
电游“战利品宝箱”或为赌博形式

作者：唐一尘 来源：中国科学报

本文原地址：<https://www.iikx.com/news/progress/930.html>

本文仅供学习交流之用，版权归原作者所有，请勿用于商业用途！

6月18日，《自然—人类行为》在线发表的一篇评论文章指出，电子游戏中的战利品宝箱符合赌博的结构标准和心理学标准。

游戏中的战利品宝箱包含随机奖励，是一个相对较新但日益普遍和不可缺的电子游戏组成部分，因为与赌博相似而受到批评。有人担心它们对年轻玩家产生影响，因为青少年在早期接触赌博而发展出问题行为的风险最大。

新西兰梅西大学的Aaron Drummond和James Sauer分析了2016年和2017年的22款允许玩家购买战利品宝箱以获利的游戏，这些游戏被娱乐软件分级委员会评为适合17岁或以下用户。研究人员根据赌博和其他冒险行为的5个差异性特征对每款游戏进行评价，这些特征是大多数赌博活动所共有的。他们还考虑了部分法律定义的赌博所必备的一点——奖励是否可以转化为真钱。

结果发现，所有22款游戏都允许17岁或以下玩家接触战利品宝箱，其中10款符合赌博的所有结构标准和心理学标准。另外有5款允许玩家通过第三方网站或发行商商城兑换奖金。不过，在这5款游戏中，有4款的发行商在游戏使用条款中明确禁止交易或转售虚拟货币。符合赌博标准的其中6款游戏以及玩家可以兑换奖金的所有游戏，都被评为适合13岁或以下用户的游戏。

对此，研究人员最后向监管机构提出了一系列建议，例如，他们建议考虑相应提高玩家的最低年龄限制。(来源：中国科学报 唐一尘)

更多 科学进展 请访问 <https://www.iikx.com/news/progress/>

本文版权归原作者所有，请勿用于商业用途，[爱科学iikx.com](https://www.iikx.com)转发