W całej próbie najwięcej osób zgłosiło od 1 do 3 problemów (59,1%), na drugim miejscu były osoby, które zgłosiły od 4 do 6 problemów – 20,4%. Od 7 do 9 problemów zgłosiło 5,4%. Trzeba podkreślić, że żadnych problemów nie zaobserwowało u siebie 15,1%.

W poszczególnych próbach jednak wyglądało to nieco inaczej. Zwraca uwagę, że w próbie osób z zaburzeniami hazardowymi wysokie odsetki zgłosiły występowanie od 4 do 6 problemów – 37,1% oraz od 7 do 9 problemów - 19,9%. W próbie graczy w gry wideo odsetki były bardziej zbliżone do ogółu badanych, choć od 1 do 3 problemów zadeklarował większy odsetek osób, bo blisko 65%.

Jeśli chodzi o problemy, na które badani wskazywali najczęściej, to zarówno w grupie osób z zaburzeniami hazardowymi jak i wśród badanych z próby on-line na pierwszym miejscu znalazło się następujące zachowanie: kiedy przegrywam w grze albo nie osiągam zamierzonych rezultatów mam potrzebę zagrania ponownie, żeby osiągnąć mój cel (odpowiednio 18,3% i 21%). W drugiej kolejności badani zgłaszali częstsze sięganie po gry w związku z takimi emocjami, jak smutek, zdenerwowanie, złość (odpowiednio 21% i 19,4%). Na trzecim miejscu w próbie osób z zaburzeniami hazardowymi znalazło się zaniedbywanie obowiązków oraz ograniczanie potrzeby jedzenia i snu w związku z graniem 13,2%, zaś w wśród graczy w gry wideo – wspomnianie i myślenie o grach również w czasie kiedy się nie gra – 17,6%.

3.13. Czynniki ryzyka i czynniki chroniące występowania uzależnienia od gier komputerowych

Czynniki ryzyka

Darmowy dostęp i łatwy dostęp

Gracze w gry wideo: *Co może sprzyjać uzależnieniu? No na pewno to, że gry na przykład teraz są praktycznie wszystkie darmowe, więc można grać we wszystko. Ma się dostęp do komputera cały czas. (VGMD200620201)*

Otoczenie, które gra

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Na pewno dostępność tych gier, chęć rywalizacji.. nie wiem... też w bloku dużo ludzi grało no to też to sprzyjało temu, że się grało, bo ludzie grali inni wokół... sąsiedzi czy tam na osiedlu.. to też się grało przez to, żeby jakoś... zbliżyć się czy coś chociaż w takim wirtualnym świecie. Tak mi się zdaje. (GDMO070720203)*

Skłonność do uzależnień

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Jest wiele ludzi, którzy po prostu jakby łatwiej wchodzą w uzależnienia. Ale też poza tym nasze środowisko też wpływa na to jak bardzo... jak łatwo możemy się uzależnić. Jeżeli, nie wiem, dookoła mamy mnóstwo ludzi, którzy grają, no to też chcemy z nimi pograć. A potem można jednak trochę zacząć z tym przesadzać.*

Promocja gier w kanale You tube

Gracze w gry wideo: *No na YouTuba i tam dużo ludzi na przykład gra w jakieś gry, więc oni też chcą grać w takie gry, znajomi też grają. No chyba tyle. (VGMD200620201)*

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Istotne jest to, że właśnie ktoś popularny, ktoś kogo ogląda dużo osób korzysta z takich rzeczy. To reklamuje, bo oni zysk głównie z tego mieli i przez ta reklamę. I samo to właśnie, że ktoś popularny z tego korzysta, no to ja też chcę z tego korzystać, jak inni z tego korzystają. (GDMO280520202)*

Wydawanie pieniędzy w grze

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Zaangażowanie finansowe (GDAŁ270620201)

Zbyt wczesne wprowadzanie dzieci w świat elektroniki przez dorosłych

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Rodzice. Sposób wychowania. *Czyli cofamy się teraz do momentu, kiedy mamy XXI wiek i tak jak ty płakałaś (śmiech) i mama dawała ci grzechotkę, tak teraz dziecku jest wręczany telefon i to bobasowi, który jeszcze nie wie co to jest i nie umie go obsłużyć, ale widzi światło, widzi, że to gra. To dziecko się bardzo szybko uczy i potem jest problem, żeby mu ten telefon zabrać, bo jak zabierasz to tak, jakbym ci zabierał kiedyś grzechotkę. To jest płacz. I już od bardzo wczesnego wieku te dzieciaki jakby są obciążone tymi telefonami i już jakby uzależniają się od jego funkcjonowania, a później to przechodzi to jakby do użytku codziennego, tak? I wszyscy używają, bo jest to normalne. A to, że w momencie kiedy zabierzesz temu dziecku 7-letniemu komórkę to też mam takie przypadki, z resztą można znaleźć przykłady w internecie, to wyzywają cie i to są najłagodniejsze rzeczy, które robią, tak? Bo bywały przypadki takie, że po prostu dzieci groziły rodzicom a niektóre wręcz trafiały do zakładów psychiatrycznych. Całkiem niedawno było. Nie wiem, może w zeszłym roku. Trudno mi ocenić kiedy to dokładnie miało miejsce, ale był taki przypadek właśnie opisany dziewczynki, która była do tego stopnia uzależniona, że groziła matce nożem.* (GDSD010720201)

Trudna sytuacja rodzinna

Gracze w gry wideo: *Myślę, że problemy w domu, ponieważ jeżeli ktoś w domu nie ma ciekawej sytuacji, no gdzieś tam ciągnie go do tego żeby to życie wyglądało trochę inaczej, a może nie ma możliwości żeby... możliwości albo chęci, albo po prostu nie widzi możliwości żeby jakoś to życie zmienić.* (VGJM270520202)

Samotność

Poczucie osamotnienia, które może być pogłębione sytuacją pandemii może przyczyniać do rozwinięcia uzależnienia. Sprzyja temu także brak partnera.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Tutaj jeszcze mieliśmy a nawet mamy jeszcze ten Covid, gdzie nie można wychodzić- to też sprzyja temu, że się zamyka w tych czterech ścianach*

człowiek i zaczyna grać. Samotny jest, nie ma pasji, gdzieś tam zanikło poczucie sensu, nie ma dziewczyny, tak jak... facet nie ma dziewczyny- wtedy istnieje to ryzyko. (GDAŁ160820201)

Biegłość w grach

Sukcesy w grach mogą zachęcać do kontynuowania grania i zwiększania czasu poświęcanego na gry.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Uważam, że średnie, ale jeżeli ktoś jest dobry w gry komputerowe... powiem tyle- nawet bardzo dobry- to będzie cały czas grał, cały czas grał, dużo czasu poświęcał. (GDAŁ160820201)*

Ograniczenie zainteresowań i koncentracja na grach

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Po prostu taki tryb życia prowadzą, że nic ich nie obchodzi po prostu poza tym graniem w tym komputerze czy nie wiem. Poza tym komputerem nie widzą niczego innego. (GDAŁ120920201)*

Brak świadomości, że gry mogą uzależniać

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Dla mnie możliwość uzależnienia się od gier komputerowych jest równa tak samo i od alkoholu, i od hazardu. Tutaj różnicy nie widzę żadnej. Nawet dużo łatwiej jest od gier komputerowych myśleć, bo teraz gdzieś już o tym hazardzie się mówi więcej, tak że myślę, że jak szesnastolatek by po prostu grał w gry hazardowe, no to by się rodzice zaczęli interesować, że bardziej, że faktycznie coś może być z tego złego. A gdzieś, gdzie faktycznie ja te czternaście lat miałem, to moi rodzice nawet nie mieli gdzie szukać. Że po prostu o tym uzależnieniu od hazardu się nie mówiło nic, że jest coś takiego.*

Pokazywanie negatywnych zachowań związanych z graniem w pozytywnym świetle w reklamach

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Nawet patrząc teraz reklama Hallsa chyba jest. Dla mnie też jest ta reklama dziwna, że tak powiem, bo tam dziewczyna właśnie siedzi, żuje tego Hallsa i cały czas przy komputerze gra, gra, gra, gra i nagle wygrywa coś, że puchar jakiś zdobywa, czy coś. A to dla mnie to jest objaw tego, że ona cały dzień, całą noc przy komputerze siedzi. I to jest dla mnie chore, że pokazywanie tego w pozytywny sposób. Tak samo tą reklamę Toto*

Lotka, co facet wstaje w nocy żeby stawić Toto Lotka, a żona śpi i budzi się też przy okazji i on super zadowolony, no to też jest chore i pokazuje, że facet jest uzależniony, że wstaje o godzinie dwudziestej czwartej, czy później żeby postawić. Tak że no sporo reklam jest według mnie też takich, które pokazują niby coś śmieszne, niby coś w dobrym świetle, a tak naprawdę chore zachowanie pokazują. (GDMO180520201)

Ucieczka od rzeczywistości i od problemów, nieumiejętność, bądź niechęć do rozwiązywania problemów

Gracze w gry wideo: *No właśnie to samo tak jak mówiłem, że wracałem ze szkoły i zaczynałem grać. Bo chciałem oderwać się od tej rzeczywistości, że chodzę do szkoły i prowadzę jakieś normalne życie. Bo tam coś się działo. Coś się działo, jakieś inne wrażenia miałem z tego. I chęć do tego codziennie wracania. No to to. To jeszcze taka ucieczka od swoich problemów. Bo też na przykład jak się ktoś nie chce z tym sprostac, to łatwiej jest usiąść przy komputerze i włączyć grę niż na przykład poprawić jedynekę z matematyki.*

Czynniki chroniące

Kontrolowanie czasu przeznaczonego na granie

Kontrolować granie można poprzez trzymanie się wyznaczonych przez siebie reguł, które pozwalają spędzać mniej czasu na graniu.

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Nie wiem.... terminarz? Tak jakby podzielić sobie na różne części dnia, że przeznaczam na grę- to może też chronić, nie? (GDAŁ120920201)*

Gracze w gry wideo: *Była jakaś gierka gdzie... już nie pamiętam jej tytułu nawet, jakaś teraz popularna dosyć, w której danego dnia... w której jest powiedzmy realny czas, czas przebiega tak samo jak w realnym świecie i danego dnia możemy zrobić powiedzmy określoną tam ilość czynności, nie wiem, jakieś tam chyba warzywka sobie posadzić, z mieszkańcami pogadać, drzewka ściąć. I liczba rzeczy, które możemy zrobić danego dnia, nie wiem, w przeciagu dwóch godzin dajmy na to jest ograniczona. I potem po prostu jest komunikat już długo grasz, no zrób sobie przerwę, bo i tak więcej nie zrobisz teraz w tej grze, wejdź dopiero jutro. Z jednej strony to wpływa na jakby... korzystnie na uzależnienie, no bo niby wtedy*

wracamy dzień po dniu, ale z drugiej strony nie możemy siedzieć przy tym przez cały, cały dzień. Więc sobie myślę, że jest znacznie zdrowsze podejście. (VGKM110520201)

Posiadanie przyjaciół, partnera z którymi można spędzać czas

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Trzeba mieć własne zainteresowania, trzeba mieć grono bliskich osób, na pewno gdybym miał kobietę... ja tak myślę, o sobie mogę powiedzieć... którą kocham, to na pewno mniej bym grał i na pewno nie sprzyjałoby to żadnemu uzależnieniu. GDAŁ160820201

Praca, zainteresowania

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Praca, zajęcia jakieś własne, coś, co nam pozwala wyjść z tego pokoju, wyjść z tego domu i pójść do kina, pójść gdziekolwiek indziej poza ten dom, gdzie samo patrzenie na laptop już jest czasem wyzwalczem sporym, naprawdę. GDAŁ160820201

Rodzic spędzający czas z dzieckiem na innych aktywnościach niż granie

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: No przede wszystkim postawy, że rodzice powinni więcej czasu z dzieckiem przebywać i że, mówię, to jak już opowiadałem wcześniej, że nie wspólne spędzanie czasu z dzieckiem przy grze komputerowej, bo tak samo ze mną ojciec wspólnie spędzał czas przy zakładach bukmacherskich i to było czymś naszym wspólnym. Tak naprawdę z ojcem nie mam jakichś zainteresowań wspólnych, nigdy nie wychodziliśmy nigdzie razem żeby, nie wiem, pograć w piłkę coś tam, coś tam porobić, tylko to było właśnie jedno to co mieliśmy wspólnego. Tak że mi się wydaje, że takie dziecko, które się wychowuje z ojcem grającym w PlayStation cały czas też ma to zachowanie podawane cały czas i według niego to jest coś super. (GDMO180520201)

Kontrola rodzicielska

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Wychowanie. Bo to w momencie kiedy wychowując swoje dziecko, ty decydujesz o tym jak często, kiedy zaczniesz korzystać z telefonu, jak często będzie to robić i tak samo jest z dostępem do gier. Przecież dziecko do, nie wiem, strzelam-przynajmniej 12 roku życia, a myślę, że chyba nawet zaczniesz później nie ma swoich pieniędzy... znaczy nie wiem, może mieć jakieś tam swoje kieszonkowe, ale dziecko bardzo długo nie ma...

jest uwarunkowane od tego co ty mu kupisz bądź dostanie w prezencie, więc od ciebie zależy to w jaki sposób umożliwisz mu dostęp do tego, czy mu umożliwisz i w jakiej częstotliwości, tak? Oczywiście też nie da się całkowicie przed tym zabezpieczyć, bo jeżeli na przykład ty będziesz wychowywała swoje dziecko wzorowo, bo będziesz miała świadomość tego, że.. jak bardzo może być głupia gra na konsoli uzależniająca i destrukcyjna, to też nie masz 100% gwarancji, że go uchronisz, bo może znaleźć się w środowisku osób, które gra, czyli pójdzie do Jasia, Jasiu będzie mieć konsolę i zamiast bawić się... zamiast się super bawić, jak ty będziesz myślała, że oni układają domino (śmiech) albo grają w gry planszowe a oni będą robić coś innego. (GDSD010720201)

Spędzanie czasu poza domem, aktywność fizyczna

Gracze w gry wideo: Wychodzenie na dwór, granie w piłkę, aktywność fizyczna. To na pewno. Spotkania towarzyskie, rozmowy, cokolwiek tak naprawdę. (VGJM270520202)

3.14. Czynniki ryzyka i czynniki chroniące występowania uzależnienia od gier hazardowych

Czynniki ryzyka

Dorosły, który wprowadza w świat hazardu

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Przede wszystkim, mówię, że nie wiem na ile ta relacja z ojcem, że faktycznie, że to była rzecz wspólna. Od czternastego do dziewiętnastego roku życia to była nasza rzecz wspólna, interesowaliśmy się tym razem. Na ile to było to, że po prostu byłem osobą, która do pracy nie chciało mi się za bardzo chodzić, że tak powiem. I kombinowałem zawsze na lewo zawsze wszystko gdzieś, a te pieniądze od bukmacherów wydawały mi się łatwe, przyjemne, tak że ten zysk łatwy i przyjemny. A na ile to po prostu choroba faktycznie emocji, nieradzenia sobie z tymi emocjami i że jakby nie hazard to bym może gry video, może alkoholizm... (GDMO180520201)

Nadzieja na wzbogacenia się, chęć poczucia adrenaliny

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: Chęć wygranej, chęć wzbogacenia się, chęć przede wszystkim tej adrenaliny i tego „Wow, kurde, udało się! Jestem dobry, jestem super. Wygram

spore pieniądze. Drugi raz zainwestuję. Później podwyższę stawkę.” Itd., itd. To są te główne, sprzyjające uzależnieniu od gier czynniki. (GDAŁ160820201)

Posiadanie środków finansowych

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Też wiele zależy od tego jakie człowiek posiada chyba też środki na to. Jeżeli ma się duże środki finansowe to jest dużo łatwiej wejść w takie rzeczy. Bo środki się nie kończą, gra się więcej, więcej i mi się wydaje, że to ma też duży wpływ. Pamiętam okres, w którym więcej zarabiałem to wydałem. Łatwiej wchodziłem w takie gry hazardowe. (GDMO070720203)*

Wygrane i chęć zarabiania w ten sposób na życie

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Znaczy ja tak... nie wiem czy procentowo, czy coś... Dla mnie to jest równoznaczne, że... Chociaż myślę, że jeszcze gry hazardowe mają jeszcze ten element taki dodatkowy, przynajmniej z mojego punktu widzenia, że faktycznie po parę wygranych może się zapalić lampka, że można z tego żyć. A że po prostu gdzieś w grach video gdzieś rzadziej chyba się powinna ta lampka się zapalać ludziom, że mogą żyć z gier. Wiadomo, że niektórym się zapali pewnie, że u niektórych pojawią się takie myśli, ale myślę, że dużo łatwiej o takie myśli w zakładach bukmacherskich. Że po prostu kiedyś coś się wygra i że po prostu człowiek będzie sobie myślał, że takie wygrane będą się zdarzały częściej. (GDMO180520201)*

Brak środków finansowych

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Myślę, że tutaj brak gotówki. To jest chyba taki największy czynnik. Bo często ludzie, którzy no pieniędzy nie mają są zdesperowani i często szukają czegoś żeby ten budżet... Szybkiej formy zarobienia gotówki żeby ten swój budżet domowy podratować. I że wydaje mi się, że jeżeli chodzi o hazard to jest taki największy czynnik.*

Promocja hazardu

Gracz w gry wideo: *Ten właśnie sponsoring całego świata sportowego i okołosportowego, bo teraz wszyscy chyba dziennikarze sportowi też są już finansowani tak naprawdę przez te firmy bukmacherskie. Nie ma na You Tubie żadnych programów sportowych gdzie by reklamy*

bukmachera nie było, że tak powiem. Co jeszcze? No gdzieś to ryzyko takiego monopolu tej całej branży hazardowej mi się wydaje. (VGJM270520202)

Możliwość gry przez Internet

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Przez internet to jest nawet spore. Spore jest po prostu, bo jest łatwy dostęp, że usiądę do komputera i już mogę to robić. A tak to czasem w normalnym życiu już sama czynność dojazdu powiedzmy do tego kasyna, że już jest dłuższa i że czasem komuś może się nie chcieć. A tak to siadam, tylko wychodzę z łóżka, siadam przy komputerze i mogę grać. GDMO280520202*

Nie wszystkie formy hazardu są tak definiowane, brak świadomości uprawiania hazardu

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Ryzyko jest bardzo duże. I to nie mówię po to, aby usprawiedliwiać swój przypadek, ale z tego względu właśnie jak rozmawiam z hazardzistami czy z ich bliskimi, że cały czas jak ludzie myślą o hazardzie kojarzą go z kasynem. Ja posłużę się znowu zakładami bukmacherskimi, ale też nie po to, żeby mówić o sobie, ale dlatego, że jest to bardzo popularne zjawisko, bardzo popularna rozrywka. W tej chwili myślę, że można byłoby przyjąć, że... może nie większość, ale spora część osób, która interesuje się piłką nożną w jakimś stopniu te mecze obstawia, tak? Pytanie ilu z nich to robi i ilu ma świadomość, że uprawia hazard. Moim zdaniem ta świadomość jest niewielka. (GDSD010720201)*

Hazard jako sposób na problemy z emocjami, wchodzeniem w relacje, niską samooceną

Gracz w gry wideo: *Możemy trochę tymi wygranymi karmić, nie wiem, albo swoje ego, albo powiedzmy nadrabiać problemy w relacjach z innymi ludźmi. Podejrzewam, że niektórzy mogą w to jakby bardziej uciekać tak jak, nie wiem, ucieka się właśnie... można, zdarza się uciekać w gry komputerowe, czy uciekać w inne używki. Bo na dobrą sprawę hazard nie różni się niczym od używki. (VGKM110520201)*

Czynniki chroniące

Wsparcie rodziny, bliskich, profesjonalne wsparcie

<p><u>Osoba z zaburzeniami hazardowymi:</u> <i>Rodzina? Widzą, zaczynają uważać, że ktoś z rodziny ma problem, starają się na przykład wspierać czy nie wiem... (GDAŁ120920201)</i></p>

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *No i tak jak mówiłem wcześniej- posiadanie przyjaciół, posiadanie innych zainteresowań, posiadanie osób bliskich, którzy ci mogą pomóc. Ja na przykład chodzę do psychologa raz w miesiącu, który też mnie motywuje i dzięki temu mniej gram hazardowo, bo tutaj akurat jest pytanie o uzależnienie od gier hazardowych. Czyli możliwość podjęcia terapii też może uchronić przed uzależnieniem. (GDAŁ160820201)*

Kontrolowanie grania poprzez unikanie możliwości

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Trochę odwrócenie uwagi od tego całego sportu. Na pewno nie sprawdzanie wyników, nie wchodzenie na strony właśnie takich bukmacherskich, zakładów sportowych. (GDMO070720203)*

Większa odpowiedzialność firm oferujących gry hazardowe, ograniczenie dostępu

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *Znaczący nie będę mówił, że tutaj firmy biorą odpowiedzialność, bo to ja sam doświadczyłem wiele razy tego, że jak blokowałem konto u bukmachera, to samo wykluczenie się takie co mają, że po prostu może człowiek samo wykluczyć się, że nie brać udziału już w tym, no to po napisaniu kilku maili, po zagwarantowaniu, że w porządku wszystko już jest konto miałem z powrotem. Tak że mi to przede wszystkim się wydaje, że to powinno być... Jeśli mamy konto internetowe, to po prostu ktoś powinien sprawdzać to i ta firma bukmacherska jak widzi, że po prostu ktoś siedzi i coraz więcej wpłaca, siedzi całe dni i tak dalej, to powinno automatycznie tą osobę blokować, albo zmniejszać stawki, że po prostu nie pozwalać grać za te większe stawki. No ale to wiadomo, że nierealne jest, bo oni żyją z tego, że po prostu ludzie przegrywają pieniądze. (GDMO180520201)*

Gracz w gry wideo: *Mała dostępność, większa restrykcja pod względem tego. Bo nie wszyscy grać powinni i nie każdemu się powinno dać grać. No chyba to jest jedyny sposób żeby ograniczyć możliwość uzależnienia się. Taka zdrowa restrykcja. (VGDZ070620201)*

Nagłośnienie problemu hazardu i konsekwencji do jakich hazard może prowadzić

Osoba z zaburzeniami hazardowymi: *A co może tak jakby chronić? No to też tak jakby, nie wiem, widzenie tych konsekwencji, czyli tak jakby informacja była większa na temat jakie mogą być konsekwencje. I że to też hazard może prowadzić do śmierci, bo to też jest choroba śmiertelna, bo można popełnić samobójstwo. I to też tak jakby może pomóc też tak jakby, żeby*

ktoś się zastanowił i nie brnął w to dalej, że może też jeszcze zanim przekroczy tą cienką linię i gdzieś tam będzie mógł jeszcze w stanie poprosić innych o pomoc, a nie się tym samemu załamywać. Więc też myślę, że jakby to była taka ogólnodostępna informacja i bardziej to nagłaśniane, to to mogłoby sprzyjać w tym żeby ktoś się mógł zastanowić nad tym.
(GDWB110320201)

Racjonalne podejście do grania

Gracz w gry wideo: *Myślę, że jeżeli ktoś jest rozsądny i naprawdę potrafi sobie wytłumaczyć to, że właściwie to nie tędy droga, bo jednak... no jest takie powiedzenie, że kasyno zawsze wygrywa prawda? Tak że wydaje mi się, że no zdrowy rozsądek, no chyba ty się trzeba kierować. Może jeszcze jeżeli ktoś ma żonę, dzieci, ma kogoś kim się opiekuje... Tylko, że to też chyba wchodzi jako zdrowy rozsądek. Tak że wydaje mi się, że to jest taka rzecz, która mogłaby uchronić. Po prostu pomyśleć. Zastanowić się dwa razy, pomyśleć, czy te... Jeżeli zarabiam tą najniższą krajową, czy te pięćset... czy naprawdę mogę sobie pozwolić na te pięćset złotych powiedzmy żeby wpłacić. Oczywiście to może być i dwadzieścia złotych i trzydzieści, ale sądzę, że właśnie od tego się zaczyna. Jak ktoś przegra, chciałby się odkuć i często to się kończy tragicznie.* (VGJM270520202)

4. Podsumowanie

4.1. Rozpowszechnienie grania w gry komputerowe i hazardowe

Rozpowszechnienie grania w gry wideo jest większe w grupie graczy w gry wideo w porównaniu z osobami z zaburzeniami hazardowymi zarówno jeśli chodzi o granie w dni powszednie jak i w weekendy. Badani z tej grupy więcej dni w tygodniu spędzają na graniu oraz poświęcają więcej godzin w ciągu dnia na graniu. Wzór grania osób z grupy graczy w gry wideo koncentruje się raczej na graniu z innymi w trybie wieloosobowym (multiplayer). Natomiast wśród osób z zaburzeniami hazardowymi odnotowano wyższe odsetki tych, którzy preferują grę indywidualnie.

Zarówno gracze w gry wideo jak i osoby z zaburzeniami hazardowymi deklarowały, że w czasie ostatnich 12 miesięcy grały przynajmniej raz w takie gry hazardowe jak na przykład totolotek, zakłady sportowe, gry w karty na pieniądze, automaty. Znacznie więcej badanych z grupy osób uzależnionych od hazardu grało w tego typu gry. Większość osób z zaburzeniami hazardowymi grała w różnego rodzaju gry hazardowe, nie ograniczali się oni do jednej gry. Jednak większość

respondentów miała swoje ulubione gry. Osoby z zaburzeniami hazardowymi przynajmniej raz w czasie ostatniego roku przed badaniem najczęściej grali na loteriach, np. totolotek, szczęśliwy numerek, obstawiali zakłady sportowe i grali na automatach. Z kolei gracze w gry wideo najchętniej grali w zdrapki, na loteriach i obstawiali zakłady bukmacherskie. Trochę inne preferencje w grach hazardowych można zaobserwować w przypadku grania w internecie. Osoby z zaburzeniami hazardowymi najczęściej grały w obstawianie zakładów sportowych, gry w karty oraz na automatach. Gracze w gry wideo najczęściej obstawiali zakłady sportowe, grali w zdrapki i na loteriach. Różnice w angażowaniu się w poszczególne gry hazardowe w formie tradycyjnej i online przez respondentów mogą być związane z formą gier, w które gra się raczej w tradycyjny sposób. Motywem wyboru formy online deklarowanym przez respondentów była większa dostępność niż w przypadku gier w tradycyjnej formie. Granie online nie wymaga wychodzenia i szukania lokalu.

4.2. Wzory grania w gry komputerowe

Wiek inicjacji grania w gry wideo i uprawiania hazardu był niższy w grupie respondentów określonych jako gracze w gry wideo.

Preferencje graczy nie ograniczają się tylko do gier z jednego obszaru. Większość z nich wybiera tytuły, które można zakwalifikować do różnych gatunków gier. Gracze w gry wideo najczęściej wybierali gry z gatunku gier fabularnych i zręcznościowych. Z kolei osoby z zaburzeniami hazardowymi preferowali gry sportowe oraz zręcznościowe.

Ponad połowa graczy w gry wideo i co trzecia osoba z zaburzeniami hazardowymi dokonywała zakupów w grze (np. skin, loot box i inne) w czasie ostatnich 12 miesięcy. Do czynników sprzyjających płatnościom w grach można zaliczyć różnorodne formy płatności (przelew, SMS, BLIK), niskie kwoty jakie należy zapłacić oraz szybkie płatności, które praktycznie od razu zasilają konto użytkownika. Motywy jakimi kierują się gracze dokonując zakupów w grach związane są z chęcią zdobycia unikatowych przedmiotów, wyróżnienia się, zrobienia wrażenia przed innymi graczami, atrakcyjną formą graficzną gry i fabułą, która sprzyja wydawaniu realnych pieniędzy, chęcią osiągnięcia kolejnego etapu w grze, pozwalają zwiększyć motywację do grania. Wśród czynników chroniących przed wydawaniem środków w grach jest świadomość wysokości wydatków (rejestr kosztów), chęć pozostania w duchu rywalizacji, negatywne emocje związane z napięciem i stresem w związku z graniem, wysokie koszty pakietów (dostępność ekonomiczna).

Wydatki na gry hazardowe były znacznie bardziej rozpowszechnione w grupie osób z zaburzeniami hazardowymi. Również wysokość wydatków była znacznie wyższa w tej grupie niż wśród graczy w gry wideo. Granie z wykorzystaniem realnych środków wywołuje większe emocje, pobudza, podnosi adrenalinę. Wykorzystanie wirtualnych środków pozwala osobom z zaburzeniami hazardowymi zaspokoić chęć grania, ukoić emocje. Jednak może być to również czynnik wywołujący przekazanie realnych środków finansowych.

4.3. Nasilenie, motywacja oraz przekonania na temat grania i wygrywania

Najistotniejszym determinantem grania w gry wideo było granie dla zabawy, rozrywki i przyjemności. Wśród motywów istotnych dla osób z zaburzeniami hazardowymi znalazło się granie dla zabicia czasu, zredukowania stresu i ucieczki od problemów oraz chęci rywalizacji. Z kolei dla graczy w gry wideo najważniejszymi motywami był łatwy dostęp do gier, chęć zabicia czasu i uniknięcia nudy, ukojenie stresu oraz możliwość interakcji z innymi. Najbardziej cenionymi elementami gier dla osób z zaburzeniami hazardowymi była możliwość rywalizacji z innymi, ciekawa i wciągająca fabuła oraz atrakcyjna grafika. Gracze w gry wideo doceniali podobne elementy gier co osoby z zaburzeniami hazardowymi jednak ranking ten był trochę inny. Najważniejszym elementem dla graczy w gry wideo była ciekawa i wciągająca fabuła, liczba ścieżek, trybów, opcji dostępnych dla gracza oraz atrakcyjna grafika.

4.4. Czynniki, które wpływają na to, że młodzi ludzie przechodzą od grania w gry komputerowe online i offline (w tym gry Pay2Win) do grania w gry hazardowe

Na wstępie trzeba zauważyć, że niezwykle trudno jest wykazać bez prowadzenia wieloletnich, kosztownych obserwacji, że granie w gry wideo może niektóre osoby zachęcać do rozpoczęcia grania w gry hazardowe. Jednak nasze badanie pokazało, że w grupie osób z zaburzeniami hazardowymi wiele osób doświadcza również rozmaitych problemów związanych z graniem w gry wideo. W grupie osób z zaburzeniami hazardowymi blisko 20% zadeklarowało, że w ciągu ostatnich 12 miesięcy wystąpiło u nich od 7 do 9 problemów związanych z graniem w gry wideo, podczas gdy w grupie graczy w gry wideo jedynie 2,5% badanych doświadczyło takiej liczby problemów. Świadczy to o tym, że część osób z zaburzeniami hazardowymi doświadcza również wielu problemów w związku z graniem w gry wideo.

Ponadto nasi respondenci w badaniu jakościowym wskazali wiele elementów łączących gry wideo i hazardowe, albo wskazywali na elementy hazardu w grach wideo. W obydwu typach gry istotną rolę pełni chęć rywalizowania z innymi oraz wygrywania. Oba typy gier zapewniają możliwość ucieczki od realnego świata, a graniu towarzyszą silne emocje. Gracze przeżywają ekscytację, frustrację i inne emocje. Gry hazardowe charakteryzuje element losowości, ale również w niektórych grach wideo pojawiają się elementy, gdzie nie liczą się umiejętności, ale wygrana jest kwestią przypadku. Są to tak zwane lootboxy, czyli pudełka zawierające wirtualne przedmioty, z różnych powodów pożądane przez graczy. W zależności od gry lootboxy się kupuje za wirtualne lub realne pieniądze lub otrzymuje jako nagrodę za postępy w grze. Zawartość lootboxów jest przypadkowa i nieznana wcześniej graczowi. Według Juniper Research, czyli firmy zajmującej się analizą trendów rynkowych, w 2018 roku konsumenci z całego świata wydali na skrzynki oraz handel skórkami około 30 miliardów dolarów amerykańskich, a w 2022 roku wydadzą około 50 miliardów. Graczom gier dane jest również możliwość spróbowania swoich możliwości w grach hazardowych poprzez postać, w którą się wcielają. Mogą zagrać za pomocą wirtualnych środków. Charakterystycznym zjawiskiem w grach hazardowych jest tak zwane odgrywanie się. W grach wideo nie ma mowy o klasycznym odgrywaniu się tak jak ma to miejsce w grach hazardowych, jest jednak zjawisko polegające na przeświadczeniu, że po iluś przegranych przychodzi czas na wygraną.

Badani podkreślali, że w przypadku zarówno gier video jak i hazardowych łatwo utracić kontrolę, stracić środki, a nawet uzależnić się.

Badani zapytani o to, czy dostrzegają w grach elementy zachęcające do hazardu wskazywali na istnienie lootboxów, możliwość obstawiania wyników gier wideo, wprowadzanie do fabuły wątku hazardowego, oraz płatności za postępy w grze (Pay to Win).

Analiza regresji przyniosła ciekawy wynik. Wynika z niej, że osoby, które widziały możliwość zwiększania swoich szans na wygraną poprzez dodatkowo wydawane kwoty miały 1.9 krotnie większą szansę na wystąpienie zaburzeń związanych z hazardem w stosunku do innych badanych.

Tabela 15. Analiza regresji logistycznej czynników mogących przyczynić się do przechodzenia z grania w gry wideo do grania w gry hazardowe

Analiza regresji logistycznej						
Zmienna	B	Błąd standardowy	Wald	df	Istotność	OR
Wiek	0,553	0,125	19,633	1	0,000	1,739
Miejscowość licząca 50 000- 100 000 mieszkańców	-2,897	1,087	7,103	1	0,008	0,055
Kiedy nie mogę grać w gry czuję się niespokojny/a lub poirytowany/a	-4,108	1,155	12,652	1	0,000	0,016
Daje mi to [granie w gry wideo] możliwość interakcji z innymi	-0,423	0,145	8,513	1	0,004	0,655
Mam łatwy dostęp do gier wideo	-0,214	0,107	4,008	1	0,045	0,807
Ciekawa, wciągająca fabuła	-0,361	0,120	8,975	1	0,003	0,697
Możliwość zwiększania swoich szans na wygraną poprzez dodatkowo wydawane kwoty	0,644	0,169	14,591	1	0,000	1,904
W jakim wieku zaczął/ęła Pan/Pani grać w gry wideo na różnych urządzeniach (np. na komputerze, konsoli, tablecie, telefonie komórkowym)?	0,240	0,112	4,632	1	0,031	1,271
Stała	-4,296	3,438	1,561	1	0,211	0,014

Wnioski

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 i naszego badania udało się zidentyfikować 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 graniu 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 i naszych badań 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.

Oferta terapeutyczna powinna uwzględniać różnice płciowe. Młodzi mężczyźni uprawiający hazard oraz grający w gry wideo, których celem jest współzawodnictwo z innymi oraz podejmowanie ryzyka mogliby być zainteresowani, aby skorzystać z oferty, która kanalizowałaby ich zapotrzebowanie na emocje w zdrowszy i bardziej aktywny sposób. Z kolei młode kobiety, które uprawiają hazard lub grają w gry aby odciąć się od rzeczywistości mogłyby w większym stopniu skorzystać z interwencji których celem byłoby radzenie sobie z emocjami.

Gry klasyfikowane i sprzedawane pod szyldem „gry” mogą zawierać wiele podstawowych elementów tradycyjnych gier hazardowych. Klasyfikowanie aktywności/gier „niezwiązanych z hazardem” po prostu jako „gry” może być dużym uproszczeniem, które może przyczynić się do zwiększenia populacji graczy.

Literatura

1. Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). Demolishing the competition: The longitudinal link between competitive video games, competitive gambling, and aggression. *Journal Of Youth And Adolescence*, 42(7), 1090–1104. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-9952-2>
2. Blinka, L. (2008) The relationship of players to their avatars in MMORPGs: differences between adolescents, emerging adults and adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial research on cyberspace*, 2, article 1.
3. Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. (2014). Mom, Dad It's Only a Game! Perceived Gambling and Gaming Behaviors among Adolescents and Young Adults: An Exploratory Study. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 12(6), 772–794. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9509-y>
4. Delfabbro, P.H., Winefield, A., H. (1999) Poker-machine gambling: an analysis of within session characteristics. *British Journal of Psychology*, 90, 425-439.
5. Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R.J. (2006) 'Alone together?' Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. Paper presented at the human factors in computing systems CHI 2006, April 22-27, Montreal, PQ, Canada.
6. Forrest, C. J., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The Gambling Preferences and Behaviors of a Community Sample of Australian Regular Video Game Players. *Journal Of Gambling Studies*, 32(2), 409–420. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9535-0>
7. Gainsbury, S., Russell, A., King, D., Delfabbro, P. & Hing, N. (2016). Migration From Social Casino Games to Gambling: Motivations and Characteristics of Gamers Who Gamble. *Computers in Human Behavior*. 63. 59-67. 10.1016/j.chb.2016.05.021.
8. Griffiths, M.D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14, 53-73.
9. Griffiths, M.D. (2007). Mobile phone gambling. In D. Taniar (Ed.), *Encyclopedia of Mobile Computing and Commerce*. pp.553-556. Pennsylvania: Information Science Reference. Griffiths, M.D. (2007). Interactive television quizzes as gambling: A cause for concern? *Journal of Gambling Issues*, 20, 269-276
10. Griffiths, M.D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling professional video gaming and e-sports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.

11. Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing. *Current Addiction Reports*, 4(3), 272–283. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0162-y>
12. Jacques, C., Fortin-Guichard, D., Bergeron, P.-Y., Boudreault, C., Lévesque, D., & Giroux, I. (2016). Gambling content in Facebook games: A common phenomenon? *Computers in Human Behavior*, 57, 48–53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.010>
13. Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., Granero, R., Chóliz, M., La Verde, M., Aguglia, E., ... Menchón, J. M. (2014). Video Game Addiction in Gambling Disorder: Clinical, Psychopathological, and Personality Correlates. *BioMed Research International*, 2014, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2014/315062>
14. Johansson, A., & Gotestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*, 95, 641–650
15. King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction (Abingdon, England)*, 113(11), 1967–1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
16. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010b). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 8(1), 90–106. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4>
17. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010a). The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175–187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
18. King, D., Ejova, A., & Delfabbro, P. (2012). Illusory Control, Gambling, and Video Gaming: An Investigation of Regular Gamblers and Video Game Players. *Journal of Gambling Studies*, 28(3), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9271-z>
19. King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., & Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215–220. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.045>
20. Macey, J., & Hamari, J. (2017). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>

21. Mallorquí-Bagué, N., Fernández-Aranda, F., Lozano-Madrid, M., Granero, R., Mestre-Bach, G., Baño, M., ... Jiménez-Murcia, S. (2017). Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 669–677. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.078>
22. Macey, J., & Hamari, J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
23. McBride, J., & Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 149-167.
24. McBride, J., & Derevensky, J. (2016). Gambling and Video Game Playing Among Youth. *Journal of Gambling Issues*, 0(34). <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.9>
25. McMillen J., Grabosky, P. (1998) Trends and issues in crime and criminal justice. No. 88: internet gambling. Canberra, ACT: Australian Institute of Criminology.
26. Monaghan, S., Derevensky, J, Sklar, A. (2008) Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues: Issue 22*
27. Molde, H., Holmøy, B., Merkesdal, A. G., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., Hanns, D., ... Pallesen, S. (2019). Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *Journal Of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9781-z>
28. Parke, J. & Griffiths, M.,D. (2007) The role of structural characteristics in gambling. In. D. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Eds.) Research and measurement issues in gambling studies, pp. 211-243. New York: Elsevier.
29. Sanders, J., & Williams, R. (2018). The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling. *Journal Of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>
30. Sherry, J.L., Lucas, K., Greenberg, B.S., Lachlan, K. (2006) Video game uses and gratification as predictors of use and game preference. In. P. Vorderer, J. Bryant (Eds.) Playing video games: Motives, responses, and consequences (pp. 213-224). Mahwah, NJ: Lawrence.
31. Taylor, T. (2012). Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge: The MIT Press.

32. Teichert, T., Gainsbury, S. & Mühlbach, C. (2017). Positioning of online gambling and gaming products from a consumer perspective: A blurring of perceived boundaries. *Computers in Human Behavior*. 75. 10.1016/j.chb.2017.06.025.
33. Vadlin, S., Åslund, C., & Nilsson, K. W. (2018). A longitudinal study of the individual- and group-level problematic gaming and associations with problem gambling among Swedish adolescents. *Brain & Behavior*, 8(4), 1–1. <https://doi.org/10.1002/brb3.949>
34. Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. Paper presented at the Second international conference on Entertainment computing, Pittsburgh, PA.
35. Whalen, S.J. (2013) Cyberathletes' lived experience of video game tournaments. Doctoral dissertation, University of Tennessee.
36. Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167–174. <https://doi.org/10.1159/000335662>
37. Wolak, J., Mitchell, K.M., & Finkelhor, D. (2002) Close online relationships in a national sample of adolescence. *Adolescence*, 37, 441-445.
38. Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 13(11), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
39. Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS ONE*, 14(3), 1–13. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214167>