



## NEMZETI KERESKEDELMI ÉS FOGYASZTÓVÉDELMI HATÓSÁG

### SAJTÓKÖZLEMÉNY

#### **Beépített manipuláció a játékokban - az NKFH részt vett a videojátékokat vizsgáló nemzetközi fogyasztóvédelmi ellenőrzésben**

A Nemzeti Kereskedelmi és Fogyasztóvédelmi Hatóság (NKFH) 2025. március 31. és április 11. között részt vett a Nemzetközi Fogyasztóvédelmi Jogérvényesítési Hálózat (International Consumer Protection and Enforcement Network; ICPEN) által koordinált éves, mobil- és online játékokra fókuszáló nemzetközi ellenőrzési akcióban („sweep”). A kezdeményezéshez 21 másik ország fogyasztóvédelmi hatósága is csatlakozott. Az ellenőrzés során 439 mobil- és online játékot vizsgáltak, melyek szinte kivétel nélkül tartalmaztak pénzköltésre ösztönző, manipulációs elemeket.

Az ICPEN egy több mint 80 tagból álló nemzetközi hálózat, amely platformot biztosít a fogyasztóvédelmi hatóságok közötti együttműködéshez és tapasztalatcseréhez, előmozdítva a határokon átnyúló fellépéseket a fogyasztók védelmében. Az éves tematikus ellenőrzés célja a fiatal fogyasztók számára különösen kockázatos digitális gyakorlatok feltárása volt.

A 2025-ös sweep során összesen 439 mobil- és online játékot vizsgáltak meg a fogyasztóvédelmi hatóságok, különös figyelmet fordítva azokra a gyakorlatokra, amelyek tisztességtelen módon befolyásolják a játékosokat – kiemelten a kiskorúakat. Az eredmények szerint a videojáték-iparban széles körben alkalmazott modellek szinte kivétel nélkül tartalmaznak olyan elemeket, amelyek valódi pénzköltésre ösztönzik a felhasználókat. Ilyenek például a sürgető taktikák, amelyek hamisan azt sugallják, hogy bizonyos tartalmak csak rövid ideig elérhetők.

A játékokban gyakran használt virtuális valuták jelentős bevételi forrást jelentenek a fejlesztőknek, ugyanakkor átláthatatlanságuk hátrányos helyzetbe hozza a fogyasztókat. Különösen aggasztó a zsákmánydobozok (loot boxok) használata, mivel ezek szerencsejáték-szerű elemeket tartalmazhatnak, növelve a játékfüggőség kialakulásának veszélyét, főként a gyermekek esetében. Jelenleg sem hazai, sem uniós szinten nincs olyan szabályozás, amely egységesen kezelné vagy tiltaná ezen elemek alkalmazását.

Több játékban a loot boxok elvileg megszerezhetők küldetések teljesítésével is, azonban ezek gyakran csupán gyenge karaktereket vagy jutalmakat tartalmaznak. A valódi előrelépéshez rendszerint fizetős loot boxok vásárlása szükséges. Egyes esetekben komplex, többszintű virtuális valutarendszer működik, amelyek csomagokban vásárolhatók meg, és az átváltási arányok átláthatatlansága nehezíti a pontos költségkövetést.

A sweep során azonosított úgynevezett „sötét mintázatok” tovább erősítik a manipulációt. Ezek közé tartoznak a kéretlenül felugró, nehezen elutasítható vásárlási ajánlatok, a képernyőn megjelenő, időzített kedvezmények, valamint a naponta változó, újrainduló akciók. Egyes játékokban a fejlődés szándékos lassítása készteti a játékosokat a prémium valuta vásárlására, de ide sorolhatók az időkorlátos események is, amelyek napi belépésre ösztönöznek, félelmet keltve a lemaradástól.

A vizsgálat arra is rámutatott, hogy a loot boxokat, valamint az alkalmazásokon belüli vásárlásokat és reklámokat tartalmazó játékok ugyanolyan arányban voltak jelen a hároméves kortól ajánlott játékok között, mint más korosztályok számára készült alkalmazásokban. Ráadásul ezeknek az alkalmazásoknak csupán 30%-a jelezte előre az ilyen tartalmak meglétét az alkalmazás-áruházakban, így nem biztosították a felhasználók és szülők számára a megfelelő tájékoztatást.

A videójáték-ipar rendkívül gyors ütemben fejlődik: 2024-ben becslések szerint világszerte 3,3 milliárd ember játszott digitális játékokkal. Ez a szórakozási forma tehát minden korosztályt és földrajzi régiót érint – ami fokozott felelősséget ró a szabályozó hatóságokra a tisztességtelen és megtévesztő kereskedelmi gyakorlatok visszaszorítása érdekében.

Az NKFH részvétele a sweep-ben szorosan illeszkedik a fogyasztóvédelmi hatóság 2025. évi Ellenőrzési és Vizsgálati Programja keretében indított „Videójátékok fogyasztóvédelmi szempontú ellenőrzése” témavizsgálathoz.

Az NKFH célja, hogy a fogyasztók számára világosabbá és átláthatóbbá tegye a videójátékokban alkalmazott vásárlási mechanizmusokat, elősegítve ezzel a tudatos és biztonságos játékhasználatot minden korosztály számára.

2025. július 4.

Nemzeti Kereskedelmi és Fogyasztóvédelmi Hatóság