

# „Loot boxy” – wirtualne skrzynki z niespodzianką czy problemami?

SYLWIA PAWŁOWSKA

Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) oficjalnie potwierdziła, że uzależnienie od gier komputerowych znajdzie się w najnowszej wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (ICD-11). Decyzja ta wzbudza kontrowersje nie tylko w środowisku twórców i fanów gier, ale i badaczy problematyki psychologicznych aspektów grania w gry. Niektórzy z nich skłonni są uważać, że zagrożenie ze strony gier jest przeszacowywane, o uzależnieniu decyduje przede wszystkim obecność pewnych deficytów emocjonalnych i społecznych u gracza (więcej o tym w tekście *Jeszcze rozrywka, czy już nałóg* w czerwcowym numerze „Remedium”). Ekscesywne granie, które zdarza się nielicznym, jest więc poniekąd problemem wtórnym, a nowa kategoria diagnostyczna stygmatyzuje popularną rozrywkę i jej fanów.

Ci, którzy nieufnie podchodzą do samych gier, upatrując w nich elementów niekorzystnie oddziałujących na psychikę, szczególnie młodych graczy, zyskali mocny argument. Loot boxy – opcja nabycia w grze skrzynki z nieznaną zawartością, dość powszechna i lubiana przez wielu graczy to, według wyników badań, nie tylko sposób na generowanie wielkich zysków z gry poprzez mikropłatności, ale także możliwy wstęp do uzależnienia od hazardu (Zendle i inni, 2020).

### Czym są „loot boxy”?

*Loot box* to wirtualnego pudełko, które gracz nabywa w ciemno – może okazać się skrzynką pełną skarbów

lub bezwartościowych śmieci. Taka opcja jest dostępna w wielu popularnych grach (m. in. w *Counter Strike*, *Rocket League*, *Clash Royale*, *Star Wars Battlefront II*), choć przybiera bardzo różne formy. Loot boxy mogą zawierać przedmioty, które dadzą graczowi przewagę konkurencyjną (np. wyjątkowo skuteczną broń), umożliwią szybszy progres w grze (paliwo z turbo doładowaniem) albo chociaż pozwolą wyróżnić się (skiny i ozdoby dla awatara). Mogą też zawierać coś, co jest powszechnie dostępne, gracz już to ma lub nie jest mu to do niczego potrzebne. W niektórych grach łupy z loot boxów można sprzedać w ramach gry lub poza nią, lub wymienić się z innymi graczami, w innych są one przypisane do konkretnego konta.

### Ramka: Loot boxy – przykładowe rozwiązania:

W grze *Star Trek Online* gracz zdobywa loot box jako nagrodę za skuteczność w walce z wrogami, ale by go otworzyć musi za prawdziwe pieniądze kupić klucz do niego. Bardzo trudno jest zrezygnować z cieszenia się z owoców swoich zwycięstw....

Gracze *Counter Strike: Global Offensive* mogą sprzedać gadzety z loot boxów na zintegrowanym z grą „ryнку” i wydać te dochody na co innego w tej grze lub innych dostępnych na platformie Steam. Zawartość loot boxa prezentuje im się w formie ruletkowego koła z fantami, które kręci się coraz wolniej i w końcu zatrzymuje wskazując na jedną z rzeczy.

W *Fire Emblem Heroes* wyjątkowo skuteczne itemy dające graczowi przewagę są dostępne wyłącznie w loot boxach, można tam znaleźć nawet nowego bohatera do swojej drużyny. Można je kupić za prawdziwe pieniądze lub zarobione w grze *orby*.

W *Rocket League* w loot boxach są ozdoby, pozwalające spersonalizować swoje auto, ale nie poprawiające jego parametrów, jednak nie można ich uzyskać w inny sposób.

### Zapłacić, aby wygrać

Zawartości loot boxa często nie można dostać za darmo, choć sposób opłacenia dostępności bywa różny. W niektórych grach za pudełko płaci się prawdziwymi pieniędzmi, w innych można je nabyć posługując się wirtualną walutą gry, którą gracz „zarabia” regularnie grając i realizując zadania wynikające z fabuły rozgrywki. Ten drugi sposób wydaje się uczciwszy, ale różnica jest często pozorna. Wirtualny świat jest tak skonstruowany (zresztą podobnie, jak realny...), że dochody wypracowane w nim przez gracza nie są tak duże, jakby chciał. W świecie gry pojawia się wiele rzeczy użytecznych i skutecznych – pozwalających na szybszy progres lub chociaż efektywnych, pozwalających rozbudowywać i wyróżnić swojego awatara, np. sezonowe *skiny* (kostiumy). Z tego powodu przeważająca większość gier ma opcję dokupienia wirtualnej waluty za prawdziwe pieniądze. Zwykle nie są to duże kwoty, przy pierwszej płatności system zachęca do podłączenia karty kredytowej na stałe do konta gracza, dzięki czemu kolejna transakcja będzie szybka i niekło-

potliwa. Dzięki takiemu modelowi biznesowemu nawet gry darmowe, nie wymagające zakupu CD czy opłacenia dostępu do aplikacji, generują potężne zyski, gry płatne zwielokrotniają dochód: wielkość mikropłatności za same loot boxy w 2018 r. szacowana była na 30 bilionów dolarów.

Spotyka się to z krytyką zaangażowanych graczy, którzy uważają, że sprzedawanie elementów, które istotnie wpływają na przebieg gry (tzw. *pay-to-win*) zabija ducha rywalizacji fair-play: wygrywa nie ten, kto grał regularnie, najszybciej reagował, najlepiej zaplanował strategię, lecz ten, kto zapłacił za wirtualne gadżety zwiększające jego skuteczność i progres w grze. Również organizacje konsumenckich – gracze lub ich opiekunowie nabywając grę czy godząc się na instalację „bezpłatnej” gry przez latorośl, nie spodziewają się, że będzie to generowało kolejne koszty, a w przypadku dzieci – także związane z nimi konflikty, zachęcanie do kupowania kolejnych strojów, dekoracji, akcesoriów, co promuje postawy konsumpcyjne, często jeszcze obce najmłodszym.

Jednak to loot boxy znalazły się w wielu krajach (m.in. w Chinach, Finlandii, Belgii, USA) także pod lupą organizacji zajmujących się ochroną zdrowia w kontekście profilaktyki uzależnień i stają się obiektem regulacji prawnych, ponieważ ich sposób oddziaływania na gracza jest niepokojąco podobny do gier hazardowych...

### Uzależnienie od hazardu

Wielu osobom hazardzista kojarzy się z zamożnym facetem, który cały majątek przegrywa w kasynie. Rzeczywiście, większość osób uzależnionych od hazardu to młodzi mężczyźni, ale to nie oznacza, że problem nie dotyczy młodzieży czy dzieci. Z badań nad osobami uzależnionymi od hazardu wynika, że większość z nich zaczyna grać w okresie dorastania. To wtedy mają miejsce pierwsze eksperymenty motywowane ciekawością czy poszukiwaniem rozrywki: zdrapki, udział w loteriach i grach liczbowych, granie na automatach na drobne pieniądze (Celebucka, Jarczyńska, 2014).

Według danych CBOS z 2019 r. 34% nastolatków w wieku 15–17 lat, w ciągu roku poprzedzającego badanie brała udział w grach na pieniądze. Symptomy wskazujące na ryzyko rozwoju uzależnienia przejawiał co dziesiąty 15–17-latek. Najbardziej narażeni są najmłodsi gracze, których zdolność przewidywania konsekwencji działań oraz samokontroli jest mocno ograniczona ze względu na prawidłowości rozwojowe. Z tego powodu ogranicza się ich dostęp do gier hazardowych, nawet produkty Totalizatora Sportowego: zdrapki, czy kupony Lotto są dostępne za okazaniem dokumentu potwierdzającego pełnoletność.

Jeżeli pierwszym doświadczeniem związanym z hazardem towarzyszą pozytywne emocje, z czasem może dojść do zwiększenia częstotliwości grania, zwiększania

stawek, coraz większych strat i narastającej potrzeby odegrania ich, w końcu pojawia się uzależnienie. Pomimo ponoszenia coraz większych kosztów, hazardzista nie jest w stanie powstrzymać się od grania, całe jego myślenie i aktywność ukierunkowane są na granie, grając doświadcza euforii i ulgi. Patologiczny hazard niszczy życie osobiste, zawodowe i psychikę uzależnionego, prowadząc do społecznego wykluczenia, konfliktów z prawem, depresji, uzależnienia od alkoholu lub narkotyków, czy targnięcia się na własne w życie w poczuciu kompletnej beznadziejności. Nie przypadkiem jest to problem, który został oficjalnie uznany przez specjalistów za zaburzenie w czasach, kiedy o innych uzależnieniach behawioralnych dopiero zaczynało się rozmawiać.

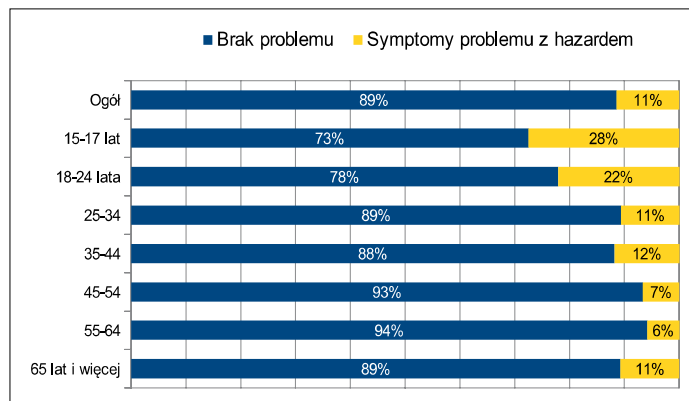
*Patologiczny hazard niszczy życie osobiste, zawodowe i psychikę uzależnionego, prowadząc do społecznego wykluczenia.*

Oczywiście rozwój uzależnienia zależy nie tylko od dostępu do zachowań hazardowych, ale także innych czynników: impulsywność, duże zapotrzebowanie na stymulację, niska samoocena zwiększają ryzyko, podobnie jak niekorzystne okoliczności życiowe: problemy szkolne, stresujące zdarzenia życiowe, modelowanie zachowań przez członków rodziny lub rówieśników.

W naturę gier hazardowych wpisane są mechanizmy, które sprzyjają powracaniu do tej aktywności. Niektóre z nich dotyczą także sytuacji otwierania loot boxów:

- zdecydowana większość hazardzistów doświadczyła w początkach swojego grania dużej wygranej lub była świadkiem takiego zdarzenia. Super rzecz z loot boxa, podobnie jak wygrana w ruletkę, to pozytywne wzmocnienie zachowania prowadzące do jego powtarzania w oczekiwaniu na równie pozytywny efekt. Z klasycznych już badań psychologii behawioralnej wiadomo, że zachowania wzmacnia-

**Rys. 1.** Zagrożenie uzależnieniem od hazardu wśród graczy (udział w grze na pieniądze w ciągu ostatnich 12 m-cy) dokonane na podstawie Kanadyjskiego Indeksu Gier Hazardowych (wg Centrum Badania Opinii Publicznej, 2019)





Źródło: Internet



ne pozytywnie, ale nieregularnie, są najtrudniejsze do wyeliminowania

- patologiczni gracze wpadając w pułapkę zaangażowania popełniają błąd poznawczy zwany „złudzeniem gracza”: zapominają, że kolejne rozdania, losowania czy rzuty kostką, to seria niezależnych zdarzeń. Zakładają, że jeśli do tej pory już kilka razy wypadły czarne, to wzrasta prawdopodobieństwo wyrzucenia czerwonych, jeśli ostatnio w kolejnych grach „wygrywał” automat, to zwiększa się szansa na sukces gracza i wielką wypłatę. Podobnie gracze, którzy zainwestowali w loot boxa w nadziei na coś świetnego, są przekonani, że jeśli tym razem się nie udało, to z każdym kolejnym wzrasta szansa na sukces, wystarczy tylko być konsekwentnym, nagroda jest już blisko, a wycofanie się w tym momencie oznacza stratę. Pewne rozwiązania w automatach, zdrapkach, a także w loot boxach (pożądanym przedmiot był wirtualnej ruletce tuż obok tego, który ostatecznie wypadł) wzmacniają to złudzenie pokazując, że było bardzo blisko, wygrana była tuż-tuż (tzw. *near-misses*) (Celebucka, Jarczyńska, 2014).

### Loot boxy a zachowania hazardowe

Związek pomiędzy loot boxami a zachowaniami hazardowymi stał się przedmiotem badań. Potwierdzają one zależność pomiędzy wielkością wydatków na loot boxy, a obecnością symptomów uzależnienia od hazardu. Siłę tego związku wzmacnia także możliwość sprzedaży zawartości loot boxa oraz aranżacja pudełka sugerująca, że świetna zawartość była bardzo blisko. Związek z zachowaniami hazardowymi był znacznie słabszy, jeśli z otwarciem loot boxa nie wiązały się

płatności oraz możliwość uzyskania finansowej korzyści, nawet jeśli istniała możliwość uzyskania przewagi konkurencyjnej w grze lub też pozyskania unikatowego itemu. Uczestnikami badania były osoby dorosłe, prawdopodobne jest, że część graczy, niezależnie od aktywności związanej z graniem, borykała się z uzależnieniem do hazardu i z tego powodu elementy gry przypominające hazard były dla nich szczególnie atrakcyjne. Nie możemy jednak wykluczyć, że w przypadku najmłodszych graczy kolejność zachowań będzie odwrotna: doświadczenia i emocje towarzyszące loot boxom staną się treningiem i wstępem do zachowań hazardowych. Dostępność tego rodzaju zachowań i wczesna inicjacja jest istotnym czynnikiem ryzyka uwzględnianym w modelach rozwoju uzależnienia od hazardu (Zendle D. i inni, 2020).

Niewykluczone, że rozwiązania typu loot box staną się przedmiotem regulacji prawnych, także w Polsce, że kolejne badania doprowadzą do tego, że np. te płatne wirtualne kuferki będą dozwolone od lat 18-tu, podobnie jak gra na automatach. Zanim to się stanie, warto pamiętać o sile konsumenta umiejscowionej w jego portfelu. Tuż przed premierą *Star Wars Battlefront II*, za zakup którego nie miało się płacić, okazało się, że w grze jest tyle dodatkowo płatnych opcji, że aby je odblokować, gracz musiałby grać ok. 4528 godzin, albo... wydać 2100 dolarów. Oznaczało to, że użytkownik, który po prostu gra, nie ma szans na wygraną z tym, który dopłaci do gry. Fani gier oprotowali grę negatywnie komentując promującą ją informację w mediach, rezygnując z zakupu. Electronic Arts – światowy potentat na rynku gier – ugiął się i opcja zakupu dodatków, by przyspieszyć progres została bardzo poważnie zredukowana.

Stare, dobre, zasady *fair play*, zrozumiały nawet dla dzieci, mogą i powinny dotyczyć także e-gier, z pożytkiem dla zarówno dla rozrywki, jak i kondycji psychicznej graczy.

### Bibliografia

- Celebucka J., Jarczyńska J. (2014), *Hazard wśród młodzieży*, [w:] *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży*, red. Jarczyńska J., Bydgoszcz.
- Zendle D., Cairns P., Barnett H., McCall C. (2020), *Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win*, „Computers in Human Behavior”, nr V102, January 2020, s. 181-191.

Autorka jest psychologiem klinicznym, absolwentką Wydziału Psychologii UW, psychologiem w szkołach Fundacji AlterEdu, mamą dwójki nastolatków.