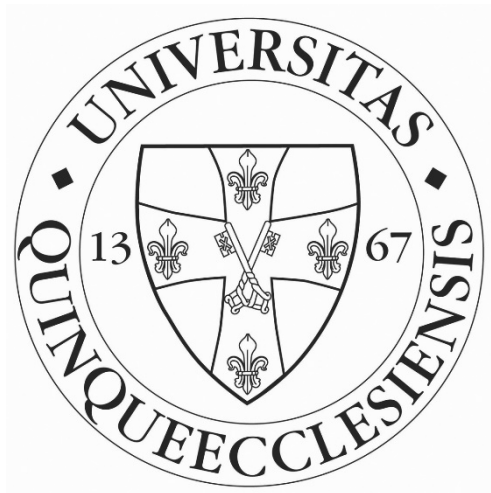


MI VAN A DOBOZBAN? A LOOTBOX HASZNÁLAT LÉLEKTANA

Dudás Barnabás és Süli Pálma

Témavezető: Dr. Bandi Szabolcs Ajtony



OTDK pályamunka

2022. szeptember

Absztrakt

A lootboxok a videójátékok egyik népszerű, rendkívül változatos monetizációs rendszere. A széles körben elérhető, pénzért is megvásárolható digitális tárolók a szerencsejátékokhoz hasonló jutalmazó mechanizmusok szerint működnek, így vizsgálatuk is ennek kontextusában történik. Kutatásunk célja a lootbox használat pszichológiai aspektusainak kérdőíves és kísérletes módszerrel történő mérése. A résztvevők a kérdőívesomag kitöltése után egy közjavak játékon alapuló vizsgálatban vehetnek részt, melyben lootboxokat vásárolhatnak. Mintánkat 119 fő alkotta, 72 férfi és 41 nő, 6 fő pedig nem kívánta nemét megadni. A kitöltők átlagéletkora 25 év ($SD = 6,21$ év), az életkor mediánja 23 év. Előzetes eredményeink szerint a lootbox vásárlás mennyisége összefüggést mutat a lootbox vásárlás motivációival, a játékkal töltött idővel, az impulzivitással és a problémás videójátékozás mértékével. Az általunk létrehozott új módszer továbbfejlesztése lehetőséget adhat a lootbox használat további pszichológiai korrelátumainak feltárására.

kulcsszavak: videójáték, viselkedéses addikciók, szerencsejáték

Tartalom

1. Bevezető gondolatok.....	4
2. Elméleti háttér	5
2.1. Viselkedéses addikciók, normalitás és patológia	5
2.2. Szerencsejáték a múltban és ma	8
2.3. A videójátékok térnyerése	11
2.4. Lootbox, véletlenszerű jutalmazás a videójátékokban.....	14
2.5. A viselkedéses addikciók és az eszkéizmus.....	18
2.6. Az érzelemszabályozás és a viselkedéses addikciók kapcsolata.....	19
2.7. Impulzivitás és unalomra való hajlam.....	20
3. Első vizsgálat.....	22
3.1. Kutatói kérdés	22
3.2. Hipotézisek.....	23
3.3. Minta	23
3.4. A kutatás folyamata.....	24
3.5. Statisztikai elemzések	27
3.6. Eredmények.....	27
3.7. Megvitatás	30
4. Második vizsgálat.....	33
4.1. Kutatói kérdés	33
4.2. Hipotézisek.....	34
4.4. Vizsgálat.....	34
4.5. Közjavak játék.....	35
4.6. Játékmenet.....	35
4.7. Lootboxok	36
4.8. Statisztikai elemzések	37
5. Általános megvitatás.....	38
5. Limitációk	39
6. Kitekintés	40
Irodalomjegyzék.....	Error! Bookmark not defined.

1. Bevezető gondolatok

„Mi van a dobozban?” morfondírozhatunk a karácsonyi vagy születésnap ajándékunk bontogatása közben. Valószínűleg izgalommal tölt el mindenkit egy-egy ilyen ajándék, hiszen álmaink ékszerét, könyvét, telefonját stb. rejtheti a doboz. De miért is várnánk ezekre az alkalmakra, ha a mai digitális világban az ajándék bontás izgalmait tulajdonképpen bármikor átélhetjük, mégpedig a videójátékok segítségével. A megfelelő összeg ellenében „meglephetjük magunkat” egy ajándéksomaggal, lootboxot vásárolhatunk. A lootbox a videójátékok egyik, az elmúlt években talán legnépszerűbb monetizációs formája, ide sorolhatunk minden olyan digitális tárolót, melyek valós valutaért vásárolhatóak és véletlenszerű jutalmakat tartalmaznak (Drummond & Sauer, 2018). A lootbox a modern zsákbamacska – állíthatnánk, ugyanakkor lehet mégsem biztos, hogy annyira ártalmatlan, mint elsőre tűnik. A kutatások több aspektusban is hasonlóságokat vélnek felfedezni a szerencsejátékokkal, ugyanúgy pénz és áru cserél gazdát, a csere kimenetelét a véletlen irányítja és a vásárló jutalmazása egy sajátos mintázatban, a változó arányú megerősítés szabályai szerint történik (Drummond & Sauer, 2018; Griffiths, 2018). Éppen ahogy a valóságban, a dobozokban található jutalmak lehetnek értékesek, lehetnek hasznosak, lehetnek szimplán dekoratívak vagy számunkra értéktelenek is. A jutalmak értéke a szerencsejátékozással ellentétben legtöbbször szubjektív, és csak a játék kontextusában értelmezhető. Ilyen módon egy új fegyver, ami megkönnyíti a játékos előrehaladását csak akkor értékes, ha nem hagyjuk abba a játékot másnap, vagy egy új ruha, amivel személyre szabhatjuk a karakterünk csak akkor érték, ha az nekünk is tetszik. Joggal felvetődik a kérdés, hogy a szerencsejátékkal való hasonlóság elegendő-e ahhoz, hogy a lootbox addiktív tulajdonságokkal rendelkezzen, vagy bevezesse az egyént a szerencsejáték addikcióba. Ennek alapján a lootboxok vizsgálata etikai szempontból is indokolt, hiszen a szerencsejátékkal ellentétben szabályozásuk nagyon kevés országban történt meg, és az ezeket tartalmazó játékok a serdülők számára is elérhetőek (Griffiths, 2018). Kutatásunkban arra keressük a választ, hogy a lootboxok értelmezhetőek-e a patológiás szerencsejátékozás vizsgálatában megismert változók mentén, személyiségjellemzőket, affektív tényezőket, megküzdési mechanizmusokat és a motivációkat is érintve. Ennek érdekében első látásra talán távolról, a viselkedéses addikciók fogalmától indulunk ki, valójában ez fogja a dolgot átfogó elméleti keretét biztosítani. Ezt követően a lootboxok mellett bemutatásra kerülnek a szerencsejátékok, itt külön hangsúlyt helyezünk a függőséget magyarázó modellekre. Külön fejezetet szentelünk a videójátékok számára, melyek a lootboxok otthonának tekinthetők, majd ezután térünk át a különböző, mindhárom konstruktumot érintő pszichológiai tényezők bemutatására. Kutatásunk első

felében kérdőíves módszerrel próbáltunk kérdéseinkre válaszokat találni. Emellett viszont arra is kíváncsiak voltunk, hogy a lootboxok kísérleti elrendezésben modellezhetőek-e. Bízunk benne, hogy ez a dolgozat nem kizárólag jelen kérdésfelvetéseink megválaszolásával segít minket hozzá a lootbox használat megértéséhez és kockázatainak felméréséhez, de jövőbeni kutatások módszertanához is hozzájárul.

2. Elméleti háttér

2.1. Viselkedéses addikciók, normalitás és patológia

„Én enélkül nem tudnék létezni, függő vagyok.” Ez, és ehhez hasonló mondatok mindenki számára ismerősek lehetnek, legyen szó a kedvenc kávékról, süteményünkről vagy telefonos applikációnkról. Még ha ezen példáknál nem is patológiákban gondolkodunk tagadhatatlan, hogy az addikció szónak van egy negatív, sokszor stigmatizáló jelentése. Az addikció betegség, melyet el kívánunk kerülni. Ide tartoznak a szerhasználati függőségek, például az alkoholizmus, melyben az ország jelentős része érintett (Központi Statisztikai Hivatal, n.d.), de számos korábban említett mindennapi tevékenységünk is. Egészségünk megőrzése érdekében, a mai modern digitális világban pedig nem csak arra figyelünk, hogy hány pohár alkoholt fogyasztunk el, de arra is, hogy mennyi időt töltünk a telefonunk képernyőjét nézve. Mindeközben központi kérdésünk állandó: vajon milyen sok a túl sok?

A kérdés megválaszolásához a tudományhoz fordulhatunk, ugyan a viselkedéses addikciók definíciója, illetve, az ide tartozó zavarok listája máig sem egyértelmű (Griffiths, 1996). Egy lehetséges meghatározás szerint viselkedéses addikciók azok az ismétlődő viselkedéses mintázatok, melyek fölött az egyén képtelen kontrollt gyakorolni és káros az egyénre és/vagy környezetére nézve (Demetrovics, 2007). A definíció egészen ragadja meg a jelenséget, ugyanakkor diagnosztikus szempontból nem sok fogódzót nyújt, így a klinikai meghatározás elsősorban a szerhasználati függőségek mentén történik.

Brown (1993) feltételezte az elsők között, hogy az addikciók leírhatók általános komponensek mentén, ezekből hatot különböztetett meg. Ezek a szálencia (a függőség tárgyának az egyén életére, gondolkodására, érzéseire, viselkedésére gyakorolt hatása), a hangulat módosítása (a viselkedésnek az egyén érzelmi állapotára gyakorolt hatása, mely ugyanúgy lehet egy pozitív feldobottság, mint egy averzív érzelmi állapotokat mérséklő nyugtató érzés), a tolerancia (az imént említett hangulatmódosító hatás elérésének érdekében a viselkedéssel egyre több időt kell tölteni, intenzitását folyamatosan növelnie kell), az elvonási tünetek (érzelmi és fizikai hatások, amikor az egyénnek nincs lehetősége adott viselkedés

véghezvitelére), a konfliktusok (interperszonális és intrapszichés egyaránt, melyek mind az addiktív viselkedés végzéséből, illetve ehhez kapcsolódóan jönnek létre), illetve a relapszus, más néven a visszaesés. Ugyan a kritériumrendszer adott, sok esetben nehéz felismerni az addikciót, nem feltétlenül szükséges már a szerhasználati addikciók esetében sem, hogy egyértelmű tolerancia vagy elvonási tünetek alakuljanak ki. A szerhasználati függőségekhez hasonlóan a viselkedéses addikciók is rövid távú jutalmazási mechanizmuson alapulnak, melyek hosszútávon a viselkedés fölötti kontrollvesztéshez vezethetnek, ugyanakkor felismerésük hatványozottan nehéz, hiszen a kémiai szerekekkel ellentétben nincsen a viselkedéseknek olyan megkülönböztethető csoportja, melyek specifikusan addikciót okozhatnak. Szinte minden hétköznapi tevékenység szélsőséges esetben megfelelhetne az addikció kritériumainak, sőt, mivel legtöbbször megszokott készletéseket (drive-okat) érintenek, mint a szex vagy a táplálkozás, így a túldiagnosztizálás problémája is felmerül. A diagnózisadás folyamatában tehát elsősorban a problémás viselkedés magára az egyénre és másokra gyakorolt káros hatásait kell figyelembe venni (Rosenberg & Feder, 2014).

Ugyan a gyakorlatban a történelem tele van a szex- és szerencsejáték-függőség példáival, először az Amerikai Pszichiátriai Társaság által megjelentetett, Mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyvének (DSM) ötödik kiadásába, 2010-ben kerül be a viselkedéses addikció, mint pszichiátriai diagnózis, és egyelőre az egyetlen ebbe a kategóriába tartozó kórkép a szerencsejáték-használati zavar (Rosenberg & Feder, 2014). Ez természetesen nem azt jelenti, hogy a hétköznapiokban függőségnek címkézett tevékenységeinknek ne lenne meg a megfelelő tudományos háttere, ezek egy része további kutatást igénylő állapotként megtalálhatóak a DSM-ben is (American Psychiatric Association, 2013). Mindenképpen igaz, hogy a modern technológia fejlődésével egyre több szokásunk kerül górcső alá, egyre több kutatás is készül „függőségeinkről”. Ma már könnyedén találunk kutatásokat, melyek felvetik, hogy túlzásba vihetjük az okostelefon használatot (Sapacz et al., 2016), az internethasználatot (Widyanto & Griffiths, 2006), vagy játszhatunk túl sok videójátékot (Griffiths et al., 2012).

A viselkedéses addikciók első konceptualizálása az impulzív és obszesszív-kompulzív spektrum mentén történt (Hollander et al., 2007), ez a spektrumszemlélet pedig máig jellemző az addiktológia tudományában. A spektrum részét képezik etiológiai, tüneti és diagnosztikai hasonlóságok alapján az impulzuskontroll zavarok (pl. kóros játékszenvedély és kleptománia), az impulzivitással járó személyiségzavarok (pl. borderline személyiségzavar), az evészavarok (pl. anorexia nervosa), illetve számos neurológiai zavar is (pl. epilepszia). Ezen zavarok viszont jelentősen eltérnek abban, hogy a kompulzivitás vagy impulzivitás a hangsúlyosabb jellemzőjük. A kompulzivitásra elsősorban a kockázatkerülés, melynél a kényszergondolatok

és kényszercselekvések célja a veszélyek kivédése és a szorongáscsökkentés, az impulzivitásra a kockázatkérés, azaz a veszélyes helyzetek keresése jellemző. A repetitív viselkedés gátlásának képtelensége mind az impulzív, mind az obszesszív-kompulzív zavarokra jellemző, ennek oka jelentősen eltér. A viselkedéses addikciók a spektrum impulzív oldalán helyezkednek el, hiszen legmeghatározóbb aspektusuk az arra való képtelenség, hogy az egyén ellenálljon az impulzusoknak, drive-oknak. A spektrumhipotézis lényege, hogy az impulzív zavarok esetében sem kizárólagosan az élvezet maximalizálása a cél, a belső üresség és az általa keltette szorongás elkerülésére való törekvés is kiválthatja az impulzív viselkedést. Ugyanúgy az obszessziók sem kizárólagosan az obszesszív-kompulzív zavarokra jellemzőek. A sóvárgás, a szenvedély tárgyával való túlzott foglalkozás a viselkedéses addikciók fontos tünetét képezi (Demetrovics, 2007; Demetrovics & Kun, 2010; Grant et al., 2010).

A modern elméletek nem titkolt célja, hogy megfelelő alapot adjanak a különböző intervencióknak amellet, hogy az addikció jelenségét leírják. A biopszichoszociális megközelítés egy, a már kémiai addikcióknál elfogadott magyarázókeret, mely a biológiai/genetikus predispozíciókból adódó tényezőket, a pszichológiai (érzelmi, viselkedéses és kognitív) tényezőket, illetve a szociokulturális hatásokat (család, barátok, kultúra) ötvözi (Rosenberg & Feder, 2014). A viselkedéses addikciók biológiai hátterét a szerotoninerg és dopaminerg rendszer határozza meg (Grant et al., 2010). Agyi képalkotó eljárásokat használó kutatások alátámasztják a szerhasználati és viselkedéses addikciók közös neurológiai hátterét (Brewer & Potenza, 2008). A szerotonin a viselkedések inhibícióját, a dopamin a motivációt és a jutalmazási rendszert irányítja, ezen rendszerek és a megfelelő agyi struktúrák aktivitása olyan személyiségjegyekben manifesztálódhat, mint az impulzivitás, az élménykerés magas értéke, illetve az ártalomkerülés alacsony értéke, melyek az addikciót irányítják (Demetrovics, 2007; Grant et al., 2010; Rosenberg & Feder, 2014).

Ezen viszonylag stabil személyiségjegyek mellett egyéb pszichológiai tényezők is befolyásolhatják a függőségeket. Jelentősen függ a vizsgálótól és az elméleti kerettől, hogy mely faktorok kerülnek megemlíítésre. Egy viselkedésterápiás intervenció megközelítésben az „ABC training”-ben a kognitív torzítások és az érzelmek játszanak nagy szerepet (Wiers et al., 2020), míg a pszichoanalitikus megközelítés szerint egy belső konfliktus és elakadás következtében egyfajta a konfliktusra, és az azzal járó negatív affektusokra adott helytelen válaszként alakul ki a függőség (Essig, 2012). Az elméletekben fontos téma az érzelmi diszreguláció, hiszen a viselkedéses addikciók nagy komorbiditást mutatnak a hangulat- és szorongásos zavarokkal, ennek etiológiája azonban nem egyértelmű. Egyik népszerű elmélet (McDougall, 2001 in Rosenberg & Feder, 2014) szerint az egyén nehézségei a saját negatív

érzelmi állapotainak szabályozásában vezetnek az addiktív viselkedéshez, melyet vagy az említett érzelmi állapot intenzitásának csökkentéséhez, vagy annak megszüntetéséhez használnak. Az eszképzizmus hátterében álló okok, hasonló módon lehetnek az addikciót serkentő tényezők. Mindezen aspektusok csak a szociális közegben válnak értelmezhetővé, a szociokulturális kontextus (szociális, spirituális, kulturális faktorok) teszi lehetővé az egyén szintjén a függőség megértését, illetve a terápiás intervenció kidolgozását (Demetrovics, 2007; Grant et al., 2010; Rosenberg & Feder, 2014).

2.2. Szerencsejáték a múltban és ma

A véletlen az élet része, így a szerencsejátékok iránti vonzalmat is az ember eredendő kockázattvállalásra való hajlama adhatja. A szerencsejáték a történelem során mindig kedvelt szórakozásnak számított, számos időszámításunk előtti kultúrából találhatunk leleteket, elsősorban kockákat és játéktáblákat (Ashley & Boehlke, 2012). A szerencsejátékkal kapcsolatos problémákra is hamar fény derült, a történelem során sokszor káros következményei miatt elítélendőnek is tartották. Az ókori Rómában a bűn hármasába tartozott, és ezen időszakból származik a szerencsejáték első ismert jogi szabályozására is (Rosenthal & Faris, 2019). Jelenleg a legtöbb országban legális tevékenységnek minősül a szerencsejáték, a szórakozásnak olyan szociálisan elfogadott módja, mely a kaszinók számára hatalmas bevételt generál (Yakowicz, 2021).

Ugyan sokan kipróbálják életük során a szerencsejátékot, nem szembesül mindenki szükségszerűen a szerencsejáték valamely negatív következményével. A játékosok közül, akik egy kontinuumon helyezhetőek el, a szubklinikai és klinikai súlyosságú problémás szerencsejátékosok azok, akik a káros hatások (pszichológiai distressz, családi problémák, pénzügyi veszteségek, létbizonytalanság, jogi és munkahelyi nehézségek, akár szuicídum) többségét elszenvedik. A szerencsejátékozás problémássá válása többek között függ az egyén sérülékenységtől, például a korától, szocioökonómiai státuszától és családi hátterétől, melyekre a későbbiekben kitérünk még (Griffiths, 1995). Emellett fontos az egyéb háttértényezők felmérése is annak érdekében, hogy ne csak sikeresen diagnosztizálhassuk a problémás használatot, de prevenciókat és intervenciókat is tervezhessünk (Ashley & Boehlke, 2012; Nowak & Aloe, 2014).

A problémás szerencsejátékozás diagnosztikai kritériumrendszere először a DSM III. kiadásában került leírásra, még impulzuskontroll zavarként kategorizálva olyan pszichiátriai kórképekkel együtt, mint a pirománia és a kleptománia (Ashley & Boehlke, 2012). Ehhez képest a DSM V. kiadásában külön kategóriában, az addikciók után, a nem szerhasználatához

kötődő zavaroknál található meg. A diagnosztikus kritériumok hasonlítanak azokhoz, melyeket a pszichoaktív szer-dependencia esetében találhatunk. A szerencsejáték-függőség tartós, problémás szerencsejátékra irányuló viselkedés, mely klinikailag szignifikáns distresszel és funkcióvesztéssel jár. A kilenc kritériumból legalább négynek kell egy 12 hónapos periódusban megjelennie. A kritériumok között megtalálható a tolerancia (egyre nagyobb tétek megjátszása ugyanazon izgalmi szint eléréséhez), a megvonás (nyugtalanág és irritabilitás, amikor nem játszik) és a cselekvés fölötti kontroll elvesztése (ugyan próbálta, de sikertelen volt a játék kontrollálásában). A tünetek között találhatóak a szerencsejátékra specifikus tételek, mint a veszteségek „hajszolása”, vagy veszteség utáni vadászat, mely a pénzügyi károk kiegyenlítésére való törekvést jelenti. A játékos jellemzően túlságosan sok időt foglalkozik a korábbi szerencsejátékkal kapcsolatos élményeivel, vagy éppen ellenkezőleg, a következő játékot tervezi. A szerencsejáték lehet a problémáktól vagy rossz hangulattól való megszabadulás módja is. Jellemzően a társas környezetet is érinti az egyén szenvedélye, a bevonódásának mértékét, szokásait tagadja, viszont anyagilag sokszor másokra támaszkodik. A szerencsejáték ennek következtében veszélyeztetheti kapcsolatait, állását is (APA, 2013).

A prevencióban és az intervencióban nem csak a szerencsejáték-függőség tüneti képének, de etiológiájának ismerete is szükségszerű. Számos, a szerencsejáték-függőséget magyarázó modell létezik az irodalomban. A korai pszichodinamikus elméletek mazochisztikus elemeket (tudattalan veszteségi vágy) tartanak a játékszenvedély hátterében, míg az újabb pszichodinamikusan orientált elméletek inkább az omnipotencia élményét hangsúlyozzák (Demetrovics, 2007). A régebbi magyarázó modellek jellemzően egy-egy faktort emelnek ki a sok közül, és azt határozzák meg a problémás szerencsejátékozás okaként, ezek alapján kerülnek a játékosok kategorizálásra. A játékszenvedély szubkulturális, neurotikus, impulzív stb. magyarázatai a szociális környezetet, az averzív érzelmi állapotokat, és a személyiségtényezőket ragadják meg (Lesieur & Custer, 1984). Ezzel szemben a modern elképzelések sokkal inkább egy komplex, multidimenzionális jelenséggént kezelik a problémás szerencsejátékot, ahol a különböző faktorok egymással interakcióban vesznek részt a kórkép kialakulásában és fenntartásában (Ashley & Boehlke, 2012).

Az első ilyen átfogó modell Jacobs (1986) nevéhez kötődik, mely fiziológiai és pszichológiai faktorokat egyaránt tartalmaz. Feltételezése szerint két hajlamosító tényező interakciója hozza létre a problémás szerencsejátékozást. Az egyén abnormális fiziológiás alapállapota, mely hipotenzív (depresszív) vagy hipertenzív (szorongó), illetve a gyermekkori negatív tapasztalatok alakítják ki az egyén vulnerabilitását. A gyermekkorban átélt elutasítás, az inadekvátság, alárendeltség érzése negatívan hat az önértékelésre és az énhatékonyságra. A

korai vulnerabilitás az eszképzismus igényével és a vágyteljesítő gondolkodással együtt vezetnek a különböző szerek és rizikóviselkedések kipróbálásához, hosszútávon az ezekhez való habituálódáshoz és a függőség kialakulásához. A szerencsejáték ebben a kontextusban a negatív érzelmi állapotok elől való menekülést teszi lehetővé (Blaszczynski & Nower, 2002).

Más elméletalkotók a szerencsejáték-függőket heterogén csoportként képzelik el. Erre példa az útvonal modell, melyben 3 csoportot különböztetnek meg a kutatók: a viselkedéses kondicionált, az érzelmileg sérülékeny és impulzív csoportokat (Blaszczynski & Nower, 2002). Ez a modell biológiai, ökológiai, kognitív, fejlődési, személyiséglélektani és tanuláselméleti folyamatokat is figyelembe vesz a csoportosításban. A három lehetséges útvonal mindegyike rendelkezik útvonalspecifikus tényezőkkel, melyek az egyén sérülékenységét magyarázzák, egyes tényezők pedig mindhárom esetben egyenlő hatóerővel rendelkeznek, ilyen például az elérhetőség és a hozzáférhetőség. Az a környezet, ahol a szerencsejáték szociálisan elfogadott, támogatott és legális, illetve a megfelelő létesítmények elérhetőek, kedvez a játékszenvedély kialakulásának. Az ökológiai tényezők mellett szintén útvonalfüggetlen folyamat a klasszikus és operáns kondicionálás, mely a szerencsejátékozás intenzitásának növekedéséhez, a habituálódáshoz és maladaptív hiedelmek kialakulásához vezethet. A győzelmek következtében megemelkedő arousal változó arányú megerősítésként hat, a klasszikus kondicionálás folyamatával pedig az emelkedett arousal a játékos környezetéhez is kötődik. A pozitív megerősítés mellett negatív megerősítés is történhet, ha az averzív érzelmi állapotokat elnyomja a játék izgalma, ez szintén a viselkedést erősíti. Az útvonalak főleg a premorbid állapotokban különböznek, az első útvonal esetében elsősorban ökológiai faktoroknak köszönhetően alakul ki a problémás szerencsejáték, melynek mértéke fluktuálhat. A másik két útvonal esetében a szorongás, a depresszió, a traumák, illetve a magas fokú impulzivitás okozza az egyén kezdetleges vulnerabilitását (Blaszczynski & Nower, 2002; Nower & Blaszczynski, 2008).

A komplex multidimenzionális megközelítés segíthet a kockázati tényezők felmérésében a különböző prevenciók és intervenciók kidolgozásában. A problémás szerencsejátékozók fontos kockázati csoportja a serdülők, illetve leginkább a serdülő fiúk. A kockázat faktor modell szerint (Griffiths, 1995) a problémás szerencsejátékosok nagyobb eséllyel fiatal (16-25 éves) fiúk, akik sokszor a szüleikkel kezdenek szerencsejátékozni. Szintén kockázati tényező, ha a szüleik vagy ők maguk is küzdenek valamiféle addikcióval (dohányzás, szerhasználat), ha impulzívabbak és kockázatvállalóbbak, ha rendelkeznek önértékelési problémákkal, ha depresszív tünetképződést mutatnak, ha rosszabbul teljesítenek az iskolában,

és ha elszenvedtek valamilyen (fizikai, érzelmi és/vagy szexuális) bántalmazást gyermekkorukban (Derevensky & Gupta, 2004; Griffiths, 1995).

Egy viszonylag újonnan felmerülő probléma, hogy a digitális világban egészen új módokon váltak elérhetővé a szerencsejátékok. A serdülők számára az internet remek kiskaput nyújt a szerencsejátékok világába, bár a játék elviekben az online térben is életkorhoz kötött, a fiataloknak lehetőségük van arra, hogy például szüleik felhasználói fiókját használják, esetenként a tudtuk nélkül. Azonban nem feltétlenül szükséges, hogy pénzért történjen a játék. Szerencsejátékokat sok esetben ingyenesen ki lehet próbálni, vagy valamilyen formában ingyenesen is elérhetőek az interneten. A szociális média oldalakon számos kaszinó tematikájú játék is megtalálható, ezeket a felületeket pedig sok esetben 13 évesek is legálisan elérhetik. Griffith (2013) szerint feltételezhetjük, hogy ezek a felületek a szerencsejátékozást „normalizálni” képesek, megtaníthatják a szerencsejáték mechanikáit a serdülőknek. Valóban találhatunk strukturális hasonlóságokat a tradicionális és szociális kaszinó játékok között, ilyenek lehetnek a különböző hanghatások (Bramley & Gainsbury, 2015), illetve vizuális megjelenésük. Jelentős különbség azonban, hogy a szociális kaszinó játékokat olyan algoritmusok vezérlik, melyek a nyerési esélyeket dinamikusan irányítják (Rose, 2014). Mivel a szociális kaszinó játék célja elsőként a szórakoztatás, így érthető, ha a siker esélye változó és nem konstans, mely a további játékot facilitálja. Mindez azonban kedvez a problémás szerencsejátékosoknál jellemző maladaptív hiedelmek kialakulásának. A játékosok eredményeik alapján azt hihetik, hogy ők szerencsésebbek, esetleg ügyesebbek a játékban. A szerencsejátékkal való hasonlóság azt az illúziót keltheti a játékosban, hogy a szerencsejátékban és a szociális kaszinó játékokban is egyenlő esélye van a győzelemre, ami növelheti a szerencsejátékozási kedvét. Ugyancsak felfedezhető egy szimpla tanulási mechanizmus azon játékoknál, melyek mikrotranzakciókat tartalmaznak. Mikrotranzakciónak tekinthetünk minden olyan játékbeli tranzakciót, amikor valóvilágbeli valuta és virtuális áru cserél gazdát (Castillo, 2019). A játékokban ezek aktívan és gyakran népszerűsítésre kerülnek, hiszen az ingyenes játékokban a mikrotranzakciók jelenthetik a fejlesztők elsődleges bevételi forrását. Ebben az esetben azok, akik hajlandóak pénzt befektetni annak érdekében, hogy tovább játszhassanak vagy játékbeli előnyökre tehessenek szert, nagyobb eséllyel válnak problémás szerencsejátékosokká (H. S. Kim et al., 2015).

2.3. A videójátékok térnyerése

Az elmúlt évtizedekben a technológia fejlődésével egyre inkább elterjedt a videójátékok használata. Videójáték alatt tag értelemben azon szöveg vagy képalapú szórakoztató céllal

készült szoftvereket értjük, amelyek különböző elektronikus platformokon keresztül működnek, és bevonnak egy vagy több játékost egy hálózatos környezetbe (Frasca, 2001). Videójátéknak tekinthető minden asztali számítógépen működő játék, a különböző konzolos játékok, a hordozható játékkonzolok, sőt a telefonos játékok is, melyek szinte bárhol, bármikor használhatóak. Az internet jelentős változást hozott a videójátékok világába, lehetővé tette, hogy földrajzi elhelyezkedéstől függetlenül a emberek együtt játszassanak egy hálózaton keresztül (Griffiths et al., 2003). Ez alapján tehát megkülönböztethetjük az interneten keresztül játszható online játékokat az offline játékoktól. A videójátékok tartalmuk és típusuk alapján (például ügyességi, logikai vagy stratégiai) is rendkívül változatosak, így minden érdeklődő találhat kedvére való játékot a széles kínálatból.

Ugyan manapság kedvenc videójátékunkat akár zsebünkben bárhová magunkkal vihetjük, nem volt ez mindig így. A múltban a videójátékokat sokszor játékgépeken, játéktérmekekben vagy egyéb publikus helyeken (kávézókban, mozikban) lehetett játszani. Ezek a játékok szórakoztató gépeknek számítanak ugyanúgy, ahogy a különböző nyerőgépek is, azonban a gépbe bedobott érmével nem pénzt, hanem pontokat szerezhethetünk (Griffiths & Wood, 2000). Maga a pontszerzés a játékos képességei alapján történik, a véletlennek elenyésző szerepe van a sikerben. Fisher és Griffiths (1995) szerint számos hasonlóság fedezhető fel a játékgépek és nyerőgépek között, hasonló a célközönségük, hasonló megerősítési technikát használnak, hasonló strukturális karakterisztikákat tartalmaznak (fény és hangeffektek), továbbá hasonlóak lehetnek a túlzásba vitt játék káros következményei is. Mivel a videójátékokban ritkaság, hogy a játékos pénzt nyerhet, így a szerencsejáték és a videójáték összehasonlítására ritkán kerül sor. A technológia fejlődése azonban együttjár a határok elmosódásával is, a modern nyerőgépek a videójátékok vizuális világát használják, illetve, ahogy az az előző fejezetben is bemutatásra került, szerencsejátékszerű elemek is kerülhetnek a modern videójátékokba (H. S. Kim et al., 2015; Rose, 2014). Ezek az elemek nem véletlenül keverednek, hiszen a játékok és nyerőgépek készítőinek célja, hogy minél vonzóbb szabadidős tevékenységet hozzanak létre. Mind a videójátékok, mind a játékgépek a „helyes viselkedést” jutalmazzák, cél, hogy a játékos élvezze, és így minél tovább folytassa a játékot (Griffiths & Wood, 2000; Wohl et al., 2017). A ritka, de nagyobb jutalmak, és az azonnali visszajelzés ellenáll a kioltásnak. Griffiths kutatása (1994) megerősíti a stratégia sikerességét, a játékgépek és nyerőgépek használói egyaránt igyekeznek a lehető legtöbb időt a lehető legkevesebb összeg befektetésével játékkal tölteni.

A videójátékok a szerencsejátékokkal ellentétben számos megerősítési stratégiát alkalmazhatnak, hiszen a különböző játékosok számára eltérő dolgok lehetnek vonzóak. A saját

korábbi, vagy a barátok eredményeinek felülmúlásának igénye intrinzik módon motiválhatja, míg a társak csodálatára való vágyakozás és a játékban elérhető jutalmak extrinzik módon motiválhatják a játékost. A játékfejlesztők célja, hogy a játékosok érdeklődését hosszútávon fenntartsák, a technológiai fejlődéssel pedig a játékok is egyre komplexebbé válnak. Az újabb játékok jobb grafikával rendelkeznek, érdekesebb témákat dolgoznak fel, immerzívebb élményt nyújtanak a játékosok számára, jobb képességeket, több kitartást kívánnak meg. A jobb pszichológiai jutalmak és a magával ragadó játékelmény a videójátékok sikerének titka, az általuk kiváltott arousal pedig egyes kutatások szerint dependenciához vezethet (Griffiths & Dancaster, 1995; Griffiths & Wood, 2000). Példaként említhetjük Yee (2006) vizsgálatát, melyben a problémás videójáték használat a heti játékidő mellett a játékon belüli előrehaladás és státusz elérés motivációkkal is pozitív szignifikáns kapcsolatot mutatott.

A videójátékokról megjelenő pszichológiai kutatások így elsőként a túlzott használatot vették górcső alá. A problémás videójáték használat vagy "videójáték-függőség" fogalma nem tisztázott, de fontos különbséget tenni a túlzott használat és viselkedéses függőség között (Griffiths & Meredith, 2009). A videójáték-függőségen belül érdemes figyelmet fordítani az online videójátékokra, hiszen az offline játékoktól eltérően, egészen más élményt nyújtanak azzal, hogy társas interakcióra adnak lehetőséget (Griffiths et al., 2003).

A legelfogadottabb elképzelés szerint a problémás videójáték használat a viselkedéses addikciók körébe sorolható, melyek esetében a pszichoaktív szerek helyett egy-egy viselkedés okoz függőséget (Detrovics et al., 2012). Kim és Kim (2010) szerint problémás online videójáték használat esetén az egyén egyre több erőforrást fordít a videójátékokra, a tevékenységben örömet leli, ugyanakkor a játékhasználat pozitív hatásai iránt toleranciája alakul ki, személyes kapcsolatai helyett egyre inkább a virtuális kapcsolatokat preferálja, valamint tagadja, hogy viselkedése problémás lenne. A szerzők a problémás online videójáték használat mérésére egy kérdőívet is létrehoztak, mely a játék közben megjelenő eufória érzést, a videójáték használat egyéb tevékenységekkel és személyközi kapcsolatokkal felmerülő konfliktusát, az önkontroll hiányát, a virtuális kapcsolatok preferenciáját és az egészségügyi problémák megjelenését méri (Kim és Kim, 2010). A szomatikus tünetek közé sorolható többek között a látás megerőltetése, a hátfájás és a fejfájás (Griffiths & Meredith, 2009). A játékosoknál előfordulhat rendszertelen evés és alvás, valamint a személyes higiéne elhanyagolása is, mindez további kockázatot jelenthet a betegségek szempontjából.

Charlton és Danforth (2007) a videójáték használatához kapcsolódó, Brown (1993) által megfogalmazott 6 tünetet vizsgálta meg közelebbről, melyeket a viselkedéses addikciók fejezetben korábban bemutatunk. Eredményeik szerint a kognitív szálencia, a tolerancia és a

hangulat módosítása felelős a tevékenység iránti, nem patológiás jellegű elköteleződésért. A függőség kialakulásáért pedig a játéktevékenység és az élet különböző területei között kialakuló konfliktusok, az elvonási tünetek, a relapszus és a viselkedési szálencia (egyéb tevékenységek helyett a játékot választja) felelős. A szerzők hangsúlyozzák, hogy a játék melletti magas fokú elköteleződés és a függőség kialakulásában szerepet játszó tényezők között fontos a különbségtétel, ugyanis, ha a kettőt összekeverjük, akkor könnyen túlbecsülhetjük azon videójátékosok számát, akik viselkedése patológiásnak tekinthető.

Az "internetes játékszavar" a DSM V. kiadásába is bekerült, a további kutatást igénylő állapotok közé, tünetei hasonlóságot mutatnak a szerencsejáték-függőséggel. A kritériumok között szerepel, hogy a játék uralja az egyén gondolatait és viselkedését, a játék hatásai iránt toleranciája alakul ki, ezért egyre több játék szükséges a korábbiakhoz hasonló élményért, emellett pszichés és szomatikus megvonási tünetek jelentkeznek (szomorúság, ingerlékenység, feszültség, remegés, izzadás), ha nem játszhat. További tünet a játékhoz kapcsolódó kontrollvesztés, az egyéb tevékenységek iránti érdeklődés elvesztése és a játék folytatása annak ellenére, hogy az egyén tisztában van a viselkedése által okozott pszichoszociális problémákkal. Emellett előfordulhat, hogy hazudik hozzátartozóinak a játékkal töltött idő mennyiségéről, negatív érzéseit a játékba való meneküléssel próbálja csökkenteni, a játékkal töltött idő negatívan hat interperszonális kapcsolataira, továbbá tanulmányaira vagy munkahelyi teljesítményére. A felsorolt 9 tünetből 5-nek kell teljesülnie a diagnosztikus vizsgálatot megelőző 12 hónapban az internetes játékszavar diagnózishoz (APA, 2013). Az Egészségügyi világszervezet által kiadott Betegségek Nemzetközi Osztályozásának (BNO) 11. kiadásában a viselkedéses addikciók körében kapott helyet a "játékszenvedély zavar", melynek tünetei átfedést mutatnak a DSM-ben található kritériumokkal (Bíró, 2022). A BNO különbséget tesz a videójátékok online és offline változatának problémás használata között (World Health Organization, 2019).

2.4. Lootbox, véletlenszerű jutalmazás a videójátékokban

A videójátékok készítése ma már éppen olyan hatalmas iparág, mint a filmipar. A játékfejlesztés pedig nem meglepő módon hasonlóan jelentős pénzbefektetést kíván meg, melynek megtérülése a kiadó érdeke. Ennek érdekében a játék pénzért történő értékesítése mellett a fejlesztőknek további monetizációs technikákat kellett kidolgozniuk. A játékok internetes áruházakban való értékesítése lehetőséget ad arra, hogy a játék kiadása után extra tartalmakat, kiegészítőket adjanak el, sokszor ezek a játékon belüli tranzakciók és mikrotranzakciók jelentik az elsődleges bevételt (Castillo, 2019). Azzal ösztönzik a játékosokat

a pénzköltésre, hogy egyes tartalmak, vagy akár játékok nagyobb részei kizárólag a fizető közönség számára elérhetőek. King és Delfabbro (2018) szerint ezek a rendszerek „ragadozó” monetizációnak tekinthetőek, mivel a felhasználó számára csak akkor válik világossá a játék hosszútávú költsége, mikor már pszichológiailag és financiálisan elköteleződött.

Talán az egyik legújabb és legismertebb implementációja a mikrotranzakcióknak a lootbox. Lootboxnak nevezhetünk minden olyan digitális tárolót, mely véletlenszerű jutalmakat tartalmaz. A jutalmak többféleképpen módosíthatják a játékélményt, lehetővé tehetik, hogy a játékos személyre szabhassa karakterét, lehetnek különböző dekorációk, de javíthatják az egyén játékbeli teljesítményét is (Drummond & Sauer, 2018). A lootboxok az elmúlt években nagy érdeklődésnek örvendenek, a játékosok sokszor meglepő összegeket hajlandóak elkölteni az ismeretlen tartalmú tárolókra, így a laikus közönség is foglalkozik a „lootboxok addiktivitásával” (“I Spent £700 on Loot Boxes in a Month,” 2019). Ezek a tárolók már első ránézésre hasonlíthatnak a játékgépekre, hiszen kinyitásuk nem igényel tehetséget, és ahhoz, hogy az egyén a vágyott javakat megszerezze meghatározatlan számú virtuális dobozt kell kinyitnia. A lootboxok ugyan jogi értelemben nem minősülnek szerencsejátéknak, mivel a virtuális tárgyak nem tekinthetőek valódi értéknek, számos kutatás igyekszik felmérni a lootbox használat anyagi kockázatait, és a szerencsejátékokkal való kapcsolatát (Garea et al., 2020; King & Delfabbro, 2018; Zendle, 2019). A szerencsejátékokban is fellelhető változó arányú megerősítés könnyen keltheti azt az érzést a játékosban, hogy érdemes folytatni az újabb és újabb lootboxok kinyitását, hiszen könnyen lehet, hogy a következő tároló rejti a nagy jutalmat (Drummond & Sauer, 2018). Ez a típusú stratégia „foglyul ejti” a játékost, azt az érzetet kelti, hogy már túl sokat investált az egyén a játékba ahhoz, hogy most abbahagyja. A már megvásárolt lootboxok, mint egy virtuális tárgy megszerzésének érdekében tett befektetés, motiválják a további vásárlásokat (King & Delfabbro, 2018).

Tudományos szempontból fontos kérdés, hogy milyen károkat okozhat a lootbox használat a játékosoknak, illetve különösen a fiatalabbaknak, akik kevésbé képesek a különböző rendszereket átlátni (Zendle et al., 2019). Gyakran a játékok többet tudnak a játékosról, mint a játékos a játékról, hiszen a játégyártó cégek folyamatosan gyűjtik az adatokat felhasználókról. Az információhiány következtében nehéz lehet ellenállni a csábító ajánlatoknak, és egyéb taktikáknak (pl. limitált akciók), különösen akkor, ha valaki nincs tisztában a különböző tárgyak megszerzésének esélyeivel (King & Delfabbro, 2018).

A nyerőgépekkel vont párhuzam miatt a lehetséges kockázatok felméréséhez alapul vehetjük a már bemutatott szerencsejátékok útvonalmodelljét. A viselkedéses kondicionálás útvonala a szerencsejátékhoz való hozzáférést hangsúlyozza a játékszenvedély kialakulásában

(Blaszczynski & Nower, 2002). Azok a serdülők, akik korábban ismerkednek meg a szerencsejátékkal nagyobb eséllyel válnak felnőttkorukra problémás szerencsejátékozókka (Griffiths, 1995; Hraba & Lee, 1995). Ha a lootboxok a szerencsejátékozásnak megfeleltethetőek, akkor bevezethetik a játékost a hazardírozás világába, vagy önálló viselkedéses függőség kialakulásához vezethetnek (Zendle et al., 2019). Ezen feltételezések ellenére jogi szabályozás csak a szerencsejátékokat érinti a legtöbb országban, a lootboxok elérhetőségét nem, vagy csak néhány esetben látjuk korlátozva, mint Hollandiában vagy Belgiumban (Castillo, 2019; Nicklin et al., 2021).

A szerencsejátékozás és lootbox használat kapcsolatát és hasonlóságait vizsgáló kutatások a problémás szerencsejátékozással kapcsolatos akadémiai munkákat használják fel, ez alapján a pszichés tényezők, az érzelemszabályozás (Drummond et al., 2020), impulzivitás (Zendle et al., 2019), illetve a kognitív torzítások (Brooks & Clark, 2019) hatásait is vizsgálják a lootbox használat kontextusában. Az eredmények alátámasztják a problémás szerencsejáték és a lootboxra való költekezés kapcsolatát, különösen erős ezen összefüggés a serdülő populációban (Zendle et al., 2019). A kutatások korrelációs jellegüknél fogva arra nem képesek választ adni, hogy a kapcsolat milyen irányú. Lehetséges, hogy a lootboxok kapuként működnek, a vásárlók hajlandósága nő a szerencsejátékozásra, mely idővel problémássá válhat, tehát a lootbox használat “okozza” a problémás szerencsejátékot (Drummond & Sauer, 2018). A kapcsolat fordítva is működhet, lehetséges, hogy a problémás szerencsejátékosok többet költenek a lootboxokra, mely csoport érzékenyebb erre a már ismerős mechanizmusra. Szintén lehetséges, hogy egy harmadik háttértényező okozza mind a lootbox használat, mind a szerencsejáték problémás fokát (Garea et al., 2020; Zendle et al., 2019).

A lootboxok elválaszthatatlanok a videójátékoktól, így a kutatások a videójátékozási szokások hatását is vizsgálják a lootbox használatra. A pozitív kapcsolat a videójátékozás mértéke és a lootboxra költött összeg között ebben az esetben is többféleképpen is értelmezhető. A többet játszó játékosok, akik nagyobb eséllyel tartoznak a problémás játékosok csoportjába gyakrabban találkoznak a játékokban található vásárlást ösztönző üzenetekkel, mely növelheti költekezésüket. Szintúgy a lootboxokat vásárló játékosok megnövelhetik játékidőjüket, hogy a lootboxokban talált jutalmakat kihasználják. A megnövelt játékidő esetén természetesen tovább nő az ösztönzők száma is, cirkuláris okságot is feltételezhetünk (Drummond et al., 2020; Garea et al., 2020; Li et al., 2019). A kutatások alapján kirajzolódni látszik egy kockázati csoport, melyben a problémás szerencsejátékozás a lootbox túlköltekezés rizikófaktora, főleg azok esetében, akik a videójátékozást is túlzásba viszik (Drummond et al., 2020). A túlzott lootbox használat megértéséhez éppúgy fontos a különböző kognitív sémák megismerése, mint a

szerencsejáték esetében. A magas rizikójú kogníciók, kognitív torzítások (például, ha a játékos úgy érzi újabb lootboxokat kell vásárolnia, amikor nem szerzett értékes tárgyakat) szintén szoros összefüggésben vannak a lootboxokra költött összeggel, hasonlóan a problémás szerencsejátékozás kognitív torzításaival (Brooks & Clark, 2019; Drummond et al., 2020).

A lootboxok tudományos vizsgálatát megnehezíti a fogalmak tisztázatlansága. Ebből fakadóan a különböző kutatások sokszor eltérnek abban, hogy mely játékokat és mely lootboxokat vizsgálják. Kiváló példa erre a kártyajátékok esetében vásárolható kártyacsomagok, melyek funkciója azonos (lootboxnak minősülnek), elnevezésük viszont más (Griffiths, 2018). A lootboxok nem feltétlenül igénylik ezt a fokú differenciálást, hiszen a lootbox definíciója tekinthető inkluzívnak a sokféle implementációt illetően. Nielsen és Grabaczky (2019) egy precízebb, neutrálisabb elnevezést javasol akadémiai használatra, ezzel összevonva a lootboxhoz hasonló fogalmakat. A „Random Reward Mechanism/RRM”, vagy véletlenszerű jutalmazó mechanizmus három komponensből épül fel: a jogosultság feltétele (a játékosnak el kell érnie valamit a játékban, vagy pénzt kell fizetnie), a véletlenszerűség és a jutalom (jutalom bármi lehet, mely véletlenszerű módon kerül kisorsolásra).

A lootboxoknak és a bennük található jutalmaknak csak a fejlesztők fantáziája szab határt. Elérhetőek lehetnek pénzért vagy játékbeli valutáért, néhány bármikor, mások csak limitáltan vásárolhatóak meg és exkluzív nyereményeket tartalmaznak, így különböző változataik eltérő mértékben lehetnek vonzóak a játékosok számára. Zendle és munkatársai (2019) eredményei alapján, azokban a játékokban, ahol a lootboxok limitáltan, illetve a játék során ingyenesen is elérhetőek, erősebb volt a kapcsolat a problémás szerencsejáték mért értéke és a lootboxra költött összeg között. Feltételezhető tehát, hogy a szerencsejátékszerű mechanizmusokra érzékeny játékosokra másképpen hat a lootboxok kipróbálása, illetve intenzívebbnek élhetik meg a limitált ajánlatok által keltett sürgetettség érzését.

A változatos jutalmak előnye, hogy mindenki megtalálhatja a számára vonzó lootboxot, azonban a játékosok motivációja legalább részben szükségszerűen eltér a szerencsejátékosok motivációjától. Mivel a játékbeli jutalmak csak ritkán válthatóak vissza pénzre, így a vásárlók pénzbeli előnyökre, profitra csak ritkán számíthatnak (Drummond & Sauer, 2018). Zendle és munkatársai (2019) vizsgálatában a legtöbben játékbeli előnyökre kívántak szert tenni a lootboxok vásárlásával, emellett a leggyakoribb motivációk között megtalálható volt még a lootboxok kinyitásának izgalma, és a szórakozás is, melyek párhuzamba állíthatóak a szerencsejátékoknál megfigyelhető fő motivációkkal (Lee et al., 2007). A versengés és a társas nyomás fontos oka a szerencsejátékozásnak (Neighbors et al., 2002), nincs ez másként a lootboxok esetében sem. A társas hatások szerepe a lootbox vásárlásban részben a különböző

játékbeli kozmetikai jutalmakkon keresztül figyelhető meg (különösen az exkluzív tartalmak), melyek szociális státuszhoz segítik hozzá a játékosokat, a lootboxokkal szerzett más jellegű előnyök pedig biztosíthatják a játékosok versenyképességét (Nicklin et al., 2021; Zendle et al., 2019).

2.5. A viselkedéses addikciók és az eszképzizmus

Eszképzizmus alatt Woody (2018) az egyén azon törekvését érti, melyekkel próbálja magát az emberi valóságtól távol tartani, a valóság hatásaira igyekszik érzéketlenné válni. Ez alapján az eszképzizmus fogalma egyfajta negatív színezettel társul, azonban egyes szerzők megkülönböztetnek pozitív és negatív eszképzizmust. A negatív eszképzizmus a való élet negatív aspektusainak elkerülésére irányuló viselkedéseket takarja, például a negatív hangulati állapotok (magányosság, unalom, depresszió) előli menekülést jelenti (Hagström & Kaldo, 2014). Az egyén egyfajta negatív megerősítést tapasztal, hiszen a tevékenység alatt lehetősége van eltávolodni az életében jelentkező negatív ingertől, ami növeli fogja a jövőben a tevékenység folytatásának valószínűségét. Ez a magatartás a problémákkal szemben elkerülő viselkedést eredményezhet. Pozitív eszképzizmus esetén az egyén azért folytatja a tevékenységet, mert kellemes hatásait szeretné élvezni, például a jobb hangulat, a tevékenység élvezete, a szórakozási vágy, vagy a videójátékok esetén a másokkal való együttjátszás motiválja. Ezek az aspektusok pedig pozitív megerősítésként szolgálnak, ezáltal növelik a viselkedés jövőbeli előfordulásának valószínűségét (Hagström & Kaldo, 2014).

Az eszképzizmus gyakori a szerencsejátékosok körében, még látványosabb az összefüggés a szerencsejáték-függőség esetében, mivel ez a tevékenység is lehetőséget ad a negatív érzelmek előli elmenekülésre (Reid et al., 2011). Az eszképzizmus által motivált játékosoknál általában magas neuroticizmus és impulzivitás szint mérhető, ami magyarázhatja az összefüggést. MacLaren és munkatársai (2015) szintén arra jutottak, hogy a szerencsejátékozás a figyelemelterelés által lehetőséget ad a negatív hangulat szabályozására. Hagström és Kaldo (2014) kutatásának eredményei szerint a videójátékosok körében szignifikánsan magasabb az eszképzizmus mértéke, mint a szerencsejátékosok esetében. A játékosoknál a negatív eszképzizmus értéke pozitív együttjárást mutat a distresszel, az alacsonyabb étellel való elégedettséggel, valamint az internetfüggőség tüneteivel is. A kutatók hangsúlyozzák, hogy a könnyebben operacionalizálható negatív eszképzizmust érdemes a kutatások előterébe helyezni, mivel e változó szoros kapcsolatban áll a játékosok pszichológiai jóllétével.

Yee (2006) vizsgálatában az online videójáték használat egyik motivációjaként jelent meg az eszképzizmus, mely a játékba való belemerüléssel állt kapcsolatban. A kutató szerint az eszképzizmus által motivált játékosok az életében felmerülő valós problémák helyett az online környezetben keresnek figyelemelterelést, egyfajta lehetőséget a relaxációra. A vizsgálat eredményei szerint a különböző motivációk, a nem, az életkor és a videójátékozási szokások közül leginkább az eszképzizmus jósolta be a résztvevők körében a problémás online videójáték használatot. Kwon és munkatársai (2011) szintén bizonyították, hogy az eszképzizmus szignifikáns mértékben magyarázza az online videójáték-függőség előfordulását. Eredményeik szerint a serdülők körében a játéktevékenység háttérben fontos szerepe van az aktuális és az ideális szelf közötti jelentős diszkrepanciának, mely negatív hangulati állapothoz vezet, értelmezésükben az eszképzizmus elsősorban ezen tényezők előli menekülést jelentette.

A negatív hangulati állapotok elkerülése érdekében történő videójáték használat esetén fontos megemlíteni, hogy ez a fajta megküzdés kétféle kimenetet eredményezhet (Melodia et al., 2022). Pozitív esetben az egyén a játéktevékenységet rövid ideig folytatja és sikeresen stabilizálja hangulatát. Negatív kimenetként értelmezhetjük, ha a játék állandó megküzdési mechanizmussá válik, és az egyén életének különböző területeire negatív hatást fejt ki. Mindez arra enged következtetni, hogy az eszképzizmus céljából történő videójáték használat önmagában nem jelent problémát, baj akkor merülhet fel, ha a nehézségekkel való megküzdés segítése helyett további gondokat okoz (Melodia et al., 2022).

2.6. Az érzelemszabályozás és a viselkedéses addikciók kapcsolata

Brown (1993) korábban bemutatott elméletében a viselkedéses addikciók egyik komponenseként szerepelt a hangulat módosítása. Egyes tevékenységek feldobottságot válthatnak ki, de akár a negatív érzelmek mérséklésére is alkalmasak lehetnek, ez a működés átfedést mutat az eszképzizmussal. Mindebből kiindulva, a kutatók elkezdtek figyelmet fordítani a viselkedéses addikciók szorongással és depresszióval mutatott összefüggéseire is. Szorongó személyekre a túlzott aggodalmaskodás és a hipervigilancia, más néven a túlzott éberség jellemző (Wittchen & Hoyer, 2001). A depresszió tünetei között a lehangoltság, az érdeklődés csökkenése, az értéktelenség érzése, a bűntudat, a halállal való foglalkozás és a szuicid fantáziák is szerepelnek (APA, 2013).

Blaszczyński és McConaghy (1989) a szerencsejátékosok körében mérsékelt depresszió szintet, és az átlagos egyetemistákhoz képest magasabb szintű vonás és állapotszorongást talált. A vizsgálatban résztvevők egy listából választhattak, mely a jövőbeli szerencsejátékozás okaira kérdezett rá, a játékosok 37%-a a szorongást, 48%-a pedig a depressziót jelölte meg lehetséges

okként. A kutatók szerint a problémás szerencsejátékozás a negatív érzelmi állapotokkal való maladaptív megküzdési mechanizmusnak tekinthető. Egy másik vizsgálat alapján a magasabb szorongás, depresszió és stressz szint pozitív összefüggést mutat a szerencsejáték problémásságának mértékével (Oei et al., 2008). Blaszczynski és Nower (2002) szerint a szerencsejátékozás során tapasztalt izgalom hatására csökken a szorongás és depresszió szint, ami negatív megerősítésként szolgál, és növeli a jövőbeli szerencsejátékozás valószínűségét, így hosszútávon szokássá válhat. Az eszképzizmus által motivált problémás szerencsejátékosoknál mérhető magasabb distressz részben azzal magyarázható, hogy sokaknál a tevékenység érzelmszabályozási szerepet tölt be a figyelemelterelés által, negatív hangulati állapotban a játékot választják (Reid et al., 2011). Ilyenkor az impulzuskontroll háttérbe kerül, az egyén a rövidtávú kimenetre koncentrál, nem számol a hosszútávú negatív következményekkel, így kialakulhat a problémás viselkedés. Emellett a gyakori szerencsejátékozás okozta anyagi károk hatására növekedhet is a szorongás és a depresszió szintje (Blaszczynski & Nower, 2002).

A videójátékozás esetében is rizikótényezőnek tekinthető a szorongás és a depresszió egy kétéves időtartamot felölelő longitudinális kutatás szerint (Gentile et al., 2011). Ismételten arra mutattak rá az eredmények, hogy egyes tevékenységek sokak számára érzelmközpontú megküzdési módként funkcionálnak. Ugyanakkor azon serdülőknél, akik patológiás játékhasználóvá válnak, a későbbiekben magasabb szorongás és depresszió szint mérhető. Akiknél az idő múlásával megszűnt a problémás játékhasználat, azoknál a későbbiekben alacsonyabb szintű szorongást és a depressziót tapasztaltak. A szerzők a pszichopatológiai kórképek közötti komorbiditást és a reciprok kapcsolatot hangsúlyozzák (Gentile et al., 2011). Hagström és Kaldo (2014) korábban bemutatott, az eszképzizmust feltáró vizsgálata szerint a szerencsejátékozáshoz hasonlóan a videójátékok esetében is a negatív érzelmi állapotok csökkentése által kiváltott negatív megerősítés járulhat hozzá a játéktevékenység folytatásához. Ha az egyén problémáival szemben elkerülő viselkedést alkalmaz, az hosszútávon maladaptív, mivel hozzájárul a depresszió és a szorongás magasabb szintjéhez. Plante és munkatársai (2019) vizsgálata szerint a stresszel való megküzdés érdekében történő játékhasználat a játéktevékenység gyakoriságára történő kontrollálás mellett is bejósolja a videójáték függőség tüneteinek előfordulását.

2.7. Impulzivitás és unalomra való hajlam

A korábban bemutatott impulzív-kompulzív spektrum elképzelés rámutat arra, hogy az impulzivitás fontos szerepet játszik a viselkedéses addikciók kialakulásában (Hollander et al.,

2007). Impulzivitás alatt az egyén különböző szituációkba való belépési tendenciáját, vagy az ingerekre adott, a potenciális jutalom érdekében történő gyors, előre nem megtervezett, a veszteségeket és büntetéseket nem számításba vevő válaszát értjük (Zuckerman & Kuhlman, 2000). Más szavakkal a veszélyes élménykereső viselkedés gátlásában történő deficitet értjük impulzivitás alatt. Az unalom a mentális fáradtság és elégedetlenség állapota, amit az érdeklődés vagy az aktivitás hiánya eredményez (Blaszczynski et al., 1990). Az unalomra hajlamos személyekre különböző mértékben jellemző a depresszió, a reménytelenség, a magányosság, a motiválatlanság és általában az elégedetlenség is (Farmer & Sundberg, 1986). Az impulzivitás és az unalomra való hajlam pozitív együttjárást mutat, ami a két koncepció hasonlóságára utal (Watt & Vodanovich, 1992).

Ahogy azt korábban említettük, a patológiás szerencsejátékozást a DSM korábbi kiadásai az impulzuskontroll zavarok közé sorolta, ami egyértelműen utal az impulzivitással való kapcsolatára. A problémás szerencsejátékosok körében szignifikánsan magasabb az impulzivitás mértéke (Blaszczynski et al., 1997; Myrseth et al., 2017). A magas impulzivitással rendelkező játékosok el vannak foglalva a szerencsejáték potenciális rövidtávú jutalmával, nem veszik számításba, hogy mindez hosszútávon negatív gazdasági következményekkel járhat, és családi kapcsolataikban konfliktusokhoz vezethet (Myrseth et al., 2009). Egy másik vizsgálat szerint a problémás szerencsejátékozás súlyossága utal az impulzivitás mértékére. Ezt az eredményt a kérdőívek mellett a késleltetett jutalom feladat is igazolta, a szerencsejátékozás súlyossága volt a legjobb prediktora a játékosok által mutatott késleltetési hajlandóságnak (Alessi & Petry, 2003). A problémás szerencsejátékosok az azonnali jutalmat preferálták, nem vártak a nagyobb pénzjutalom érdekében. Tovább árnyalja a kapcsolatot, hogy az impulzivitás "negatív sürgettség" nevű aspektusa a legfontosabb jelzője a problémás szerencsejátékozásnak, mely a negatív érzelmi hatás alatt történő hirtelen cselekvésre utal (Navas et al., 2017). Az impulzivitás ezen aspektusa összefüggésbe hozható a problémás érzelemszabályozással és a diszfunkcionális megküzdési mechanizmusokkal. Flack és Buckby (2020) vizsgálatának eredménye szerint az eszképzizmus moderálja az impulzivitás és a problémás szerencsejátékozás közötti kapcsolatot. Ha az egyén a szerencsejátékozást a negatív érzelmek előli elmenekülés egy lehetőségének, egyfajta megküzdési módnak látja, növekszik az impulzivitás szerencsejátékozásra gyakorolt hatása.

Az impulzivitáshoz hasonlóan az unalomra való hajlam is magasabb a problémás szerencsejátékosok körében. Mercer és Eastwood (2010) az unalom és a szerencsejátékozás kapcsolatát vizsgálva arra az eredményre jutott, hogy a résztvevők az arousal növelés és az élménykeresés érdekében szerencsejátékoztak. Blaszczynski és munkatársai (1990)

kutatásában az unalommal járó negatív érzelmi állapot függött össze a szerencsejátékozás problémásságával, viszont az unalom okozta alacsony arousal szint nem. Kruger és munkatársai (2020) szintén az unalom okozta negatív érzések megszüntetésének motivációja és a szerencsejátékozás súlyossága között találtak kapcsolatot, ezért mi is az unalom e komponensét mértük fel.

Az impulzivitás a videójátékozással is összefügg, egy longitudinális kutatás szerint a magasabb impulzivitás rizikótényező a problémás videójáték használat szempontjából, ugyanakkor a játékhasználat problémássá válása is magával vonzza az impulzivitás növekedését (Gentile et al., 2011). Bargerón és Hormes (2017) a DSM V. kiadásában megjelenő internetes játékszavarhoz kapcsolódó pszichológiai változókat vette szemügyre. Az eredmények szerint az impulzivitás két aspektusa, a figyelmi és a viselkedési impulzivitás magasabb az internetes játékszavar kritériumait teljesítő játékosok körében. Nehézségeik vannak a figyelem fenntartásával és a koncentrációval, valamint jellemzőbb rájuk az előzetes tervezés és megfontolás nélküli cselekvés. Az unalom és játékhasználat is összefüggést mutat, példának okáért az unalomra hajlamosabb emberek több időt töltenek mobiltelefonos játékok használatával (Hong et al., 2020).

Feltételezhető, hogy a lootbox használat is kapcsolatban áll az impulzivitással és az unalomra való hajlammal. Félig strukturált interjúk keretében egyes játékosok beszámolnak alkalmi impulzív lootbox vásárlásról, valamint a vásárlási váagnak való nehéz ellenállásról (Nicklin et al., 2021). Mások az impulzív vásárlást pozitívabb élményként értelmezik, az alkalmi alkoholfogyasztáshoz hasonlítják, de figyelnek a mértéktartásra. Az unalom is motiválhatja a játékosokat a lootbox vásárlásra, egyesek az idő eltöltése céljából, mások a játékelmény változatossága érdekében nyitnak lootboxokat.

3. Első vizsgálat

3.1. Kutatói kérdés

Kutatásunk célja a lootbox használat pszichológiai változóinak felmérése. A lootboxok az elmúlt években kiemelt érdeklődésnek örvendenek, a törvényalkotóknak pedig jelenleg is megoldandó kérdés a lootboxok jogi szabályozása. Központi kérdés, hogy lehetnek-e a lootbox vásárlásnak rövid- és hosszútávú káros hatásai, valójában milyen kockázatot rejt magában ez a szórakozási forma. Ennek megválaszolása érdekében már számos kutatás vizsgálta a lootbox használat háttérében működő pszichés tényezőket, gyakran párhuzamba állítva azt a tradicionális szerencsejátékokkal. Kutatásunkban feltételezzük, hogy ezen hasonlóság nem

csupán felszíni, a szerencsejátékozás elméleti keretét felhasználva arra keressük a választ, hogy milyen pszichés változók irányítják és befolyásolják a lootbox használatot.

3.2. Hipotézisek

H1: A lootbox vásárlással kapcsolatos motivációk mért értéke pozitív kapcsolatot mutat a lootbox vásárlásra költött összeggel.

H2: A videójátékozás gyakorisága és ez egyhuzamban játékkal töltött idő mértéke pozitív kapcsolatot mutat a lootboxokra költött pénzösszeg mértékével.

H3: A problémás videójátékozás mértéke pozitív kapcsolatot mutat a lootboxokra költött összeg mértékével.

H4: A szorongás és a depresszió mértékének, valamint a problémás videójátékozás mértékének kapcsolatát a negatív eszkepizmus mediálja.

H5: A szorongás és a depresszió mértékének és a lootboxokra költött összeg kapcsolatát a negatív eszkepizmus mediálja.

H6: Az impulzivitás és a lootboxokra költött összeg kapcsolatát a negatív eszkepizmus mediálja.

H7: Az impulzivitás pozitív kapcsolatot mutat, a problémás videójátékozás mértékével.

H8: Az unalomra való hajlam pozitív kapcsolatot mutat a videójátékozás gyakoriságával, az egyhuzamban játékkal eltöltött idővel a problémás videójáték használatával és a lootbox vásárlásra költött pénzösszeggel.

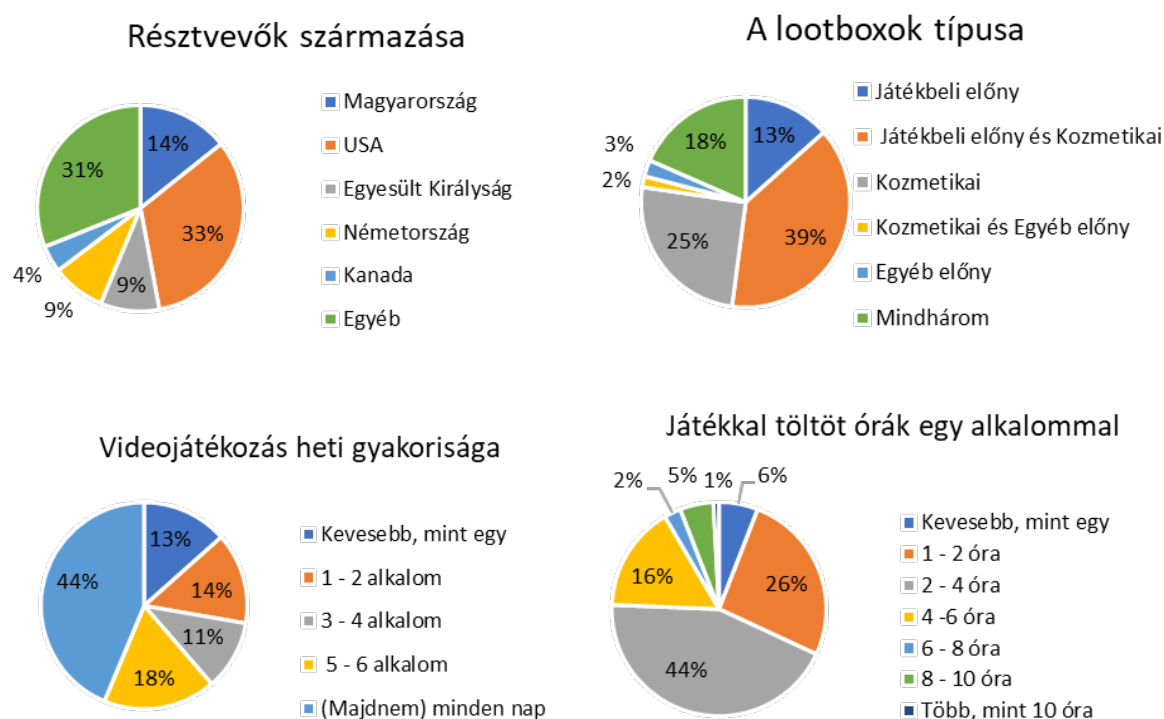
3.3. Minta

Kutatásunk során hozzáférés alapú mintavételt használtunk, olyan résztvevőket kerestünk, akik nyitottak már ki lootboxot videójátékokban. A vizsgálatunkban 119 fő vett részt, 72 férfi és 41 nő, 6 fő pedig nem kívánta nemét megadni. A legfiatalabb kitöltő 18, a legidősebb 55 éves volt, az átlagéletkor 25 év ($SD = 6,21$ év), az életkor mediánja 23 év. Legnagyobb százalékban az Amerikai Egyesült Államok-ból (39 fő) és Magyarországról (17 fő) vettek részt a vizsgálatban, de összesen 33 különböző országból voltak kitöltők. A résztvevők fele (59 fő) középiskolát végzett, 44 fő alapfokú diplomával rendelkezik, 10 fő rendelkezett alapfokú diplománál magasabb végzettséggel, míg a maradék 6 fő egyéb fajta végzettséggel rendelkezett, vagy nem kívánta megosztani velünk az információt. Ennek megfelelően a minta jelentős része tanuló (45 fő), 34 fő pedig teljes-állású munkavállaló, míg a maradék 21 fő részállásban, vagy egyéni vállalkozóként dolgozik, esetleg jelenleg állást keres. A kérdőívet kitöltők többsége (68 fő) nem csak kinyitott, de pénzért is vásárolt már lootboxot. A kitöltők jellemzően olyan videójátékokkal játszanak, melyekben a lootboxok kozmetikai

tárgyakat tartalmaznak (76 fő), míg csak a második leggyakoribb lootbox típus tartalmazott játékbeli előnyöket nyújtó tárgyakat (62 fő). Videójátékozási szokásaikat tekintve a többség hetente 5-6 alkalommal játszik (52 fő), illetve egy alkalommal nem játszik többet 2-4 óránál (52 fő). A minta részletes bemutatása az 1. ábrán látható.

1. ábra

A minta ábrázolása a résztvevők származása, videójátékozási szokásai és a játékban talált lootboxok típusa szerint



3.4. A kutatás folyamata

Vizsgálatunkban első körben egy körülbelül 30 perces kérdőívcsomagot töltöttek ki a résztvevők. A kérdőív Google Forms formátumban készült, kitöltőket különböző internetes fórumokon (elsősorban a Redditen) toboroztunk. A kérdőív elején a beleegyező nyilatkozat után ismertettük a kitöltőkkel a kutatás második részét alkotó vizsgálatban való részvétel lehetőségét. A kitöltők opcionálisan megadhatták e-mail címüket, melyre a későbbiekben a második vizsgálatban való részvételhez kapcsolódó linket küldjük. A kérdőív felvétele és a vizsgálat angol nyelven zajlott, hogy a videójátékosok minél szélesebb körét elérjük. Az adatokat anonim módon kezeljük, az adatgyűjtés végleges lezárulását követően az e-mail címek listája törlésre kerül. Annak érdekében, hogy növeljük a részvételi hajlandóságot, a kitöltőknek

jutalmat ajánlottunk fel. Digitális ajándékkártyákat sorsolunk ki azok között, akik megadták e-mail címüket a kérdőív kitöltésekor.

3.4.1. Demográfiai kérdések

A kérdőívcsomag első részében demográfiai kérdéseket tettünk fel, rákérdeztünk a korra, a nemre, az iskolai végzettségre, a foglalkoztatottságra és a származásra is. Felmértük a kitöltők videójátékozási és lootbox vásárlási szokásait, például mennyi időt töltenek videójátékozással, vásároltak-e már lootboxot, és ha igen, mennyi pénzt költöttek rá.

3.4.2. A loot-box vásárlás motivációi

Zendle és munkatársai (2019) korábban kvalitatív módon, egy nyitott kérdéssel mérték fel a lootbox vásárlás motivációit. A kutatás eredményeiben megjelenő 8 motivációt fogalmaztuk meg állításokként (az itemek megtalálhatóak a mellékletben). A kérdőívet csak a lootbox vásárlásra pénzt költő résztvevők töltötték ki. A 8 állításra egy 8-fokú Likert-skálán lehetett válaszolni, az alapján, hogy az egyes motivációk milyen mértékben játszanak szerepet a lootbox vásárlásban a kitöltő esetében.

3.4.3. Problémás Online Játék Kérdőív rövid verziója (POGQ-SF-12)

A Problémás Online Játék Kérdőív rövid verziója 12 tétellel méri a játékkal összefüggésben kialakult problémák mértékét (Demetrovics, 2013). A kitöltők egy 5-fokú Likert-skálán jelölik, hogy az egyes állítások milyen gyakran igazak rájuk. A kérdőív a problémás játék 6 dimenzióját méri, melyek az obszesszió, a túlhasználat, a belefeledkezés, a társas izoláció, az interperszonális konfliktusok és a megvonás. Amennyiben az egyes itemekhez tartozó értékek összeadásával kapott pontszám 32-nél nagyobb, problémás online játékról beszélhetünk. Vizsgálatunkban a kérdőív angol változatát alkalmaztuk (Pápay et al., 2013). Mintánkon a kérdőív megbízhatóan mért, a Cronbach α értéke 0,87.

3.4.4. Eszképizmus

Az eszképizmus mérésére Yee (2006) Eszképizmus Skálájának Hagström és Kaldó (2014) által módosított változatát alkalmaztuk, mely megkülönböztet pozitív és negatív eszképizmust. A skála az eszképizmust eredetileg az online videójáték használat motivációjaként mérte, azonban mi az eredeti skála felhasználása mellett elkészítettük a kérdőív módosított változatát is, ami az eszképizmust, mint a lootbox nyitás motivációját mérte, a módosított változat megtalálható a mellékletben. Korábbi kutatások a skálát már alkalmazták szerencsejátékozással kapcsolatban is (Puiras et al., 2020). A 6 tételre 5 fokú Likert-skála segítségével lehetett válaszolni, az alapján, hogy az egyes állítások mennyire jellemzőek a

kitöltőre. Vizsgálatunkban a kérdőív megbízhatóan mérte videójáték használat háttérében álló eszképzizmust, a Cronbach α értéke 0,74. Külön vizsgálva a pozitív eszképzizmus skálán az érték 0,67; a negatív eszképzizmus esetén pedig 0,83. A lootbox használat esetében is megbízhatóan mért, a teljes skálán a Cronbach α értéke 0,85, a pozitív eszképzizmus skálán 0,64, a negatív skálán pedig 0,91.

3.4.5. Zuckerman-Kuhlman Aluja Személyiségkérdőív (ZKA-PQ) - Impulzivitás alskálája (SS4)

A ZKA-PQ egy önkitöltős kérdőív, mely 200 tétellel méri a személyiséget. A mérőeszköz 5 alskálát tartalmaz, ezek a következők: Agresszivitás, Extraverzió, Aktivitás, Neuroticizmus és Élménykeresés (Aluja et al., 2010). Az impulzivitás mérése a Zuckerman-Kuhlman Aluja Személyiség Kérdőív Impulzivitás alskáláját alkalmaztuk, mely az Élménykeresés skálának a részét képezi. Egy 4-fokú Likert-skála segítségével kellett megadni, hogy a 10 impulzivitást mérő tétel mennyire érvényes a kitöltő esetében, a 10-ből 8 item fordított. A skála megbízhatóan mért kutatásunkban, a Cronbach α értéke 0,83.

3.4.6. Spielberger-féle Állapot és Vonásszorongás Kérdőív rövidített változata (STAI-5)

A szorongás erősségének mérésére a Spielberger-féle Állapot és Vonásszorongás Kérdőív angol nyelvű, 10 tételes rövidített változatát használtuk (Zsidó et al., 2020). A kérdőív 5-5 tétellel méri az állapot- és a vonásszorongást. Az egyes állítások értékelése egy 4-fokú Likert-skála segítségével történik. A két skálán 20-20 pont érhető el, a magasabb érték magasabb szorongásra utal. Kutatásunkban a Cronbach α értéke a vonásszorongás esetében 0,79, az állapotszorongás skálán pedig 0,84, ami arra utal, hogy a kérdőív megbízhatóan mért a mintánkon. A teljes kérdőívet vizsgálva Cronbach α értéke szintén 0,84.

3.4.7. Boredom Proneness Scale - Short Form (BPS-SF)

A Boredom Proneness Scale egy angol nyelvű, 28 itemből álló önkitöltős kérdőív, mely az unalomra való hajlamot méri (Farmer & Sundberg, 1986). Vizsgálatunkban a kérdőív 12 állításból álló rövidített változatát használtuk (Vodanovich et al., 2005). Az állításokra egy 7-fokú Likert skála segítségével lehet visszajelzést adni. A kérdőív megbízhatóan mért a mintánkon, a Cronbach α értéke 0,7.

3.4.8. A Beck-féle Depresszió Skála Rövidített változata (BDI-SF)

A Beck-féle Depresszió Skála a depresszió mérésére létrehozott kérdőív (Beck, 1961). Vizsgálatunkban a mérőeszköz rövidített változatát használtuk, melyben 13 csoportnyi állítás található, melyek a depresszió egy-egy tünetének jelenlétét mérik (Beck & Beck, 1972). A

kitöltő feladata, hogy a négy állításból kiválassza azt, amelyik a legjobban leírja az érzéseit az utóbbi egy hétben. Az állításokhoz 0 és 3 között értékek tartoznak, nagyobb érték több tünet jelenlétére utal. A kérdőív megbízhatóan mért a mintánkon, Chronbach α értéke 0,89.

3.5. Statisztikai elemzések

A kutatásban résztvevők e-mail címükkel vehettek részt a sorsolásban. Ugyanaz az e-mail cím adattáblánkban kétszer nem szerepelt. Ugyan nem kizárható, hogy egy résztvevő többször, több e-mail címmel vegyen részt a vizsgálatban, erre bizonyítékunk nincsen. A statisztikai elemzések elvégzéséhez a jamovi program 2.2.5.0 verzióját alkalmaztuk (The jamovi project, 2021).

3.6. Eredmények

Lootbox vásárlás motivációi és a vásárlás összefüggése

Első hipotézisünk tesztelése során, a lootbox vásárlással kapcsolatos motivációk mértékének és a lootbox vásárlásra költött pénzösszeg értékének összefüggéseit lineáris regresszió analízissel vizsgáltuk meg. A model szignifikáns ($R^2=0,115$; $F(1,77)=11,1$; $p<0,001$), a lootbox vásárlás motivációi és a vásárlásra költött összeg között gyenge-közepes, pozitív ($\beta=0,356$) kapcsolatot találtunk. A többféle és erősebb motivációval rendelkező egyének szignifikánsan többet költenek lootboxokra.

A videójátékozási szokások és a lootboxra költött pénzösszeg összefüggése

A videójátékozás gyakoriságának, ez egyhuzamban játékkal töltött időnek a lootboxokra költött pénzösszeg mértékével való összefüggéseinek vizsgálatára lineáris regressziót használtunk. A videójátékozás gyakorisága, illetve az egyhuzamban játékkal töltött idő ($R^2=0,0063$; $F(2,115)=1,37$; $p>0,05$) nem állt kapcsolatban a lootboxokra költött pénzösszeggel. Ugyan ez nem volt hipotézisünk része, de eredményeink alapján a problémás videójátékozás mutat szignifikáns ($R^2=0,122$; $F(2,115)=9,16$; $p<0,001$) gyenge pozitív összefüggést a videójátékozás gyakoriságával ($\beta=0,155$), gyenge-közepes pozitív összefüggést a játékkal egyhuzamban eltöltött idővel ($\beta=0,297$). Azok, akik gyakrabban és többet játszanak videójátékokkal nagyobb eséllyel kategorizálhatók problémás játékosként.

A problémás videójátékozás és a lootboxra költött pénzösszeg összefüggése

A problémás videójátékozás mértékének a lootboxokra költött pénzösszeg mértékével való összefüggéseinek vizsgálatára lineáris regressziót használtunk. A problémás videójátékozás mértéke gyenge-közepes erősségű, pozitív összefüggést ($\beta=0,39$) mutatott a

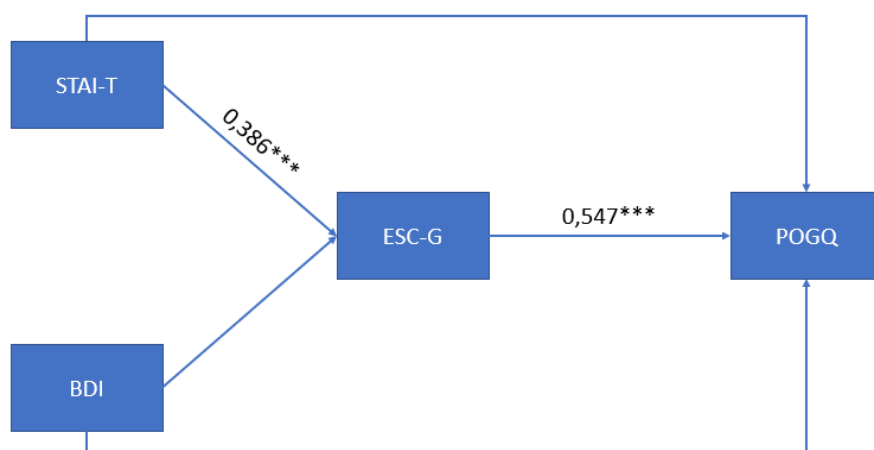
lootboxokra költött összeggel ($R^2=0,145$; $F(1,117)=21$; $p<0,001$). Azok, akik többet költenek lootboxokra nagyobb eséllyel kategorizálhatók problémás játékosként.

Eszképizmus hatása a vonásszorongás és depresszió és problémás videójátékozás összefüggésére

Mediációelemzést alkalmaztunk annak érdekében, hogy felmérjük a videójátékokhoz kapcsolódó negatív eszképizmus mediáló hatását a vonásszorongás és depresszió és problémás játék kapcsolatára. Az elemzés során beazonosítható volt egy gyenge-közepes, pozitív, szignifikáns mediációs útvonal, a vonásszorongás a negatív eszképizmuson keresztül hat a problémás videójátékozásra ($\beta=0,211$; $p<0,001$), a komponensek közötti szignifikáns eredmények a következők: vonásszorongás és eszképizmus között pozitív, gyenge-közepes ($\beta=0,386$; $p<0,001$), eszképizmus és problémás videójáték között pozitív közepes erősségű ($\beta=0,547$; $p<0,001$) összefüggéseket találtunk. Azok, akiknek vonásszorongása magas, illetve a videójátékokat eszképizmusra használják nagyobb eséllyel kategorizálhatók problémás játékosként (2. ábra).

2. ábra

Az eszképizmus mediáló hatása a vonásszorongás, depresszió és problémás játék kapcsolatára.



Jegyzet: A STAI-T a vonásszorongás, a BDI a depresszió, az ESC-G a videójátékozással kapcsolatos eszképizmus, a POGQ a problémás online videójátékozás kérdőívesen mért eredményeit indikálja.

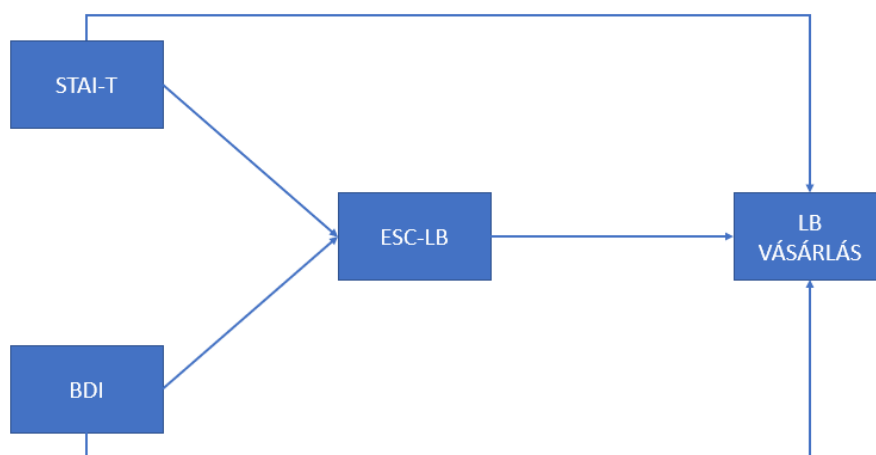
(* $p<0,05$; ** $p<0,01$; *** $p<0,001$)

Eszképizmus hatása a vonásszorongás és depresszió és a lootboxokra költött összeg összefüggésére

Hasonlóan mediációelemzést használtunk, hogy meghatározzuk a negatív eszképizmus hatását a vonásszorongás és depresszió, illetve a lootboxra elköltött pénz kapcsolatában. Ebben az esetben nem találtunk illeszkedő modellt. Az eszképizmus eredményeink szerint nem bizonyult mediáló tényezőnek a vonásszorongás és lootbox vásárlás ($p > 0,05$), se a depresszió és lootbox vásárlás ($p > 0,05$ között). Eredményeinkben közvetlen hatásokat sem azonosítottunk (3. ábra).

3. ábra

Az eszképizmus mediáló hatása a vonásszorongás, depresszió és lootboxokra költött pénz kapcsolatára.



Jegyzet: A STAI-T a vonásszorongás, a BDI a depresszió, az ESC-LB a lootbox vásárlással kapcsolatos eszképizmus, a lootboxokra költött összes pénz kérdőívesen mért eredményeit indikálja.

(* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$)

Eszképizmus hatása az impulzivitás és a lootboxokra költött összeg összefüggésére

Az harmadik mediációelemzésünkben a negatív eszképizmus mediáló hatását kívántuk mérni az impulzivitás és lootbox vásárlás kapcsolatára. Ezt a mediációs útvonalat szignifikánsnak találtuk ($\beta = 0,077$; $p < 0,05$) ugyan a modellben látható összefüggés gyenge. A komponensek közötti szignifikáns eredmények a következők: impulzivitás és negatív eszképizmus ($\beta = 0,222$; $p < 0,05$), negatív eszképizmus és lootbox vásárlás mértéke ($\beta = 0,349$;

$p < 0,001$). Közvetlen szignifikáns hatást az impulzivitás és a lootbox vásárlás mértéke között nem találtunk (4. ábra).

4. ábra

Az eszképzizmus mediáló hatása az impulzivitás és lootboxokra költött pénz kapcsolatára.



Jegyzet: A SS az impulzitás, az ESC-LB a lootbox vásárlással kapcsolatos eszképzizmus, a LB vásárlás, pedig a lootboxokra költött összes pénz kérdőívesen mért eredményeit indikálja.

(* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$)

Az impulzivitás és a problémás videójátékozás összefüggése

Az impulzivitás mértékének és a problémás videójátékozás összefüggéseinek vizsgálatához lineáris regressziót használtunk. A két konstruktm között nem találtunk szignifikáns összefüggést ($R^2 = 0,00566$; $F(1,117) = 1,67$; $p > 0,05$).

Az unalomra való hajlam összefüggései a lootboxokra költött összeggel, a videójátékozási szokásokkal és problémás videójátékozással

Az unalomra való hajlam összefüggéseinek vizsgálatához lineáris regressziót használtunk. A lootboxokra költött összeggel nem találtunk szignifikáns összefüggést ($R^2 = 0,00154$; $F(1,117) = 1,18$; $p > 0,05$), illetve az videójátékozás gyakoriságával sem ($R^2 = 0,0044$; $F(1,117) = 1,52$; $p > 0,05$). Ezzel szemben az unalomra való hajlam és a játékkal egyhuzamban eltöltött idő között szignifikáns ($R^2 = 0,0297$; $F(1,116) = 4,58$; $p < 0,05$) gyenge pozitív ($\beta = 0,195$) összefüggés található. Szignifikáns összefüggést találtunk még az unalomra való hajlam és a problémás videójátékozás mértéke között ($R^2 = 0,0278$; $F(1,117) = 4,37$; $p < 0,05$), ez a kapcsolat gyenge és pozitív ($\beta = 0,19$). Azok, akik az unalomra hajlamosabbak, több időt töltenek egyhuzamban játékkal, illetve nagyobb eséllyel kategorizálhatók problémás játékosként.

3.7. Megvitatás

A lootbox a videójátékok sajátos véletlenszerű jutalmazási rendszere, mely egy népszerű monetizációs formává vált az internetes játékokban. Első kutatásunkban arra kerestük

a választ, hogy olyan személyiségjegyek, mint az impulzivitás, az unalomra való hajlam, az eszképzizmus, illetve a különböző motivációk miképpen befolyásolják a lootbox vásárlási szokásokat. Kérdéseink megválaszolásához kérdőíves adatokat használtunk fel.

Elsőként a lootbox vásárlásra elköltött pénz és a vásárlás motivációinak összefüggését vizsgáltuk. A motiváció 35,6%-ban magyarázza a lootboxra költött pénz mértékét. Ugyan elméleti háttérünk alapján feltételezzük, hogy a motiváció az, ami bejósolja a vásárlásra költött összeget, statisztikai eredményeink ennek alátámasztását nem teszik lehetővé. Mivel keresztszeti kutatást végeztünk, ezért nem zárhatjuk ki annak lehetőségét, hogy az okság fordított. Mégis feltételezzük, hogy akik többféle motivációval rendelkeznek és jobban motiváltak, többet költenek lootboxokra.

Az általunk vizsgált motivációk mellett számos egyéb tényező befolyásolhatja, hogy az egyén mennyit költ. A különböző típusú lootboxok árazása más és más, sőt országoként is láthatunk különbségeket, ugyanazért az összegért eltérő számú lootboxot vásárolhatnak a játékosok. Szerepet játszhat az egyén rendelkezésére álló jövedelem, illetve hogy ebből mennyit tud/hajlandó lootboxokra költeni. Szintén lehetőség, hogy egyes motivációk nem kerültek be a felsorolásba, hiszen motivációkat felmérő kutatások kvalitatív adatai alapján hoztuk létre a különböző kategóriákat. Zendle és munkatársai (2019) elsősorban arra találtak bizonyítékokat, hogy a lootboxok a bennük talált értékek mentén lehetnek vonzóak a játékosok számára. E kategorizáció hiányossága, hogy a társas környezet hatásai nincsenek kiemelve. A társas aspektus például Nicklin és munkatársai (2021) kutatásában sokkal nagyobb hangsúlyt kap, hiszen a különböző tárgyak, főleg a kinézetek és dekoratív elemek megszerzésére való vágy származhat a játékos azon igényéből, hogy beilleszkedjen, szociális státuszra tegyen szert. Arra is rávilágítanak, hogy nem csak a játékban és a közvetlen ismeretségi körben érhetik befolyásoló hatások az egyént, hanem egyéb médiumban, streamerek, influencerek által is. Ahogy ezt a szerencsejátékok esetében is láthatjuk, a játék, mint közös kapcsolódási pont, lehetővé teszi a meglévő kapcsolatok ápolását, újabbak kialakítását (Neighbors et al., 2002), nincsen ez másképpen a videójátékoknál sem (Griffiths et al., 2003).

A lootboxra költött pénz és a videójátékozás összefüggéseit is megvizsgáltuk. A videójátékozás rendszeressége és az egyhuzamban végigjátszott órák száma sincs kapcsolatban a lootboxokra elköltött pénzösszeggel. Ez ellentmond elvárásainknak, illetve a korábbi eredményeknek is (Li et al., 2019), ahol mindkét változó összefüggött a lootbox vásárlás mértékével. Ugyan nem volt külön hipotézisünk a játékidő és a játék gyakoriságának, illetve a problémás videójátékozás összefüggéseinek mérésére, mindkét esetben pozitív szignifikáns kapcsolatot találtunk, ezzel megerősítve korábbi kutatási eredményeket (Li et al., 2019). A

játékkal töltött idő magában nem megfelelő bejósolója a problémás játékhasználatnak, hiszen attól, hogy valaki sokat játszik, még nem feltétlenül tapasztal tevékenysége kapcsán negatív következményeket (Demetrovics & Király, 2016), ugyanakkor a problémás videójátékosok nem meglepő módon több időt töltenek játékokkal, amit eredményeink is igazolnak. A problémás videójátékozás és a lootboxra elköltött pénzösszeg között gyenge-közepes pozitív kapcsolatot találtunk, ami alátámasztja hipotézisünket. Ennek az eredménynek egy lehetséges magyarázata, hogy azon játékosok, akik többet foglalkoznak, fantáziálnak videójátékokkal, szívesebben vásárolnak lootboxokat, hogy versenyképesek maradjanak vagy izgalmasabbá tegyék a játékélményt. Az összefüggés fordítva is értelmezhető, annak következtében, hogy a vásárlók a lootboxban található előnyöket igyekeznek kihasználni, nagyobb valószínűséggel válnak a játék rabjává.

Az eszképzizmus mediáló hatását megvizsgáltuk az vonásszorongás, depresszió és problémás videójátékozás kapcsolatában is. Elvárásainknak megfelelően találtunk (gyenge biztos) magyarázó modellt, azok a magas vonásszorongással rendelkező játékosok, akik negatív érzelmi állapotuktól a videójátékok figyelemelterelésének segítségével igyekeznek megszabadulni, nagyobb eséllyel tartoznak a problémás videójátékosok csoportjába. Ugyanezen moderáló hatás a depresszió és a problémás videójátékozás kapcsolata esetében nem figyelhető meg. A mediáló modell egy lehetséges magyarázata, hogy rövidtávon a videójátékkal az egyén problémái elől egy alternatív valóságba menekülhet, ezzel igyekezve javítani negatív hangulati állapotán (Hagström & Kaldö, 2014). Az eleinte kellemes, feszültségcsökkentő viselkedés hosszútávon maladaptív vá válhat, az egyén nem csak, hogy nem foglalkozik a szorongást kiváltó okkal, de újabb problémát hoz létre (Plante et al., 2019). Az eszképzizmus feltételezhetően nem kizárólagos mediáló tényező a negatív hangulati állapotok és a problémás videójáték használat kapcsolatában, alternatív magyarázó tényező például a játékbeli versengés. A magas distresszel rendelkező játékosok számára az online játékok lehetőséget adnak a siker elérésére azáltal, hogy ott legyőzhetnek más játékosokat. Abban az esetben, ha a játék az énhatékonyságuk és önbizalmuk egyedüli forrásává válik, megnő az esélye, hogy problémás videójáték használatot alakítsanak ki (Király et al., 2015).

A problémás szerencsejátékosok között a szorongás és a depresszió prevalenciája igen magas, mely mögött két lehetséges mechanizmus húzódnak. A szorongó játékosok figyelmét fókuszukat szűkíteni próbálják a szerencsejátékkal, míg azok, akik depressziós tünetképet mutatnak a játékot hangulatuk augmentációjára használják (Blaszczynski & Nower, 2002). Mindkét esetben a szerencsejáték a valóság és az ebből származó érzelmi állapotok elkerülésének eszköze, ez a negatív eszképzizmus (Puiras et al., 2020). Ennek alapján vizsgáltuk

az eszképzizmus mediáló hatását az vonásszorongás, depresszió és lootbox vásárlások között, elméleti modellünk azonban nem igazolódott. Lehet, hogy a lootboxok elválaszthatatlanok a videójátékoktól, a játékosok ritkán indítják el a játékot csak azért, hogy lootboxokat vásároljanak vagy nyissanak ki. Ha tehát játszanak is és lootboxokat is nyitnak, lehetséges, hogy ezen tevékenységek hangulatstabilizáló hatását inkább a játéknak tulajdonítják, hiszen ezt a lootboxok kinyitása nélkül is tapasztalhatták. Ennek következtében pedig az eszképzizmus inkább a videójátékokhoz kötődik.

Az eszképzizmus mediáló hatását vizsgáltuk az impulzivitás és lootbox vásárlás kapcsolatában is. Elvárásainknak megfelelő magyarázó modellt találtunk, ugyan ez a modell bizonytalan és gyenge. A magas impulzivitású játékosok, akik jellemzően az eszképzizmust használják, mint megküzdési mechanizmust, többet költenek lootboxokra. Eredményeink lehetséges magyarázata, hogy impulzívabb egyének jellemzően optimistább nézetekkel rendelkeznek a lootboxok hangulatmódosító hatásairól, így több lootboxot is vásárolnak.

Az impulzivitás és a problémás videójáték használat között nem találtunk összefüggést, ez ellentmond azon kutatásoknak, melyek az impulzivitást a túlzott videójáték használat rizikófaktoraként azonosították (Raybould et al., 2022). Az unalomra való hajlamot a lootbox vásárlással, a videójátékozási szokásokkal és a problémás videójátékozással összefüggésben vizsgáltuk. Nem állt összefüggésben a lootboxokra költött pénzösszeggel és a videójátékozás gyakoriságával, azonban a videójátékozással egyhuzamba eltöltött idővel és a problémás játékhasználattal pozitív együttjárást mutatott. Az unalomra hajlamosabb résztvevők nem vásárolnak több lootboxot és nem játszanak gyakrabban a többi kitöltőhöz képest, mindez ellentmond korábbi eredményeknek, melyek az unalom és a szerencsejáték kapcsolatát vizsgálták (Blaszczynski et al., 1990; Kruger et al., 2020). Aki hajlamosabb az unalomra, valószínűbben játszik inkább hosszabb időintervallumokba, és jellemzőbb lehet rá a problémás videójátékozás, mindez összeegyeztethető más kutatások eredményével (Hong et al., 2020; Myrseth et al., 2017).

4. Második vizsgálat

4.1. Kutatói kérdés

A lootbox használat mérése is hordozhat magában nehézségeket. A legtöbb esetben a befektetett pénzösszeget lehet megkérdezni a kutatásban résztvevőktől. Ugyanakkor a játékok és a lootboxok is rendkívül változatosak. Az árazás országonként eltérhet, így igazodva például az adott ország átlagkeresetéhez. Továbbá az összes eddigi lootboxra költött összeg nem nyújt

arról információt, hogy az idők során hogyan változtak az egyén lootbox vásárlási szokásai. Ez indokolhatja egy másfajta, kísérletes módszer kidolgozását, mely az aktuális általános lootbox vásárlásra való hajlandóságot tükrözi. Kísérletünket elsőként a kérdőíves adatok megtámogatásaként hoztuk létre, a módszertan kezdetlegessége miatt egészen új hipotézisek felállítását nem tartottuk célravezetőnek. A kezdetleges eredmények, illetve a vizsgálati személyek visszajelzése alapján a kísérlet a továbbiakban módosítható. A kutatás ezen része még az adatgyűjtés szakaszában tart, így a továbbiakban a kutatás módszertanát, illetve előzetes feltételezéseinket közöljük.

4.2. Hipotézisek

H1: A lootbox vásárlással kapcsolatos motiváció mért értéke magyarázza a vizsgálati helyzetben vásárolt lootboxok számát.

H2: Az impulzivitás pozitív erős kapcsolatot mutat a vizsgálati helyzetben a lootbox vásárlások számával, illetve a közjavak és a lootbox vásárlásra lehetőséget adó körökben mért gondolkodási idővel.

4.4. Vizsgálat

Az önként jelentkezők egy online felületen, egy rövid szöveg-alapú kalandjátékban vehetnek részt. A vizsgálat a kérdőívesomaghoz hasonlóan angol nyelven zajlik. A játékidő hozzávetőleg 10-15 percet vesz igénybe, ugyanakkor jelentősen függ a kitöltő nyelvtudásától. A játékosok célja minél több érme (játékbeli valuta) összegyűjtése, illetve, hogy a csoport többi tagjánál többet gyűjtsenek, mely alapján vesznek részt később a felajánlott jutalmak kisorsolásában. A kísérlet elkészítéséhez a PyCharm program 2021.3.1-es verzióját használtuk (JetBrains, 2021). A kísérletet a Python programnyelven alapuló, nyílt forráskódú oTree keretrendszeren hoztuk létre, mely specifikusan laboratóriumi és online kísérletek elkészítésére lett létrehozva (Chen et al., 2016). A kísérletről próbaverzió, avagy bemutató is készült, mely a következő linken elérhető: <https://tinyurl.com/lootgamedemo> Ezen verzió a kísérlet főbb funkcióit kívánja bemutatni, azonban magától a kísérlettől jelentős mértékben eltér. Annak érdekében, hogy a kutatás középpontjában lévő lootboxok effektíven és szemléletesen bemutatásra kerüljenek, a játékot lerövidítettük, de a szöveges és vizuális elemeket maradéktalanul megtartottuk. Éppen ezért jelen dolgozat mellékletébe csak pár, a kísérletet röviden illusztráló képet illesztettünk (1. melléklet).

4.5. Közjavak játék

A játék alapját a humán kooperációt vizsgáló kutatásokban gyakorta használt közjavak játék adta (Fehr & Fischbacher, 2004). Az ismert kísérleti elrendezésben a résztvevők azonos kezdőtőkével (E) indulnak, és legalább három fős ($n > 2$) csoportba rendezve játszanak. A játékosoknak minden körben lehetőségük van a közös projektbe investálni (i), a maradék pénzüket megtarthatják ($E - i$). A játékosok által investált pénzösszeget a kísérletvezető beszorozza egy konstans értékkel ($1 < \mu < n$), majd egyenlően szétosztja a résztvevők között ($visszaosztott = (i_1 + i_2 + \dots + i_n) * \mu$). A körönkénti végösszeg tehát a következőképpen alakul: ($végössz = E - i + visszaosztott$). A kísérlet során a résztvevők algoritmus által vezérelt ellenfelekkel játszottak, ezáltal sztenderdizált körülményeket biztosíthattunk minden játékos számára. Az ellenfelek meghatározott, magas kooperációjú csoportot imitáló stratégiát követnek, melyet Putz és munkatársainak (2016) kutatása alapján hoztunk létre.

4.6. Játékmenet

A játékosok még a kísérlet megkezdése előtt egy rövid tájékoztathatót olvashatnak a játék menetéről, a közjavak játék megértését pedig egy példakör és a hozzá tartozó ábra segíti. A játékban használt valuta az érme. Minden játékos 100 érmével kezd, és minden körben maximum 100 (vagy, ha ennyi nem áll rendelkezésére, akkor az aktuális összes) érmével járulhat hozzá a közös projekthez. A körök végén a játékosok visszajelzést kapnak a visszakapott összegről, összes rendelkezésükre álló érméjükről, illetve aktuális helyezésükről. A helyezés alapján tervezhetik meg stratégiájukat, a többi játékos által gyűjtött konkrét pontszámok csak a játék végén válnak láthatóvá. A háromfős csoportban egy vizsgálati személy és két algoritmus által vezérelt játékos játszik. Annak illúzióját, hogy a vizsgálati személy valódi játékosok ellen játszik a kísérlet során rövid várakozási időkkel igyekszünk fenntartani. A vizsgálati személy akkor kezdheti meg a játékot, miután az instrukciókat elolvasta, a játék során használatos nevet választott magának, és a beleegyezési nyilatkozatot elfogadta. A játékosok számára minden körben elérhető az instrukciók rövid változata. A játék rövid történeti bevezetővel kezdődik, a résztvevők kalandorok szerepébe kerülnek, akik felfedező expedíciójuk során egy kincsekkel teli barlangra találnak. A barlang lakója egy kobold, aki a felfedezők között egy versenyt ajánl. A kalandorok részesülhetnek a kincseiből, felajánlásaiktól függően, illetve üzletelhetnek a kobolddal, aki a játék során különböző alkukat ajánl, ezek voltak a lootboxnak megfeleltethetőek a jelen kísérleti elrendezésben.

4.7. Lootboxok

A játék során minden második közjavak kör után a játékosok lootboxot vásárolhatnak. Mivel kutatásunkban lootboxként kezeltünk minden olyan digitális tárolót, mely véletlenszerű tartalommal rendelkezik, ezért célunk volt imitálni azt a nagyfokú változatosságot, ami a játékokban is megfigyelhető. A kutatásokban (Zendle et al., 2019) már összegyűjtött típusok és motivációk alapján 5 lehetséges modellt dolgoztunk ki. Ezen lootboxok meghatározott sorrendben vannak a játékosoknak felkínálva, a korábban elutasított lootboxok nem válnak újra elérhetővé a játék folyamán. A játékosok számára minden esetben a lehetséges legjobb jutalom volt kiemelve, ugyanakkor az összes lehetséges kimenet nem volt megnevezve. A lootboxok randomizált jutalmakat tartalmaznak, és 3 lehetséges kimenettel rendelkeznek: a befektetés nem térül meg; a befektetés megtérül, de a jutalom nem haladja meg a befektetés mértékét; a jutalom meghaladja a befektetés mértékét. A 3 lehetőséget modelleztük mindegyik lootbox esetében, ezek egyenlő eséllyel következtek be. Minden lootbox 50 érmebe került, ez alól kivétel az utolsó, mely esetben választhat a játékos egy drágább, potenciálisan jövedelmezőbb és egy olcsóbb (50 érmebe kerülő) lootbox közül. A vizsgálati személyeknek minden lootbox megvásárlására van lehetőségük, amennyiben szükséges, a játék a tudta nélkül kompenzálja a játékost. A játékos által összegyűjtött loot az oldalsó sávba kerül a játék végéig. Az algoritmus által vezérelt ellenfelek véletlenszerűen vásárolnak lootboxokat azonos feltételek mellett.

4.7.1. Egyszerű lootbox

A lootboxok vásárlásának elsődleges motivációja játékbeli előnyök megszerzése. Az első lootboxban található jutalom egyértelmű előnyökhöz juttathatja a játékosokat. A ládában 30, 50 vagy 200 érme értékű jutalmat találhatnak a játékosok. Hasonló módon hoztuk létre a játék végén lévő lootboxot, az egyetlen eltérés, hogy ebben az esetben a vizsgálati személy nem csak a lootbox megvásárlása vagy elutasítása, hanem egy drágább lootbox megvásárlása mellett is dönthet. Ennek tartalma és költsége arányaiban megegyezik az első verzióval (120, 200 vagy 800 érme jutalom).

4.7.2. Stratégiai lootbox

Számos esetben a lootboxokban található jutalmak nem juttatják közvetlenül előnyökhöz a játékosokat, de felgyorsíthatják előrehaladásukat, megkönnyíthetik a játékmenetet. Abban az esetben, ha a lootboxok tartalma nem rendelkezik egyértelmű pénzbeli értékkel a játékosok számára, akkor is jó befektetésnek tűnhet a megvásárlása. A közjavak játék elsősorban azt teszi lehetővé, hogy a körönkénti jutalmat befolyásoljuk. A második lootbox így a visszaosztott jutalmak megszorzásával ($x1$, $x1,05$ vagy $x1,1$), a többi játékos kooperációjától

függően segíti a játékos előrehaladását. Ehhez képest a másik stratégiai előnyhöz juttató lootbox körönként extra (az egyébként visszaosztott mennyiségen felüli) érdméhez juttatja a szerencsés játékos. Ebben az esetben a lehetséges körönkénti jutalom mértéke a loot függvényében változott (+5, +10 vagy +15 érdme). Az előző modellel szemben a jutalom végső összege a hátralévő körök alapján egyértelműen kiszámolható (összesen 30, 60 vagy 90 érdme), a játékosok viszont ezzel az információval nem rendelkeztek.

4.7.3. Vizuális lootbox

A lootboxok abban az esetben is vonzóak lehetnek a játékosok számára, ha semmilyen kompetitív előnyt nem nyújtanak. A különböző kinézetek, a játékot és a játékos karakterét megszépítő lootok, amik segíthetik a beilleszkedést, vagy épp a tömegből való kiemelkedést rendkívül népszerűek. A harmadik kategóriájú lootbox modellezéséhez tehát, a játékost azzal az információval látjuk el, hogy vásárlása és a lootbox tartalma is látható lesz a csoport többi tagja számára. Ebben az esetben is meghatároztunk kívánatos eredményt, ugyan a három lehetőség közül egyik sem bírt értékkel a játékmenet szempontjából.

4.8. Statisztikai elemzések

A kísérlet során ezredmásodperc pontossággal rögzítjük, hogy a játékosok mennyi időt töltenek egy-egy oldalon, mind a közjavak, mind pedig a lootbox körökben. Mérjük továbbá a játékosok körönkénti kontribúcióját és a játék végi eredményeiket. A lootbox körökben rögzítjük a vásárlásokat, a játékosok által szerzett jutalmakat. A statisztikai elemzések elvégzéséhez külön átlagolnánk a lootbox körök és a közjavak körök időértékeit, a vásárolt lootboxok darabszámát összesítenénk. Az adatok elemzése a kérdőívekben gyűjtött adatokkal együtt történne a jamovi program 2.2.5.0 verziójának segítségével (The jamovi project, 2021).

Az első hipotézisünk teszteléséhez, a lootbox vásárlással kapcsolatos motivációk mértékének és a vizsgálati helyzetben vásárolt lootboxok számának összefüggésének vizsgálatára lineáris regresszió elemzést végezhetnénk, egyszerre a kérdőíves és kísérletes adatokat felhasználva.

Második hipotézisünk teszteléséhez az impulzivitás és játékbeli lootboxok vásárlásának, illetve az impulzivitás és a játékbeli körök átlagolt időértékeinek összefüggésének vizsgálatához szintén lineáris regressziót használhatunk. Ebben az esetben a kísérletes adatok mellett az impulzivitást mérő kérdőív értékeit felhasználva.

5. Általános megvitatás

A lootbox a videójátékok sajátos véletlenszerű jutalmazási rendszere, mely egy népszerű monetizációs formává vált az internetes játékokban. Ahány féle videójátékot találunk, legalább annyi féle lootbox is létezik, közös azonban bennük a szerencsejátékokból ismert változó arányú megerősítés. Míg a szerencsejáték kockázatai és a problémás szerencsejáték kialakító tényezői már ismertek, a lootboxok még viszonylag feltáratlan területnek számítanak az irodalomban. Ennek ellenére felvetődik a kérdés, hogy a lootbox, mely nagy közönség, köztük a fiatalok számára is elérhető, bevezetheti-e a játékost a szerencsejátékok világába, vagy képes-e önálló függőséget kialakítani.

Kutatásunk célja a lootbox használat pszichológiai korrelátumainak felmérése volt kérdőíves és kísérletes eszközökkel. A szerencsejáték addikció elméleti keretét felhasználva, a teljesség igénye nélkül mértük személyiségtényezőket, az érzelemszabályozás, a motivációk és videójátékozási szokások lootbox vásárlással kapcsolatos összefüggéseit. Kérdőíves vizsgálatunk eredményei alátámasztják, hogy számos tényező közrejátszhat abban, hogy a játékos mennyi pénzt költ lootbox vásárlásra. Talán a legkézenfekvőbb magyarázó tényező a játékos motivációja. Azok, akik a lootboxok segítségével játékbeli előnyökre szeretnének szert tenni, gyűjteményt szeretnének létrehozni, profitra szeretnének szert tenni stb. többet költenek ezekre a digitális tárolókra. A vásárlásban ugyanúgy szerepet játszanak az egyén kogníciói. Azok, akiknél a videójátékozás problémás szintet ér el, szintén többet költenek lootboxokra. Esetükben feltételezhető, hogy mivel gondolati világukat jelentős mértékben a videójátékok utalják (APA, 2013), ezért a különböző játékbeli előnyök sokkal vonzóbbak lehetnek számukra. Eredményeink igazolták azon elképzeléseinket, hogy az impulzivitás az eszképzizmuson keresztül hat a lootbox vásárlásra. Csak abban az esetben jelenik meg a magasabb impulzivitásnál a nagyobb költsékezés, ha az egyén a lootbox vásárlást negatív érzelmi állapotaival való megküzdésre használja (Flack & Buckby, 2020).

A vizsgált változók problémás videójátékozással gyakorolt hatását is felmértük. A korábbi kutatásokat (Li et al., 2019) alátámasztják eredményeink, a problémás videójátékosok gyakrabban és több időt töltenek játékkal. Szintén megfigyeltük az eszképzizmus mediáló hatását a vonásszorongás és problémás videójáték használat kapcsolatában. Az egyén a videójáték segítségével egy alternatív valóságban menekülhet, amivel csökkentheti szorongását, negatív hangulatát (Hagström & Kaldo, 2014). Ugyanakkor hosszútávon a kezdetben feszültségcsökkentő viselkedés is problémássá, újabb szorongás forrásává válhat.

Feltételezéseinkkel megegyezően, az unalomra hajlamos játékosok egyhuzamban többet játszanak és jellemzőbb rájuk a problémás játékhasználat.

A második vizsgálattal a fő célunk egy új módszertan kidolgozása volt, ami lehetővé teszi a lootbox használat kísérletes mérését. A kérdőíves adatgyűjtést megnehezíti a lootboxok kialakításának változatossága, ugyanakkor kutatások eddig még nem kínáltak alternatívát a mérésre. Vizsgálatunkban egy szöveg-alapú online kalandjátékban vehetnek részt a kitöltők, melyben az általunk kidolgozott lootbox modelleket használva mérjük fel vásárlási szokásaikat, melyet majd a kérdőíves eredmények kontextusában értelmezhetünk. A kísérletet a közjavak játék alapján hoztuk létre, ebbe illesztettük a lootboxokat, melyek a videójátékokból már ismert mechanikák alapján működnek. Az egyik változat azonnali érme jutalmat tartalmaz, ami közvetlen előnyhöz juttathatja a játékost. A második típus a közjavak körökben visszaosztott összeget módosítja, ami stratégiai előnyt nyújthat. A harmadik típus a játékmenetet nem befolyásolja, csupán dekorációként szolgál. A résztvevők tudtuk nélkül két algoritmus alapján vezérelt ellenféllel játszanak, akik kooperatív stratégiát folytatnak, ezzel biztosítunk sztenderdizált körülményeket. Jelenleg vizsgálatunk adatgyűjtési szakasza zajlik, mindezt nehezíti a minta specifikussága, hiszen olyan videójátékosokat keresünk, akik már találkoztak lootboxokkal és hajlandóak idejüket áldozni a kérdőívek kitöltése mellett a vizsgálatban való részvételre is.

5. Limitációk

Kutatásunk limitációjaként említhető, hogy alacsony elemszámmal dolgoztunk, így eredményeinkből egyértelmű következtetések nem vonhatóak le. A lootboxok tudományos körökben történő vizsgálata csak az elmúlt években kezdődött meg, így limitált azon kutatások száma, melyekre az elmélet és a módszertan kidolgozásakor támaszkodhattunk. Ennek következtében például lehetséges, hogy a Zendle és munkatársai (2019) kutatása alapján létrehozott motivációk listája nem teljes. A kérdőíves módszer problémája, hogy az összes lootboxra költött pénzösszeg nem feltétlen reflektál arra, hogy az egyén hány darab lootboxot vásárolt, illetve, hogy jövedelmének mekkora részét költi el így. Ehhez szükséges lenne a játékos szocioökonómiai státuszát felmérni. Lehetséges, hogy mivel mintavételünk során nem egy konkrét ország, és konkrét videójáték játékosait vizsgáltuk, a minta változatossága miatt nem tudtuk korábbi kutatások eredményeit replikálni. A második vizsgálat egyedi módszertanának hátránya a validitás bizonytalansága. A vizsgálati elrendezés ökológiai validitását rontja, hogy a lootbox vásárlás nem igényel valódi pénzköltést, résztvevők a játék

során valódi kockázatot nem vállalnak. Ugyan igyekszünk a játékosokat jutalommal motiválni a játék komolyan vételére, mégsem tudjuk, hogy egyéb általunk nem mért tényezők pl. a résztvevők kíváncsisága torzíthatja-e eredményeinket.

6. Kitekintés

A vizsgálati módszer további fejlesztésével újabb változók mérésére lesz lehetőségünk, melyekkel a lootbox használatot befolyásoló további tényezőket is felmérhetjük. Ilyen változó lehet például a lootbox kinyitásakor megjelenő hang- és fényhatás, melyek a nyerőgépek esetén hozzájárulnak a szerencsejátékozás folytatásához (Griffiths, 1994). További kutatások célja lehet a játékosokat még jobban bevonni a vizsgálati helyzetbe. Ha valódi összeggel játszanának a játékosok, akkor sokkal jobban átgondolnák a lootbox vásárlásokat, valódi kockázatot jelentenének a tranzakciók. A jövőben érdemes lehet még más, a lootbox vásárlásra ható konstruktumokat vizsgálni, ilyenek lehetnek a szerencsejátékok esetében már ismert kognitív torzítások is. A lootboxok esetében még kevésbé vizsgált kognitív torzítások választ adhatnak arra, hogy a játékosok miért nem csökkentik pénzbefektetéseiket a számukra értéktelen lootboxok kinyitása után. Hasonlóan érdekes lehet a társas hatások vizsgálata, a játékos közvetlen társas közegének lootbox vásárlással kapcsolatos attitűdjének mérése, illetve az egyén játékkal és lootboxokkal kapcsolatos médiafogyasztási szokásainak feltárása.