



NEMZETI KERESKEDELMI ÉS FOGYASZTÓVÉDELMI HATÓSÁG

SAJTÓKÖZLEMÉNY

Virtuális csapdák nyomában – országos fogyasztóvédelmi vizsgálat a videojátékok világában

A Nemzeti Kereskedelmi és Fogyasztóvédelmi Hatóság (NKFH) a szakmai irányítása alatt álló kormányhivatalokkal együttműködve országos témavizsgálatot kezdett a videojátékok fogyasztóvédelmi szempontú ellenőrzése érdekében. A vizsgálat célja a fogyasztókkal – különösen a kiskorúakkal – szembeni tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatok feltárása és visszaszorítása.

A jelenlegi ellenőrzés szervesen kapcsolódik az NKFH 2025. március 31. és április 11. között lezajlott részvételéhez a Nemzetközi Fogyasztóvédelmi Jogérvényesítési Hálózat (ICPEN) által koordinált, mobil- és online játékokra fókuszáló nemzetközi akcióban („sweep”). A nemzetközi vizsgálat során 22 ország fogyasztóvédelmi hatóságai összesen 439 mobil- és online játékot ellenőriztek, és szinte kivétel nélkül találtak pénzköltésre ösztönző, manipulatív elemeket.

A sweep eredményei rávilágítottak, hogy a vizsgált játékok jelentős része tartalmazott:

- **loot boxokat** (zsákmánydobozokat), amelyek szerencsejáték-szerű működésük révén fokozhatják a játékfüggőség kockázatát,
- **virtuális valutákat**, amelyek átláthatatlan átváltási rendszere megnehezíti a költségek nyomon követését,
- úgynevezett **„sötét mintákat”**, például sürgető, nehezen elutasítható ajánlatokat vagy időkorlátos eseményeket,
- **pay-to-win modelleket**, amelyeknél a fejlődéshez elengedhetetlen a fizetős tartalmak beszerzése.

Az NKFH és a szakmai irányítása alatt álló kormányhivatalok friss hazai vizsgálata e tapasztalatok alapján kiterjed majd arra, hogy a játékszoftverek gyártói alkalmazzák-e az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) korhatár-besorolását, vagy ennek hiányában feltűntetik-e a „Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott!” figyelmeztetést jól láthatóan a csomagoláson. Az ellenőrzés különös tekintettel a loot boxokra, virtuális valutákra, sötét mintákra és a pay-to-win modellekre terjed ki.

A globális videojáték-piac 2024-ben elérte a 184 milliárd dolláros bevételt, és a tendencia várhatóan folytatódik. E növekedéssel párhuzamosan egyre hangsúlyosabbak azok a „freemium” modellek, amelyek ingyenesen hozzáférhető játékokban kínálnak fizetős kiegészítő tartalmakat. Bár önmagában ez a gyakorlat nem jogsértő, problémát jelent, ha a játékélmény fenntartásához vagy a fejlődéshez elengedhetetlen a fizetés, illetve, ha a játék kifejezetten addiktív mechanizmusokkal ösztönzi a költsékezést.

Az NKFH célja, hogy a fogyasztók – különösen a szülők és a fiatal játékosok – számára világosabbá és átláthatóbbá tegye a videojátékokban alkalmazott vásárlási mechanizmusokat, elősegítve ezzel a tudatos és biztonságos játékhasználatot minden korosztály számára.

2025. augusztus 18. Nemzeti Kereskedelmi és Fogyasztóvédelmi Hatóság