

Videojáték-függőség, illetve a videojáték mint a szerencsejáték újabb szintere

Fazekas Zsolt

Nyíró Gyula Országos Pszichiátriai
és Addiktológiai Intézet

2019



LANO.PHOTOGRAPHY



OPAI-ADDIKT

Szerző: Fazekas Zsolt
Lektor: Zsély Anna
Nyomda: DigiNyomda

A tájékoztató füzet kiadására a Miniszterelnöki
Kormányiroda Felelős játékszervezés támogatása
fejezeti kezelésű előirányzata 2018. tárgyévi forrásának
felhasználásával került sor.
Szerződéses azonosító: KÁSZF/55/1/2018-SZERZ/MKI.

2019



OPA-ADDIKT
Nyírő Gyula OPAI
Addiktológiai Osztály

Tartalom

Bevezetés	4
A szerencsejáték- és a videojáték-függőség diagnosztikai meghatározása, szempontjai	5
Szerencsejáték-függőség	5
Videojáték-függőség	7
A videojátékok helye a családi és gazdasági színtereken	9
Szerencsejáték, videojáték és a videojátékba ágyazott szerencsejáték kapcsolata a szakirodalomban	11
A videojáték és a szerencsejáték strukturális jellemzőinek hasonlóságai és szerepük a problémás használatban	12
Strukturális jellemzők a videojáték technikai, történetvezetési és élményszerzési színterein	15
A videojáték technikai felépítésének strukturális jellemzői ..	15
A történetvezetés strukturális jellemzői	16
Az élményszerzés strukturális jellemzői	17
A loot box mint videojátékba ágyazott szerencsejáték	18
A loot box meghatározása	18
A loot box monetizációs sémái	18
A mikrotranzakció	19
Zárszó	20
Irodalom	21

Bevezetés

A szerencsejáték tárgykörében érdemes figyelmet szentelni a videojátékok világának, amely a szerencsejátékok újabban kibontakozó színterének tekinthető. Néhány esetben a játékokban megjelenő tartalom ugyan nem nevezhető szerencsejátéknak, de annak számos elemét tartalmazza, ennek köszönhetően pedig olykor meglehetősen nehéz eldönteni, pontosan mivel is találkozunk a felhasználó. Máskor egészen nyilvánvaló módon jelenik meg a szerencsejáték a videojátékba ágyazva vagy arra ráépítve. Bár az egészségügyben kifejezetten videojátékkal kapcsolatos függők egyelőre igen kis számban jelennek meg, a probléma ennek ellenére jól érezhetően jelen van és okkal feltételezhető, hogy a jövőben ebből a térből nagyobb számban fognak érkezni a problémás felhasználók.



A szerencsejáték- és a videojáték-függőség diagnosztikai meghatározása, szempontjai

Szerencsejáték-függőség

A szerencsejáték-függőség krónikus és progresszív betegség. A szerencsejáték-függő a játékkal kényszeres módon, állandóan visszatérő jelleggel foglalkozik. Továbbá csakúgy, mint más típusú addikciónál, ebben az esetben is fellép a betegség személyiségtorzító hatása, illetve megvonás esetén jellegzetes tünetek tapasztalhatók. A mentális zavarok diagnosztikai kézikönyveként szolgáló Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) negyedik kiadása (American Psychiatric Association, 2000) az impulzuskontroll zavarok közé sorolja, azonban az ötödik kiadás (American Psychiatric Association, 2013) már a nem szerrel kapcsolatos addiktív zavarok között tárgyalja. A változtatást a betegség addiktív jellege, illetve a szerfüggőségeknél megfigyelt tünetek és kiváltó okok közötti hasonlóság indokolta (Németh, Tóth, Tremkó, 2015).

A betegség azonosítására, illetve a tünetek súlyosságának becslésére a South Oaks Szerencsejáték Kérdőív magyar változata, a SOGS-HU (Gyollai, Urbán, Kun, Paksi, Arnold, Balázs, Kökönyei, Oláh, Demetrovics, 2001), illetve a Problémás Szerencsejáték Súlyossági Index magyar változata, a PGSI-HU (Gyollai, Urbán, Kun, Kökönyei, Eisinger, Magi, Demetrovics, 2013)

használatos. A Névtelen Szerencsejátékosok (Gamblers Anonymous – GA) önszorgú közössége által létrehozott problémabecslő kérdőív eredményei jól korrelálnak a SOGS-HU kérdőívvel (Németh et al, 2015).

A szerencsejáték-függőség problémabecslő kérdőíve

1. *Játszottál-e már a munkaidőd vagy az iskola rovására?*
2. *Előfordult-e valaha, hogy a játék miatt boldogtalanná vált az otthoni életed?*
3. *Érintette-e már a jó híredet a játék?*
4. *Érezted-e valaha lelkiismeret furdalást a játék után?*
5. *Játszottál-e valaha is azért, hogy pénzt szerezz az adósságaid visszafizetésére, vagy, anyagi nehézségeid rendezésére?*
6. *Gátolt-e a játék a törekvéseidben, és abban, hogy hatékony legyél?*
7. *Vesztés után érezted-e azt, hogy amilyen hamar csak lehet, vissza kell menned visszanyerned, amit elvesztettél?*
8. *A nyerést követően érezted-e erős vágyat arra, hogy minél előbb visszatérj, és még többet nyerj?*
9. *Gyakran előfordult-e veled az, hogy eljátszottad az utolsó forintjaidat is?*
10. *Kértél-e már kölcsön a játék miatt?*
11. *Eladtál-e már bármit is a játék miatt?*
12. *Vonakodtál-e valaha, hogy a játékokra szánt pénzt normális kiadásokra fordítsd?*
13. *Megtörtént-e, hogy a játék miatt elhanyagoltad önmagad vagy a családot?*
14. *Játszottál-e már hosszabb ideig, mint tervezted?*
15. *Játszottál-e valaha is azért, hogy így menekülj el az aggodalmaid és a gondjaid elől?*
16. *Elkövetted-e már törvénybe ütköző dolgot vagy fontolóra vetted már ilyen tett elkövetését, hogy így szerezz pénzt a játékokra?*
17. *Okozott-e a játék alvásproblémát?*
18. *A veszekedések, csalódások vagy feszültségek arra készítetnek-e, hogy játssz?*
19. *Érezted-e már azt, hogy valamilyen jó szerencsét egy-két óra játékkal kellene megünnepelned?*
20. *Gondoltál-e már öngyilkosságra vagy arra, hogy tönkremehetsz a játék következtében?*

A legtöbb kényszeres szenvedélyes szerencsejátékos legalább hét kérdésre igennel felel.

Videojáték-függőség

A videojáték-függőség a szakemberek szerint leginkább viselkedési addikciónak tekinthető a szerencsejáték-függőséghez hasonlóan (Bányai, Zsila, Demetrovics, Király, 2018). A 2013-ban kiadott DSM-V elismeri a probléma létezését, ám önálló diagnózisként nem emelte be (American Psychiatric Association, 2013). 2018-ban a Betegségek Nemzetközi Osztályozása (BNO) 11. kiadásával a WHO betegségnek nyilvánította a videojáték-függőséget, amelyet játékszavarként nevez meg (WHO, 2018). **A BNO definíciója szerint a játékszavar akkor áll fenn, ha a játék tartós vagy rendszeresen visszatérő módon van jelen, amely tevékenység megjelenhet offline, illetve online formában is. Továbbá a játékos elveszíti a kontrollt a játékmódja felett, a játékkal töltött idő, gyakoriság, valamint befejezés tekintetében. A játéknak növekvő prioritása tapasztalható az élet egyéb területeivel szemben, és a játékos a negatív következmények ellenére is folytatja a játékot. A tünetek 12 hónapon át fennállnak vagy rendszeresen visszatérnek (WHO, 2018).**

A betegséggé nyilvánítást követően is rengeteg vita folyik a játékszavarról, amit nagyban fűt, hogy a probléma méréséről sincs konszenzus a kutatók között, illetve több mint húsz kérdőív igyekszik mérni a jelenséget, amelyek eltérő struktúrával, kritériumokkal, határértékekkel rendelkeznek (King és Delfabbro, 2013, idézi Bányai et al, 2018).

A videojáték-függőség problémabecslő kérdőíve

A videojáték-függők számára szintén létezik 12 lépéses rendszerű önszorgú közösség (Computer Gaming Addicts Anonymous – CGAA), amelynek a szerencsejáték-függőkhöz hasonlóan van problémabecslő kérdőíve.

1. *Gyakran előfordul, hogy újraéled egy korábbi játékban szerzett élményed vagy egy jövőbeniről ábrándozol?*
2. *Próbálsz titkolni, hogy játszol?*
3. *Dühös leszel, ha valaki vagy valami miatt meg kell szakítanod a játékodat?*
4. *Előfordult már veled, hogy próbáltál szünetet tartani, de miután visszatértél, a játékod teljesen kontrollálatlanná vált?*
5. *Amikor dühös vagy, játékkal vagy annak tervezgetésével próbálsz lenyugtatni magad?*

6. Szoktad magad azon kapni, hogy korán reggel játszol?
7. Találsz módot arra, hogy játssz, akkor is, ha nem vagy otthon?
8. Gyakran előfordul, hogy jóval többet játszol, mint amennyit eltervezel?
9. Az alvásidőd kárára szoktál játszani?
10. Előfordult már, hogy beteget jelentettél a munkahelyeden vagy az iskolában, hogy játszhass?
11. Esküdtöztél már amiatt, hogy abbahagyod, letörölöd a játékot, de később mégis visszatértél hozzá?
12. Szoktál szégyent vagy büntudatot érezni a játékod miatt?
13. Szoktál veszekedni a szüleiddel vagy partnerreddel a játék miatt?
14. Szoktál játszani olyan hobbi vagy sport helyett, amit korábban élveztél?
15. Elfeledkezel az időpontjaidról, kötelezettségeidről, határidőkről amikor játszol?
16. Ingerültté válsz, ha az emberek körülöttesz arról panaszkodnak, hogy túl sokat játszol?
17. A játékkal töltött idő egyre növekszik?
18. Előfordul, hogy nemet mondasz egy programra, mert inkább játszani szeretnél?
19. Amióta játszol, eltávolodtál a barátaidtól, családodtól?
20. Intenzív érzéseket élsz át játék közben?

A CGAA tapasztalatai szerint azoknak, akik az alábbi kérdések többségére igennel felelnek, problémájuk van a videojátékokkal. Javaslatuk szerint az alábbi kérdések további segítséget nyújtanak a probléma becslése terén; a függők ezekre a kérdésekre is többségében igennel szoktak felelni.

- Játék közben eszel? Elfelejtessz enni, miközben játszol?
- A legtöbb barátod szintén játékos?
- A játékkal kapcsolatos témákról szeretsz a legjobban beszélgetni?
- Sok értékelést és cikket olvasol játékokról?
- Tartasz attól, hogy milyen az élet videojáték nélkül?
- Nyugtalanná és ingerlékennyé válsz, ha nem játszhatsz?
- Irigyled azokat, akik képesek kontrolláltan játszani?
- Szívesebben azonosulsz a játékos karakterrel, mint önmagaddal?
- Loptál már pénzt, hogy játszhass?
- Gondolkoztál már azon, hogy talán jobb lenne az életed, ha nem játszánál?

- A játékon kívül minden mást unalmasnak tartasz?
- Inkább játékokra költöttél a kötelező kiadások helyett?
- Gyarapodott a súlyod, mióta játszol?
- A túlzásba vitt játék miatt volt már büntudatod?
- Az intenzív játékod miatt szenvedtél pszichés tünetektől?
- Volt már anyagi problémád a megszállott videojátékozásod miatt?
- Ha a barátaiddal szeretnél lenni, akkor videojátékozni hívod őket?
- A videojátékban költesz valódi pénzt?
- Dühös leszel és sértegeted azokat a játékosokat, akik hibáznak?
- Próbáltad már korlátozni egy játékban magad úgy, hogy egy másikra váltottál?
- Az ismerőseid aggódnak a videojátékozásod miatt?

A videojátékok helye a családi és gazdasági színtereken

A videojáték napjaink egyik meghatározó rekreációs színterévé nőtte ki magát, amely mára már nem kizárólag egy kis szubkultúra zárt és nehezen megközelíthető világát jelenti. A videojátékok első komolyabb térnyerésének a személyi számítógépek (PC-k) háztartásokban való elterjedése nyitott kaput. A PC-k bővülő piaca elhozta a kifejezetten kereskedelmi célokat szolgáló játékok fejlesztését is, szemben a korábbi időszakokkal, ahol a játékok elsősorban demonstratív célokat szolgáltak. Bár a PC-k mellett folyamatosan jelen voltak videojáték futtatására szánt megoldások, számítási, vizuális megjelenítésbeli, illetve egyéb teljesítményük sokáig komoly lemaradásban volt a személyi számítógépekéhez képest. Emiatt és néhány további tényező hatására ezek az eszközök hosszú távon nem tudtak népszerűek maradni a felhasználók körében.

A technológia gyors fejlődésének köszönhetően az újonnan megjelenő játékkonzolokon és különféle típusú okos eszközökön (például telefonon, táblagépen, laptopon) keresztül a videojátékok utat találtak maguknak gyakorlatilag az összes társadalmi csoport és réteg felé. A videojátékok elterjedtségét egy, a videojáték-ipart képviselő amerikai szervezet (Entertainment Software Association – ESA) éves beszámolója jól mutatja. Ennek alapján 2018-ban az Egyesült Államokban a háztartások 64 százaléka rendelkezett olyan eszközzel, amelyen szoktak videojátékkal játszani. A játéko-

sok átlagos életkora 34 év volt és 70 százalékuk elmúlt 18 éves. Ezen belül a játékos nők átlagos életkora 36 év volt, míg a férfiaké 34. A játékosok 45 százaléka nő. A felhasználók 60 százaléka naponta játszott valamilyen videojátékkal. A szülők 70 százaléka úgy gondolta, hogy a játékok pozitív módon hatnak a gyermekeik életére, továbbá a szülők 90 százaléka jelen volt, amikor gyermekeik játékot vásároltak, illetve 94 százalékuk figyelemmel kísérte, hogy milyen játékokkal játszottak. A szülők 67 százaléka egy héten legalább egyszer együtt játszott a gyermekével. A gyermekeikkel való közös játék leggyakoribb okaiként a következőket említették: mindnyájuk számára szórakoztató; kérte rá a gyereke; jó lehetőség a közös időtöltésre; a szülő legalább annyira szeret játszani, mint a gyereke; segít figyelemmel kísérni, hogy mivel játszik a gyerek. A játékosok 56 százaléka legalább heti 7 órát töltött online játékkal, és 42 százalékuk leginkább a barátaival, online módon játszott (Entertainment Software Association, 2018).

Habár az adatok az Egyesült Államok felhasználóit és szokásaikat reprezentálják, a trendekhez jó betekintést nyújtanak. Szintén ezen beszámoló alapján látható, hogy 2017-ben 36 milliárd dollárt költöttek a vásárlók a videojáték-iparban (Entertainment Software Association, 2018) – ez a szám jól jelzi, hogy a játékipar jelentős gazdasági erőt képvisel. Ezzel szemben a tárgyalt téma fókuszát adó addiktológiai kutatások (is) komoly akadályokba tudnak ütközni már a szükséges publikációk, szakirodalmak beszerzésénél, hiszen ennek kapcsán gyakran pénzügyi problémák merülnek fel (Molnár, 2019).



Szerencsejáték, videojáték és a videojátékba ágyazott szerencsejáték kapcsolata a szakirodalomban

A szerencsejáték-függőség, a problémás videojáték, illetve a videojátékba ágyazott szerencsejáték témája számos ponton átfedést mutat, így érdemes ezeket a területeket egymáshoz viszonyítva is megvizsgálni.

Sanders és Williams (2018) elemezték a kapcsolatot a videojáték, a szerencsejáték, illetve ezek problémás megvalósulási szintjei között. A vizsgálatban 3942 kanadai alany vett részt, akik rendszeresen játszanak szerencsejátékot vagy játszanak videojátékkal. A vizsgálatot megelőző évben a videojátékosok túlnyomó többsége (78,5 százalék) játszott szerencsejátékot is, illetve a szerencsejátékosok szintén jelentős többsége (70,7 százalék) ugyanebben az időszakban játszott rendszeresen videojátékkal. **A mintában talált problémás szerencsejátékosokra, illetve problémás videojátékosokra egyaránt jellemző volt a magasabb impulzivitás és a mentális betegségek nagyobb előfordulása. A problémás videojátékosok között kisebb arányban fordult elő kémiai szerfüggőség, de nagyobb arányban volt jelen depresszió.** A mintában szereplő problémás szerencsejátékosoknak 10,5 százaléka volt videojáték-függő, illetve a problémás videojátékosoknak 24,1 százaléka volt szerencsejáték-függő is.

Tehát a videojáték-felhasználók és a szerencsejáték-felhasználók halmazai között jelentős az átfedés, azonban a problémás felhasználók jóval csekélyebb hányada jelezte, hogy mindkét területen egyszerre érintett volna. **A videojátékot túlhasználók érintettsége a szerencsejáték kóros használatában jelentősen nagyobb, mint fordítva.**

Egy reprezentatív norvég mintán végzett kutatás arra a megállapításra jutott, hogy a problémás videojáték-használat a problémás szerencsejáték-használat kapuja lehet. Ez a tanulmány fordított összefüggést nem talált (Molde, Holmoy, Merkesdal, Torsheim, Mentzoni, Hanns, Sagoe, Pallesen, 2018).

A helyzetet tovább árnyalja, ha a videojátékba épített szerencsejáték használati hajlandóságának vizsgálatára tekintünk szerencsejátékosok körében. Zandle és Cairns (2018) a szerencsejáték, illetve a videojátékba ágyazott

szerencsejáték kapcsolatát vizsgálták. A kutatás megállapította, hogy **minél súlyosabb valakinél a szerencsejáték-probléma, annál többet hajlandó költeni a videojátékba ágyazott szerencsejátékra**. A videojáték keretei között valódi pénzért megvásárolható, de szerencsejátékos elemeket nem tartalmazó virtuális javakért a problémás szerencsejátékosok kevésbé voltak hajlandók fizetni. Ebből az a következtetés vonható le, hogy **a videojátékba ágyazott szerencsejátékszerű elemek egyértelműen ösztönzik a problémás játékosokat a pénzköltségre**. A tanulmány nem jut eredményre abban a tekintetben, hogy a problémás szerencsejáték „kapudrogjaként” lehet-e tekinteni a videojátékba ágyazott szerencsejátékra, illetve szerencsejátékszerű elemekre vagy ezek a lehetőségek a problémás szerencsejátékosok figyelmét egyébként is jobban megragadják.

A kutatásokból kiolvasható, hogy **a videojátékba ágyazott szerencsejátékról vagy szerencsejátékos elemeket tartalmazó színteréről van egy jól érzelhető átáramlás a hagyományos szerencsejátékok felé**. Ezt az áramlást segíti, hogy a fogadást bárki az otthonából megteheti számítógépe vagy egyéb okos eszköze segítségével. Továbbá segítik még a jól célzott reklámok, illetve a szociális közeg (Hayer, Kalke, Meyer, Brosowski, 2018).

A videojáték és a szerencsejáték strukturális jellemzőinek hasonlóságai és szerepük a problémás használatban

A világháló, a videojáték és a szerencsejáték közötti határok fellazulásában szerepet játszhat, hogy azonosak az elérhetőségüket támogató fizikai eszközök (számítógép, telefon, táblagép, stb.) és a virtuális keretrendszerek (például operációs rendszer, internetes böngészők, stb.). Az informatikai eszközök, illetve a rajtuk futó szoftverek, szolgáltatások nagyban függnek az internethez való kapcsolódás lehetőségétől. Tanulás, munka, rekreáció mind megvalósíthatók ugyanabban a fizikai és virtuális térben, ugyanazzal az eszközzel. Érthető módon a különböző tevékenységek problémás megjelenésének a vizsgálata arra is irányul, hogy lehetnek-e ezek egymás prediktorai.

Ilyen a már idézett Sanders és Williams (2018) vizsgálat, ahol a videojáték és a szerencsejáték kapcsolatát mérték, de ebbe a sorba illeszkedik Cudo és munkatársai (Cudo, Kopis, Strozak, Zapala, 2018) tanulmánya, amely a

problémás videojáték és problémás internethasználat lehetséges kapcsolatára vetett egy pillantást. A vizsgálatban 1493 lengyel, 18 és 30 év közötti fiatal felnőtt vett részt. A mért populáció 0,3 százaléka esett az erősen problémás internethasználók közé, illetve 3,6 százaléka volt problémás videojáték használó. A kutatás arra jutott, hogy **a közösségi média használatára fordított idő feltehetőleg előre tudja jelezni a problémás internethasználatot**. További prediktora lehet az akciójátékokkal töltött idő a videojáték-függőségnek.

Fontos szempont, hogy bizonyos műfajú játékokra érdemes lehet nagyobb figyelmet fordítani, mivel a függőségek vizsgálatának nézőpontjából nem létezik a „Videojáték”, mint általánosan érvényes kategória. Az általános meghatározás szerint a videojáték egy olyan történeten alapuló játék, amelyet egy audiovizuális eszköz segítségével tudunk játszani (Nicolas, 2005). Az általános meghatározásnál továbblépve láthatóvá válik, hogy a videojáték tárgyköre talán nem meglepő módon számtalan műfajt rejt magában, amelyek magukon hordozzák a műfajuknak megfelelő sajátosságokat. Ezen műfaji sajátosságok vizsgálata mentén érhetők tetten azok a játékmekanikai jegyek, amelyek nagyobb hatásokkal alakíthatnak ki függőséget. A vizsgálat kiindulópontjául a viselkedéses addikciók szolgálhatnak alapul, mivel a problémás videojáték használatot már a kezdeti kutatásoktól fogva viselkedési addikcióként értelmezték, tehát a videojáték-függőséget a szerencsejáték-függőségre jellemző kritériumok bevonásával igyekeztek leírni (Bányai et al, 2018).

Mivel sok különböző műfaja van mind a szerencsejátékoknak, mind pedig a videojátékoknak, érdemes azokra a strukturális jellemzőkre koncentrálni, amelyek különböző mértékben, de mindegyikük típusaiban megtalálhatók. **A strukturális jellemzők a játékok azon elemei, amelyek fokozzák a játékos kitartását** (Griffiths, 1993, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

A szerencsejáték esetében megjelenő strukturális jellemzők:

- a nyereség lehetősége,
- az eseménygyakoriság, vagyis a fogadás és a fogadás eredményének megismerése közötti idő,
- a győzelem közelségének éreztetése,
- a tét nagysága,
- a főnyeremény nagysága (King, Delfabbro, Griffiths, 2010, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Továbbá a kitartó játékra videojáték és szerencsejáték esetében is hatással vannak olyan jellemzők, mint az audio és vizuális megerősítés például nyereség esetén, illetve a játék egyéb szakaszaiban; a játék felépítésétől függően a játékos képességei; továbbá a pontok vagy pénznyeremény felhalmozásának lehetősége (Spenwyn, Barrett, Griffiths, 2010, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Griffiths és Wood (2000) megállapítása alapján **nyerőgépek és videojátékok esetében is talán az egyik legfontosabb pszicho-strukturális jellemző az intermittáló – azaz változó gyakoriságú és mértékű megerősítéssel bíró – nyereség** (Griffiths és Wood 2000, idézi Griffiths és Nuyens, 2017). Tehát a játékos nem lehet biztos benne, hogy mikor kap megerősítést, mivel a szükséges válaszok száma mindig változik. Ez a típusú megerősítési mintázat eredményezi a legnagyobb válaszgyakoriságot és igen ellenálló a kioltással szemben (Raylu és Oei, 2002, idézi Körmendi, 2011). **A videojátékok esetében éppúgy, mint a szerencsejátéknál a megerősítés gyakorisága, a játékban elérhető nagyobb nyereség lehetősége, a minél gyorsabb játék képesek hozzájárulni a kitartó használatához.** A megerősítés eredményezhet belső és külső nyereséget is. A belső nyereség a játékban való uralkodást, a legmagasabb pontszám elérésének lehetőségét, a pontszámok és eredmények alapján a játék dicsőségfalára való felkerülést jelentheti. A külső nyereség lehet például a kortársak elismerése a játékban nyújtott teljesítmény miatt (Griffiths és Wood, 2000, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).



Strukturális jellemzők a videojáték technikai, történetvezetési és élményszerzési szinterein

A videojáték technikai felépítésének strukturális jellemzői

Noha a szerencsejátékok esetében a strukturális jellemzők jól körül vannak járva, és ezek jelentős része megfeleltethető a videojátékoknak is, Wood és munkatársai (Wood, Griffiths, Chappell, Davies, 2004) az elérhető szakirodalmak elemzése, illetve játékosokkal készített interjúk után a következő jellemzőket azonosították a videojátékok kapcsán:

- hang/hangzás: a játék hangeffektjei, háttérzenéje, játékos karakterek szinkronhangjai,
- grafika: valósághű grafikai megvalósítás vagy éppen rajzfilmes hatású megjelenítés, fullmotion megjelenítés¹,
- játék hátttere, beállításai: a játék egy népszerű könyvön, filmen vagy sorozaton alapul, valósághű beállítási lehetőségek jellemzik,
- a játék hossza: tipikusan mennyi időbe telik a játék végigvitele,
- játékos arányok: milyen gyorsan köti le a játékost a játék,
- haladási sebesség: a játék kibontakozásának sebessége,
- humor: humor használata a játékban,
- irányítás/vezérlés beállításának lehetőségei: magába foglalja a grafika és hangzás beállításainak lehetőségét, a képességek hangolását, az irányítás módjának megválasztását, stb.,
- játékdinamizmus: új területek felfedezésének lehetősége, feladatok végrehajtása, játékos karakter képességeinek fejleszthetősége, tárgyak/eszközök gyűjthetősége, lövés tulajdonságai, megoldandó rejtvények, időre megoldandó rejtvények, alakítható környezet,
- nyereség és veszteség megvalósulása: növekvő/csökkenő pontok, bónuszok szerzése, egy pálya újrakezdése, a játék állapotának mentése,
- karakterfejlesztés: karakter testreszabhatósága, fejlesztésének lehetősége,
- márkahűség: hírességek, influenszerek követése,
- multiplayer: több játékos jellemzők: szövetségek építésének lehetősége játékosok között, egymás legyőzésének lehetősége, stb.

¹ Tehát a megjelenítés minimum 25 képkocka/másodperc.



A játékosok a legfontosabb jellemzők közé sorolták a játék valósághű interpretálását, ami magában foglalja a grafikai megjelenítést, illetve az életszerű hanghatásokat, a karakterek fejleszthetőségét, a gyors bevonódást, a multiplayer játékmódok sokszínűségét, valamint a testreszabhatóságot (Wood et al, 2004, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Más tanulmányok arra jutottak, hogy **a játékosok motivációját pozitívan befolyásolják a gyakori jutalmak és a könnyen leküzdhető akadályok** (Chumbley és Griffiths, 2006, idézi Griffiths és Nuyens, 2017). Továbbá a videojátékosok motiváltabbak voltak, ha más játékokból már valamennyire ismerős jutalmazó rendszerrel találkoztak (King és Delfabbro, 2009, idézi Griffiths és Nuyens, 2017). Wolfson és Case (2000) kísérletében azt is megfigyelték, hogy pusztán a piros és kék színarányok változtatása, illetve az ehhez társított hanghatások képesek voltak pozitívan vagy negatívan befolyásolni a játékosok teljesítményét.

A történetvezetés strukturális jellemzői

A videojátékok technikai felépítésén túl **a játékok történetvezetésének módján keresztül is jelentősen befolyásolható a játékos bevonódása, amelynek mértéke lényegében egyet jelent a játékkal eltöltött idővel**. Salen és Zimmerman (2004) ezzel kapcsolatban alapvetően két strukturális összetevőt emel ki: a beágyazott narratívát, illetve a kiemelt narratívát. Az első a történet azon szálát jelenti, amelyre a játékosnak nincs hatása, ezzel szemben

a második elem a játékos döntései mentén alakul ki (Salen és Zimmerman, 2004, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Majewski (2003) a két strukturális elem együttműködését négy modellel írja le:

- a játék eseményei közötti választási lehetőség,
- a bejárható utak sokfélesége (azaz a döntések befolyásolják a történet alakulását),
- a központi történet (a történetmesélés a játék mellékszálain keresztül zajlik),
- a strukturálatlan történetvezetés (a játékos teremti a történetet a játékával) (Majewski, 2003, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Az élményszerzés strukturális jellemzői

A játékos számára érzelmi nyereségként jelentkezik a videojátékba való örömteli belefeledkezés, amelynek során időérzékelése torzul, és a játékkal töltött akár hosszabb idő sem tűnik fel. Ez az élmény lehetőséget ad a stressz és feszültség elől való elmenekülésre. A legtöbb esetben a játékosoknak ez pozitív megerősítést nyújtó nyereség. Egy szűk kisebbség számára azonban folyamatos készletelés áll fenn a játékon keresztül megélt fokozott érzelmi állapotok ismétlődő átélésére. A játék elhagyása sóvárgást von magával (Chen, Wigand, Nilan, 1999, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

A videojátékba való örömteli bevonódást egyfajta flow élményként is le lehet írni, amelynek Qin és munkatársai (2009) hat dimenzióját határozták meg:

- kíváncsiság,
- koncentráció,
- értelmezés,
- irányítás,
- kihívás,
- átélés (Qin, Patrick Rau, Salvendy, 2009, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

Hull, Williams és Griffiths (2013) vizsgálták, hogy a videojátékok strukturális jellemzői, a boldogságérzet alakulása és a flow élmény képesek-e előre jelezni a videojáték-függőséget. A legerősebb prediktorok a boldogságérzet általános csökkenése és a szociabilitás növekedése voltak. Tehát **a játékkal eltöltött hosszabb időt figyeltek meg a csökkenő örömeérzet ellenére és a játékhoz tartozó virtuális közösséghez való kötődés erősödése mellett** (Hull et al, 2013, idézi Griffiths és Nuyens, 2017).

A kutatások igazolták, hogy néhány strukturális jellemző szerepet játszik a videojáték-függőség kialakulásában és fennmaradásában, de nem egyértelmű ezeknek a kapcsolata. Az operáns kondicionálás tanulási elméletébe néhány strukturális jellemző jól illeszthető, mint például a játékokban fellelhető ritka tárgyak gyűjtése vagy a tapasztalati pontok gyűjtése. Más strukturális jellemzők, úgymint a részletes vizuális megjelenítés, a realisztikus hanghatások, a játéknarratíva kevésbé magyarázhatók a kondicionálás elméletével (Griffiths és Nuyens, 2017).

Az idézett kutatásokból kiolvasható, hogy a videojátékokba és szerencsejátékokba egymással jól összevethető ösztönzők épülnek be, amelyek hatékonyan facilitálják a játékokban való elmerülést, illetve hatnak a problémás, valamint függő használat kialakulására. A videojátékokba és a szerencsejátékokba beépülő ösztönzők nagy átfedései ellenére ezek jól elkülönülő rendszerek voltak, a helyzet azonban mostanra határozott változást mutat.

A loot box mint a videojátékba ágyazott szerencsejáték

A loot box meghatározása

A loot box olyan videojátékba ágyazott, valós pénzért megvásárolható virtuális tárgy, amely véletlenszerű tartalommal bír (Zendle és Cairns, 2019) vagy másképpen fogalmazva a **loot box egy olyan videojátékba ágyazott nyereményjáték, ahol valós pénzért szerezhetők meg véletlenszerűen kiválasztott virtuális tárgyak.** A vágyott virtuális tárgy megszerzésének alacsony valószínűsége miatt a játékosnak előre meg nem határozható számú loot boxot kell vásárolnia. A loot box olyan nyerőgéphez hasonlítható, ahol a játékosnak semmilyen képessége sincs befolyással a véletlenszerűen meghatározott kimenetelre (King és Delfabbro, 2018).

A loot box monetizációs sémái

King és Delfabbro (2018) a következő monetizációs sémákat különböztetik el:

Bennragadás: a játékos úgy érzi, hogy már túl sok pénzt költött ahhoz, hogy kiszálljon. A játékos úgy érzi, hogy a vásárlási sorozat fenntartásával növeli a vágyott tárgy megszerzésének valószínűségét.

Fedett költség: A játékos nem érzékeli helyesen az elköltött pénz összegét. Ennek oka, hogy a loot box ára virtuális kreditben van kifejezve. A vásárlás játékpénzzel történik, a játékosnak a játékpénzt kell valódi pénzért megvásárolnia. Tovább csökken a költekezés érzete attól, hogy az elvásárolt pénz bankkártyára vagy hitelkártyára terhelődik, tehát a valódi pénz is virtuális csatornán áramlik, illetve egy-egy vásárlás jellemzően kisösszegű.



Aszimmetrikus információ: A játék rendszere többet tud a játékosról, mint amennyit a játékos tud a játékról. A játék rendszere a játékos játéktílusához, a korábban észlelt vásárlási hajlandóságához igazítja a megszerezhető tárgyakat és az árukat.

Nyomásgyakorlás: Időkorlátos akciókkal és egyedi ajánlatokkal.

A mikrotranzakció

Az olcsó digitális javak vétele, vagyis a mikrotranzakciók jelentősen kiterjesztették a digitális vásárlás kereteit. Jellemzően ilyen mikrotranzakciókkal lehet loot boxokhoz jutni. A vásárlás nem különálló platformon, mondjuk egy virtuális áruház felületén történik, hanem a játékba integrálva valósul meg. A mikrotranzakciókon alapuló vásárlásokkal a játékos a játékához kapcsolódó új tartalmakhoz vagy tárgyakhoz, illetve jutalmakhoz juthat (King és Delfabbro, 2018).

A vásárlásnak ez a formája kezdetben a mobiljátékoknál volt a legnépszerűbb. Sok mobiljáték alkalmazza a „free to play” üzleti modellt, ahol a játék maga ingyenesen hozzáférhető, de a játékban való akadálytalan előrehaladáshoz a játékosnak vásárolnia kell (King és Delfabbro, 2018). Azt, amikor az előnyök vásárlása nélkül a játékos egy idő után ellehetetlenül a játékban, „pay to win” rendszernek hívják.

A játékipar a loot boxot nem tartja szerencsejátéknak. A loot box véleményük szerint olyan, mint a különböző albumokhoz vásárolható matricacso-

magok, a gyűjthető sportkártyák vagy a Kinder-tojás, ahol a meglepetés a termék része, de a vásárló mindenképpen kap valamit a pénzéért (Zandle és Cairns, 2019).

Zárszó

Nem teljesen világos, hogy a problémás videojátékok, azok monetizációs rendszere és a kóros szerencsejáték milyen kapcsolatban vannak egymással. A viták ellenére azonban abban konszenzus látszik kirajzolódni, hogy a videojátékosok egy kisebb hányadát érinti a kóros használat, illetve a videojátékokba épített szerencsejáték és a hagyományos szerencsejátékok között észlelhető az átáramlás. A probléma jobb megértése, a hatékony prevenció, a megfelelő intervenciók és egy etikusabb üzleti modell kiépítésének elősegítése céljából a további kutatások, illetve eszmecserek nélkülözhetetlenek.

Irodalom

- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed., text revision)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Bányai F., Zsila Á., Demetrovics Zs., Király O. (2018). A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs társadalom*, 18(1), 93-106.
- BNO-11. URL: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en> (Letöltés ideje: 2019. 03. 21.)
- Chen H., Wigand R. T., Nilan M. S. (1999). Optimal experience of web activities. *Computers in Human Behaviour*, 15, 585-608.
- Chumbley J., Griffiths M. D. (2006). Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. *CyberPsychology and Behaviour*, 9(3), 308-316.
- Cudo A., Kopis N., Stozak P., Zapala D. (2018). Problematic Video Gaming and Problematic Internet Use Among Polish Young Adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 21(8), 523-529.
- Entertainment Software Association (2018). 2017 Sales, Demographic, and Usage Data, Essential facts about the computer and video game industry. URL: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf (Letöltés ideje: 2019. 03. 21.)
- Griffiths M. D. (1993). Fruit machine gambling: the importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9(2), 101-120.
- Griffiths M. D., Nuyens F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current Addiction Report*, 4(3), 272-283.
- Griffiths M. D., Wood R. T. A. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, video-game playing and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 199-225.
- Gyollai Á., Urbán R., Kun B., Kökönyei Gy., Eisinger A., Magi A., Demetrovics Zs. (2013). A Szerencsejáték Súlyossága Kérdőív magyar változatának (PGSI-HU) bemutatása. *Psychiatria Hungarica*, 28(3), 274-280.
- Gyollai Á., Urbán R., Kun B., Paksi B., Arnold P., Balázs H., Kökönyei Gy., Oláh A., Demetrovics Zs. (2011). Problémás és patológiás szerencsejáték Magyarországon: a South Oaks Szerencsejáték Kérdőív magyar verziójának (SOGS-HU) hazai alkalmazása. *Psychiatria Hungarica*, 26(4), 230-240.
- Hayer T., Kalke J., Meyer G., Brosowski T. (2018). Do Simulated Gambling Activities Predict Gambling with Real Money During Adolescence? Empirical Findings from a Longitudinal Study. *Journal of gambling studies* (2018)
- Hull D. C., Williams G. A., Griffiths M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: a pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145-52.
- King D. L. , Delfabbro P. H. (2009). Understanding and assisting excessive players of video games: a community psychology perspective. *Australian Community Psychology*, 27(1), 62-74.

King D. L., Delfabbro P. H., Griffiths M. D. (2010). The role of structural characteristics in problem video game playing: a review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1)

King D. L., Delfabbro P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'lootboxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1967-1969.

Körmendi A. (2011). *Kognitív torzítások és személyiségvonások vizsgálata szerencsejátékosoknál*. Doktori értekezés, Debreceni Egyetem.

Majewski J. (2003). *Theorizing video game narrative*. Kézirat, Bond University, Queensland.

Molde H., Holmoy B., Merkesdal A. G., Torsheim T., Mentzoni R. A., Hanns D., Sagoe D., Pallesen S. (2018). Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *Journal of gambling studies*, 1-13.

Molnár Cs. (2019). Levágták a magyar kutatókat a tudományos élet vérkeringéséről. Index, URL: https://index.hu/techtud/2019/01/14/magyar_kutatok_levagva_a_tudomanyos_verkeringesrol/ (Letöltés ideje: 2019. 03. 21.)

Németh A., Tóth A., Tremkó M. (2015). Nem szerrel kapcsolatos addiktív zavarok: szerencsejáték zavar. In Füredi J., Németh A. (szerk) *A pszichiátria magyar kézikönyve*. 397-403. Medicina Könyvkiadó, Budapest.

Nicolas E. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. Kézirat, University of Technology of Compiègne

Qin H., Patrick Rau P. L., Salvendy G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107-133.

Raylu N., Oei P. S. (2002). Pathological Gambling. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.

Salen K., Zimmerman E. (2004). Games as narrative play. In Salen K., Zimmerman E. (szerk) *Rules of play: game design fundamentals*, 420-459.: MIT Press, Cambridge.

Sanders J., Williams R. (2018). The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling. *Journal of gambling studies*, 6(3), 306-309.

Spenwyn J., Barrett D. K. R., Griffiths M. D. (2010). The role of lights and music in gambling behavior: an empirical pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 107-118.

Wolfson S., Case G. (2000). The effects of sound and colour on responses to a computer game. *Interacting with Computers*, 13(2), 183-192.

Wood R. T. A., Griffiths M. D., Chappell D., Davies M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis. *CyberPsychology and Behaviour*, 7(1), 1-10.

World Health Organization (2018). *Gambling Disorder*. URL: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> (Letöltés ideje: 2019. 03. 21.)

Zandle D., Cairns P. (2018). Video game lootboxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS One*, 14(3)

Zandle D., Cairns P. (2019). Lootboxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS One*, 14(3)

