

Gry online, jak każda inna rozrywka, to sposób na spędzanie wolnego czasu. Problem pojawia się wtedy kiedy gracz zaczyna tracić kontrolę nad czasem spędzanym w grze.



Najbardziej popularne gry online wśród dzieci i młodzieży to gry, w których duża liczba graczy może grać ze sobą w wirtualnym świecie. Niestety, właśnie te gry uzależniają najbardziej ze względu na niekończącą się rozgrywkę.



Jest to ogromny biznes, w którym zyski liczone są w miliardach. Twórcy gier, z udziałem psychologów, pracują nad tym, aby gracz spędził tam jak najwięcej czasu i zostawił tam swoje pieniądze. =)



Twórcy gier stosują wiele sztuczek, których zadaniem jest wciągnąć gracza w sidła nałogu. Są to np. nagrody za codzienne logowanie, czyli zmora dzisiejszych gier online. Trik polega tu na tym, że dużo stracisz jeśli nie będziesz codziennie w grze.



Days	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
1-5 days	5x Gold Coins	10x Gold Coins	1x Blue Chest	20x Gold Coins	50x Keys
6-10 days	5x Pink Lightning Bolts	1x Red Star	1x Red Star	15x Pink Lightning Bolts	3x Green Stars
11-15 days	1x Blue Chest	10x Gold Coins	50x Keys	15x Gold Coins	1x Blue Chest
16-20 days	1x Red Star	5x Green Stars	1x Blue Chest	20x Pink Lightning Bolts	30x Gold Coins
21-25 days	5x Pink Lightning Bolts	50x Keys	2x Red Stars	20x Gold Coins	1x Blue Chest

Dużo kontrowersji wzbudzają tzw. **loot boxy**, czyli skrzynki z łupami. Za zakupy w grze gracz otrzymuje szansę otworzenia skrzynki zawierającej przedmioty wpływające na atrakcyjność gry. Zawartość skrzynek jest całkowicie losowa. Płacimy i nie wiemy co dostaniemy. W Polsce loot boxy są legalne, mimo że wiele krajów uznało ten typ płatności w grach za **hazard**.



Efekt, jaki wywołuje u graczy obsesyjne granie, lekarze porównują do „cyfrowej heroiny” i ostrzegają, że to jedna z najsilniej uzależniających „substancji”. Dlatego, **Światowa Organizacja Zdrowia** wpisała uzależnienie od gier komputerowych na listę chorób psychicznych.

