

Mikropłatności w grach

Mikropłatności w grach budzą mieszane uczucia. Z jednej strony to sposób twórców gier na dodatkowe wpływy ze swoich produktów i oferowanie ich po niższej cenie lub w wariancie *free to play*. Z drugiej – niewłaściwie wykorzystywane potrafią zrujnować rozrywkę i pozostawić duży niesmak, a przecież nie o to chodzi w grach.

Nowe technologie niosą ze sobą wiele nowych możliwości, ale dopiero sposób ich wykorzystania pozwala ocenić czy służą one graczom czy raczej stają się maszynką do wyciągania pieniędzy z naszych portfeli. Kiedyś powszechnie obowiązującym modelem przy zakupie gier był jednorazowy zakup gotowego produktu, ewentualnie dokupienie jakiegoś dodatku. Każdy wiedział co dokładnie kupuje i za co płaci i na szczęście model ten, choć już nie jedyny, nie odszedł jeszcze do lamusa.

Jednak dzisiaj wydatki na komputerową czy mobilną rozrywkę nie są już takie proste. Pojawiły się nowe modele biznesowe, a dzięki rozwojowi płatności elektronicznych, producenci gier oferują nam dość powszechne plany abonamentowe, szczególnie popularne w grach MMO, czy wręcz darmową rozrywkę z opcją zakupów w grze. Mikropłatności w grach stały się codziennością i powszechnym krajobrazem. I samo w sobie nie jest to jeszcze złe. Pomijając model płatności, wytwórcy gier muszą przecież z czegoś żyć, a konkurencja w branży jest bardzo wysoka. Eksplozja mikropłatności nastąpiła wraz z rozwojem rynku mobilnego.

Dzisiaj praktycznie każdy tytuł, w który można zagrać na komórce zawiera informacje o zakupach w grze. Co można kupić? Praktycznie wszystko – od dodatkowych zasobów, czasu rozgrywki, waluty, po dodatkowe przedmioty i opcje kosmetyczne czy ekstra zawartość dostępną poza opcją podstawową pakietu. Powszechna dostępność kart kredytowych, wirtualnych portfeli, Google i Apple Pay tylko sprzyja tego rodzaju pomysłom. I wszystko byłoby ok, gdyby kwestia mikropłatności w zdecydowanej większości przypadków pozostawała tylko opcją – na którą świadomie chcemy się decydować, wiedząc co i dlaczego kupujemy. Niestety nie jest tak w każdym przypadku.

Szczególne kontrowersje budzą tzw. *loot boxes* dostępne w wielu grach. W tym modelu kupujemy losową zawartość *loot boxa* i mówiąc wprost, albo będziemy mieli szczęście albo nie, a każdy los kosztuje. Wielu użytkownikom nie podoba się, że kupujemy tu przysłowiowego kota w worku, a mechanizm niewiele różni się od praktyk hazardowych. Doszło nawet do tego, że niektóre kraje zaczęły wymagać od producentów podawania wartości prawdopodobieństwa otrzymania dostępnych w *loot boxach* przedmiotów, a inne podjęły inicjatywy o całkowitym zakazie stosowania tego rodzaju praktyk, bo klienci zbyt często czuli się oszukani. To szczególnie przykre w tytułach, w których mamy do czynienia z silną rywalizacją, a szczęście w losowaniu przedmiotów może zdecydować o wygranej lub porażce. W efekcie, zamiast dobrej zabawy mamy często frustrację i poczucie straty. Dlatego ważne jest by tego rodzaju rozrywkę i związane z nią zakupy podejmować w sposób

świadomy, a jeśli nie zgadzamy się na jakiś wariant, nikt nie zmusi nas, byśmy z niego korzystali.

Program sektorowy „Bankowcy dla Edukacji” to jeden z największych programów edukacji finansowej w Europie. Jest on realizowany od 2016 r. z inicjatywy Związku Banków Polskich przez Warszawski Instytut Bankowości. Jego celem jest edukowanie uczniów, studentów i seniorów w zakresie podstaw praktycznej wiedzy dotyczącej ekonomii, finansów, bankowości, przedsiębiorczości, cyberbezpieczeństwa i obrotu bezgotówkowego.

Zapraszamy na stronę www.bde.wib.org.pl

