

Zapewne wiesz, że popularność gier szybko rośnie. Na świecie jest ponad 2,3 miliarda graczy, co stanowi ponad 30% światowej populacji (do 67% w regionach rozwiniętych). Jednocześnie rośnie liczba graczy cierpiących z powodu „uzależnienia” od gier (nazywanego „gaming disorder”, GD). Zdaniem niektórych badaczy nawet do 17% populacji (w krajach azjatyckich) cierpi na to schorzenie, w Europie jest niewiele lepiej - np. 14% w Wielkiej Brytanii musi robić wraźnie. Jednak w większości przypadków nawet wysoce zaangażowani gracze to po prostu pasjonaci.

Niedawno WHO włączyła „uzależnienie” od gier do międzynarodowej klasyfikacji chorób (ICD-11). Fakt ten jest optymistyczny jeśli chodzi o zapobieganie GD i jest traktowany jako odpowiedź na wiele postulatów wskazujących na uzależniające właściwości gier. Potrzebne są jasne kryteria diagnostyczne pozwalające na identyfikację zaburzenia i odróżnienie go od normalnego hobby.

Nie chcielibyśmy, aby rządy wprowadzały odgórne ograniczenia grania (niektórzy próbują, np. chiński). Zagroziłoby to wolności obywateli i branży gier. Poza tym alkohol i papierosy są również szkodliwe, a w krajach zachodnich są tolerowane. Środkiem, który należy zastosować, są próby zrozumienia mechanizmów kierujących GD.

Ten projekt ma dwa główne cele. Pierwszym jest zidentyfikowanie przyczyn GD (co nie jest trywialne, ponieważ zdecydowana większość badań nad GD jest korelacyjna, więc nie są w stanie ustalić kierunku zależności). Drugim jest zidentyfikowanie czynników, które mogą sprzyjać lub zapobiegać rozwojowi GD.

W trakcie projektu przetestujemy trzy hipotezy i odpowiemy na pięć pytań badawczych. W badaniach weźmie udział dwa tysiące czterysta osób, wiele z nich więcej niż jeden raz. Daje nam to ogromną ilość danych, które zostaną później przeanalizowane statystycznie. Wreszcie będziemy mogli odpowiedzieć na pytania tak proste i tak ważne, jak te: „Czy ryzykuję GD grając w gry komputerowe przez ponad 20 godzin tygodniowo?” albo „Może GD powoduje, że gram na komputerze dłużej niż 20 godzin tygodniowo?”. Odpowiedź na tego typu pytanie nie jest obecnie dostępna, a zgodzisz się chyba, że dla ochrony ludzi przed GD wydaje się być konieczna. Prawda?

Przyjrzymy się też bliżej tym zależnościom (w końcu będziemy mieli dużo danych!). Na przykład odpowiadając na pytanie: „Jeśli dwie podobne osoby grają w te same gry z identyczną intensywnością, czy jest szansa, że tylko jedna z nich będzie miała GD?” Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, jakie cechy tych ludzi chronią ich lub szczególnie narażają na to schorzenie?

Jest jeszcze jedna rzecz! W naszych badaniach wykorzystamy nie tylko odpowiedzi ludzi w ankietach, dzięki smartfonom również przyjrzymy się ich życiu w nieoczekiwanych momentach i sprawdzimy, ile naprawdę grają! Oczywiście za ich zgodą.