

Játékfüggőség

Gyermekvédelmi szempontok az addiktív elemeket tartalmazó videójátékok szabályozásához

NAGY KRISZTINA*

„Van egy sor olyan technika, amelyeket a technológiai iparban az elkötelezettség megteremtésének álcája alatt használnak, és amelyek más problémákat, például a függőséget leplezik. Ezek alapvetően az emberi elme mélyebben rejlő ösztöneinek eltérítéséről szólnak.”

(Tristan Harris)

1. Bevezetés

A médiahasználati kutatások alapján a videójátékok dobogós helyen szerepelnek a gyerekek médiafogyasztásában. Az angol médiahatóság, az Ofcom felmérése szerint a kiskamaszok, kamaszok körében a videójátékokra fordított idő lényegében megegyezik a bármilyen eszközön elért televíziós tartalom, vagy a YouTube-videók nézésére fordított idővel.¹ A gyerekek médiafogyasztásában nemcsak mennyiségi, hanem minőségi változás is tapasztalható: az újmédia-környezetben a passzív befogadást felváltja az aktív befogadói jelenlét, az online videójátékok esetében pedig az interaktív tartalomfogyasztás. A folyamatosan bővülő tartalomkínálatot biztosító új, gyorsan fejlődő technológiai és szolgáltatási környezetben a videójáték-ipar a tartalomkínálati piac meghatározó szegmensévé vált. Ugyanakkor a videójátékok a médiakörnyezet egy olyan szegletét jelentik, ahol a gyermekek érdekeinek intézményes képviselője a szabályozáson keresztül kevésbé van jelen.

Az elmúlt tizenöt év általános tapasztalata, hogy az online tartalomkínálatban elérhető szolgáltatások működésével kapcsolatban a gyermekvédelmi szempontok érvényesítése komoly kihívás elé állítja a szabályozót. Nemcsak a szolgáltatások globális jellege miatt nehéz fogást találni ezen a helyzeten, hanem a gyors fejlődés is nehezíti az online tér kockázataira reagáló szabályok kialakítását. A technológiai fejlődés a szabályozás számára versenyhelyzetet teremt, ami a jól azonosítható társadalmi érdekek védelme érdekében felveti a korábban működő szabályozási megoldások meghaladását. Ebben a körben helyezhető el az a paradigmaváltás is, amely a médiakörnyezet változására tekintettel a pusztán tartalomhoz való hozzáférés korlátozására

* Egyetemi adjunktus, Budapesti Műszaki Egyetem Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar. E-mail: nagy.krisztina@gtk.bme.hu.

¹ L. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2019>.

épülő gyermekvédelem helyett a felvértezésben, a médiaműveltség fejlesztésében látta, látja a megoldást.² A kiegyensúlyozott médiahasználat kialakítása, a gyerekek egészséges fejlődését biztosító offline-online egyensúly megteremtése azonban nem egyszerű feladat. Komoly lecke, elsősorban a szülők számára, mivel ma még a médiaoktatás kevéssé képes a médiaműveltség komplex kompetenciakészletének a fejlesztésére. Széles körben nem elérhetőek a kisebb korosztályok fejlesztését biztosító tananyagok, valamint hiányoznak a megfelelő pedagógusképzést biztosító átfogó programok. Kialakulatlan az online tereket használni kezdő kisebbek megfelelő felkészítését biztosító módszertani keret, a valós prevenciót biztosító személyiség- és képességfejlesztés. A médiaoktatás ma még jellemzően a nagyobbakra, a középiskolás korosztályra fókuszál, de a videójátékokkal kapcsolatos kockázatok kezelése még a nagyobbak iskolai fejlesztésében sem jelenik meg.³

A 2016-ban Magyarországon elfogadott Digitális Gyermekvédelmi Stratégia részeként bevezetett médiapedagógiai programban⁴ számos alkalommal találkoztam a gyerekek videójátékhasználatával kapcsolatban megfogalmazott szülői aggodalmakkal. Sok szülő érzi magát eszköztelennek, amikor egy-egy új videójáték „kiszippantja” gyermekét a mindennapokból. Még a tudatos, erre odafigyelő szülők is panaszkodnak arra, hogy nehéz alternatív programokat szervezni, a gyerekeket lekapcsolni a videójátékokról. A mindennapokban számos konfliktust okoznak a videójátékok, elsősorban a játékra fordított idő körüli „harc”. A szülők egy része komolyan aggódik a függőség miatt, és sok gyerek maga is bizonytalan abban, hogy mikor válik problémássá a videójáték-használat. A kamaszok ezt a kérdést jellemzően úgy teszik fel, hogy „ugye nem vagyok függő”? A kérdés mögött érzékelhető a bizonytalanság és esetenként a tanácstalanság is. A médiatudatosság fejlesztése, a saját médiahasználat feletti kontroll megtanulása ebben az esetben is prevencióes eszközként szolgál a médiahasználatból fakadó káros hatásokkal szemben. A fejlesztés azonban szabályozási és intézményi megoldásokat feltételez, a médiaoktatás megfelelő intézményesítése komoly szabályozási feladatokat jelent.⁵ Az online kockázatok kezelését célzó szabályozási csomagban azonban nem maradhat el annak vizsgálata sem, hogy a gyermekek új technológiákra épülő médiafogyasztása milyen egyéb szabályozási beavatkozást igényel.

A videójátékok túlhasználatával összefüggő kockázatok kezelése jelenleg elsősorban nem jogi korlátok mentén zajlik, a jelenség kutatása, értelmezése, kezelése az addiktológia területén jelenik meg. A magyar jogi szabályozás leginkább a fogyasztóvédelem és a szerencsejátékokra vonatkozó szabályok keretében foglalkozik a videójátékokkal. A médiaszabályozás szigorúbb kontrollt biztosító gyermekvédelmi rendelkezései jelenleg nem vonatkoznak a videójátékokra. A videójátékok a gyerekek médiafogyasztásában betöltött szerepe és hatása azonban felveti a videójátékok gyermekvédelmi szempontú jelenlegi szabályozási megoldásának vizsgálati igényét. A tanulmányban nem vizsgálom a videójátékok használatával kapcsolatos kockázatok

² Peter LUNT – Sonia LIVINGSTONE: *Media regulation*. London, Sage, 2012.

³ NAGY Krisztina: *Műveltség – média – szabályozás*. Budapest–Pécs, Gondolat, 2018. 165–167.

⁴ L. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/dmsz>.

⁵ NAGY i. m. (3. lj.) 218.

teljes körét, nem érintem az online videójátékok kapcsolati és viselkedési kockázatait,⁶ és a személyes adatokkal való visszaélés körébe tartozó kockázatokat sem. Vizsgálatom fókusz a túlhasználathoz kapcsolódó kockázat kezelése, a témakörben aktuálisan zajló kutatások és tudományos vita bemutatása, az ebből következő szabályozást is érintő kérdések megfogalmazása.

2. Médiumként tekinthetünk-e videójátékokra?

A videójátékok a médiahasználati adatok alapján a gyerekek médiafogyasztásában jelentős szerepet játszanak, az Ofcom minden évben elkészített médiahasználati felmérése szerint folyamatosan nő a videójátékok népszerűsége.⁷ A brit médiahatóság a 2000-es évek közepe óta készülő kutatásai lehetőséget adnak a tendenciák mellett az aktuális jelenségek megragadására és értékelésére is.

A 2019-re vonatkozó felmérés⁸ szerint az életkor előrehaladtával fokozatosan nő azoknak a gyerekeknek az aránya, akik játszanak valamilyen videójátékkal: a 12–15 éves korosztályban már a gyerekek több mint négyötöde. Folyamatosan növekszik a játékidő is: az 5–7 évesek heti közel öt órát töltenek videójátékokkal, a 8–11 éves korosztály kicsit több mint hat órát, a 12–15 éves korosztály pedig több mint tizenegy és fél órát. (1. táblázat)

1. táblázat

	3–4 évesek	5–7 évesek	8–11 évesek	12–15 évesek
videójátékkal játszik	39%	62%	79%	81%
játékidő/hét	4 óra 47 perc	6 óra 18 perc	9 óra 30 perc	11 óra 36 perc
online játékkal játszik	17%	35%	66%	72%

Forrás: Ofcom, 2020⁹

Minél idősebb egy gyermekcsoport, annál több időt fordít a teljes médiafogyasztáson belül a videójátékokra. A kisebbek, az 5–7 évesek még több televíziós és videótartalmat néznek, mint amennyit játszanak, de a 12–15 éves korosztály lényegében már ugyanannyit játszik videójátékkal (11 óra 36 perc/hét), mint amennyi tévés tartalmat (bármilyen eszközön) (11 óra 48 perc/hét) vagy YouTube-videót (11 óra/hét) néz.¹⁰

A médiafogyasztási jellemzők és a különböző médiatartalmak hatásának értékelése során érdemes a különböző használati tevékenységeket a használat jellege alapján is megítélni. A ha-

⁶ Elisabeth STAKSRUD – Sonia LIVINGSTONE: Children and online risk: Powerless victims or resourceful participants? 12(3) *Information, Communication and Society* (2009) 364–387.

⁷ L. https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0023/190616/children-media-use-attitudes-2019-report.pdf.

⁸ Uo.

⁹ Uo.

¹⁰ Uo.

gyománys médiumokkal szemben a videójátékok interaktív tevékenységet jelentenek. Tábori Tímea a Rockstar North játékfejlesztője a brit parlament számára készült szakértői anyagban úgy fogalmazott:

„Határozottan hiszek abban, hogy a játékok interaktív médiumnak számítanak, mégpedig amiatt, ahogy használjuk őket. A hozzájuk fűződő elkötelezettségünk miatt sokkal aktívabb médiumok, mint a tévé vagy a filmek. Ez utóbbiak passzív szórakozást kínálnak, míg a játékok aktív, interaktív használatot, amiben teljesen részt veszünk. Ezért úgy gondolom, hogy valódi hatással lehetnek arra, ahogyan a világot érzékeljük, és ahogy interakcióba kerülünk a világgal.”¹¹

A gondolat arra hívja fel a figyelmet, hogy a videójátékok az eddigi passzív és aktív befogadással jellemzett médiumok mellett egy új minőséget jelentenek a gyerekek médiafogyasztásában, interaktív jellegük a felhasználó részéről intenzív bevonódást, teljes részvételt jelent.

Az Ofcom vizsgálja a médiahasználattal kapcsolatos kockázatokat is, felméri, milyen kockázatokat látnak a szülők és a megkérdezett gyerekek. A videójátékokkal kapcsolatban kockázatként elsősorban a képernyőidő mennyisége, a játékon belüli vásárlás és a bántalmazás fogalmazódik meg a szülők részéről.¹² A korábbi évek eredményeihez viszonyítva nő a szülők aggodalma a játékon belüli vásárlások miatt, a szülők közel fele aggódik ezzel kapcsolatban a gyerekekre nehezedő nyomás miatt. Hasonlóan emelkedést mértek – 2018 és 2019 viszonylatában 7 százaléknyi növekedést – az online játékokban előforduló zaklatás miatti aggodalom tekintetében.¹³

Az Ofcom követéses médiahasználati kutatása¹⁴ rögzíti, hogy a kutatásba bevont gyerekek körében az elmúlt öt évben nőtt a játékon belüli és a játékkal kapcsolatos vásárlás. A játékon belüli vásárlások egyik típusa a véletlenszerű jutalmazási technikaként alkalmazott „zsákmánydoboz” (loot box). A vizsgálat megállapította, hogy a „zsákmánydobozok” jelentős várakozást és izgalmat váltanak ki a vizsgálatban részt vevő gyermekek körében, akik vagy maguk vásárolták és nyitották ki őket, vagy mások zsákmánydoboz-nyitásáról szóló videóinak nézésével töltötték el sok időt.

A videójátékot játszó gyerekek szüleinek 40 százaléka aggódik amiatt, hogy a gyermek túl sok időt tölt a játékokkal. A 12–15 éves gyerekek szüleinek 44 százalékát aggasztja, hogy nem megfelelően tudja kontrollálni a képernyőidőt.¹⁵ Bár a korosztály kevésbé látja ezt problémásnak, a 12–15 éves korosztály harmada (35 százalék) maga is úgy gondolja, hogy nehéz kontrollálni a képernyőidőt.¹⁶

¹¹ L. <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184604.htm>.

¹² L. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0029/134795/Childrens-media-lives-Wave-5.pdf.

¹³ Uo.

¹⁴ Uo.

¹⁵ L. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/134907/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2018.pdf.

¹⁶ Uo.

A gyerekek médiahasználatában betöltött szerepe, mennyisége miatt a videójátékokat érdemes a gyermekvédelmi szempontú vizsgálat során médiumnak tekinteni. Mégpedig egy olyan médiumnak, amely interaktív jellege miatt hatásmechanizmusában eltér a passzív befogadással értékelt, lineárisan fogyasztott televíziós tartalom vagy az aktívabb befogadást feltételező YouTube-videók fogyasztásától.

3. Függőség – játékszavar

A gyermekek videójáték-használatával kapcsolatos kockázatok közül a függőség kialakulását vizsgáljuk meg alaposabban. A kérdés a „technológiai függőségek” komoly vitát kiváltó szélesebb témakörében is elhelyezhető. A technológiai „függőségek” közbeszédben megjelenő fogalma erősen vitatott, és különbség van a kifejezés klinikai és köznyelvi használata között. A köznyelvben sokan használják a függőség kifejezést különböző digitális eszközökkel, platformokkal összefüggésben, anélkül azonban, hogy ez feltétlenül azt jelentené, hogy károsodást tapasztalnak. A tudományos megítélés sem egységes abban, hogy beszélhetünk-e általánosságban a digitális technológiával összefüggésben függőségről, mivel különbség tehető e technológiák és az eredendően káros anyagok vagy viselkedés között (például a dohányzás).¹⁷

A problémás játékhasználat azonban ma már klinikai kontextusban is megjelenik. Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) 2019-ben a játékokhoz kapcsolódó rendellenességet (GD gaming disorder) felvette a betegségek nemzetközi osztályozásába.¹⁸ Játékszavarként azonosította azt az online vagy offline módon tartós vagy visszatérő játékmagatartás-mintát,¹⁹ amely a következőkben nyilvánul meg: (1) korlátozott kontroll a játékok felett; (2) a játéknak tulajdonított elsőbbség növekedése, olyan mértékben, hogy a játék elsőbbséget élvez más tevékenységekkel szemben; (3) a játék folytatása vagy fokozódása a negatív következmények ellenére, és ez a viselkedésmintázat 12 hónapnál hosszabb ideig tartó jelentős károsodást eredményez.²⁰

A játékszavar diagnosztikai kritériumai, megállapításának feltételei ma még tudományos kutatások által vizsgált terület,²¹ korántsem világos a WHO által azonosított elemek napi terápiás gyakorlatban való értelmezése. A szakértői anyagok hangsúlyozzák, hogy a függőség nem minden játékost érint, megalapozottan nem állítható, hogy a videójátékoknak az egészségre általánosan ártalmas hatása lenne. Ugyanakkor az kimondható, hogy a játékkal kapcsolatban van egy viselkedésspektrum, amely a pozitívtól a károsig terjed, és hogy ez egyénenként és életük során jelentősen eltérhet.

¹⁷ UK Parliament: *Study on Immersive and addictive technologies*. Introduction, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcmds/1846/184604.htm>.

¹⁸ World Health Organization: *The 11th revision of the international classification of diseases*. Geneva, 2019. L. <https://icd.who.int/en/>.

¹⁹ UK Parliament i. m. (17. lj.) Psychosocial harms of immersive technologies, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcmds/1846/184605.htm>.

²⁰ Chih-Hung KO – Orsolya KIRÁLY – Zsolt DEMETROVICS – Yung-Ming CHANG – Ju-Yu YEN: Identifying individuals in need of help for their uncontrolled gaming: A narrative review of concerns and comments regarding gaming disorder diagnostic criteria. 9(3) *Journal of Behavioral Addictions* (2020) 573.

²¹ Uo., 573–574

3.1. Problémás játéktervezési minták

A videójátékok tervezése során a fejlesztők igyekeznek minél vonzóbb, érdekesebb és kielégítőbb játékelményt nyújtani a játékosoknak. Olyan játékkörnyezet kialakítására törekcsenek, amelynek elsődleges célja a játékos szórakoztatásának minél hatékonyabb kiszolgálása.²² A játéktervező szerepe elsősorban az, hogy a játékos szósólója legyen,²³ amiből az is következik, a tervező által végzett munka nagy része a játékosok javát szolgálja, céljuk a játékosok igényeire reagálva a játékelmény javítása.

A játéktfejllesztők érdekei azonban nem biztos, hogy minden esetben igazodnak a játékosok érdekeihez. A videójátékokat gyakran úgy tervezik, hogy elég nehezek legyenek ahhoz, hogy valóban kihívást jelentsenek, miközben lehetővé teszik a játékosok számára, hogy olyan kis teljesítményeket érjenek el, amelyek a játék folytatására készítetik őket. Nehezen húzható meg a pontos határ a megfelelő játékelményt biztosító játékminták és az olyan beépített megoldások, minták között, amelyek nem etikus módon, elsősorban a játéktfejllesztők üzleti érdekeit követve használják ki a játékosok sebezhetőségét, tapasztalatlanságát vagy akár függőségre hajlamosító személyiségjellemzőit és életkörülményeit. Tovább nehezíti az értékelést és a gyerekek egészséges személyiségfejlődésére ártalmas tervezési minták azonosítását, hogy ezeknek a hatása függ attól a játékkontextustól, amelyben megjelennek, de a megcélzott közönség jellemzőitől is.²⁴

A videójátékok és a közösségi médiaplatformok fejlődése annyiban mindenképpen hasonlít, hogy ma már mindkettő adatvezérelt iparágként működik. A szolgáltatók nagy mennyiségű adatot gyűjtenek a felhasználókról, és azok elemzésére építve hatékonyan fejleszthetik, valamint monetizálhatják a szolgáltatásaikat. Üzleti modelljük meghatározó eleme az adatok gyűjtése és elemzése, ami egyben az üzemeltető/fejlesztő és a felhasználó/jatékos viszonyában erős információs aszimmetriát eredményez. Ez a helyzet lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy szándékos tervezési mintákkal könnyedén manipulálhassák a játékosokat annak érdekében, hogy minél több időt vagy több pénzt költsenek el a játékokkal.²⁵ Különösen nagy a kockázata bizonyos játékminták nem etikus használatának, például a játékon belüli vásárlási mechanizmusok beépítésének azon játéktfejllesztő vállalkozások esetében, amelyek üzleti modellje hangsúlyosan erre a bevételszerzési módra épít.

A pszichológiai kutatások egyértelműsítik,²⁶ hogy bizonyos játékelemek hozzájárulhatnak a problémás játékgyakorlatok kialakulásához. Jellemzően ilyen játékelemek azok, amelyek arra készítetik a játékosokat, hogy elkezdcjenek vagy folytassanak egy játékot. Érdemes újra hangsúlyozni, hogy egy-egy játékminta alkalmazása még nem jelenti azt, hogy az adott videójáték használata játékvazart eredményez. A függőség kialakulása szempontjából jelentősége van a já-

²² Ernest ADAMS: *Fundamentals of Game Design, Third Edition*. Berkeley, CA, New Riders, 2014. 81.

²³ Jose P. ZAGAL – Staffan BJÖRK – Chris LEWIS: *Dark Patterns in the Design of Games*. Foundation of Digital Games (FDG) 2013. 1.

²⁴ Uo., 1–3.

²⁵ UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/184609.htm>.

²⁶ Daniel KING – Paul DELFABBRO – Mark GRIFFITHS: The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. 9(3) *International Journal of Mental Health and Addiction* (2011) 320–333.

tékminta jellemzői mellett a játék kontextusának, de azok hatása függ az alkalmazásuk mechanizmusaitól, gyakoriságától, és természetesen a játékos életkorától, személyiségbeli és egyéb környezeti körülményeitől.

A függőség szempontjából problémás játéktervezési minták a véletlenszerű játékelemek, amelyek felbukkanása a játékban nem kiszámítható, azaz a játékos képességei mellett a szerencsének is nagy szerepe van a játék kimenetelében. Példaként említhető a Fortnite-ban az a játéktervezési minta, hogy a ládákból véletlenszerűen jelennek meg különböző minőségű fegyverek. Idesorolhatók a „majdnem nyert” érzést eredményező játékelemek, például ismét egy Fortnite-ból vett példával illusztrálva az a játékminta, hogy egy tűzharcban a győztes jellemzően egy hajszálnyival győz, viszont erről a vesztes is tudomást szerez. Ez a játékelem a vesztesben azt az érzést keltheti, hogy kis szerencséjével legközelebb akár győzhet is.

A „sötét játéktervezési minták” körében emlegeti a szakirodalom azokat a játékelemeket, amelyeket „a játék készítője szándékosan használ arra, hogy negatív élményeket okozzon a játékosok számára, és amelyek ellentétesek a játékosok érdekeivel”.²⁷ Például a játék előírja, hogy a játékosok bizonyos időpontokban játszanak („időbeli sötét minta”). A játékosok érdekeivel ellentétes, hogy kénytelenek a valós tevékenységeiket a játék kötelezettségeinek teljesítésére irányítani, nem pedig fordítva.

Kockázatot jelenthet a videójátékokban alkalmazott jutalmazási technikák némelyike is. Az operáns kondicionálás elmélete szerint bizonyos viselkedési minták elmélyíthetők a megerősítés elvének alkalmazásával, amely jutalmazási inger használatával erősít és büntetési inger alkalmazásával csökkent egy adott viselkedési választ.²⁸ Egy bizonyos viselkedés függőséget okozhat, ha kifizetődő, azaz azonnali öröm társul hozzá, és ismételt. A videójátékban a jutalmak olyan ingerek vagy játékban használható javak, amelyek a győzelemhez kapcsolódnak, és örömet okoznak a játékos számára. A jutalmazási technikák önálló típusát alkotja a véletlenszerű jutalmazási mechanika, amely bizonyítottan erőteljes pszichológiai hatással bír.

A véletlenszerű jutalmazási technikák közül a korábban már említett zsákmánydobozok alkalmazása kapja manapság a legnagyobb figyelmet. A zsákmánydobozok a videójátékok olyan elemei, amelyek bizonytalan értékű, randomizált jutalmat nyújtanak a játékosoknak.²⁹ Ezek a jutalmak a játékban használható virtuális tárgyak, például eszközök, ruhák és fegyverek, vagy különleges képességekkel rendelkező karakterek, amelyek mindegyike változó haszonnal jár a játékon belül. A zsákmánydobozok tartalma véletlenszerű, általában a vásárláskor nem ismert a játékos számára. Egyes játékok a zsákmánydobozokat jutalomként kínálják a játékosok érdekei alapján (pl. egy játékos egy kihívás teljesítéséért kap jutalomként zsákmánydobozt), más videójátékokban lehetővé teszik vagy megkövetelik, hogy a játékosok zsákmánydobozokat vásároljanak valós pénznemben.³⁰ A zsákmánydoboz játékminta nem homogén: a zsákmánydobo-

²⁷ ZAGAL–BJÖRK–LEWIS i. m. (23. lj.) 3.

²⁸ Frederick SKINNER: *Science and human behavior*. New York, Free Press, 1965.

²⁹ David ZENDLE – Rachel MEYER – Paul CAIRNS – Stuart WATERS – Nick BALLOU: The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 2020. január.

³⁰ Aaron DRUMMOND – James D. SAUER: *Immersive and addictive technologies inquiry*, <http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94835.pdf>.

zokhoz való hozzáférés módja, költsége, a véletlenszerű jutalom kiválasztásának módja és a megszerezhető tartalom is sokféle formát ölthet. Ezek a különbségek pedig hatással vannak a játékosok játékélményére, a játékra fordított idő és pénz mennyiségére, a zsákmánydobozok tartalmának átláthatóságára és kiszámíthatóságára.³¹ Közös jellemzőjük azonban a véletlenszerűség, ami miatt nagyon hasonlítanak a szerencsejátékokra, ami azért kelt aggodalmat, mert átjárást biztosít a játék és a szerencsejáték között.³²

A kutatások összefüggést állapítanak meg a zsákmánydobozok szerencsejátékszerű tulajdonságai, a problémás szerencsejáték és a zsákmánydobozokra költött pénz nagysága között.³³ Egy másik, serdülők körében végzett kutatás ugyanezt a kapcsolatot találta meg a serdülőknél, valójában a zsákmánydoboz-kiadások és a problémás szerencsejáték-használat közötti kapcsolat a serdülők között kétszer olyan erős volt, mint a vizsgált felnőttek körében.³⁴ Drummond és Sauer kutatási eredményei megerősítik, hogy a zsákmánydobozok és a szerencsejátékok pszichológiai mechanizmusa hasonló, hozzájárulnak a játékosok kondicionálásához, valamint ösztönzik és fenntartják a játékos elkötelezettségét.

A brit parlament számára a magával ragadó technológiák társadalmi kockázatairól készített szakértői anyag által hivatkozott tanulmányban Drummond és Sauer hangsúlyozza, hogy a zsákmánydoboz játékminta sok videójátékban ütemezett megerősítéssel működik, azaz algoritmusok határozzák meg az értékes jutalmak gyakoriságát, amelynek eredményeként erőteljes pszichológiai mechanizmusokat használnak ki a sokszor ismételt és állandó viselkedés gyors elsajátításának elősegítésére. A szerencsejáték számos formája is erre a mechanizmusra épül.³⁵

4. A videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozása

4.1. Szabályozási térkép

A videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi megfontolású szabályok nem a klasszikus média-szabályozás körében helyeződnek el, noha ma már a gyerekek médiahasználatában betöltött szerepük, jelentőségük és hatásuk alapján a hagyományos médiaszabályozás hatálya alá tartozó médiumokkal rokoníthatók. Míg a médiajog hatálya alá eső tartalmak (pl. televíziós műsorok) esetén a szolgáltatóknak viszonylag szigorú gyermekvédelmi szabályoknak kell megfelelniük, addig az e körbe nem sorolható tartalmakra kevesebb és kevésbé hatékonyan érvényesíthető szabályok vonatkoznak.

³¹ Annette CERULLI-HARMS – Marlene MÜNSCH – Christian THORUN – Frithjof MICHAELSEN – Dr. Pierre HAUSEMER: *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*. Study requested by IMCO Committee, 2020.

³² Aaron DRUMMOND – James D. SAUER: Video game loot boxes are psychologically akin to gambling, 2(8) *Nature Human Behaviour* (2018) 530–532.

³³ David ZENDLE – Paul CAIRNS: *Immersive and Addictive Technologies*, <http://data.parliament.uk/written-evidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94942.pdf>.

³⁴ Uo., 3.

³⁵ DRUMMOND–SAUER i. m. (32. lj.).

Az online tartalomkínálat megjelenése és folyamatos bővülése az internet elterjedésének korai stádiumában már komoly kihívást jelentett a szabályozó számára, hiszen az analóg környezetben a gyermekek védelmét célzó szabályozási eszközrendszer alig alkalmas az online környezetben megjelenő, a gyermekek egészséges személyiségfejlődését károsan befolyásoló hatásokkal szembeni védelemre.³⁶ Az ártalmas tartalmakhoz való hozzáférés korlátozását célzó, elsősorban időbeli zónák meghatározása helyett az online környezetben a műszaki, technikai eszközök (pl. megfelelő szülői felügyeleti kontrollt biztosító műszaki megoldások) alkalmazásával elért, biztonságosabb zárt médiakörnyezet megteremtésére van csak lehetőség. Ez azonban azt is jelenti, hogy egyre nagyobb szerep hárul a szülőkre, akik a rendelkezésre álló technikai eszközök alkalmazásával a gyermek életkorához és érzékenységéhez igazíthatják a védelmet.

A tartalomkínálat fejlődésével megjelenő új tartalmak, szolgáltatások gyermekvédelmi célú szabályozása nem került be automatikusan az elektronikus médiumok (vagy az európai jogi megfogalmazás szerint az audiovizuális médiaszolgáltatás) szabályozásába. A videójátékok esetében a 2000-es évek elején indult iparági önszabályozás keretében született meg a játékok gyermekvédelmi célú szabályozása. Európában a mai napig az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) önszabályozó korhatár-besorolási rendje adja a videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozásának alapját.³⁷ A videójátékokra tehát a mediaszabályozásból kölcsönzött korhatárbesorolási rendet alakítottak ki, ami nem állami szabályozási, hanem önszabályozási keretben valósult meg.

A 2003-ban elfogadott PEGI egy önkéntes tagsági elven működő önszabályozó rendszer, amelynek vállalt célja, hogy a gyerekeket megóvja az életkoruknak nem megfelelő tartalmat hordozó játékoktól, valamint hogy segítsen a szülőknél felismerni a médiakörnyezetben rejlő kockázatokat és megelőzni a károkat. A PEGI rendszerben a videójátékok minősítése, a gyerekekre káros tartalom szerinti besorolása életkori kategóriákra és az ártalom jellegének a feltüntetésére épül. Az öt életkori kategória mellett (3, 7, 12, 16 és 18) a PEGI ártalomként nevesíti és önálló piktogrammal jelzi a videójátékban megjelenő ijesztő tartalmat, az erőszakot, a szexualitást, a trágárságot, a diszkriminációt, ha a tartalom szerencsejátékokra tanít vagy ösztönöz, a játékon belüli vásárlást, és az illegális kábítószer, alkohol vagy dohány használatára utaló tartalmat.

A videójátékok besorolását az iparági önszabályozás keretében működtetett szervezetek végzik.³⁸ A PEGI rendszer 2007-ben kiegészült a PEGI Online-nal,³⁹ ami az online játékkörnyezetben megjelenő játékokra vonatkozóan biztosít további gyermekvédelmi eszközöket. A PEGI Online biztonsági kódexet (POSC) elfogadó szolgáltatók a korhatár-besoroláson túl további garanciákat (pl. adatvédelmi, platformkommunikációra vonatkozó korlátozás) biztosítanak a gyerekek védelme érdekében. A PEGI alkalmazása Európában ma már egységesnek mondható, több mint harmincöt országban használják a videójátékok klasszifikációjára.⁴⁰

³⁶ NAGY i. m. (3. lj.) 69–77.

³⁷ L. <https://pegi.info/hu>.

³⁸ Erről bővebben l.: <https://pegi.info/hu/page/how-we-rate-games>.

³⁹ A Bizottság Közleménye az Európai Parlamentnek, a Tanácsnak, az Európai gazdasági és Szociális bizottságnak és a Régiók Bizottságának a fogyasztóknak – különösen a kiskorúaknak – a videójátékok használata tekintetében történő védelméről (COM/2008/0207 végleges).

⁴⁰ L. <https://pegi.info/hu/page/pegi-organisation>.

A 2000-es évek elején bevezetett iparági önszabályozási megoldás a későbbiekben a legtöbb európai országban az állami szabályozás alapjává vált, a jogi szabályozás figyelembe veszi és épít a PEGI rendszerre.

A tagállami szabályozási környezet sokszínű képet mutat, a tagállamok nem egységesen alakították ki a videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi rendet. Létezik a PEGI-től eltérő megoldás alkalmazása is, például Németországban önálló korhatár-besorolási rendszer működik, a PEGI-től eltérő intézményi megoldással.⁴¹ A német megoldás különlegessége továbbá, hogy bizonyos videójátékokra, például az alkalmazás-áruházakban elérhető játékokra vagy az interneten hozzáférhető online játékokra a speciális médiajogi gyermekvédelmi szabályozást kell alkalmazni.⁴²

Vannak olyan tagállamok, amelyek büntetőjogi eszközöket is alkalmaznak, és számos országban a fogyasztóvédelem területén jelennek meg a videójátékokra vonatkozó speciális gyermekvédelmi szabályok.⁴³

Magyarországon a PEGI alkalmazására épülő állami szabályozást 2013-ben vezette be a jogalkotó. A fogyasztóvédelmi törvénybe⁴⁴ került bele a PEGI alkalmazására ösztönző törvényi szabály. A törvény előírja, hogy a játékszoftver gyártója az olyan játékszoftver forgalmazása esetén, amely alkalmas a tizennyolcadik életévüket be nem töltött személyek fizikai, szellemi, lelki vagy erkölcsi fejlődésének kedvezőtlen befolyásolására, különösen azért, hogy meghatározó eleme az erőszak, illetve a szexualitás közvetlen, természetes ábrázolása, köteles a „Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott!” szöveget a játékszoftver csomagolásán jól észlelhető módon feltüntetni. Ezt a szabályt az internetes lehívásra közzététel útján forgalmazott játékszoftver esetén a technikai sajátosságoknak megfelelő eltéréssel, a játékszoftver lehívása előtt kell teljesíteni. Amennyiben azonban a játékszoftver gyártója csatlakozott a PEGI-hez, és alkalmazza a PEGI által megállapított, korhatár-besorolásra vonatkozó előírásokat, úgy ezzel teljesíti a gyermekvédelmi kötelezettséget. Kiegészítő szabályként fogalmazódik meg a törvényben, hogy ha a gyártó nem teljesíti a törvényi kötelezettséget, a játékszoftver forgalmazója a szoftvert csak a „Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott!” szöveg feltüntetésével hozhatja forgalomba.⁴⁵ Magyarországon a videójátékok gyermekvédelmi célú szabályainak betartását a fogyasztóvédelmi hatóság ellenőrzi.

4.2. A problémás játékkervezési minták szabályozási kihívásai

A problémás játékelemek gyermekvédelmi szempontú vizsgálata önálló szabályozási kérdésként azonosítható. A vizsgálat túlmutat a játékhasználat, játékzavarral összefüggő fogyasztóvédelmi, illetve közegészségügyi szabályozási szempontokon, és szűkebb fókusz a gyermekek egész-

⁴¹ A német önszabályozó szervezet, az Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle a PEGI-től némileg eltérő besorolási rendet alkalmaz, és a szabályok érvényesítésére is önálló fórumrendszert működtet. A videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozása beágyazódik a német gyermekvédelmi szabályozási környezetbe: <https://usk.de/>.

⁴² L. <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/was-tut-der-staat/>; Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/jugendmedienschutz-staatsvertrag/>.

⁴³ A Bizottság Közleménye (39. lj.).

⁴⁴ 1997. évi CLV. törvény a fogyasztóvédelemről 16. §.

⁴⁵ Uo., 16/A. §.

séges fejlődését veszélyeztető környezeti hatásokkal szembeni védelem. A gyermekek jogairól szóló 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek jogaként azonosítja az egészségre káros szerek elleni védelem mellett a fejlődésre ártalmas környezeti és társadalmi hatásokkal szembeni védelmet is.⁴⁶ A problémás játékelemekkel kapcsolatos szabályozási igény abból fakad, hogy a gyerekek kiszolgáltatottabbak ezen játékelemek hatásának. Ennek oka, hogy az önkontroll gyakorlásának képessége csak fokozatosan alakul ki, valamint a mentális és kognitív fejlettségük alapján nehézséget jelent számukra a játékokban az értékelés és a valószínűség megértése.

A problémás játékelemek szabályozási szempontú értékelése az önszabályozási megoldás okán elsősorban a PEGI besorolási rendjének részletesebb vizsgálatát igényli. Érdekes megvizsgálni, hogy a jelenlegi klasszifikációs értékelési rend reagál-e a videójáték-ipar működéséből, a technológia fejlődéséből fakadó, a korábbi fejezetekben bemutatott új kockázatokra. Biztosít-e speciális védelmet, előír-e garanciális szabályokat bizonyos problémás játékmintákra vonatkozóan.

A PEGI rendszerben a játékok minősítése számos szempont értékelése alapján a videójátékok tartalma alapján történik. Értékelési szempontként jelenik meg a trágárság, az erőszak-ábrázolás, a kábítószerek vagy a félelemkeltés. Kevesebb figyelmet fordítanak azonban a játékok mögöttes (pszichológiai) tervezési mechanizmusaira.⁴⁷ A PEGI értékelési szempontjai közül két elem hozható közvetlenebb kapcsolatba a korábban bemutatott problémás játékelemekkel: a játékokon belüli vásárlás és a szerencsejátékokra ösztönző tartalom.

A besorolási rend alapján a videójátékokon feltüntetik, ha a játék lehetőséget kínál a játékosoknak, hogy valódi fizetőeszközzel digitális árukat vagy szolgáltatásokat vásároljanak meg. A játékokon belüli vásárlás változatos játékmintaként jelenhet meg a játékokban, amelyek közül leginkább a véletlenszerű eredménnyel járó játékokon belüli vásárlások lehetnek problémás játékminták. Ezekre a játékelemekre tekintettel a PEGI besorolási rendjét nemrégiben módosították: egy új, harmadik elemmel egészítették ki az életkor-megjelölés és az ártalmas tartalmat jelző kategória mellett. A 2020 áprilisától megjelenő játékokon új elemként már fel kell tüntetni, ha a játék „véletlenszerű tárgyként fizetett” játékokon belüli vásárlásokat tartalmaz.⁴⁸ Fontos azonban hangsúlyozni, hogy a véletlenszerű játékokon belüli vásárlások jelenléte nem vált ki speciális korhatár-besorolást,⁴⁹ vagyis ezek a játékelemek nem eredményeznek magasabb életkori kategóriát a jelenlegi önszabályozási rendszerben. Piacra dobható tehát egy olyan videójáték, amelyen szerepel az a jelzés, hogy egy háromévesnél idősebb gyermek számára nem ártalmas, egyben tájékoztatja a szülőt arról, hogy véletlenszerű tárgyú fizetett elemet is tartalmaz. A PEGI felülvizsgálata, az új értékelési szempont bevezetése mindenképpen növeli az átláthatóságot, de korántsem biztosít érdemi megoldást, hiszen csak a rendkívül tájékozott és tudatos szülők számára egyértelmű a függőség kialakulásának kockázata és a véletlenszerű játékokon belüli vásárlás közötti összefüggés. A PEGI kiegészítésével tehát a hozzáférés korlátozásának direkter megoldása, a magasabb életkori kategória előírása az iparági önszabályozás keretében már nem valósul meg.

⁴⁶ 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról 6. § (4) bekezdés.

⁴⁷ Johnny SORAKER: Gaming the gamer? – The ethics of exploiting psychological research in video games. 14(2) *Journal of information, communication and ethics in society* (2016) 108.

⁴⁸ CERULLI-HARMS-MÜNSCH-THORUN-MICHAELSEN-HAUSEMER (31. lj.) 27., [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf).

⁴⁹ Uo., 27.

A másik értékelési szempont a szerencsejátékkal kapcsolatos ártalom, mivel a szabályozás a legtöbb országban tiltja a kiskorúak szerencsejátékban való részvételét.⁵⁰ Abban az esetben kerül rá a videójátéokra a szerencsejáték piktogram, ha a játék olyan elemeket tartalmaz, amelyek szerencsejátéokra biztatnak, vagy arra tanítanak. A „szerencsejátékokra tanítás” értelmezése ebben a minősítési rendszerben azonban meglehetősen szűk körű. Csak azok a játékok kapják meg a szerencsejáték-tartalom minősítést, amelyek a hagyományos értelemben vett tényleges szerencsejátékokra utalnak (például egy rulettjáték, amelyben a játékosok valódi pénzzel játszanak), vagy amelyek az ilyen szerencsejáték szimulációját tartalmazzák (például egy kaszinó a játék világán belül). A PEGI jelenlegi értelmezése szerint például a véletlenszerű jutalmazási technikaként jellemzett zsákmánydobozok nem tartoznak ebbe a kategóriába.⁵¹

A két vizsgált kategória tehát nem közvetlenül utal a függőség kockázatára. Noha az értékelési szemponton keresztül az önszabályozó a függőséggel szembeni védelem megteremtését célozhatja, de ez a szülők számára – az értékelés és a függőség közötti összefüggésről szóló tájékoztatás hiányában – nem nyújt egyértelmű eligazítást.

Összefoglalóan rögzíthető, hogy a PEGI korhatár-besorolási rendjében a játékfüggőség kialakulásának kockázatához kapcsolódó értékelés nem jelenik meg megfelelően, és a besorolási rendszer függőséggel összefüggésbe hozható elemeiről szóló információk kevésbé adnak egyértelmű tájékoztatást a tudatos szülői döntésekhez.

4.3. Egy fókuszba került játékminta: a zsákmánydoboz

A problémás játékelemek közül az elmúlt években a zsákmánydobozok szabályozásával kapcsolatban merült fel leginkább igény. A videójátékok társadalmi környezetét, új kockázatait elemző kutatások és szakértői anyagok bemutatják a jelenség jogi kezelését is.⁵² A zsákmánydobozok játékokban való elhelyezésére jellemzően a szerződésekre és a fogyasztóvédelemre vonatkozó általános nemzeti jogszabályok érvényesülnek. Az elmúlt évek eredménye, hogy számos ország szerencsejáték-hatósága vizsgálta a zsákmánydobozok szerencsejáték jellegét. Több ország hatósága, köztük Belgium, Hollandia és Szlovákia szerencsejáték-felügyelete ítélte úgy, hogy a zsákmánydobozok megfelelnek a nemzeti szerencsejáték-kritériumnak, ezért a nemzeti hatóság engedélye nélkül nem jelenhetnek meg a videójátékokban.⁵³ A minősítés eredményeként a játékgyártók vagy kivonták ezekről a piacokról a zsákmánydobozokat tartalmazó játékokat, vagy kivették a játékokból ezt az elemet. Ennek következtében alakult ki az a helyzet, hogy bizonyos játékok más tartalommal érhetőek el egyes tagállamokban.

⁵⁰ Magyarországon a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény 1. § (5b) bekezdése rögzíti e tilalmat.

⁵¹ CERULLI-HARMS–MÜNSCH–THORUN–MICHAELSEN–HAUSEMER (31. lj.) 40.

⁵² UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmds/1846/184609.htm>.

⁵³ Uo.

Enyhébb beavatkozást jelent, ha a játégyártókat megfelelő tájékoztatásra kötelezik a zsákmánydobozok működésével kapcsolatban. Nem a jogi szabályozás, hanem az alkalmazásruházak magánszabályozása keretében⁵⁴ jelenik meg az a megoldás, hogy a „zsákmánydobozokat” vagy más véletlenszerűen kiválasztott virtuális elemeket kínáló alkalmazásoknak fel kell tüntetniük a különböző jutalmak megszerzésének valószínűségét.⁵⁵ Az átláthatóság növelését, az információs aszimmetria csökkentését célzó szabály mögött nyilvánvalóan az a cél azonosítható, hogy a tájékoztatás alapján a vásárló tudatosabb döntést hozhasson az alkalmazás megvásárlásáról. Gyermekvédelmi szempontból azonban ez a tájékoztatási kötelezettség korántsem jelent megnyugtató megoldást, hiszen a PEGI rendszer kiegészítéséhez tett értékelés ebben az esetben is érvényes: az intézkedés nem hatékony, ha a szülők nem kapnak egyértelmű tájékoztatást a játékelem alkalmazása és a függőség kialakulása közötti lehetséges összefüggésről.

A zsákmánydobozok szerencsejáték-szabályozás keretében való kezelése helyett az Európai Parlament számára készített szakértői anyag szélesebb perspektívát lát indokoltnak, és a zsákmánydobozok és más problémás játékelemek kérdését szélesebb fogyasztóvédelmi szemszögből javasolja megközelíteni. Ennek oka, hogy az egységes európai piac megteremtése erős uniós hatáskört teremt a fogyasztóvédelem területén, ami egységesebb európai beavatkozási lehetőséget jelent a tagállamok hatáskörében lévő szerencsejáték-szabályozási területhez képest. A szakértői anyag további javaslatként fogalmazza meg, hogy az európai szabályozó ne szűken csak a zsákmánydobozok kockázataira legyen figyelemmel, hanem gyermekvédelmi szempontból szélesebb fókusszal vizsgálja a problémás játékelemeket.⁵⁶ A zsákmánydobozok szabályozására való összpontosítás ugyanis azzal a kockázattal jár, hogy a szabályozás nem tudja követni a videó-játék-ipar üzleti modelljeinek és tervezési mintáinak gyors fejlődését. Egy-egy játékminta szabályozását követően ugyanis az iparági szereplők más problémás játéktervezési mintákat és monetizációs módszereket vezethetnek be.

4.4. Új gyermekvédelmi szempont: játékfüggőség elleni védelem

A problémás játéktervezési minták szabályozási kérdéseit vizsgáló aktuális szakértői anyagok leszögezik, hogy a gyermekek védelmét biztosító megfelelő szabályozás kialakításához ma még nem tudunk eleget a problémás játéktervezési minták hatásáról.⁵⁷ További kutatásokra van szükség a videójátékok hosszú távú hatásainak értékelése körében a speciális gyermekvédelmi beavatkozást igénylő problémás játékelemek azonosításához. Az elemzések azt is rögzítik, hogy az aktuális iparági működés sajátosságai miatt önálló szabályozási feladat az adatokhoz való hozzáférés biztosítása, mert – ahogy a brit szakértői anyag hangsúlyozza – a kutatás komoly

⁵⁴ A magánszabályozásról bővebben l. Jack M. BALKIN: Szólásszabadság az algoritmos társadalomban. A big data, a magánszabályozás és a véleménynyilvánítás szabályozásának új iskolája. *In Media Res*, 2018/2. 197–247.

⁵⁵ L. <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>.

⁵⁶ CERULLI-HARMS-MÜNSCH-THORUN-MICHAELSEN-HAUSEMER (31. lj.) 31.

⁵⁷ UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184609.htm>.

akadály, hogy az iparági szereplők legtöbb esetben elzárkóznak a kutatáshoz szükséges adatok hozzáférhetővé tételétől.⁵⁸ A szabályozás számára megfogalmazható feladat tehát a kutatások támogatását biztosító szabályozási környezet kialakítása.

A gyerekek védelmét célzó jelenlegi hozzáférés-szabályozás megoldása körében felmerül az életkori besorolási rendszer értékelési szempontrendszerének kiegészítése: az igazoltan problémás játékelemek, mint például a szerencsejátékszerű játékmintákra vonatkozó értékelési szempont beépítése a PEGI tartalomértékelési rendszerébe. A jövőben ez azt jelentené, hogy bizonyos játékelem megjelenése a játékban egy magasabb életkori kategóriát eredményez. A hozzáférés-szabályozás további eleme, hogy a szülők kapjanak egyértelmű tájékoztatást az életkori besorolásnál figyelembe vett problémás játéktervezési minták mibenlétéről, az egészséges személyiségfejlődés szempontjából azonosítható kockázatokról annak érdekében, hogy tájékozottan dönthessenek a játékról.

A besorolási rendnek a szülők tájékozottabb döntését célzó kiegészítése erősítené az online videójáték-forgalmazási platformok (például a Microsoft/Xbox, PlayStation, Nintendo, valamint a Steam, a Google Play és az Apple App Store áruházai) által már ma is kínált szülői felügyeleti rendszerek hatékonyabb használatát is. A szülői kontroll érvényesítését segítő rendszerek lehetővé teszik a játékidő korlátozását, a beállításoknak megfelelő szűrési funkciót (például erőszakos vagy szerencsejátékkal kapcsolatos játékok). A szülők beállíthatják a teljes költési limitet, vagy alkalmazhatnak olyan fiókbeállítást, amely alapján szülői jóváhagyás szükséges ahhoz, hogy a gyermek vásárolhasson az áruházban. A technológia fejlődésével együtt járó kockázatokhoz igazított besorolási rend hozzájárulhat ahhoz, hogy a szülői kontroll és védelem megteremtésében hatékonyan használható legyen a technológia.

A videójátékok a gyermekek médiahasználatában betöltött szerepe, jelentősége, valamint a videójáték-ipar adatvezérelt működése, piaci ereje, a meggyőző technológia hatékony alkalmazási lehetőségei miatt érdemes felvetni a gyermekvédelmi szabályozás intézményi kontrolljának átalakítását is. A szabályozás jelenleg döntően önszabályozási keretben zajlik, a jogi szabályozás az iparági szereplők önkéntességen alapuló működésének ellenőrzésére nem ad megfelelő garanciákat. Megoldásként kínálkozik, ha a gyermekvédelmi szempontok érvényesítése az önszabályozástól ellép a társszabályozás irányába, ami az iparági szereplők szabályozási tevékenységét hatékonyabb állami, esetleg európai szintű ellenőrzési intézményrendszer megteremtésével segíti. Az intézményi kontroll kiépítéséhez modellként szolgálhat a médiaszabályozás területe, ahol az új szolgáltatásokkal kapcsolatban egyre hangsúlyosabb szerepet kap a társszabályozási forma. Jó példa erre a videómegosztóplatform-szolgáltatások új európai szabályozási megoldása: az európai médiaszabályozás hatálya alá került szolgáltatások számára előírt intézkedések végrehajtása érdekében az európai szabályozó társszabályozási megoldást javasol.⁵⁹

⁵⁸ Uo.

⁵⁹ Az Európai Parlament és a Tanács 2018. november 14-i (EU) 2018/1808 irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról 28b. cikk.

5. Záró gondolatok

A videójáték-használathoz kapcsolódó gyermekvédelmi célú szabályozás ma jellemzően önszabályozásra épülő fogyasztóvédelmi hangsúlyú szabályozási eszközrendszer és felügyelet mellett valósul meg. Európában a PEGI önszabályozási rendje a médiaszabályozásból kölcsönzött modellre, a tartalomalapú korhatár-besorolásra épül. A PEGI klasszifikációs rendjében nem jelenik meg önálló elemként a túlhasználattal szembeni védelem szempontja, pedig a médiahasználati kutatások alapján a gyerekek médiafogyasztásában jelentős szerepet töltenek be a videójátékok. A használati szokások mellett a videójáték-ipar adatvezérelt működése, valamint a játéktervezés során alkalmazott, magával ragadó technikák elterjedése is felveti a videójátékok értékelési szempontjainak átgondolását. A kutatások jelzik, hogy a videójátékokban alkalmazott egyes játékminták a problémás játékhasználat kialakulására nagyobb kockázatot jelentenek. A technológia adatvezérelt működése felerősíti a kockázatot hordozó pszichológiai mechanizmusokat, például az algoritmusalapú, ütemezett, véletlenszerű jutalmazási technikák hatását. A gyerekek egészséges személyiségfejlődésére különösen azok a játékminták jelenthetnek kockázatot, amelyek pszichológiai mechanizmusa rokonítható a szerencsejátékok lélektani hatásával. Ezeknek a játékmintáknak a használata egy videójátékban elmosza a határokat a klasszikus szerencsejáték és a nem szerencsejátékok között.

Az online médiakörnyezet sajátosságai miatt a gyermek által hozzáférhető médiakörnyezet kialakításában egyre hangsúlyosabb szerepet játszik a tudatos szülői jelenlét, a családi környezet által teremtett védelem. A gyermek egészséges fejlődését biztosító technikai eszközök, például szülői felügyeleti rendszerek, szűrőszoftverek használata az óvodás, kisiskolás gyerekek szülei számára lehetőséget ad az ártalmas tartalom és hatások szűrésére, csökkentésére. Ennek megfelelően indokolt a videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi célú szabályozásban, hogy nagy hangsúlyt kapjon a szülők tudatosságát segítő eszközök biztosítása, valamint a videójátékok valós kockázatokra reagáló címkézése. Azoknak az igazolhatóan kockázatot jelentő problémás játékelemeknek a korhatár-besorolásban való figyelembevétele, amelyekkel szemben az egészséges személyiségfejlődés érdekében szükséges a védelem biztosítása.