

Virtuális csapdák a játékok világában: a GVH óva inti a játékosokat és a szülőket

Gondolja Végig Higgadtan! – a videójátékok veszélyeire hívja fel a figyelmet a GVH

Számos kutatás bizonyítja, hogy a fiatalok egyre több időt töltenek a videó- és számítógépes-, illetve az okoseszközökre letölthető játékokkal. A Gazdasági Versenyhivatal (GVH) ezért egyre nagyobb figyelmet fordít a sokak által nagyon kedvelt mobil- és videójátékok vizsgálatára, illetve az ezekkel kapcsolatos ismeretterjesztésre. A GVH most a játékkonzolokon és számítógépeken elérhető játékokkal kapcsolatos tapasztalatait osztja meg.

A Gazdasági Versenyhivatal 2024-ben [egy edukációs kampány keretében](#) már figyelmeztette a szülőket és a gyerekeket a mobiltelefonra letölthető ingyenes játékokkal kapcsolatos veszélyekre. A GVH korábban egy [átfogó gyorselemzésben](#) 30 népszerű, különböző korosztályok számára ajánlott játékot vizsgált meg. Az elemzés tapasztalatai alapján pedig hasznos tanácsokat osztott meg a GVH a szülőkkel és a forgalmazó vállalkozásokkal.

A mobiltelefonos játékok viszonylagos egyszerűségéhez képest, a videójátékok világa sokkal összetettebb, eltérő veszélyekre kell a játékosoknak figyelniük. Jellemző, hogy a videójátékok aktív kedvelői között már minden korosztály képviselteti magát, a gyermekektől az idősebbekig. Számos trend, divat, aktuálisan népszerű játéktípus váltja egymást szédítő sebességgel ezen a piacon, magában hordozva az egyes üzleti modellek, esetleges problémás gyakorlatok vagy a *dark patternek*, azaz a sötét mintázatok megjelenését és változását is. Ezekre a játékosoknak érdemes odafigyelniük, hogy elkerüljék a felesleges kiadásokat.

A GVH egy gyorselemzés keretében a nagy videójátékos platformok világát is megvizsgálta, amely során a versenyhatóság szakértői 13 játékkonzolokon (Playstation és Xbox), illetve számítógépen elérhető, népszerű játékot vettek górcső alá.

A GVH vizsgálata számos problémát tárt fel:

- kiemelt problémát jelent a kettős virtuális valuták használata, amelyek egy része játékmenettel szerezhető, másik része viszont kizárólag valódi pénzért vásárolható meg. Ez utóbbi gyakran csak az ún. „kozmetikai kiegészítők” (skinek) vásárlására szolgál, de bizonyos játékokban, jelentős hatással lehet magára a játékmenetre is. Ez torzíthatja a játékélményt, és akár tisztességtelen előnyhöz is juttathatja a fizető játékosokat. Problémát jelent továbbá a pénzért megvásárolható valuták esetében az átválthatóság követhetlensége, hogy forintban pontosan milyen értéket képviselnek a virtuális fizetőeszközökben meghatározott árak.
- kockázatot jelent a „loot-box” rendszer, amely zsákbamacska-szerű mechanizmusa révén kínál véletlenszerű tartalmakat. A GVH felhívja a figyelmet a költségek nyomon követésére és annak mérlegelésére, hogy az elérhető előnyök megérik-e a befektetett pénzt.
- egyre gyakoribb a játékosok szokásainak manipulálása is: a napi, heti vagy szezonális jutalmak rendszere ösztönözheti a játékosokat a rendszeres bejelentkezésre, ami frusztrációt és kényszerérzetet okozhat. Ezek a látszólag ártalmatlan mechanizmusok hosszú távon károsan hathatnak a játékosok mentális jólétére is.

Összességében megállapítható, hogy az online videójátékok világában az elmúlt években a sikeres hatósági és fogyasztói fellépésnek köszönhetően számos káros tendencia mára kikopott, és a játékosok védelme sokkal nagyobb hangsúlyt kap. A GVH ugyanakkor felhívja a figyelmet arra, hogy a tudatos döntések és a rejtett üzleti gyakorlatok ismerete segíthet a játékosoknak elkerülni a pénzügyi

és mentális csapdákat. A versenyhatóság arra ösztönzi a játékosokat, hogy ismerjék meg a játékok üzleti modelljeit, következetesen figyeljék költségeiket, és csak megfontolt döntéseket hozzanak a játékon belüli vásárlások során.

A GVH fontosnak tartja azt is, hogy a digitális világban rejlő veszélyekről minél több helyen, így az iskolákban is szó essen, ezért a 2024-ben elindított [Digitális Tudatosság Programjában](#) is kiemelten foglalkozik a témával. A programra a GVH folyamatosan várja az osztályok, iskolák jelentkezését.

A GVH a játékosok figyelmét az alábbiakra hívja fel:

1. Mindig kísérd figyelemmel a játékon belüli költséid: mielőtt valódi pénzért vásárolt virtuális valutával vásárolnál, váltsd át a virtuális valutában megadott összeget forintra, hogy felmérhesd a termék valódi értékét!
2. Legyél figyelemmel arra, hogy amennyiben egy játékon belüli termékért kétféle virtuális valutával lehet fizetni, a forgalmazók az árakat sokszor úgy határozzák meg, hogy a valódi pénz költségére ösztönözzenek.
3. Mielőtt loot-boxot vásárolnál, nézd meg, hogy a játék ad-e információt a loot-boxban előforduló nyereményekről, illetve nyeresi esélyekről és ezeket figyelembevéve fontold meg, hogy megéri-e megvásárolni azt!
4. Határozd meg, hogy egy nap mennyi időt szeretnél a játékkal tölteni és próbáld játék közben is figyelni az eltelt időt!

A GVH a szülők számára a következőket ajánlja:

1. Igyekezzenek figyelemmel kísérni a gyermekük által használt játékokat, ha lehet, legalább nézőként vegyenek részt a tevékenységben.
2. Beszélgessenek, tudatosítsák gyermekükben, hogy milyen trükkökkel – sötét mintázatokkal – próbálják befolyásolni a játékkészítők őket.
3. Egyezzenek meg előre arról, hogy a gyermek legfeljebb milyen összegben, illetve milyen gyakorisággal vásárolhat a játékon belül, megtanítva ezzel a gyermeknek a pénz digitális használatát.
4. Használjanak valamilyen szülői felügyelet szolgáltatást, amely segíthet a napi képernyőidő meghatározásában, illetve a biztonságos számítógép-használatban.

A GVH honlapjának [Gondolja Végig Higgadtan](#) menüpontja alatt további hasznos információkat olvashatnak a videó- és mobiljátékokkal kapcsolatban.

Sajtókapcsolat:

- Horváth Bálint, kommunikációs vezető
- GVH Közszolgálati kommunikációs és Külkapcsolati Iroda
- +36 20 238 6939

Eredeti tartalom: Gazdasági Versenyhivatal

Továbbította: Helló Sajtó! Üzleti Sajtószolgálat

Ez a sajtóközlemény a következő linken érhető el:

<https://hellosajto.hu/?p=18976>