

## РОЗДІЛ 4. ГОСПОДАРСЬКЕ ПРАВО, ГОСПОДАРСЬКО-ПРОЦЕСУАЛЬНЕ ПРАВО

УДК 346.7

DOI <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2024.83.1.42>

### ВПЛИВ МІКРОТРАНЗАКЦІЙ НА ГЕЙМБЛІФІКАЦІЮ ЦИФРОВИХ ІГОР

**Бобкова А.Г.,**

*професор, доктор юридичних наук,*

*академік НАПрН України,*

*Заслужений юрист України,*

*Донецький національний університет внутрішніх справ*

*ORCID: 0000-0002-0834-7514*

**Семерак О.С.,**

*доцент, кандидат юридичних наук,*

*Заслужений юрист України,*

*професор кафедри кримінального права*

*та правоохоронної діяльності*

*Ужгородського національного університету*

**Манзюк В.В.,**

*професор, кандидат юридичних наук,*

*доцент кафедри господарського права*

*Ужгородського національного університету*

*ORCID: 0000-0003-2133-1573*

**Заборовський В.В.,**

*професор, доктор юридичних наук,*

*професор кафедри цивільного права та процесу*

*Ужгородського національного університету*

*ORCID: 0000-0002-5845-7535*

**Бобкова А.Г., Семерак О.С., Манзюк В.В., Заборовський В.В. Вплив мікротранзакцій на геймблїфікацію цифрових ігор.**

У даній статті розкривається вплив мікротранзакцій як форми монетизації ігрового контенту та подальшу азартифікацію цифрових ігор та відеоігор. Розглядається взаємозв'язок між азартними іграми та монетизованими відеоіграми, а також досліджується сутність геймблїфікації відеоігор як форми медіа-конвергенції і практики поширення азартних ігор у суспільстві. Основним предметом дослідження виступає питання того, чи призводить користування монетизованим ігровим контентом до лудоманії, оскільки на відміну від азартних ігор, в які за законодавством більшості країн дозволено мати доступ з досягненням повноліття, монетизований ігровий контент не має вікових обмежень, і таким чином може впливати на ще не сформовану дитячу (підліткову) психіку.

Незважаючи на те, що мікротранзакції в ігровій індустрії можуть забезпечити додаткові потоки на підтримку розробки відеоігор, дослідження показують і наявність так званих «хижацьких» схем монетизації.

В статті приводяться експериментальні дослідження гри у симульовані азартні ігри (такі як соціальні ігри казино, купівлі лутбоксів тощо) підлітками і їх переходу до азартних ігор після досягнення повноліття.

Акцентується увага на різних підходах до геймблфікації цифрових та відеоігор. Від позицій того, що мікротранзакції у відеоіграх не впливають на когнітивну поведінку у подальшому і не призводять до схильності азартних ігор, до того, що мікротранзакції негативно впливають на культуру відеоігор, оскільки не тільки призводять до залежності, але й створюють дисбаланс у спільності геймерів. Останнє пояснюється тим, що часто, щоб досягти чого-небудь у цифровій грі потрібно потратити навіть декілька десятків годин, мікротранзакції дозволяють скоротити цей час до мінімуму за певну суму коштів. У будь-якому разі дане питання є непростим не тільки з соціальної та психологічної точки зору, а й з юридичної та економічної, а тому потребує додаткових досліджень.

**Ключові слова:** мікротранзакції; азартифікація; азартні ігри; геймінг; лутбоксы; відеоігри; ігровий контент.

**Bobkova A.H., Semerak O.S., Manzyuk V.V., Zaborovskyy V.V. The impact of microtransactions on the gamification of digital games.**

This article explores the impact of microtransactions as a form of monetization of game content and further gamification of digital games and video games. The relationship between gambling and monetized video games is considered, as well as the essence of gamblification of video games as a form of media convergence and the practice of spreading gambling in society. The main subject of the study is the question of whether the use of monetized game content leads to gambling addiction, since, unlike gambling, which under the laws of most countries is allowed to be accessed upon reaching the age of majority, monetized game content does not have age restrictions, and thus can affect not yet formed child (adolescent) psyche.

Despite the fact that microtransactions in the gaming industry can provide additional streams to support video game development, research also shows the presence of so-called «predatory» monetization schemes.

The article presents experimental studies of simulated gambling (such as social casino games, loot box purchases, etc.) by adolescents and their transition to gambling after reaching adulthood.

Emphasis is placed on various approaches to gamification of digital and video games. From the position that microtransactions in video games do not affect later cognitive behavior and do not lead to gambling tendencies, to the fact that microtransactions have a negative effect on video game culture because they not only lead to addiction, but also create an imbalance in the gaming community. The latter is explained by the fact that it often takes several tens of hours to achieve something in a digital game, microtransactions allow you to reduce this time to a minimum for a certain amount of money. In any case, this issue is difficult not only from a social and psychological point of view, but also from a legal and economic point of view, and therefore requires additional research.

**Key words:** microtransactions; gamblification; gambling; gaming; loot boxes; video games; game content.

**Постановка проблеми.** Геймдев як процес створення високопродуктивних, ефективних та багатофункціональних відеоігор стоїть на порозі високих технологій, що дає змогу оживити застійну економіку [1]. Це спричиняє низку питань, які потребують правової оцінки, зокрема, що стосується авторських прав, ліцензійних договорів, цифрової дистриб'юції, конфіденційності та захисту даних, використання програмного забезпечення з відкритим кодом, міжнародного поширення тощо.

Нами вже було зазначено, що ключовою бізнес-моделлю ігрової індустрії є мікротразакції [2], які самі по собі породжують низку академічних дискусій. Це пов'язано з тим, що основною проблемою монетизації цифрових та відеоігор є їх геймблфікація. Взагалі роль інформаційних технологій та технологій віртуальної реальності, а також їх вплив на різні сфери суспільства неодноразово був предметом нашої наукової розвідки [3; 4; 5; 6; 7].

**Стан опрацювання.** Геймблфікація цифрового ігрового контенту в останні роки стала предметом низки економічних, юридичних, соціальних та психологічних досліджень зарубіжних науковців. Серед них доцільно виокремити G. Brooks, T. Brosowski, D. Bank, P. Delfabbro, J. Hamari, A. King, J. Macey, E. Neely, A. Russel, N. Tomić та інші.

**Мета** даної статті є розкриття специфіки мікротранзакцій у бізнес-моделі ігрової індустрії, що призводить до геймблфікації ігрового контенту. Основними завданнями автор ставить перед

собою: розкрити взаємозв'язок між монетизованими відеоіграми та азартними іграми; визначити сутність та основи геймблїфікації ігрового контенту; проаналізувати різноманітні експериментальні дослідження з цієї проблемати.

**Виклад основного матеріалу.** Монетизація відеоігор суттєво змінилася в останні роки, переходячи від одноразових продуктів до так званих ігор як сервісів (live-service-games) або ігор як послуг (games-as-a-service), які засновані на наданні постійного потоку нового внутрішньоігрового контенту, що може бути куплений (такого як додаткові сюжетні лінії, квести та внутрішньоігрові предмети) – мікротранзакції [8].

В ігровій індустрії дедалі частіше висловлюються академічні припущення, що монетизовані ігри можуть відкрити шлях до азартних ігор [9]. Останні хоч і є формою гри, їх реальні наслідки є відмінними від «чистих» ігор, причому ця відмінність видається в законодавстві різних країн [10].

В загальному, азартні ігри окреслюються як ризик чимось цінним заради виграшу чогось цінного, де результат визначається, принаймні частково, випадковістю [11]. При цьому, виділяють дві основні форми азартних ігор: афективна та ефективна, кожна з яких ділиться на два додаткові підтипи. Афективна азартна гра означає: (а) використання азартних ігор для виклику певних емоційних реакцій та (б) пропаганду і нормалізацію азартних ігор. Під ефективною азартною грою розуміється включення (а) легко відомих, усталених азартних ігор і (б) нових форм азартних ігор чи діяльності, подібної до азартних ігор, у послуги та продукти як засіб підвищення залучення споживачів та/або монетизації [12].

В останні роки споживання цифрових ігор стає все більш «ігровим». Завдяки змінам у медіа-ландшафті, таким як розвиток нових форм азартних ігор через Інтернет та мобільні пристрої, користувачі тепер можуть грати в ігри азартні ігри в реальному часі та практично з будь-якого місця [13].

Зростання перетину цифрових та азартних ігор і практики споживання, що забезпечується цими технологічними змінами, набуває різних форм. Гравці можуть здійснювати ставки на скіни, на змагання з кіберспорту (конкурентні цифрові ігри); можуть використовувати ігрові методи монетизації при перегляді та взаємодії з цифровим ігровим контентом у прямому ефірі; купувати лутбокси, які передбачають оплату реальних грошей за непередбачуваний набір внутрішньоігрових віртуальних предметів тощо. Цей список не є вичерпним через швидкість розвитку інновацій та методів у цій галузі. Тим не менш, сама стрімкість цих подій показує нам, яку динамічну сферу споживання являє собою перетин ігор і азартних ігор, і що широкий спектр платформ і користувачів залучується новими незвичайними способами [14].

І в міру того, як зближення ігор та азартних ігор набирає обертів, зростає обсяг наукової літератури, присвяченої цій проблемі. Дослідники у цій галузі все частіше говорять про гейміфікацію азартних ігор і, навпаки, – геймблїфікацію ігор [15].

Термін «геймблїфікація» або «азартифікація» (gamblification) вперше з'явився наприкінці 2000-х років і використовувався для опису практики використання спортивних та інших культурних продуктів як засобу для поширення та просування азартних ігор у суспільстві [16]. З того часу геймблїфікація використовувалася для опису низки явищ у дедалі більше розмитих контекстах, зокрема як проксі для конвергенції ігор та азартних ігор [17]. Термін геймблїфікація використовується також для опису перетину соціальних мереж та азартних ігор, використовуючи ту ж саму термінологію та концепцію, що й гейміфікація. Подібно до того, як гейміфікація передбачає використання ігрової механіки для неігрових цілей, геймблїфікація використовує механіку азартних ігор для неігрових цілей [18].

Згодом геймблїфікація стала використовуватися для опису низки практик, які розвинулися внаслідок апроксимації цифрових медіа [19]. Яскраві приклади включають: соціальні ігри казино; онлайн-відеоігри; кіберспорт; мобільні ігри з внутрішньоігровими предметами; та сервіси потокового відео. Геймблїфікація може застосовуватися до всіх видів діяльності, у тому числі до тих, що знаходяться на різних рівнях абстракції. Наприклад, окремі ігри можуть бути азартними за рахунок додавання для гравців певних внутрішньоігрових предметів, таких як ящики з виводом (лутбокси) [12].

Геймблїфікація є формою медіа-конвергенції, що швидко розвивається, між азартними іграми та відеоіграми. У зв'язку з цим, було висловлено припущення, що поєднання відеоігор та азартних ігор призводить до появи у людей нових форм когнітивних процесів, пов'язаних з азартними іграми [20].

Обмежені дослідження вивчали перехід молодих людей від симульованих азартних ігор до фінансових. Дослідження показують, що симуляція азартних ігор впливає на проблеми з ними, в основному, за рахунок непрямого впливу частоти таких азартних ігор [21]. В одному з досліджень було виявлено, що 19,9% із 1102 осіб, які придбали лутбокси та взяли участь в азартних іграх, повідомили про «ефект переходу» від лутбоксів до азартних ігор на гроші [22]. Це, частіше відбувається, з особами, які грали в змодельовані азартні ігри у підлітковому віці (16-17 років), і згодом, в ранньому дорослому віці (18-19 років) вони з більшою ймовірністю витрачають гроші на азартні ігри [23]. Експерименти також показують, що перехід може відбуватися від симульованих азартних ігор, ігор з азартними компонентами та демо-ігор до грошових, але тільки для ігор у соціальних казино [24]; або ж перехід від симульованого покеру до покеру на реальні гроші (але не до інших форм азартних ігор) [25].

Зазначимо, що опубліковані результати й інших досліджень, які надають докази проти впливу внутрішньоігрових винагород, подібних до азартних ігор, на подальше прийняття ризику [26]. Їх результати говорять проти наявності ефекту шлюзу для азартних ігор і підтверджують ідею про те, що симптоматика проблемної азартної гри передбачає витрати на лутбокси, а не є їх причиною [26]. І таким чином, відкидається можливість того, що ігри можуть стати «воротами» в азартні ігри, особливо в епоху азартних ігрових систем [27].

Впровадження мікротранзакцій в ігровій індустрії викликало серйозні суперечки, оголюючи тонку межу між задоволеністю гравців та діяльністю, орієнтованою на прибуток. Хоча мікротранзакції можуть забезпечити додаткові потоки доходів та підтримати безперервну розробку ігор, деякі користюлюбні моделі використовують гравців (особливо в секторі мобільних ігор), орієнтуючись на вразливу аудиторію та використовуючи маніпулятивну тактику [28]. Так, гравці, які мають доступ до кредитних карток, можуть опинитися в пастці цих схем, витрачаючи більше, ніж вони можуть собі дозволити. Ці технічні досягнення показують мінливі фінансові перспективи ігрових товарів та моделі фінансових перевитрат, що спостерігаються в цифрових іграх [29].

Найбільш яскраві приклади приступні в Китаї, де спостерігається значна підліткова залежність від онлайн ігор. Прикладом такого інциденту є покупка дитиною скінів для персонажів мобільних ігор на суму 9000 юанів (приблизно 50 000 гривень) з картки матері, що була прив'язана до мобільного пристрою [30]; або ж витрата дитиною на скіни в онлайн-іграх 30 000 юанів (приблизно 167 000 гривень), сума на які була стягнута з банківського рахунку батька після прив'язки його до мобільного пристрою [31]. В результаті це призвело до встановлення часових рамок для неповнолітніх (до 3-х годин гри на тиждень) [32] та заборони вести стріми (з англ. stream – потік) неповнолітніми в країні [33].

Тут виникає питання, чи є мікротранзакції у відеоіграх реальною проблемою прав людини і чи можна дійсно залежати від відеоігор?

Зазначається, що реалізація мікротранзакцій у відеоіграх, у поєднанні з нав'язливою рекламою та маніпулятивними методами продажів, що експлуатують когнітивні слабкості людської психіки, дають серйозні підстави для занепокоєння, оскільки вони явно вказують на зазіхання до самовизначення, що розуміється як свобода від поневолення, домінування та експлуатації [8]. Продукт випадкових мікроплатежів, надає досвід, аналогічний азартним іграм, тому споживачі стають залежними від покупки випадкових та спекулятивних продуктів, що призводить до надмірного споживання [34].

Інакші дослідники, які також негативно ставляться до мікроплатежів у цифрових іграх, характеризують їх як жадібність розробників та вказують на проблеми, пов'язані з користувачами. Як приклад, наводиться запуск гри Star Wars Battlefront II, який був затемнений технічними проблемами, що призвело до звинувачень у тому, що мікротранзакції використовувалися для компенсації її недоліків, а не для забезпечення високої якості гри. Таке фіаско стало застереженням, що підкреслило згубний вплив пріоритету прибутку над задоволеністю гравців [35].

По-друге, мікроплатежі викликають проблеми дисбалансу між користувачами, які купують продукти мікроплатежів, та користувачами, які цього не роблять, а продукти з внутрішньоігровими перевагами створюють такі проблеми, як несправедливість у грі та підривання сенсу конкуренції. Адже надання можливості викупити нестачу здібностей підриває зміст ігрової конкуренції [36]. І серед користувачів MMORPG існує вбудована соціальна норма, яка не заохочує операції з готівкою, які вважаються ненормальною діяльністю, що призводить до ефекту стигми серед користувачів [37].

Хоча часто мікротранзакції існують для прискорення отримання предмета, який можна було б отримати у грі, якби гравець захотів витратити час та сили. Наприклад, дизайнери *Middle-earth: Shadow of War* стверджували, що транзакції з реальними грошима просто пропонують короткий шлях, але всі предмети можна отримати, не витрачаючи реальних грошей, якщо гравці виявлять терпіння. Однак, іноді за реальні гроші пропонують предмети, які не можна отримати іншим способом. Знайомим багатьом геймерам прикладом може бути покупка колекційного видання гри, що містить ексклюзивні внутрішньоігрові предмети. В цьому випадку предмети доступні лише за реальні гроші [38].

По-третє, безкоштовні ігри мають етичні проблеми, такі як введення в гру елементів «розчарування» для явного заохочення мікротранзакцій, що змушує користувачів думати, що, якщо вони не будуть постійно купувати продукти мікротранзакцій, гроші, які вони раніше витратили, виявляться порожньою тратою, тим самим заохочуючи імпульс покупки [38].

Такі форми монетизації, деякі автори прозвали «хижими». Подібні хижацькі схеми монетизації були визначені як системи внутрішньоігрових покупок, які приховують або стримують довгострокову вартість діяльності доти, доки гравці не будуть фінансово та психологічно зацікавлені. Такі схеми розроблені для заохочення повторних витрат гравців з використанням тактик або елементів, які можуть включати як окремо, так і в поєднанні обмежене розкриття продукту; нав'язливі та неминучі пропозиції; та системи, які маніпулюють результатами винагороди, щоб посилювати купівельну поведінку замість вмілої чи стратегічної гри. Такі стратегії можуть експлуатувати нерівність в інформації між покупцем і постачальником, наприклад, коли індустрія використовує знання про переваги гравця, пов'язані з грою, доступні засоби та/або ігрові та тратні звички, щоб представити пропозиції, заздалегідь визначені для максимізації ймовірності спонукання гравців до витрат [39]. Використання даних та аналітики широко поширене в індустрії онлайн-ігор, оскільки воно покращує дизайн ігор і процедури тестування користувача. Розробники відеоігор часто збирають дані від користувачів, щоб покращити або додати нові функції [40].

Ці «хижацькі» фінансові стратегії залучають гравців у пастку, оскільки вони грають у гру довше, змушуючи їх думати, що вже надто пізно зупинитися, бо вони витратили більше грошей на ігрові предмети. Гравці почнуть далі вкладати гроші у гру, які не підлягатимуть поверненню, демонструючи, при цьому, купівельну поведінку, витрачаючи більше. Вони також будуть заінтриговані іншими онлайн-гравцями, які мають спеціальні предмети, куплені в Інтернет-магазині, що так само спонукає гравця вкладати більше коштів. Ще одним важливим компонентом хижацької монетизації є збір та використання даних про гравців, щоб запропонувати їм конкретні покупки та змусити їх відчувати потребу у покупці. Деякі методи можуть використовувати інформаційну асиметрію, коли система програмування гри може знати про гравця більше, ніж гравець знає про гру [39; 41].

Отже, мікротранзакції піддаються критиці за експлуатацію вразливих гравців шляхом використання психологічних технік, які викликають тиск з боку однолітків, втрату контролю та залежність [42]. В результаті, ігровий розлад, не специфічний для онлайн-форматів, увійшов до 11-го видання Міжнародної класифікації хвороб (МКБ-11) Всесвітньої організації охорони здоров'я [43]. Вона визначає ігровий розлад як зразок ігрової поведінки («цифрові ігри» або «відеоігри»), що характеризується порушенням контролю над іграми, збільшенням пріоритету, що віддається іграм над іншими видами діяльності, настільки, що ігри мають пріоритет над іншими інтересами та щоденними порушеннями діяльності, а також продовження чи ескалацію ігор, незважаючи на виникнення негативних наслідків [44].

Лудоманія вже давно відома як патологічна тяга до азартних ігор (патологічний гемблінг) [45]. Розлад внаслідок пристрасті до комп'ютерних ігор (патологічний геймінг) де-юре з'явився не так давно і характеризується пристрастю до комп'ютерних чи відеоігор, участь у яких може відбуватися як онлайн (тобто з використанням Інтернету), так і офф-лайн (тобто, без використання Інтернету). Він проявляється в наступному: (1) порушення контролю за участю в комп'ютерних іграх (наприклад, початок, частота, ступінь виразності, тривалість, припинення, контекст); (2) зростання пріоритету участі в комп'ютерних іграх настільки, що пристрасть до них починає переважати над іншими життєвими інтересами та повсякденною діяльністю; та (3) продовження або активніша участь у комп'ютерних іграх, незважаючи на виникнення негативних наслідків. Поведінковий патерн пристрасті до комп'ютерних ігор може бути постійним або епізодичним і повторюваним [46].



Хоча науковці вважають, що важко визначити різницю між тим, що можна розуміти як залежність чи розлад, пов'язаний з Інтернет-іграми [47]. Для азартних ігор була розроблена когнітивна модель, яка може пояснити, принаймні частково, розвиток та підтримання ігрової поведінки. Ця модель приділяє особливу увагу ролі азартних ігор. Когнітивні спотворення, пов'язані з азартними іграми, можна визначити як диспозиційні риси і переконання, активовані під час ігрової поведінки. На відміну від звичайних азартних ігор, азартні відеоігри зазнають меншого контролю з боку регулюючих органів, незважаючи на можливу шкоду, пов'язану з азартом. Зв'язок між цими азартними елементами вимагає ясності, а когнітивні здібності, пов'язані з азартними іграми, надають один із підходів до оцінки психологічної подібності [48].

Тим не менш, продукти, що імітують азартні ігри хоч і містять елементи азартних ігор, але не класифікуються як такі. Хоч вони й доступні неповнолітнім, що викликає побоювання щодо «ефекту воріт» у азартні ігри [11]. І враховуючи, що багато ігор включають види діяльності, які за законом не класифікуються як азартні ігри, незважаючи на включення систем винагороди, заснованих на випадковості, вони не підлягають регулюванню та не покликані просувати серед гравців стратегії відповідального споживання [12].

На протипагу попереднім формулюванням, дослідження показують, що азартні ігри за своєю суттю не є експлуаторськими і при правильній реалізації можуть використовуватися для більш позитивного поліпшення досвіду користувача, наприклад, шляхом надання несподіваних можливостей для винагороди або сприяння постійній і глибшій взаємодії [12].

Таким чином, концепція Метавсесвіту має величезний потенціал для зміни нашого цифрового досвіду, пропонуючи великий віртуальний простір, де користувачі можуть спілкуватися, творити та досліджувати. Однак, просуваючись по цьому новому рубежі, вкрай важливо підходити до нього з критичним мисленням і вирішувати виникаючі проблеми [49]. Розповсюдження азартних ігор у суспільстві викликане цифровими та технологічними змінами у сфері азартних ігор, а також зміною поведінки споживачів та культурних тенденцій. Це середовище пропонує інноваційні можливості випробувати азартні ігри та ігровий досвід в Інтернеті з додатковим стимулом у вигляді простоти доступу та складності аудіовізуального середовища. Коеволюція спорту та гемблінгу стирає кордони між спортом, іграми та азартними іграми, запускаючи процес геймбліфікації, який розширює галузі спорту, в яких були впроваджені азартні ігри та/або продукти [50].

**Висновки.** Можемо підсумувати, що мікротранзакції в ігровій індустрії забезпечують додаткові потоки на підтримку розробки відеоігор, хоча окремі розробники надміру реалізують таку схему монетизації. В той же час, мікротранзакції є питанням, яке потребує досліджень не тільки з економічної та юридичної точки зору, але й соціальної та психологічної. Окремі форми мікротранзакцій за своїм змістом подібні до азартних ігор через систему випадковості та непередбачуваності, що дедалі більше призводить до геймбліфікації цифрових ігор. Це підводить національне законодавство багатьох країн до необхідності нормативного закріплення окремих форм монетизації ігрового контенту, оскільки у більшості таких відеоігор відсутні вікові обмеження, що дозволяє грати у симульовані азартні ігри і до досягнення повноліття. А світовий відсоток осіб, залежних від азартних ігор варіюється від 1,2 до 6% [51], при чому, у більшості з них така залежність починається у підлітковому віці [52].

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Манзюк В.В., Вашкович В.В. Господарсько-правова характеристика геймдеву. Матеріали 78-ї підсумкової наукової конференції професорсько-викладацького складу юридичного факультету (м. Ужгород, 26–29 лютого 2024 р.). Ужгород : Видавництво УжНУ «Говерла», 2024. С. 132-136.
2. Манзюк В.В., Заборовський В.В., Вашкович В.В. Мікротрнзакції як бізнес-модель ігрової індустрії. *Закарпатські правові читання. Сталий розвиток та інституційна спроможність в умовах війни: національний та міжнародно-правовий аспекти* : Матеріали XVI Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Ужгород, 26-27 квітня 2024 р.) Львів–Торунь : Liha-Pres, 2024. С. 482–485.
3. Булеца С.Б., Заборовский В.В., Менджул М.В., Пирого И.С., Тымчак В.В., Стойка А.В. Правовая защита и особенности применения технологий виртуальной реальности в медицине (Legal protection and features of the application of virtual reality technologies in medicine). *Georgian Medical News*. 2021. № 4 (313). P. 180–186.

4. Заборовський В.В. Використання ІТ технологій в процесі підвищення кваліфікації адвоката. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Право.* 2023. Вип. 75. Ч. 3. С. 101–106. <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2022.75.3.17>.
5. Манзюк В.В., Заборовський В.В., Копча І.І. Технології віртуальної реальності у сфері туризму. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Право.* 2024. Вип. 82. Ч. 1. С. 388–394. <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2023.82.1.62>
6. Бисага Ю.М., Заборовський В.В., Манзюк В.В. Інформація та інформаційні технології як невід’ємна частина професійної діяльності адвоката. *Вісник кримінального судочинства.* 2019. № 5. С. 104–114. <https://doi.org/10.17721/2413-5372.2019.4/104-114>.
7. Заборовський В.В., Стойка А.В. Деякі юридичні аспекти застосування технологій віртуальної реальності в психотерапії. *Закарпатські правові читання: матеріали XII Міжнародної науково-практичної конференції (м. Ужгород, 29-30 квітня 2020 року).* Ужгород: ПІК-У, 2020. С. 347–354.
8. Bank D. Problematic monetization in mobile games in the context of the human right to economic self-determination. *Computers in Human Behavior.* 2023. Vol. 149. Art. 107958.
9. Hardenstein T. “Skins” in the game: Counter-strike, esports, and the shady world of online gambling. *UNLV Gaming Law Journal.* 2017. Vol. 7(2). Art. 5.
10. Deterding C., Karlsen F., Macey J. Mortensen T., Wardle H., Zendle D. The Convergence of Gaming and Gambling Research : What Can We Learn from Each Other? *DIGRA 2020 : Play Everywhere : Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference (Tampere, Finland, 02-06 June 2020).* Tampere, Finland : Digital Games Research Association, 2020. URL: <https://eprints.whiterose.ac.uk/156462/>.
11. Russell A., Hing N., Newall P., Greer N., Dittman C., Thorne H., Rockloff M. Order of first-play in simulated versus monetary gambling. *Journal of Behavioral Addictions.* 2023. Vol. 12(4). Pp. 992–1005.
12. Macey J., Hamari J., Adam M. A conceptual framework for understanding and identifying gamblified experiences, *Computers in Human Behavior.* 2024. Vol. 152. Art. 108087.
13. King A., Wong-Padoongpatt G., Barrita A., Phung D., Tong T. Risk factors of problem gaming and gambling in US emerging adult non-students: the role of loot boxes, microtransactions, and risk-taking. *Issues in Mental Health Nursing.* 2020. Vol. 41(12). P. 10631501075.
14. Brock T., Johnson M. The gamblification of digital games. *Journal of Consumer Culture.* 2021. Vol. 21(1). Pp. 3–13.
15. Zanescu A., Lajeunesse M., French M. Gaming DOTA players: iterative platform design and capture. *DIGRA 2019 : Game, Play and the Emerging Ludo-Mix : Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference (Kyoto, Japan, 02-10 Aughust 2019).* Kyoto, Japan: Digital Games Research Association, 2019. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1859>.
16. McMullan J., Miller D. All in! The commercial advertising of offshore gambling on television. *Journal of Gambling Issues.* 2008. Vol. 1(22). Pp. 230–251.
17. Macey J., Hamari J. Gamblification: A definition. *New Media & Society.* 2022. Vol. 26(4). Pp. 2046–2065.
18. Gatto J. Gamblification: An Overview of Legal Issues with Gambling. *Game Counsel.* April 17, 2016. URL: <https://www.mygamecounsel.com/2016/04/articles/gambling/gamblification-overview-legal-issues-gambling/>.
19. Social gambling: Click here to play / Morgan Stanley Report. New York, USA : Morgan Stanley Research, 2012.
20. Macey J., Hamari J. GamCog: A Measurement Instrument for Miscognitions Related to Gamblification, Gambling, and Video Gaming. *Psychology of Addictive Behaviors.* 2019. Vol. 34(1). Pp. 242–256.
21. Brosowski T., Turowski T., Hayer T. Simulated gambling consumption mediation model (SGCMM): Disentangling convergence with parallel mediation models. *International Gambling Studies.* 2020. Vol. 20(3). Pp. 466–486.
22. Spicer S., Fullwood C., Close J., Nicklin L., Lloyd J., Lloyd H. Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis. *Addictive Behaviors.* 2022. Vol. 131. Art. 107327.
23. Sakata K., Jenkinson R. *What is the link between video gaming and gambling?* Melbourne : Australian Institute of Family Studies. 2022. *Growing up in Australia snapshot series, issue 7.*

- URL: <https://growingupinaustralia.gov.au/research-findings/snapshots/what-link-between-video-gaming-and-gambling>.
24. Hayer T., Kalke J., Meyer G., Brosowski T. Do simulated gambling activities predict gambling with real money during adolescence? Empirical findings from a longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*. 2018. Vol. 34(3). Pp. 929–947.
  25. Dussault F., Brunelle N., Kairouz S., Rousseau M., Leclerc D., Tremblay J., Cousineau M., Dufour M. Transition from playing with simulated gambling games to gambling with real money: A longitudinal study in adolescence. *International Gambling Studies*. 2017. Vol. 17(3). Pp. 386–400.
  26. D’Amico N., Drummond A., de Salas K., Lewis I., Waugh C., Bannister B., Sauer J. No effect of short term exposure to gambling like reward systems on post game risk taking. *Scientific Reports*. 2022. Vol. 12(1). Art. 16751.
  27. Delfabbro P., King D. Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the ‘gateway’ hypothesis. *International Gambling Studies*. 2020. Vol. 20. Pp. 380–392.
  28. Petrovskaya E., Deterding S., Zendle D. Prevalence and salience of problematic microtransactions in top-grossing mobile and PC games: A content analysis of user reviews. *CHI '22: Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New Orleans, LA, April 30 – May 6 2022). New Orleans, USA : Association for Computing Machinery, 2022. Art. 560. DOI: <https://doi.org/10.1145/3491102.3502056>.
  29. Debnath B. Predatory Monetization Schemes in Free-To-Play Mobile Game. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*. 2024. Vol. 12(4). p. 128-135.
  30. 男童买手游角色“皮肤” 花掉妈妈几个月工资. 中国报. 2019年10月29日 URL: <https://www.chinapress.com.my/20191029/男童买手游角色皮肤-花掉妈妈几个月工资/>.
  31. Lo T. Boy, 11, blows his father’s life savings after getting addicted to a video game on his mobile phone. *MailOnline*. June 14, 2017. URL: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4603560/Boy-blows-father-s-life-savings-mobile-games.html>.
  32. 国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知 / 国家新闻出版署. 国新出发〔2021〕14号. 2021年08月30日. URL: [https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content\\_5634661.htm](https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm).
  33. 中央网信办启动“清朗·暑期未成年人网络环境整治”专项行动 / 国家互联网信息办公室 ; 中央网络安全和信息化委员会办公室. 中国网信网. 新闻出版署网站. 2021年07月21日. URL: [https://www.cac.gov.cn/2021-07/21/c\\_1628455293580107.htm](https://www.cac.gov.cn/2021-07/21/c_1628455293580107.htm).
  34. Johnson M., Brock T. The ‘gambling turn’ in digital game monetization. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2020. Vol. 12(2). Pp. 145–163.
  35. Copenhaver A., Griffin O. White-collar criminality within the video game industry. *Games Culture*. 2021. Vol. 16(7). Pp. 783–797.
  36. Tomić N. Economic Model of Microtransactions in video Games. *Journal of Economic Science Research*. 2018. Vol. 1(1). Pp. 17–23.
  37. Grundy D. The presence of stigma among users of the MMORPG RMT: A hypothetical case approach. *Games and Culture*. 2008. Vol. 3(2). Pp. 225–247.
  38. Neely E. Come for the Game, Stay for the Cash Grab: The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games. *Games and Culture*. 2019. Vol. 16(2). Pp. 228–247.
  39. King D., Delfabbro P. Predatory monetization features in video games (e.g., ‘loot boxes’) and Internet gaming disorder. *Addiction*. 2018. Vol. 113(11). Pp. 1967–1969.
  40. Berk M., Marantika T., Oldenhof D., Stalenhof M., Hekman E., Nordeman L., Van der Hof S., Louis L., Smits A., Van Turnhout K. Overcoming Privacy-Related Challenges for Game Developers. *HCI for Cybersecurity, Privacy and Trust: Lecture Notes in Computer Science / A. Moallem*. Cham, Switzerland : Springer, 2023. Vol. 14045. Pp. 18–28.
  41. Debnath B. Predatory Monetization Schemes in Free-To-Play Mobile Game. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*. 2024. Vol. 12(4). P. 128–135.
  42. Leung D. Microtransactions in Sandbox Games: How Habbo Monetises Emergent Gameplay. *SSRN Electronic Journal*. 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4571951>.
  43. ICD-11: International Classification of Diseases (Eleventh R) / World Health Organization. 2019. URL: <https://icd.who.int/ru>.



44. Blurring Lines Between Gambling and Video Gaming / Evergreen Council on Problem Gambling. 2021. URL: <https://www.evergreencpg.org/wp-content/uploads/2021/03/Gaming-Disorder-Fact-Sheet.pdf>.
45. МКБ-11.6C50: Расстройство вследствие пристрастия к азартным играм (патологический гэмблинг). Всемирная организация здравоохранения. 2024. URL: <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/ru#1041487064>.
46. МКБ-11. 6C51: Расстройство вследствие пристрастия к компьютерным играм (патологический гейминг) / Всемирная организация здравоохранения. 2024. URL: <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/ru#1448597234>.
47. Gómez Galán J., Lázaro-Pérez C., Martínez-López J. Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*. 2021. Vol. 10(2). Pp. 330–346.
48. Brooks G. Gambling-related cognitive distortions : their associations, measurement, and utility to assess gamblification in video games : Thesis/Dissertation, PhD. Vancouver, Canada: University of British Columbia. 2023. URL: <http://hdl.handle.net/2429/85453>.
49. Sánchez-Adame L., Monroy-Rodríguez G., Mendoza S., Decouchant D., Mateos-Papis A. Framework for Ethically Designed Microtransactions in the Metaverse. *IEEE Access*. 2023. Vol. 11. Pp. 140687–140700.
50. Diaz C., Mtonga V. Exploring the effects of Gamblification on Esports Betting. *Gambling and Risk Taking Conference : 18<sup>th</sup> International conference* (Las Vegas, NV, USA, May 24, 2023). Las Vegas, USA: UNLV International Gaming Institute ; University of Nevada, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 2023. URL: [https://digitalscholarship.unlv.edu/gaming\\_institute/2023/May24/19/](https://digitalscholarship.unlv.edu/gaming_institute/2023/May24/19/).
51. Bergman A. Gambling Addiction Statistics & Facts 2024. *Quit Gamble*. January 24, 2024. URL: <https://quitgamble.com/gambling-addiction-statistics-and-facts/>.
52. Gambling Disorder. Fact Sheets. *Yale Medicine*. URL: <https://www.yalemedicine.org/conditions/gambling-disorder>.