

20 w 2019 (157)

# O hazardzie

**Data publikacji: 06.02.2019 / Autor: Wojciech Drąg**

## Jak było na początku...

Jak powie nam każdy zastępowy, harcerstwo wywodzi się z trzech organizacji – Sokoła, Zarzewia i Eleusis. Niestety, dużo więcej ten zastępowy nam nie powie – tylko tyle przeczytał na ten temat w „ABC Harcerza”. Żeby dowiedzieć się, co to były za organizacje, trzeba by poszukać jakiegoś co najmniej drużynowego – pewnie czytał jakieś lektury na przewodnika, może słuchał którejś z gawęd druha Przewodniczącego – i powie nam chociaż po zdaniu o tych stowarzyszeniach. Sokół – to łatwe, stare dziadki w dresach, o nich było to powiedzenie „w zdrowym ciele – zdrowe cielę”, z Zarzewia wyrosły potem Drużyny Strzeleckie. Ale co to Eleusis?

W środowisku, z którego się wywodzę, w pamięci masowej (o ile można w tym przypadku mówić o masach) instruktorów Eleusis zachowało się jako „ci od poczwórnej wstrzemięźliwości”. Poczwórnej, czyli od rozpusty, od alkoholu, od tytoniu i od hazardu. O duchowym wymiarze abstynencji nie chcę tutaj rozmawiać, o tym ostatnio było parę fajnych tekstów (choćby [wywiad dha Homendy o mesjanizmie](#)) – chcę pogadać o tym, o czym obecnie w harcerstwie się nie mówi w ogóle lub niemal w ogóle – o hazardzie.

## O czym w ogóle mówimy?

Żeby zrozumieć w czym widzę zagrożenie, zacznijmy od podstaw – czym jest hazard? Hazard, to gra o pieniądze, w której o wyniku decyduje przypadek. O hazardzie możemy więc mówić, kiedy spełnione są te trzy warunki: musi być grą, musi mieć elementy losowe i w grę muszą wchodzić pieniądze. Czyli hazardem nie jest granie w pokera na zapałki (bo praktycznie nie mają wartości), hazardem nie jest granie w szachy o pieniądze (bo szachy nie są losowe), no i przede wszystkim nie mówimy o hazardzie w przypadku zabaw – jeśli nie jesteśmy w stanie wskazać zwycięzcy, to nie jest gra.

O tym, jak hazard szkodzi, pisano wiele prac. Oczywiście zaczyna się niewinnie, od pierwszej gry w paczce znajomych. W dużym uproszczeniu granie to adrenalina, a wygrywanie w dowolną grę generuje wydzielanie się dopaminy – co, używając mniej fachowego słownictwa, oznacza po prostu radość, szczęście. Kto nie lubi wygrywać?

Problem jednak pojawia się w przypadku umysłów bardziej skłonnych do uzależnień

- bo jak od każdego przyjemnego stanu, i od tego można się uzależnić (nie mówimy tu oczywiście o fizycznym uzależnieniu, a o psychicznym). Z czasem „kop” jest coraz mniejszy, nasz mózg domaga się więc go coraz częściej i częściej - mechanizm dokładnie taki sam, jak chociażby w przypadku uzależnienia od masturbacji. Zaczynamy grać coraz częściej, wraz z coraz większą ilością czasu poświęcanego na grę nabieramy pewności siebie i przeświadczenia, że rozumiemy ukryte mechanizmy w grze, jesteśmy w stanie oszukać pewną losowość - przez co gramy o coraz większe i większe pieniądze.

## **A kasyno zawsze wygrywa.**

Gramy kolejny wieczór, wychodzimy na minusie. Ale przecież zaraz się odkuję, prawda? Potrzebuję tylko pożyczycić od kogoś na wpisowe...

Wg statystyk z USA, około 12% leczących się uzależnionych hazardzistów przyznało się do próby samobójczej wynikłej z hazardu. O ilości ludzkich tragedii, długach, bezdomnych, którzy stracili wszystko - brak szczegółowych danych. O atmosferze wokół hazardu, która sprzyja innym nałogom, nie muszę opowiadać - wszyscy oczami wyobraźni widzimy zadymione od cygar kasyno, szklaneczki szkockiej z lodem - współczesny mit dżentelmena.

Mam wrażenie, że wpadliśmy w tym temacie w pewną pułapkę, to znaczy: ignorujemy przeciwnika. Przecież to już nie jest problem, nie? Nasi harcerze nie chodzą po kasynach, nie wydają kasy na jednorękim bandycie, kiedy ostatnio widzieliście kogoś grającego w pokera - a co dopiero mówić, na pieniądze? Piwo, fajki czy nadmierną seksualizację wśród młodzieży widzimy gołym okiem - ale hazard to nie to pokolenie, nie?

No najwidoczniej to nie do końca prawda, trochę zmieniła się forma - ale zasada działania ta sama.

## **E-hazard, czyli skrzyńeczki**

Nasi harcerze wychowują się w świecie, w którym gry komputerowe są czymś całkowicie normalnym, zwykłym elementem kultury, jak film czy muzyka. Ciężko jest wskazać nastolatka, który w coś by nie grywał - tak jak ciężko jest wskazać nastolatka, który nie słucha jakiejś muzyki lub nie ogląda jakichś filmów. To są fakty, nasza - instruktorów - sprawa, co z nimi zrobimy. Osobiście zawsze uważałem się za gracza, nie miałem specjalnego problemu z przyznawaniem się do tej wstydlivej cechy charakteru - w związku z tym śledzę trochę branżowych materiałów i artykułów. Dostyc głośnym tematem ostatnimi czasami są batalie prawne o tzw. lootboxy. Żeby wyjaśnić, z czym jest problem, znowu muszę troszkę odplłynąć.

Kiedyś gry działały w bardzo prosty sposób. Kupowałeś produkt, otrzymywałeś produkt, firma brała się za następną produkcję. Z czasem twórcy zauważyli, że apetyt fanów wzrasta w miarę jedzenia, i czasem oczekiwanie kilka lat na kolejną grę to strasznie długo – zaczęli wypuszczać dodatki, czyli odpłatne rozszerzenia gier na tym samym silniku, wymagające podstawowej wersji do działania. Z czasem, postępowaniem internetu i coraz większym apetytem graczy, duże dodatki przekształciły się w tzw. DLC (downloadable content, treści do pobrania) – małe, częste rozszerzenia za niewielkie pieniądze. Gra w efekcie przestała być pojedynczym, zamkniętym produktem, zaczęła być usługą, platformą, która po opublikowaniu dalej jest rozwijana. Oczywiście na tym etapie zaczęły się pojawiać głosy oburzenia wśród graczy, słusznie rozdrażnionych sytuacją w której płacą za grę, i prawdopodobnie dostaną niepełny produkt – twórcy bardzo szybko dokonali analizy zysków i strat i zaczęli coraz większe części gry przesuwać do dodatkowo płatnych rozszerzeń. „Growy” internet pełen jest memów dotyczących tego tematu, swego czasu bardzo głośno było na przykład o DLC do gry RPG Oblivion, w którym można było kupić za 2 dolary złotą zbroję dla konia. Twórcy jednak (a właściwie to akcjonariusze spółek tworzących gry) nie mieli dość i wymyślono coś paskudnego – czyli lootboxy (skrzynki z przedmiotami).

Idea jest bardzo prosta. Zamiast pozwolić graczowi kupić konkretny przedmiot, który chciałby kupić, umieszczamy ten przedmiot w skrzynce, razem z X innymi i to właśnie tę skrzynkę pozwalamy graczowi kupić – za jeszcze mniejsze pieniądze. W efekcie, chcąc dostać konkretny przedmiot, gracz musi wydać X więcej – bo to, czy dostanie upragniony przedmiot, jest ograniczone przez losowość. Z drugiej strony, zawsze coś uzyska, więc nie można mówić o oszustwie. I o ile dorośli gracze, pamiętający kupowanie całego produktu, serdecznie nienawidzą lootboxów – dzieciaki je pokochały. (Uprzedzając pytania – nie chcę tutaj poruszać kwestii płacenia za większe szanse na wygraną, tak, są różne metody monetyzacji gry i w jednych grach lootboxy dotyczą tylko kwestii estetyczno – kosmetycznych, jak kolorowe stroje postaci, a w innych rzadsze przedmioty dają czystą przewagę).

## **Belgia - pierwszy sprawiedliwy**

Wracając do batalii prawnych – od kilku lat grupy ludzi w różnych krajach Zachodu zaczęły naciskać na swoich rządzących, aby zainteresowali się tematem lootboxów w grach dla dzieci. W końcu „prawdziwy” hazard jest prawnie niedostępny dla dzieci, dlaczego taki ukryty w grach nie miałby być? Pierwsza była Belgia. Lootboxy zostały nazwane zamaskowaną formą hazardu – kupujący nie wie, co kupuje, zawiedziony porażką kupuje następne i następne w nadziei, że tym razem się uda – a jak zawsze, w końcu wygrywa tylko kas... znaczy się wydawca gry. W związku z olbrzymimi karami pieniężnymi narzuconymi przez Belgię (jeśli twórca gry udostępnia ją na terenie danego kraju, podlega prawu danego kraju), ze skrzynek wycofali się twórcy Overwatcha, Fortnite, CS:GO, w ostatnim czasie również Fify.

Jeśli zastanawiacie się, w jaki sposób udało się wprowadzić takie skrzynki do prostej gry z piłką nożną – chodzi o tryb Fifa Ultimate Team, gdzie tworzysz swoją drużynę i za walutę zarobioną w grze kupujesz pakiety piłkarzy o różnych statystykach, których możesz dodać do swojej drużyny – oczywiście im potężniejsi, tym rzadziej występujący, i efektywna szansa na wylosowanie takiego Messiego z pakietu wynosiła grubo poniżej 1 procenta. Generalnie rzecz biorąc, każdy gracz jakiegś większej internetowej gry w ostatnich latach był przyzwyczajany do lootboxów, które reklamują się rzadkimi, unikalnymi przedmiotami, a *de facto* są pułapkami w których szansa na wygraną drogiego przedmiotu jest ekstremalnie niska (w przypadku niektórych przedmiotów w skrzynkach w Docie, szansa na trafienie wynosiła 1/250 000, czyli 0.0004%). I o ile dorosły człowiek jest w miarę świadomy zagrożenia i konsekwencji – nastoletni umysł nie zawsze ma perspektywę, o jakie pieniądze gra się tutaj toczy, i szybko uzależnia się od „jeszcze jednego zakręcenia, tym razem na pewno będzie kosa (nóż w CS:GO)”.

Myślisz, drogi druhu, że to nieistniejący problem, że przecież nasi harcerze nie wydają kasy na takie głupoty? Też tak poniekąd myślałem, dopóki nie zobaczyłem jednego z harcerzy, jak grał na telefonie w symulator otwierania skrzynek – bez prawdziwej kasy, bez nagród, byle tylko się coś kręciło i dawało „kopa” z wygranej. Case Simulator 2, bo tak się ta apka nazywa, ma na sklepie Google Play ponad 10 milionów pobrań – a jej różnych wersji i klonów też jest sporo.

A czy ty, druhu drużynowy, rozmawiałeś już z harcerzami o „skrzyneczkach”?

### Wojciech Dąg

Najczęściej znany jako Drażek – harcerz od 2006 roku, w międzyczasie zdążył być drużynowym 2KDW Dęby, lubelskim referentem wędrowniczym i hufcowym Kraśnicko – Niedrzwickiego Hufca Harcerzy „Leopard” – obecnie zastępca hufcowego i szeregowy pracownik referatu. Zawodowo informatyk, prywatnie niemalże mąż, do niedawna kuc, gram i muzyką interesuje się od kiedy tylko pamięta. Jego małym harcerskim marzeniem jest, aby drużynowi i harcerze wiedzieli, po co coś robią – a nie tylko powtarzali rytuały.