

Széchenyi István Egyetem
Deák Ferenc Állam- és Jogtudományi Kar
Modern Technológiai és Kiberbiztonsági Jogi Tanszék

Végtelen életek, zéró szabályok - A gyermekek számítógépes játékok okozta függőségének lehetséges jogi keretei a nemzetközi szabályozási modellek alapján

TDK dolgozat

Készítette:

Troll Luca

Témavezető: **Dr. Kelemen Roland PhD** egyetemi docens
dr. Kovács-Szépvölgyi Enikő egyetemi tanársegéd

2024. november 4.

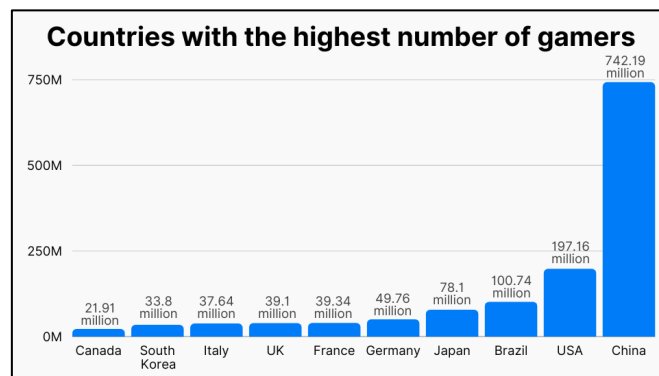
Tartalomjegyzék

1. Bevezető gondolatok.....	3
2. Videójáték-függőség: okok és következmények	5
3. Kitekintés az ázsiai államok megoldásaira a kiskorúak játékfüggőségének megakadályozása céljából.....	7
3.1. Teljes kontroll Kínában.....	7
3.2. Dél-Korea mérsékelt megoldása a szülők jogainak figyelembevételével.....	11
3.3. Japán megoldása nonprofit szervezet segítségével	13
3.4. India kormányzati szintű problémakezelése	14
3.5. Thaiföld példája az állami minősítési rendszer irányába mutatóan	16
3.6. Szingapúr mintája a kormányzati felügyeletre.....	17
4. Ausztrália és Új Zéland megoldása a mérsékelt kontrollra	18
4.1. Az osztályozáson alapuló rendszer Ausztráliában	18
4.2. Új-Zéland a tudatosságnövelés útján	20
5. Az Amerikai Egyesült Államok szövetségi és tagállami válaszai a kihívásra.....	21
5.1. Hawaii	23
5.2. Kalifornia	24
5.3. Washington	24
6. Európai megoldások a kiskorúak videójáték használatának szabályozására	24
6.1. Egyesült Királyság megoldása a civil társadalom bevonásával	25
6.3. Franciaország minimummegoldása.....	28
6.4. Hollandia válasza a mikrotranzakciók térnyerésére a kiskorúak védelme céljából ...	29
6.5. Norvégia fogyasztóvédelmi megközelítése.....	29
6.6. Magyarország szabályozása a kiskorú videójátékhasználók védelme céljából	30
7. Zárógondolatok	31
Irodalom	33

1. Bevezető gondolatok

Az internet és a digitális technológia gyorsfejlődése forradalmasította a gyerekek szabadidejének eltöltését, és az online játékok világa ma már fontos szerepet játszik a fiatalok mindennapi életében. Az online játék azonban nem csupán időtöltés, hanem komoly kihívást is jelent a társadalom számára. A virtuális terekben való elmélyülés gyakran hosszútávú hatással van a gyermekek fejlődésére és mentális egészségére (GRIFFITHS, 2010.). A szakértők és a szülők közötti párbeszéd középpontjában az áll, hogy miként lehet megvédeni a gyermekeket a digitális játékok káros elemeitől, például az erőszakos tartalomtól, a túlzott játékidő negatív hatásaitól és a mikro-tranzakciósrendszerek szerencsejátékszerű mechanikájától.

Az egyik legaggasztóbb probléma a játékfüggőség, amely nemzetközi szinten is egyre elterjedtebb jelenség. A videójáték-függőség 2019-ben hivatalosan is felkerült az Egészségügyi Világszervezet (WHO) betegségeinek nemzetközi osztályozásába (ICD-11) szerint a játékszavarok a játékokkal kapcsolatos viselkedésmintákra utalnak, így a játékfüggőség akkor alakul ki, amikor a játék iránti vágy és élvezet a mindennapi élet központi részévé válik és elsőbbséget élvez a személyes, a tanulmányi és a családkötelezettségekkel szemben (WHO, 2020.).



1. ábra: A legtöbb játékkal rendelkező országok (Susic, 2023.)

A fenti grafikon a világ országait mutatja a játékosok száma szerint, kiemelve a legtöbb játékkal rendelkező tíz országot. Az adatok azt mutatják, hogy a legtöbb játékos Kínában van, több mint 742 millió, messze megelőzve a második helyen álló USA-t, amely közel 197 millióval rendelkezik. Annak ellenére, hogy Kínában él a legnagyobb videójáték-populáció, ez az ország rendelkezik a legszigorúbb szabályozásokkal is a játékok használatának korlátozására. A kínai kormány különösen szigorú időkorlátokat vezetett be a kiskorúak számára, megakadályozva, hogy a gyerekek a hétköznapiakon hosszú órákat töltsenek a

képernyő előtt. Ez is mutatja Kína elkötelezettségét a játékfüggőség csökkentése és a fiatalok mentális egészségének védelme iránt.

A világon a 18 év alatti gyermekek és tinédzserek körülbelül 8,5%-a lehet játékfüggő (Miller, 2024.). A játék-függőség kialakulását számos tényező kiválthatja. A játékok által kínált jutalmazási rendszerek - mint például a pontok, szintek és jutalmak - a pszichológiai jutalmazás elvén alapulnak és folyamatos visszajelzést biztosítanak, ami hosszú ideig függésben tartja a játékosokat. Az úgynevezett loot boxok, amelyek a játékban véletlenszerű jutalmakat kínáló virtuális dobozok, különösen addiktívak, ugyanolyan izgalmat és kockázatot kínálnak, mint a szerencsejátékok. Az ezekre való várakozás és a megszerzésére való törekvés aktiválja az agy jutalmazási rendszerét. Azok a gyerekek, akik sok időt töltenek ebben a környezetben, nagyobb valószínűséggel szakítják ki életükből a szociális és a fizikai tevékenységeket, ami szerencsejáték-függőséghez vezethet.

A gyermekek védelme érdekében Magyarországon és nemzetközi szinten is megjelent a kiskorúak biztonságát az internetes környezetben garantáló szabályozás. Ennek keretében az egyensúly megteremtésére és megőrzésére törekednek, azaz arra, hogy a technológia előnyeinek kihasználása közben biztosított legyen a fiatalok védelme a túlzott játékidő káros hatásaitól. A korhatár-korlátozások és a szülői felügyeleti eszközök egyre inkább lehetőséget adnak a családoknak arra, hogy ellenőrizzék és szabályozzák gyermekeik internetes tartalmakhoz való hozzáférését. Emellett különböző oktatási intézmények tájékoztató kampányokat folytatnak, hogy segítsék a szülőket abban, hogy felelősségteljes döntéseket hozzanak gyermekeik digitális világban megvalósuló jelenlétével kapcsolatban.

Dolgozatom célja, hogy feltárja azokat a szabályozási és társadalmi megközelítéseket, amelyek Magyarországon és szerte a világon egyaránt irányadóak az internetes játékok gyermekekre gyakorolt hatásának mérséklésében. Elemzem azokat az eszközöket, amelyekkel a szülők, a pedagógusok és a szabályozók próbálják megóvni a gyermekeket a nemkívánt hatásoktól, valamint feltárom az internetes játékokkal kapcsolatos legfontosabb kihívásokat és javasolt megoldásokat. A kutatás során vizsgálom, hogy a hatályos szabályozások mennyire hatékonyak a gyermeki felhasználók védelmében és milyen további intézkedésekre lehet szükség a digitális világ folyamatos fejlődése mellett.

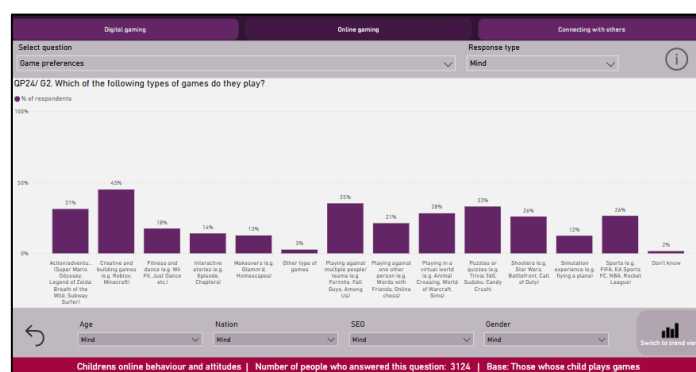
A játékfüggőség összetett probléma, és bár a kormányzati intézkedések hatékonyak lehetnek, a probléma kezelése a társadalom, a szülők és az egyének együttműködését igényli. A cél az, hogy a játék élvezete és jóléte megmaradjon, miközben minimalizálják a potenciális káros hatásokat.

2. Videójáték-függőség: okok és következmények

Az internetfüggőség egyik fő típusa a videójáték-függőség, amely egyre inkább elismert pszichológiai probléma, amely különösen a fiatalabb korosztályt érinti (Nagy, 2021.). Az első videójáték Steve Russell nevéhez fűződik, aki 1962-ben a Spacewar! (Űrháború!) nevű játékot fejlesztette ki (Bellis, 2019.). Ezután egyre több új játék jelent meg. A videójáték vagy számítógépesjáték olyan játék, amely önálló történettel rendelkező rendszer, ahol a játékosok interakcióba lépnek egymással, valamint egy célért küzdenek – ami általában a játék megnyerése (Costikyan, 2002.).

A videójáték-függőség, más néven „gaming disorder” vagy „internet gaming disorder”, olyan pszichológiai állapot, amelyben egy személy túlzott mértékben és kontrollálhatatlanul játszik videójátékokkal, még akkor is, ha ez negatív hatással van a mindennapi életére, az egészségére, a társas kapcsolataira és a tanulmányaira vagy munkájára. A videójáték-függőség diagnosztikai kritériumait a WHO (World Health Organization) a 2019-es ICD-11 betegségek nemzetközi osztályozásában is hivatalosan elismerte (Darvesh, és mtsai., 2020.).

A gyerekek körében egyre felkapottá váltak az internetes játékok, melyek mára népszerű fogyasztási cikkek formálódottak. Az Ofcom éves médiafogyasztási felmérése azt mutatja, hogy a videójátékok népszerűsége folyamatosan növekszik. A legutóbbi felmérés alapján 2022 óta a 3-4 évesek (23% vs. 18%) és az 5-7 évesek (41% vs. 34%), valamint a 16-17 évesek (79% vs. 72%) körében is növekedett az online játékokat játszó aránya. A korábbi évekhez hasonlóan a 3-17 éves fiúk közül többen játszanak online, mint az azonos korú lányok közül (71% vs. 58%).



2. ábra: Which of the following types of games do they play? (Ofcom, 2024.)¹

A videójátékok olyan elemeket tartalmaznak, amelyek erőteljesen hatnak az emberi pszichére. Ezek közé tartozik a jutalmazó rendszer, a kihívásokkal teli játékmenet és a

¹ Az Ofcom által készített statisztika, amely megmutatja, hogy mely játékok a legnépszerűbbek a gyermekek körében.

közösségi interakciók lehetősége. Jutalmazás és elismerés kapcsán sok játék kínál jutalmakat, – például pontokat vagy tapasztalatot - amelyek rövidtávú kielégülést és elégedettséget nyújtanak (Bányai, Zsila, Demetrovics, & Király, 2018.). Az ilyen jutalmazási rendszerek az agyban dopamin nevű neurokémiai anyagok felszabadulását eredményezik, amelyekkel az agyban örömet okoznak (Józsa, é. n.). Egyesek a videójátékokat arra használják, hogy elmeneküljenek a valós élet problémái elől. Az érhető el, hogy a virtuális világok kényelmes menedéket nyújtanak a stressz, a szorongás vagy a depresszió elől, így a játékfüggőség gyakran társul más mentális egészségi problémákkal.

A videójáték-függőség diagnosztikai kritériumait a WHO a 2019-es ICD-11 betegségek nemzetközi osztályozásában is hivatalosan elismerte. Több tünetek jelenléte is utalhat videójáték-függőségre. Kontrollvesztés a leggyakoribb, hiszen ez esetben az egyén képtelen szabályozni, hogy mennyi időt tölt a játékokkal. Növekvő fontosság miatt a játékok minden másnál fontosabbá válnak; az egyén elhanyagolja a munkát, a tanulást, a baráti- és családi kapcsolatait is. Valamint fontos kiemelni a káros következmények figyelmen kívül hagyását, mert annak ellenére, hogy a játék káros hatással van a játékos életére, továbbra is játszik. A függőség ezen kívül olyan fizikai tünetekkel is társulhat, mint a szemszárazság, a fejfájás, az alvászavarok, valamint az izom- és ízületi fájdalmak (Csemáné Váradi & Lindt, 2023.).

A videójáték-függőség komoly pszichológiai, társadalmi és egészségügyi problémákat is okozhat. Pszichológiai következmények között szerepel a depresszió, szorongás, fokozott stressz és agresszió gyakran megfigyelhető videójáték-függők körében (Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2008.). Az érintettek hajlamosak a valós kapcsolataikat elhanyagolni, ami elszigeteltséghez és önértékelési problémákhoz vezethet. A függőség gyakran társas kapcsolatok gyengülését vagy teljes megszűnését okozza, mivel az érintett személy az idejének nagy részét a játékkal tölti - ez különösen problematikus lehet a fiatalok esetében, mivel elmaradnak a szociális fejlődésben.

A videójáték-függőség nemcsak mentális, hanem komoly testi egészségügyi problémákhoz is vezethet. A hosszantartó ülés, az alvásmegvonás és a stressz együttese olyan körülményeket teremt, amelyek jelentős kockázatot jelentenek a játékosok egészségére. Az legveszélyesebb következmény a „játékos trombózis”, vagyis a mélyvénás trombózis, egy potenciálisan életveszélyes állapot, amely akkor alakul ki, ha a véráramlás lelassul a hosszú ideig tartó ülés miatt. A trombózis leggyakrabban az alsó végtagokban alakul ki, amikor a vér alvadékká formálódik és vérrög keletkezik egy mélyvénában. Ha a vérrög felszabadul és eljut a tüdőbe, tüdőembólia alakulhat ki, ami azonnali orvosi beavatkozást igényel és életveszélyes állapotot jelent (Chang, Wong , & Burbridge , 2013.).

3. Kitekintés az ázsiai államok megoldásaira a kiskorúak játékfüggőségének megakadályozása céljából

Ázsiában a videójátékok szabályozása országonként eltérő és sok esetben meglehetősen szigorú. A kormányok különféle intézkedéseket hoztak, hogy szabályozzák a játékipart és a játékosokat, különös figyelemmel a fiatalokra és a társadalmi hatásokra. Kína és Dél-Korea kormányzati szinten szigorúbban szabályozott, míg Japán és Szingapúr nagyobb hangsúlyt fektet a piaci önszabályozásra és a fogyasztóvédelemre.

3.1. Teljes kontroll Kínában

Kína a világ második legnagyobb videójáték-piac. Sok más országhoz hasonlóan Kínában is egyre népszerűbbek a videójátékok és más digitális szórakoztató eszközök. Az elmúlt években a kínai kormány különös figyelmet fordított a játékfüggőség problémájára. Hiszen 2008 óta Kína az első olyan ország, amely hivatalosan is elismerte az internetfüggőséget klinikai rendellenességként vagy betegségként (Traff, 2015.).

Az online játék már az 1980-as években elkezdődött az otthoni konzolokon, az internet kávézóknak és a játéktermekben. Mára a kínai online játékipar több milliárd dolláros üzletté nőtte ki magát (Young & D. H. Downing, 2008.). Kína egyik legnagyobb technológiai vállalata a Tencent Holdings Limited, amit 1998-ban alapítottak. A vállalat 3 ággal foglalkozik; a közösségi média, az online hirdetések, valamint az online játékok fejlesztése és készítése (WET, 2015.). A kínai törvényhozók szabályozása utolérte a Tencent vállalatot, melynek következtében a cég részvényei hatalmasat zuhantak.

A kínai kormány úgy alakította szabályozást, hogy megnyitotta a piacot a külföldön készült online játékok előtt, anélkül hogy ezzel a cselekményével enyhített volna a hazai szigorú ellenőrzésen. Első körben 2004. május 20-án a Kínai Népköztársaság Kulturális Minisztériuma bejelentette, hogy egy felügyelőbizottságot hoz létre az online videójátékok cenzúrázása céljából (Chew, 2016.). A szervezet feladata lett az általuk nem megfelelőnek tartott játékok betiltása. A bizottságot azután hozták létre, miután két játékot is betiltottak; Hearts of Iron² és a Project IGI2: Covert Strike³ nevű játékokat (Origo, 1900.).

Az elmúlt években több kormányzati szervezetet hoztak létre. Ide tartozik a National Copyright Administration, amely szerzői jogi igazgatási feladatokat lát el (National Copyright

² Ami egy stratégiai játék, melynek lényege, hogy játékos átvegye az irányítást egy nemzet felett. A játék Sinkiangot, Mandzsúriát és Tibetet független nemzetként jeleníti meg, ezért is lett betiltva.

³ Egy taktikai lövöldöző játék, ami azért került betiltásra, mert sértette a kínai hadsereg imázsát.

Administration (NCA) (国家版权局), é. n.). The State Administration of Radio, Film and Television, amely szabályozza a sugárzott médiát és a filmeket, valamint előírja, hogy minden online videónak a SARFT jóváhagyást kell kérnie (CNIPA, 2013.). Mégis a legfontosabb szerepet a Ministry of Culture játszotta a játékszabályozás- és igazgatás területén, a minisztérium hatáskörét 2018-ban a Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China vette át (CGTN, 2018.). A minisztérium terveket készít az animációk- és a játékipar fejlesztésére.

1998-as évektől kezdve létrehozták az új kínai kiberrendőrséget (Harwit, 2001.) - amely egy 24 órás felügyeletet biztosított az interneten keresztül. A testület feladata, hogy időben eltávolítsa a káros és törvénytelen információkat - tartalmakat az internetről. Emellett szintén ebben az évben létrehozták az Aranypajzs projektet (Jindun gongcheng), közismert nevén a Kínai Nagy Tűzfalat (Kovács L. , 2009.). Az Aranypajzs a belföldi felügyelettel, míg a Tűzfal a külföldi weboldalak korlátozásával foglalkozik - mint az IP-címek blokkolása, URL-szűrés, kapcsolatbontás (Gosztonyi G. , 2022.). 2012-ben keletkezett a Tűzfal megerősített változata (Index, 2012.). 2020-as évekre a testületek egy fejlett, teljesen összekapcsolódó rendszert alkotnak, amely segítségével a politikai- és szociális profilozás egyszerűen megvalósítható (Gosztonyi G. , 2022.).

A kormány a függőség elkerülése érdekében 2015-től kezdődően célzottan ellentétes irányú szabályozást folytatott. Egyrészt nem szerette volna a játékipar hanyatlását, másrészt viszont meg akarta szüntetni a gyermekek körében kialakuló addikciót, valamint fenn akarta tartani a cenzúra szigorú formáját.

2019-ben a kormány új irányelveket tett közzé a videójátékok kiskorúak általi használatára vonatkozóan. Annak érdekében, hogy megvédje a fiatalokat a videójátékoktól a kormány egy sor olyan törvényt hozott, amelyek előírják a videójáték-gyártó cégeknek, hogy a kiskorúak védelmét figyelembe véve fejlesszék játékaikat. Ezeknek a vállalatoknak biztosítaniuk kell, hogy a játékok tartalma megfelelő legyen, továbbá megtilthatják a fiataloknak bizonyos ténykedések alkalmazását. A „kiskorúak online játékokban való részvételének megakadályozásáról”⁴ szóló közlemény hivatalosan 2021. szeptember 1-jén lépett érvénybe, amely a kiskorúakra vonatkozó függőség elleni szabályozást tartalmazza. A közlemény főként a kiskorúak játékidéjét csökkentette, valamint ellenőrzés alá vonta az általuk folytatott játéktevékenységet (FLANDERS INVESTMENT, 2021.). A szabályozás kimondta, hogy a

⁴ “Notice on Preventing Minors from Indulging in Online Games”

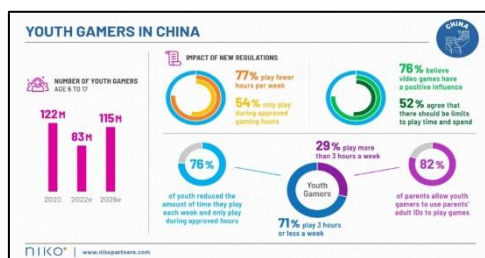
kiskorú személyek este 22 órától reggel 8 óráig nem játszhattak online videojátékokkal; hétköznapiakon legfeljebb 90 percig; valamint hétvégén és ünnepnapokon pedig naponta legfeljebb három órát játszhattak – tehát összesen hetente legfeljebb 13,5 órát játszhattak videojátékokkal (Boni, 2021.). Ezen korlátozás miatt naponta átlagosan (2019-es adat) mintegy 17,8 millió kiskorú fiókját rúgták ki a rendszerből a játékban töltött idő túllépése miatt. Majd a játékidőt tovább szigorították. Az Országos Sajtó- és Kiadóhivatal közleménye a kiskorúak online játékoktól való függőségének hatékony megelőzésére irányuló további szigorú kezeléssel⁵ kiadott dokumentuma 2021. augusztus 30-án lépett hatályba (China Law Translate, 2021.). Ez alapján a kiskorúak csak 20:00 és 21:00 óra között, valamint pénteken, szombaton, vasárnap és ünnepnapokon játszhatnak videojátékokkal (Xiao, L. Y. , 2021.).

Emellett a 2019-es szabályozás előírta a videojáték-szolgáltatók számára, hogy minden felhasználó valós személyazonosságát ellenőrizze. Emellett az úgynevezett „demó” vagy „vendégfelhasználói” változat is megengedett volt a szolgáltatók számára, ami azt jelentette, hogy 1 óránál rövidebb játékokra bárki bejelentkezett személyazonosság nélkül is. A 2021-es szigorítások ezzel szemben megtiltották ezt a lehetőséget, így minden felhasználót ellenőrizni kellett a játékba lépést megelőzően (Xiao, L. Y. , 2021.).

Mindemellett a kormány azt is bevezette, hogy a kiskorúak az életkoruk alapján mennyit költhetnek játékokra. A 8 és 16 év közöttiek havonta legfeljebb 200 jüant (nagyjából 26 euró), a 16 és 18 év közöttiek pedig legfeljebb 400 jüant (kb. 51 euró) költhetnek videojátékokra (Boni, 2021.).

A szigorú szabályozás ellenére még így is akadnak „kiskapuk”, amelyet a kiskorúak előszeretettel alkalmaznak. Az egyik legkönnyebb módszer a szabályok kikerülésére, amikor a szülők megadják a nagykorú személyazonossággal hitelesített fiókjaik belépési azonosítóit gyermekeiknek. Néhány vállalat arcfelismerő programot készített, hogy ki tudja szűrni a felnőtt fiókot használó fiatalokat (May & Chang Chien, 2021.). Köztük a Tencent vállalat is létrehozott egy kötelező arcfelismerő programot Midnight Patrol (Éjféli Járőr) néven. Ez a rendszer azt hivatott megakadályozni, hogy kiskorúak felnőtteknek adják ki magukat. A jövőbeni terveik szerint – köszönhetően a fejlesztéseknek - több mint 60 játékhoz adják hozzá ezt a technikát (Obedkov, 2021.). Azonban a 2021. évi közlemény kifejezetten nem írta elő a videojáték-gyártó cégeknek, ezeknek a programoknak a kötelező használatát.

⁵ Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games



3. ábra: 2022. július - kínai ifjúsági játékosokról készült jelentés (NIKO, 2022.)

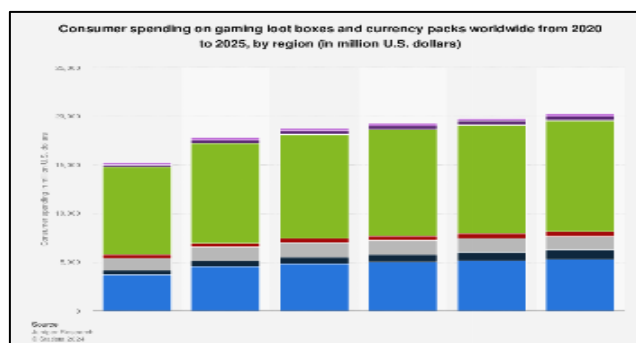
A 3. ábrán megjelölt statisztika bemutatja, hogy hogyan változott a szabályozás után 2022 júliusára a kínai fiatal játékosok játék ideje:

- 77%-a csökkentette heti játék idejét az új szabályoknak köszönhetően.
- 54%-a heti három óránál kevesebbet játszik, beleértve az engedélyezett órákat is.
- 17%-a kevesebb, mint háromórát játszik hetente, beleértve az engedélyezett órákon kívüli játékidőt is.
- 29%-a heti három óránál többet játszik, beleértve az engedélyezett órákon kívüli játékidőt is.
- A 2020-as 122 milliós csúcsot követően ez a szám 2022-re 82,6 millióra csökken.
- A Niko előrejelzése szerint 2023 és 2026 között 36 millió játékos fog visszatérni (és a számuk 114,6 millióra emelkedik), így a játékosok, szülők és fejlesztők alkalmazkodnak az új rendszerhez.⁶

A loot boxok⁷ a modern videójátékok egyik fő jellemzőjévé vált, amelyek először 2004 és 2007 között jelentek meg. A loot boxok egyre több gyermekre jelentenek veszélyt, hiszen a játékfüggőség mellett kialakulhat a szerencsejátékfüggőség is, mivel a loot box alapjául szolgáló jutalmazási rendszer hasonlít a szerencsejátékokhoz (Kristiansen & Severin, 2020.). A loot boxok olyan virtuális javak, amelyek véletlenszerűen generált játékbeli nyereményt biztosítanak, amelyet a játékosok a játék során szerezhetnek meg, vagy a játékbeli valutával és/vagy közvetlen készpénzes utalással vásárolhatnak meg (Brooks & Clark, 2019.). 2017 májusa óta Kínai Népköztársaság az egyetlen olyan ország, amely jogilag megköveteli a videojátékgyártó cégektől, hogy a loot boxokból származó véletlenszerű jutalmak elnyerésének lehetőségét hozzák nyilvánosságra (Xiao & Henderson, 2019.).

⁶A Niko Partners felmérése alapján

⁷ A loot box akkor minősíthető szerencsejátéknak, ha a játék tényleges pénz felhasználását igényli, és a felhasználó pénzért cserébe véletlenszerű jutalmat kap.



4. ábra: Fogyasztói kiadások szerencsejáték-zsákmány dobozokra és valutacsomagokra világszerte 2020 és 2025 között, régióként (Clement, 2021.)⁸

A videójátékok mellett a kínai internetkávézók (más néven wangba) is szigorú állami szabályozás alá esnek (Linchuan Qiu, 2013.). Ezek a szabályozások az internethasználat kontrolljára, a kiskorúak védelmére és a digitális biztonságra összpontosítanak. Minden internetkávézónak a kínai kormány által kiadott engedélyre van szüksége ahhoz, hogy kinyithasson. Az ilyen internetkávézók csak bizonyos területeken és szigorú ellenőrzés mellett üzemeltethetők. A kiskorúak belépését az internetkávézókba szigorúan szabályozzák, viszont a legtöbb ilyen helyen tiltott a 18 év alattiak beengedése. Belépéskor az üzemeltetők kötelesek ellenőrizni a felhasználók életkorát és amennyiben megszegik a szabályokat súlyos bírságokat szabnak ki rájuk, valamint akár be is zárathatják a kávézót. A kínai hatóságok megkövetelik az internetkávézók látogatóitól, hogy személyazonosító okmánnyal jelentkezzenek be, amikor használni kívánják a számítógépeket. Az internetkávézók felhasználóinak tevékenységét is figyelik annak érdekében, hogy megfeleljenek az országos cenzúra-előírásoknak, így az üzemeltetők kötelesek szűrőprogramokat alkalmazni (Shao, 2010.).

3.2. Dél-Korea mérsékelt megoldása a szülők jogainak figyelembevételével

A videójátékok fejlődésével kialakult az e-sport (elektronikus sport). Az eSport kifejezést először 1999-ben jelentették be ilyen formában. Az e-sport mára átfogó jelenséggé vált és jelentős népszerűsége tette szert - különösen Dél-Koreában vált a kultúra és gazdaság fontos részévé. Nem csupán hobbi, hanem professzionális versenysport is, ahol a játékosok mérik össze a tudásukat. Lehetőséget teremtve meg a felhasználók számára a versengés a készségfejlesztés és a karrierlehetőségek szempontjából (Bányai F., 2020.). Számos országban egyre inkább elismerik, mint hivatalos sportot és egyre több hagyományos sportklub alapít saját e-sport csapatot.⁹

⁸ Statista felmérése alapján

⁹ ilyen például a Scarz, ami egy japán e-sport szervezet

Az e-sport egy olyan versenyszerű videójáték-sport, amelyben profi játékosok és csapatok versenyeznek különböző videójátékokban. Az e-sport-versenyek a hagyományos sportokhoz hasonlóan szervezett bajnokságokkal, ligákkal, szponzorációval és nagypénzdíjakkal rendelkeznek. Népszerű e-sport játékok példaként említhetők: Fortnite, League of Legends, StarCraft II, stb (Kurniawan, 2019.). A játékosok profi szinten edzenek és sokan közülük teljes munkaidős sportolók, akik napi több órát edzenek és versenyeznek, akárcsak a hagyományos sportolók (Kovács, Smohai, & Pigniczkiné Rigó, 2020.).

A hivatásos e-sportolók általában szponzoráló szervezetekhez tartozó csapatokban játszanak. A sportolóknak sok edzésre van szükségük, napi 10-12 órát gyakorolnak, hogy megtartsák a formájukat és fejlesszék képességeiket. A T1 egy dél-koreai e-sport szervezet, melyet 2004-ben neveztek át. Főként a League of Legends csapatáról híres, amely több bajnoki címet is szerzett az évek alatt (Stubbs, 2023.).

Dél-Koreában 2013-tól a Game Rating and Administration Committee (GRAC)¹⁰ működik, ami egy videójátéktartalom-besoroló tábla, melynek legfőbb célja a fiatalok védelme. A GRAC feladatai közé tartozik a játékok minősítéséről való döntés, a fiatakorúakra gyakorolt káros hatás és a játék elméleti jellegének megállapítása, a besorolt játékok utólagos kezelése, az illegális játékokat bejelentő és jutalmazó rendszer működtetése, stb. A kormányzati szervezet 4-4 korcsoport szerinti bontást alkalmaz:

1. ALL (összes) - minden korosztály számára megfelelő lehet,
2. 12+ a 12 éves és idősebb korosztály számára megfelelő lehet,
3. 15+ 15 éves és idősebb korosztály számára megfelelő lehet,
4. 19+ 19 éves és idősebb korosztály számára (GRAC, é. n.).

A Youth Protection Revision Act, ismertebb nevén Shutdown Law (leállítási törvény) Dél-Korea egyik legszigorúbb törvénye volt a fiatalok számára. 2011. május 19-én fogadták el a törvényt, amely 2011. november 20-án lépett hatályba (Sang, Park, & Seo, 2016.), csak a Koreában készült játékokat célozta meg. A szabályozás bevezetésével létrejött a leállítási politika, amelynek a játékok késő esti korlátozásával célja, hogy megvédje a koreai fiatalokat a túlzott online játékoktól, valamint a függőségektől. Tehát 0:00-6:00 között tiltva volt az online játék a 16 éven aluliak számára (Lee, Kim, & Hong, 2017.). A törvény több hiányossága miatt vita bontakozott ki. Az egyik fő probléma az volt, hogy ez csak a Koreában készült játékokra vonatkozott. A másik, hogy a jogszabály sérti a szülők azon jogát, hogy saját belátásuk szerint határozzák meg gyermekeik játékidejét. Így a társadalmi és szülői nyomás hatására a Shutdown

¹⁰ Játékminősítő és Adminisztrációs Bizottság

törvényt 2021 augusztusában hatályon kívül helyezték. A korábbi szabályozást egy új rendszer váltotta fel, amely több szülői felügyeletet és együttműködést igényel (Kim, Kim, Kim, & Hong, 2015.).

A dél-koreai internetkávézók, melyeket „PC bang” néven ismernek, nagyon népszerűek az országban. A PC bang-ok az 1990-es évek végén terjedtek el széles körben, különösen a szélessávú internet térnyerésével és az online játékok népszerűségével. Ezek a kávézók fontos szerepet játszanak Dél-Korea online játék- és technológiai kultúrájában, de szigorú törvények szabályozzák működésüket, elsősorban a kiskorúak védelme és az egészséges játék népszerűsítése érdekében (Huhh, 2007.). A látogatók számára az internetkávézók több szempontból is vonzóak; internet-hozzáférést biztosítanak, gyakran nagy teljesítményű számítógépekkel, kényelmes ülésekkel rendelkeznek és így kiváló helyszínt jelentenek online játékokhoz.

A fiatalok kezdettől fogva a játékipar egyik fő célközönsége, így egyre több kiskorú lett a kávézók látogatója. A szabályozás hiánya miatt rengetegen váltak játékfüggővé, ezzel együtt a tevékenységhez kapcsolódó fiatalok bűnözés mértéke is megnövekedett (például játéktárgyak lopása, bosszúból elkövetett gyilkosság) (OK, 2011.).

3.3. Japán megoldása nonprofit szervezet segítségével

Japánban a játékipar igen fejlett és mélyen beágyazódott a kultúrába. Az olyan ismert fejlesztők, mint a Nintendo, a Sony és a Sega évtizedek óta meghatározó szereplői a globális játékiparnak. A szabályozás különböző szinteken történik és különböző ágazatokra terjed ki.

Japánban a videójátékok tartalmi szabályozása elsősorban a CERO (Computer Entertainment Rating Organization)¹¹ által történik. Ez egy 2002 júniusában alapított nonprofit szervezet. A CERO-tanúsítványa Japánban értékesített otthoni számítógépes- és videójátékokra vonatkozik. A szervezet fő célja a fiatalok védelme. A CERO tevékenységei közé tartozik többek között a számítógépes és videójátékok szűrése és értékelése, számítógépes és videójátékok életkor szerinti minősítési rendszerének terjesztése. A CERO a minősítési rendszerének legújabb változatát 2006. március 1-jén vezette be, eszerint a játékok:

1. CERO A - All Ages (minden korosztály), minden korosztály számára alkalmasak,
2. CERO B - csak 12 éves és idősebb korosztály számára alkalmas,
3. CERO C - csak 15 éves és idősebb korosztály számára alkalmas,
4. CERO D - csak 17 éves és idősebb korosztály számára alkalmas,

¹¹ Számítógépes szórakoztatási minősítő szervezet

5. CERO Z - csak 18 éves és idősebb korosztály számára alkalmas.

Az e-sport gyorsan növekvő iparág Japánban is, bár a növekedése lassabb volt más országokhoz képest. 2018-ban megalakult a Japan Esports Union (JESU).¹² Fő célja az e-sportok népszerűsítése, beleértve az e-sportkutatását, a szakmai engedélyezést, a versenyek akkreditációját, az illetékes hatóságokkal való együttműködést, valamint az e-sportolók képzését és támogatását. A késői alapítás oka, hogy a japán jogszabályok kezdetben tiltották a pénzbeli díjak kifizetését olyan tevékenységekért, amelyeket szerencsejátéknak vagy ügyességi játéknak lehet tekinteni. 2018 óta viszont JESU szabályozza az e-sport versenyeket és lehetővé teszi, hogy nagyobb pénzdíjakat fizessenek ki a hivatalos versenyeken. Ezzel Japán e-sport színtere fejlődésnek indult és egyre nagyobb nemzetközi figyelmet kap (JeSU, 2018.).

A növekvő függőség csökkentése érdekében a Kagawa prefektúra közgyűlése próbált fellépni. Itt a fiatalok – a 18 éven aluliak - hétköznapi legfeljebb 60 percet, hétvégén pedig legfeljebb 90 percet tölthetnek videójátékkal. Viszont a törvény megszegését egyáltalán nem szankcionálják (McIntyre, 2020.).

Az internetkávézók rendkívül népszerűek Japánban, nemcsak böngészésre és játékokra, hanem azért is, mert rövid időre olcsó szállást kínálnak. Az internetkávézók szabályozása számos területre kiterjed, beleértve a felhasználói információk kezelését, a biztonsági előírásokat és az olyan szociális kérdéseket, mint például a hosszútávú lakosok, az úgynevezett „internetkávézó-menekültek” helyzetét érintő problémák. A „net café refugee” jelenség egy szociális probléma, amely a 2000-es évek közepén vált láthatóvá Japánban, ez olyan emberek helyzetére vonatkozik, akik hosszú távon internetkávézókban élnek, mert nem engedhetik meg maguknak a hagyományos lakhatást. A japán kormány figyelemmel kíséri ezt a jelenséget, és különböző programokat indított az internetkávézó-menekültek helyzetének javítása érdekében (Kilina, 2012.). Dél-Koreához hasonlóan a japáni internetkávézók is 0-24 nyitva vannak. A kiskorúak védelméről szóló törvény viszont csak éjszakára vonatkozóan tiltja, hogy 18 év alattiak ilyen helyekre belépjenek, kivéve, ha szülő vagy gondviselő felügyelete alatt állnak (Consortium for Street Children, 2019.).

3.4. India kormányzati szintű problémakezelése

Kína 2023 augusztusában kiadott a „Kiskorúak mobilinternet-használati módjának kialakítására vonatkozó iránymutatások” tervezete világszerte figyelmet keltett, mivel a kiskorúak közösségi médiára fordított idejének korlátozására tette meg javaslatát. India viszont

¹² Japán Esport Szövetség

nem rendelkezik külön jogszabályokkal a gyermekek online biztonságának védelmére, bár vannak kezdeményezések, mégse éri utol Kínát e téren. Legutóbb 2023-ban adták ki a digitális személyes adatok védelméről szóló törvényt, amely foglalkozik a gyermekekkel kapcsolatos adatvédelmi aggályokkal, valamint előírja, hogy a szülők ellenőrizhető hozzájárulását be kell szerezni, annak érdekében, hogy egy kiskorú (18 év alatti személy) Facebook- vagy közösségi média fiókot tudjon létrehozni (Krishna, 2023.). Indiában csak a 13 év feletti gyermekek nyithatnak Google-, Facebook- és Instagram fiókot. Nincs korlátozva, hogy mennyi időt tölthetnek a közösségi médiában; valamint játékidő korlátozást sem vezettek be.

2016. július 5-én megalakult az Elektronikai és Információtechnológiai Minisztérium (MEITY).¹³ A minisztérium felelős India digitális politikájának kidolgozásáért és végrehajtásáért, különösen az információs technológia (IT), a telekommunikáció és az elektronikai ipar területén (Functions of Ministry of Electronics and Information Technology, 2024.). A MEITY szerepe az elmúlt években különösen megnőtt, mivel India egyre inkább digitalizálódik, nagy hangsúlyt fektetve a technológiai fejlődésre és az adatvédelemre. A MEITY kiemelten foglalkozik a digitális adatvédelemmel és a kiberbiztonsággal, szerepet játszott az olyan szabályozások megalkotásában, mint például az Information Technology Act, 2000, amely a kiberbűnözés elleni küzdelemre is kiterjed.

A PUBG Mobile (PlayerUnknown's Battlegrounds) 2018-ban indult és hatalmas népszerűsége tett szert Indiában, főleg a fiatalok körében (2023 KRAFTON, INC., 2018.). Ez egy ingyenesen játszható battle royale videójáték, melynek lényege, hogy az a játékos vagy csapat nyeri meg a meccset, aki utolsóként bent marad a játékban. A játék annyira elterjedt, hogy a mobiltelefonok piacát is befolyásolta. A játék rendkívüli népszerűsége azonban több problémát is okozott. Rengeteg fiatal túl sok időt töltött a játékkal, mely végül függőséget indukált. A játék erőszakos jellege negatív hatással volt a gyerekek mentális egészségére és agressziót váltott ki náluk. Ennek következtében több tragikus eset is történt (Express Web Desk, 2018.).¹⁴ Ebből kifolyólag 2020. szeptember 2-án az Elektronikai és Informatikai Minisztérium (MEITY) a PUBG Mobile-t, valamint több mint 100 másik kínai alkalmazást betiltott Indiában (Asho, 2022.). A tiltást követően számos más játék vált népszerűvé Indiában, köztük a Call of Duty Mobile és más battle royale stílusú játékok.

¹³ Ministry of Electronics and Information Technology

¹⁴ példaként: Delhiben egy 19 éves fiú megölte a családját, mert a PUBG függőjévé vált, és a szülei megtiltották neki a játékot.

Mint a legtöbb országban, így Indiában is egyre sürgősebbé vált az internet szabályozása. Ennek ellenére Indiában nincs olyan külön törvény, vagy rendelet, amely szabályozná a videójátékokat és az online játékokat (H.S & Dr. Achyutananda , 2019.).

3.5. Thaiföld példája az állami minősítési rendszer irányába mutatóan

A videójáték-függőség egyike a thaiföldi társadalom számos problémájának. A thaiföldi Mentális Egészségügyi Minisztérium szerint az ország 18 millió gyermekéből 2,5 millióan videójáték-függők – erre példa: 2007-es 13,3%-ról 2012-re 14,4%-ra nőtt a függők száma (Manager.co.th., 2013.). A függőség mellett problémát okoz a játékokhoz kapcsolódó erőszakos megatartások köre, 2008-ban gyilkosság miatt tiltották be Grand Theft Auto IV (GTA IV) című népszerű videójátékot Thaiföldön. Egy 18 éves tinédzser a játékból látottak alapján halálra szúrta és kirabolt egy 54 éves taxisofőrt. A fiatal saját maga is elismerte, hogy játék inspirálta tetteinek elkövetésére, mivel kíváncsi volt, hogy vajon a valóságban is olyan könnyű-e kirabolni egy taxist, mint a videójátékban. New Era Interactive Media, a Grand Theft Auto IV thaiföldi forgalmazója így felszólította a programot árusító üzleteket, hogy vegyék le polcaikról a játékot (Lee J. , 2008.).

Thaiföldön a kormány számos szabályozást vezetett be a videójátékokkal kapcsolatban, különösen a gyermekek védelme érdekében. Az ország nagy hangsúlyt fektet a fiatalok egészséges fejlődésére, és ennek részeként igyekszik a videójátékokkal kapcsolatos potenciális negatív hatásokat csökkenteni. Thaiföldön a videójátékok besorolási rendszere fontos szerepet játszik a kiskorúak védelmében. A rendszer célja, hogy a szülők és a játékosok a koruknak és érettségi szintjüknek megfelelő játékokat választhassanak. Thaiföldön a videójátékok besorolása és szabályozása a 2008-as Film-és Videotörvényhez kapcsolódik, amely egyaránt vonatkozik filmekre és videojátékokra.¹⁵ A Department of Cultural Promotion (DCP) Thaiföld kulturális minisztériumának egyik fontos szervezete, amely 2023-ban véglegesítette az új filmekről és játékokról szóló törvénytervezetet. A Draft Film and Game Act (a továbbiakban: FG-törvény tervezet) viszont több kritika miatt érdemi felülvizsgálaton eshet át. A törvény tervezetének legfontosabb szempontja a játékfelügyelet. A tervezet értelmében a játékokat egy minősítési rendszer szerint osztályozzák, az ezt elvégző bizottság a játékipar szakértőiből, kulturális szakemberekből, valamint szülők képviselőiből áll. A bizottság célja annak biztosítása, hogy minden digitális- és fizikai formátumban terjesztett játék átfogó minősítést kapjon. Thaiföldön a hatóságok rendszeresen ellenőrzik a videójátékok besorolását és

¹⁵ Film and Video Act B.E. 2551 (2008)

szankciókat szabhatnak ki azokra a vállalatokra, amelyek nem tartják be a szabályokat. A nem megfelelő korhatár-besorolás, vagy annak hiánya büntetést vonhat maga után, továbbá a játékokat kivonhatják a piacról.

3.6. Szingapúr mintája a kormányzati felügyeletre

Szingapúr szigorú, de jól szervezett szabályozási rendszert tart fenn a videójátékokra vonatkozóan, amelynek célja, hogy egyensúlyt teremtsen a kreativitás előmozdítása és a társadalmi normák védelme között. A cél az, hogy a játékosok élvezhessék a játékot, miközben megvédik a társadalmat a potenciálisan káros hatásoktól.

Szingapúrban is működik egy besorolási rendszert szabályozó hatóság. A Infocomm Media Development Authority (IMDA)¹⁶ a szingapúri kormány törvényes testülete, melynek célja, hogy megóvja a társadalmat - különösen a kiskorúakat - a káros tartalmaktól. Az IMDA felelős a média- és videójáték-szabályozásért (Seng, 2008.), továbbá feladatai közé tartozik, hogy felügyelje és szabályozza a média- és információs technológiai szektorokat, a videójátékok besorolása, valamint a digitális technológiák és innovációk terjedésének támogatása Szingapúrban. A tartalombesorolást 6 osztály szerint végzi el, eszerint a játék:

1. General (G) – alkalmas minden korosztály számára,
2. Parental Guidance (PG) – minden korosztály számára, de fiatalabb korosztály számára szülői felügyelet ajánlott,
3. Parental Guidance for Children Under 13 (PG13) - 13 éven aluliak számára szülői felügyelet javasolt,
4. No Children Under 16 (NC16) – 16 éves vagy annál idősebb személyek számára korlátozott,
5. Mature 18 (M18) – 18 éves vagy annál idősebb személyek számára korlátozott,
6. Restricted 21 (R21) – 21 éves vagy idősebb személyek számára korlátozott (IMDA Online Service, 2023.).

Szingapúr is egyre inkább részt vesz az e-sportban, a kormány támogatja az e-sportversenyek szervezését. Az e-sport egyre népszerűbb és a kormány célja, hogy Szingapúr az e-sport egyik központjává váljon Ázsiában. A fenti szabályok azonban az e-sportversenyekre is vonatkoznak, és a versenyeken bemutatott játékoknak meg kell felelniük a korhatár-besorolásnak. Az országban az e-sportot a Singapore Esports Association (SGEA) irányítja (Singapore Esports Association, é. n.). Az SGEA-t 2018-ban hozták létre, hogy elősegítse Szingapúr részvételét a

¹⁶ Infocomm Médiafejlesztési Hatóság

regionális és nemzetközi eseményeken és versenyeken (Kim & Jin, 2024.). Az e-sport fogadás azonban szigorúan szabályozott Szingapúrban és illegálisnak minősül.

Szingapúrban a loot boxok szabályozása szigorúan ellenőrzött annak érdekében, hogy megvédjék a fogyasztókat, különösen a fiatalkorúakat a szerencsejáték-függőség kialakulásától. Az IMDA felelős a videójátékok szabályozásáért, beleértve a loot boxokat is; az IMDA-nak biztosítania kell, hogy a játékok megfeleljenek a szingapúri fogyasztóvédelmi és szerencsejáték-törvényeknek. Az egyik ilyen törvény a Remote Gambling Act 2014, amely megfogalmazza, hogy a törvény célja „a fiatalok és más kiszolgáltatott személyek védelme a távszerencsejátékok által okozott károktól vagy kizsákmányolástól” (Singapore Authority, 2014.). Emellett a játékfejlesztők és kiadók önszabályozó intézkedéseket is bevezethetnek. Egyes kiadók például olyan irányelveket alkalmaznak, amelyek előírják a loot box valószínűségének közzétételét, vagy olyan mechanizmusokat, amelyek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy átlátható módon lássák mit vásárolnak (Jiow & Lim, 2021.).

5. Ausztrália és Új Zéland megoldása a mérsékelt kontrollra

4.1. Az osztályozáson alapuló rendszer Ausztráliában

Ausztrália átfogó megközelítéssel szabályozza a gyermekek internetes játékát, amely a korhatár-besorolást, a szülői felügyeletet, a magatartási kódexeket és az oktatást ötvözi. A rendszer célja, hogy a gyermekek biztonságos online élményeket és felelősségteljes játékszokásokat alakítsanak ki.

Ázsia országaihoz hasonlóan Ausztráliában is működik egy besorolási-rendszer. Australian Classification (Ausztrál Osztályozási Tanács) már 1917 óta tevékenykedik (Crawford & Conway, 2015.). Az ACB egy független, törvényes testület, amely felelős az Ausztráliában bemutatott, értékesített vagy kölcsönzött filmek, videójátékok és kiadványok besorolásáért és cenzúrájáért. Viszont a zene, a rádió és a TV tartalom, valamint a webhelyek, a közösségi média és az alkalmazások nem tartoznak az ABC hatáskörébe. A testület mélyreható, páratlan szakértelemmel rendelkezik a médiaműfajok feltárásában és kategorizálásában. Az osztályozási rendszer több korlátozott kategóriát tartalmaz, amelyek tiltják bizonyos termékek értékesítését, bemutatását és használatát az előírt korhatáralatti személyek számára. A besorolásokat 3 csoportra osztották: korlátlanok, korlátozottak és az egyéb címkék. Ezek az osztályozások segítik a szülőket és a gyerekeket a megfelelő játékok kiválasztásában. A következő

besorolások korlátlanok és szülői felügyeletet feltételeznek, de egyébként nem írnak elő jogi korlátozásokat:

1. Exempt (E) – számítógépesjáték-mentes a besorolás alól,
2. General (G) – minden korosztály számára alkalmas,
3. Parental Guidance (PG) – megtekintése 15 éven aluliak számára nem ajánlott szülő vagy gyám engedélye nélkül,
4. Mature (M) – 15 éven felülieknek ajánlott.

A következő besorolások jogi értelemben vett korlátot is jelentenek, az ezekben a besorolásokba tartozó anyagok értékesítése vagy bemutatása a meghatározott alsókorhatár alatti személyek számára tilos:

1. Mature Accompanied (MA 15+) – a 15 éven aluliak számára tiltott, csak szülő- vagy felnőtt gyám felügyelete mellett lehetséges,
2. Restricted (R 18+) – 18 éven aluliak számára alkalmatlan,
3. Restricted (X 18+) – pornográf jellegű anyagokat tartalmaz, a 18 éven aluliak számára tiltott (Australian Classification, é. n.).

Az ausztrál kormány és a különböző iparági szövetségek együtt dolgoznak etikai kódexek és játékszabályok kidolgozásán, hogy megvédjék a gyermekeket a veszélyes online környezettől. Ennek elősegítésére 2015-ben megalapították Safety Commissionert, ami egy független online biztonságot szabályozó hatóság. Az ügynökség az internetes biztonság előmozdításával foglalkozik, különösen a gyermekek és a fiatalok védelme érdekében. A hivatal széleskörű programokat és eszközöket biztosít, melyből kiemelendő a szülők és a pedagógusok számára szervezett oktatási programok, amelyek célja, hogy megértsék az online világ veszélyeit és megtanulják hogyan védhetik meg a gyermekeket (eSafety Commissioner, é. n.).

A loot boxok szabályozása komoly vitát váltott ki Ausztráliában és világszerte, mivel ez a mechanizmus sok szempontból hasonlít a szerencsejátékokra, ami különösen problémás lehet gyermekek esetében. Ausztráliában a loot boxok jelenleg hivatalosan nem minősülnek szerencsejátéknak és nem vonatkoznak rájuk a szigorú szerencsejáték-törvények, azonban több parlamenti bizottság is foglalkozik a loot boxok szabályozásának kérdésével.

2023-ban a Feral Holdings hivatalos figyelmeztetést kapott az ausztrál szerencsejáték-törvények megsértése miatt. Ennek oka, hogy a Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) Roll webhelyén keresztül hozzáférést biztosít a kaszinószerű online játékokhoz (ACMA, 2023.). Az Australian Communications and Media Authority (Ausztrál Kommunikációs és Médiahatóság) felfedte, hogy a CS:GO Roll lehetővé tette a felhasználók számára, hogy a CS:GO úgynevezett

„skineket”¹⁷ fizessenek be a játékban lévő érmékért cserébe, amelyeket kaszinó jellegű játékokra lehetett használni. A nyereményeket skinek formájában fizették ki, amelyeket harmadik féltől származó platformokon keresztül valódi pénzre lehetett váltani. 2001-es Interactive Gambling Act értelmében Ausztráliában illegálisak az online kaszinójátékok valódi pénzben való játéka. Maga az eset nem a loot box elleni végrehajtási intézkedés, de mégis összefügg a videojátékokban felmerülő szerencsejátékkal (Xiao L. , 2023.).

4.2. Új-Zéland a tudatosságnövelés útján

Új-Zélandon a gyermekek védelme az internetes játékokban elsősorban a tudatosságnövelésen és a szülői felügyeleti eszközök használatán alapul. Bár Új-Zéland nem rendelkezik átfogó jogszabályokkal az online játékok tartalmi szabályozására a kormány aktívan figyeli a nemzetközi trendeket és kutatásokat. A cél annak biztosítása, hogy a fiatalokat megvédjék a károstartalmak és a digitális túlhasználat hatásaitól.

1994-ben Új-Zélandon is létrehoztak egy besorolási rendszert. Az 1993. évi filmek, videók és kiadványok osztályozási törvénye statuálta a kormányzattól független szervezetként működő a Classification Office-t (CO – Film- és Irodalmi Osztályozási Hivatal). A CO klasszifikációs egysége dönti el, hogy a különböző korcsoportoknak milyen tartalom felel meg. Tevékenységének célja, hogy figyelmeztetéseket és korlátozásokat helyezzen el az erőszakos, trágár, szexuális tartalmú és droghasználatot tartalmazó játékokra. A videojátékokat különböző korcsoportok számára kategorizálják:

1. General – mindenki számára alkalmas,
2. Parental Guidance – fiatalabb nézők számára szülői felügyelet ajánlott,
3. Mature – alkalmas felnőtt közönség számára 16 éves kortól,
4. RP13 – 13 éven felüliek számára korlátozott, kivéve, ha szülő vagy gyám felügyeli őket,
5. R13 – 13 év felettek számára korlátozott,
6. R15 – 15 év felettek számára korlátozott,
7. RP16 – 16 éven felüliek számára korlátozott, kivéve, ha szülő vagy gyám felügyeli őket,
8. R16 – 16 év felettek számára korlátozott,
9. RP18 – csak 18 éven felüliek vehetik igénybe, kivéve szülő vagy gyám kíséretében,

¹⁷ virtuális tárgyak és karakterek megjelenésének megváltoztatására használják, amelyeket videojátékokban lehet nyerni vagy harmadik fél weboldalain vásárolni, a fizetés gyakori formájává váltak - gyakran kapcsolódnak az ilyen online szerencsejátékokhoz

10. R18 – 18 éven felüliek számára korlátozott,

11. Restricted – meghatározott személyek meghatározott csoportjára vagy meghatározott célra, vagy mindkettőre korlátozva (Classification Office, 2024.).

A kormány és a civil szervezetek kampányokkal és oktatási programokkal segítik a gyermekek és szüleik tudatosságát az online veszélyekkel kapcsolatban. A Netsafe Új-Zéland független, non-profit online biztonsági szervezete, amely 1998-as indulása óta kulcsszerepet játszik az országban a biztonságos internethasználat előmozdításában. Információt és támogatást nyújt mind a gyermekek, mind a szülők számára hogyan védhetik meg magukat az online környezetben. A Netsafe egyik legfontosabb célja, hogy oktatást nyújtson az embereknek az internet veszélyeiről és azokról a lépésekről, amelyeket megtehetnek saját biztonságuk érdekében. Programjuk közé tartozik egy úgynevezett online játékeszköztár, ami egy egyszerű, szülőknek tervezett hét lépésből álló keretrendszer tartalmaz abból a célból, hogy ez segítséget nyújtson a gyermekek az internetes játékok veszélyeitől való megóvásában (Netsafe, 2024.).

Új-Zéland jelenleg nem rendelkezik szigorúan szabályozott jogszabállyal a loot boxokkal kapcsolatban, bár a témát intenzív figyelem övezi. Az Új-Zélandi Szerencsejáték Hatóság (New Zealand Gambling Commission) megvizsgálta a loot boxokat, de egyelőre nem minősítette őket szerencsejátéknak (Taylor, 2017.). Fontos azonban megjegyezni, hogy Új-Zélandon nagy hangsúlyt fektetnek a szülők és a játékosok tájékoztatására. Számos oktatási kampány figyelmezteti a szülőket, hogy tartsák szemmel mennyit költenek gyermekeik játékokra és hogyan működik a loot box rendszer. Mivel a loot boxokat nem szabályozzák szerencsejátékként, a játékgyártók szabadabban használhatják ezeket a struktúrákat és fiatalabb játékosokat célozhatnak meg.

5. Az Amerikai Egyesült Államok szövetségi és tagállami válasza a kihívásra

Az Amerikai Egyesült Államokban az internetes játékokat többszinten szabályozzák a gyermekek számára, a jogszabályok mellett az iparági önszabályozás szerepe is jelentős. Ezek elsődleges célja a gyermekek védelme a káros tartalmaktól, a személyes adatok védelme, valamint a túlzott játékidő és a függőség elkerülése. Bár szövetségi szinten nincs átfogó jogszabály, ami teljes mértékben szabályozná az internetes játékokat a gyermekek körében, több államban különböző törvényjavaslatok vannak kidolgozás alatt, amelyek foglalkoznak a játékok függőséget okozó jellegével vagy a túlzott játékidővel.

Az USA-ban az állami szintű szabályozás eltérő és leginkább a loot boxokra, a mikro tranzakciókra és az adatvédelemre összpontosít. Egyes államok komolyabb intézkedéseket fontolgatnak vagy hoznak a szerencsejáték-szerű rendszerek korlátozására, míg mások szigorúbban szabályozzák a játékidő és a személyes adatok védelmét. Az egyes államokban bekövetkező változások és kezdeményezések hozzájárulhatnak ahhoz, hogy a szövetségi kormány a jövőben szélesebb körű szabályozást vezessen be.

A COPPA (Children's Online Privacy Protection Act)¹⁸ az Egyesült Államokban egy alapvető törvény, amely a gyermekek online adatainak védelmét szolgálja. 1998-ban fogadták el és 2000 áprilisában lépett hatályba. A törvény célja, hogy megvédje a 13 év alatti gyermekek személyes adatainak gyűjtését és felhasználását az online környezetben, beleértve a weboldalt, online játékokat, mobilalkalmazásokat és más digitális szolgáltatásokat (Skowronski, 2022.).

A COPPA törvényt 5 fő elemre lehet bontani. A szülők értesítése: az üzemeltetőknek „ésszerű erőfeszítéseket” kell tenniük annak érdekében, hogy tájékoztassák a szülőket arról, hogy a weboldalak és online szolgáltatások hogyan gyűjtik, használják és teszik közzé a gyermekek személyes adatait. Szülői beleegyezés kötelezettsége: 13 év alatti gyermekeknek szánt weboldalak és szolgáltatások a szülők vagy gyámok kifejezett hozzájárulását kötelesek beszerezni, mielőtt bármilyen személyes adatot (pl. név, cím, e-mail cím) gyűjtenének tőlük. Adatok megosztásának szabályozása: személyes adatokat csak abban az esetben oszthatják meg harmadik féllel, ha az megfelel a szülő által jóváhagyott adatvédelmi irányelveknek. Adatvédelmi irányelvek: a weboldalaknak és alkalmazásoknak egyértelmű és hozzáférhető adatvédelmi irányelveket kell közzétenniük, amelyek részletezik, hogy milyen adatokat gyűjtenek, hogyan használják fel ezeket és milyen harmadik féllel osztják meg őket. A személyes adatok megőrzése és megsemmisítése: a COPPA előírja a szolgáltatók számára, hogy a gyermekek személyes adatait csak az ésszerűen szükséges ideig őrizzék meg és meg kell védeniük azokat a behatolástól, még akkor is, ha az adatokat megsemmisítik (Ritvo, Bavitz, Gupta, & Oberman, 2013.).

Fontos azt is megjegyezni, hogy azok a vállalatok, amelyek nem tartják be a COPPA rendelkezéseit, súlyos pénzbírságokkal nézhetnek szembe. Az Amerikai Szövetségi Kereskedelmi Bizottság (FTC)¹⁹ felügyeli a törvény betartását és az elmúlt években több jelentős büntetést is kiszabott a jogsértő cégekre.

¹⁸ 15 U.S. Code § 6501

Az ESRB (Entertainment Software Rating Board) egy amerikai szervezet, amely videójátékok és más interaktív szórakoztató szoftverek besorolásával foglalkozik (Our History, é. n.). Az 1994-ben alapított szervezet azért jött létre, hogy segítsen a szülőknek és a fogyasztóknak eligazodni a játékok tartalmaiban, különösen a gyermekek védelme érdekében. Az ESRB egy szabványosított besorolási rendszert alkalmaz, amely információkat nyújt arról, hogy egy adott játék milyen életkorú közönség számára ajánlott és hogy milyen típusú tartalom (erőszak, nyelvezet, szexuális tartalom stb.) található benne. Az ESRB által használt besorolási kategóriák a következők:

1. EC (Early Childhood) – ezek a játékok 3 éves vagy annál fiatalabb gyermekek számára készültek.
2. E (Everyone) – mindenki számára: az ilyen játékokat általában 6 éves kortól ajánlják.
3. E10+ (Everyone 10 and older) – mindenkinek 10 éves kortól: az ilyen játékok némileg összetettebb tartalmakat kínálnak.
4. T (Teen) – tizenéveseknek: ez a kategória a 13 éves kortól ajánlott játékokat fedi le.
5. M (Mature 17+) – érett korosztály: a 17 évesnél idősebbek számára javasolt.
6. AO (Adults Only 18+) – csak felnőtteknek: ezeket a játékokat csak 18 éves vagy annál idősebbek számára ajánlják (Gentile, 2008.).

Az Egyesült Államok szövetségi szinten még nem hozott specifikus törvényt a loot boxokkal kapcsolatban, viszont néhány állam törvényhozói és a szövetségi kormány is vizsgálja a kérdést (Marles, 2024.).

5.1. Hawaii

Hawaii állam évek óta aktívan foglalkozik az internetes játékok szabályozásával, különösen a gyermekek védelme érdekében. Bár Hawaii nem rendelkezik külön jogszabályokkal, amelyek kifejezetten csak a gyermekek által játszott internetes játékokat céloznák, az állam több törvényjavaslattal és szabályozási lépéssel is foglalkozott az online játékokkal kapcsolatos aggályok miatt. Külön kiemelendők a loot boxokkal kapcsolatos szabályozás, mely az utóbbi években heves viták tárgyát képezte. A hawaii törvényhozók 2018-ban két törvényjavaslatot is beterjesztettek, amelyek célja a loot boxok szabályozása volt a fiatakorúak védelme érdekében. A javaslatok alapján: megtiltanák a loot boxokat tartalmazó játékok eladását 21 év alattiaknak, valamint köteleznék a játékgyártókat, hogy világosan tüntessék fel, ha egy játék loot boxokat tartalmaz. Bár ezek a javaslatok végül nem emelkedtek törvényerőre, Hawaii kezdeményezése

felhívta a figyelmet a loot boxokkal kapcsolatos problémákra és más államokban is ösztönözte a vitát a kérdésről (Moshirnia, 2019.).

5.2. Kalifornia

Kalifornia az adatvédelem, a loot box rendszerek, a játékidő-korlátozás és a szülői felügyeleti-eszközök révén próbálja csökkenteni a gyermekekre gyakorolt negatív hatásokat. Néhány szabályozás még csak a javaslatértékelési szakaszban van, de a céljuk az, hogy biztonságosabb és kiegyensúlyozottabb játékkélményt nyújtsanak a gyermekek számára. Kalifornia egyik legismertebb jogszabálya az internetes adatvédelem terén a Kaliforniai Fogyasztóvédelmi Törvény (California Consumer Privacy Act, CCPA), amely 2018. január 3-án lépett hatályba. Röviden összefoglalva a törvény lehetővé teszi, hogy a fogyasztók (gyermekek, szülők) betekintést nyerjenek a róluk gyűjtött adatokba és kérhessék ezek törlését (Goldman, 2020.). A másik fontos törvény a Kaliforniai Gyermekek Online Adatvédelmi Törvénye (California Age-Appropriate Design Code Act, AADC), ami 2022 augusztusában lépett hatályba. A törvényjavaslat a gyermekek adatainak gyűjtését, feldolgozását, tárolását és továbbítását kívánja szabályozni alapul véve az Egyesült Királyság életkornak megfelelő tervezési kódexét (AADC) alapul. Így a játékfejlesztők és a platformok kötelesek gyermekbarát kialakítást biztosítani – például minimalizálni az adatgyűjtést és lehetővé tenni a szülői felügyeletet (Altieri & Sanchez, 2022.).

5.3. Washington

Kaliforniához hasonlóan Washingtonban is készült egy adatvédelmi törvényjavaslat. A Washington Privacy Act (WPA) bevezetésére tett törekvések 2019 óta többször is kudarcot vallottak a törvényhozásban. A WPA célja az volt, hogy Kalifornia CCPA és az EU GDPR szabályozásához hasonló átfogó fogyasztói adatvédelmi jogszabályokat vezessen be Washington államban, amely fokozott adatvédelmet nyújtana a felhasználóknak, különösen a gyermekeknek (Washington Privacy Act (WPA), é. n.).

6. Európai megoldások a kiskorúak videójáték használatának szabályozására

A PEGI (Egységes Európai Játékinformációs Rendszer) egy videójátékok minősítő rendszere, amelyet 2003-ban alapítottak a videójáték-ipar önszabályozása érdekében. Célja, hogy segítsen a szülőknek és a fogyasztóknak tájékozott döntéseket hozni a videójátékok vásárlásakor,

figyelembe véve a játékok tartalmát és az életkorra vonatkozó ajánlásokat. Az iparág folyamatosan alkalmazkodik a változó környezethez és a játékok fejlődéséhez, így a PEGI rendszerét is időről időre frissítik a közönség és a szülők aggályainak figyelembevételével. A PEGI rendszere 40 európai országban elérhető (Kosiorowska, 2013.).

A játékokhoz öt különböző életkor-kategóriát rendel:

1. PEGI 3 – minden korosztály számára megfelelő,
2. PEGI 7 – 7 éves kor felett ajánlott, esetleg enyhe félelmetes elemeket tartalmazhat,
3. PEGI 12 – 12 éves kor felett megfelelő, tartalmazhat fantázia- vagy nem valóságbeli erőszakot,
4. PEGI 16 – 16 éves kor felett ajánlott, valósághűbb erőszakot is tartalmazhat,
5. PEGI 18 – csak felnőtteknek, kifejezett tartalom vagy erőszak esetén (What do the labels mean?, é. n.).

A korhatár-besorolás mellett a PEGI nyolc tartalmi leírást is ad, amelyek a játék különböző elemeiről, például az erőszakról, a kábítószerekről, a szexuális tartalomról és a szerencsejátékról tájékoztatnak (Konzack, 2012.).



5. ábra: PEGI által használt piktogramok (Denny, 2018.)

6.1. Egyesült Királyság megoldása a civil társadalom bevonásával

Az Egyesült Királyság több szinten szabályozza a gyermekek körében az internetes játékokat, beleértve a tartalmak korlátozását, a játékokon belüli vásárlások szabályozását és a szülők szerepének hangsúlyozását. A törvényhozás és a különböző irányelvek folyamatosan fejlődnek annak érdekében, hogy lépést tartsanak a technológiai fejlődéssel és a gyerekek online védelmének szükségességével.

Az egyik legismertebb szabályozási eszköz a PEGI (Pan-European Game Information) minősítési rendszer, amelyet az Egyesült Királyság is alkalmaz. Ez a rendszer besorolja a játékokat korosztály szerint (pl. 3+, 7+, 12+, 16+, 18+), és figyelmeztet az adott játékban előforduló tartalmakra, mint például erőszak, szexualitás, durva nyelvezet vagy szerencsejáték.

A rendszer segít a szülőknek abban, hogy megalapozott döntést hozzanak arról, hogy milyen játékokkal engedjék játszani gyermekeiket.

Az Egyesült Királyságban több kampány és szervezet is foglalkozik az online biztonság tudatosításával, például a Childnet International és az UK Safer Internet Centre. Ezek a szervezetek segítenek a szülőknek, tanároknak és gyerekeknek felismerni az online veszélyeket és biztonságosabb internethasználati szokásokat kialakítani.

Az UK Safer Internet Centre egy nonprofit szervezet, amelynek célja az, hogy segítse az Egyesült Királyságban élő gyerekeket, fiatalokat, szülőket és tanárokat abban, hogy biztonságosan és felelősségteljesen használják az internetet (About, é. n.). A szervezet különösen az online veszélyek felismerésére, megelőzésére és a digitális készségek fejlesztésére összpontosít. Az UK Safer Internet Centre különféle oktatási anyagokat, útmutatókat és eszközöket kínál, amelyeket az iskolák és a szülők használhatnak az online biztonság tanítására. A Safer Internet Day (Biztonságosabb Internet Nap) az UKSIC egyik legnagyobb éves eseménye, amelyet világszerte több mint 100 országban ünnepelnek. Célja, hogy felhívja a figyelmet az online biztonság kérdésére és bátorítsa a közösséget a felelősségteljes internet használatra.

Az Online Safety Bill (Online Biztonsági Törvény) az Egyesült Királyság egyik legfontosabb és legátfogóbb törvényjavaslata az online világ szabályozására. Az Egyesült Királyság kormánya ezzel a törvénnyel szeretné növelni az online biztonságot, különösen a gyerekek védelmét a káros, bántó vagy illegális tartalmakkal szemben. Az online biztonságról szóló törvényjavaslatot 2022 márciusában nyújtották be az Egyesült Királyság parlamentjének. A törvény 2023. október 26-án lépett hatályba. A törvény célja az is, hogy a technológiai cégek nagyobb felelősséget vállaljanak a platformjaikon megjelenő tartalmakért és erősítsék az online tér átláthatóságát és biztonságát (Hudson & Myers, 2022.). Az Online Safety Bill fő tevékenységi köre közé tartozik:

1. Gyerekek védelme a káros tartalmaktól.
2. Illegális tartalmak eltávolítása – a törvény kötelezővé teszi az illegális tartalmak gyors eltávolítását.
3. Felelősségre vonás és szankciók a techcégekkel szemben – nagy techvállalatok kötelesek felelősséget vállalni a felhasználók által közzétett tartalmakért.
4. Kötelező életkor ellenőrzés – technológiai platformoknak biztosítaniuk kell, hogy a gyerekek az életkoruknak megfelelő tartalmakat lássanak (GOV.UK, 2024.).

Az Ofcom (Kommunikációs Hivatal) jelenleg az online biztonságsszabályozó hatósága és biztosítani kell, hogy a platformok védjék a felhasználókat (About Ofcom, é. n.). Az Ofcom

irányítja a törvény rendelkezéseinek végrehajtását és arra törekszik, hogy a kötelezettségeket fokozatosan léptesse hatályba. Az Ofcomnak jogában áll fellépni az új kötelezettségeknek nem megfelelő vállalatokkal szemben (Trengove, és mtsai., 2022.).

Az Egyesült Királyságban a loot boxok szabályozása jelentős viták és kutatások tárgya volt (Xiao L. Y., 2020.). 2023 júliusában az UK Interactive Entertainment (Ukie), az ipar egyik kulcsszereplője, irányelveket adott ki, amelyek 11 alapelvet tartalmaznak a játékosok védelme érdekében, beleértve a loot box mechanikájának átláthatóságát és a vásárlásokkal kapcsolatos tájékozott beleegyezést. Ezek három nagy kategóriába sorolhatók: az életkor biztosításának kezelése, a tervezés által vezérelt tisztességes és felelősségteljes játék, valamint az ipari megvalósítás. A leghatásosabb a hozzáférési korlátozás, hiszen a loot boxok vásárlása nem lehet elérhető a gyermekek számára, hacsak azt nem engedélyezi egy szülő vagy gyám (CMS, 2023.).

Az elmúlt években számos országban egyre nagyobb figyelmet fordítanak arra, hogy megvédjék a fiatalokat a játékfüggőségtől, az erőszakos tartalmaktól és a nem megfelelő információktól. A szabályozások országonként eltérnek, de vannak hasonlóságok, például a korhatár-besorolások és a szülői kontroll bevezetése. Európa-szerte egyre nagyobb hangsúlyt kap a loot boxok és mikrotranzakciók szabályozása, mivel ezek a játékelemek sok országban szerencsejátéknak minősülhetnek. A legtöbb ország szigorúan alkalmazza a PEGI vagy hasonló korhatár-besorolási rendszert és a szülők egyre több eszközt kapnak, hogy szabályozzák gyermekük hozzáférését az internetes játékokhoz.

6.2. Németország szabályozása és megoldása a médiafelügyeleten keresztül

Németországban komoly hangsúlyt fektetnek a gyermekek és fiatalok védelmére, különösen az online játékok és más digitális tartalmak esetében. Az ország több törvényi szabályozást és intézkedést vezetett be, hogy megvédje a kiskorúakat a nem megfelelő tartalmaktól, a játékfüggőségtől, valamint a szerencsejátékra emlékeztető mechanizmusoktól. Az egyik legfontosabb ilyen jogszabály a Jugendschutzgesetz²⁰ (Jugendschutzgesetz (JuSchG), 2002.), illetve az Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) rendszer (Die USK, é. n.).

A Jugendschutzgesetz szabályozza a gyermekek és a fiatalok védelmét különböző médiatartalmakkal, így az online játékokkal szemben is. A jogszabály 1952. január 6-án lépett hatályba, az utolsó módosítása pedig 2024 májusában történt meg. A törvény fő célja, hogy megelőzze a kiskorúak számára káros tartalmak elérését, így például az erőszakos, a szexuális, a rasszista vagy egyéb veszélyes témájú játékokat. Az ifjúságvédelmi törvény főbb szabályozási

²⁰ Ifjúságvédelmi törvény

területei: korhatár-besorolás (törvény előírja, hogy minden játékot korhatár-besorolással kell ellátni), szülői kontroll eszközök, loot boxok és mikrotranzakciók szigorítása (Kattan, 2020.).

Az Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Németország egyik fő médiaellenőrző szervezete, amely a videójátékok és más szórakoztató szoftverek besorolásáért felelős. Az 1994-ben alakult USK-nak jelentős szerepe van a digitális tartalmak feletti ellenőrzésben is, különösen az online játékok esetében. Az USK-besorolás eredetileg csak ajánlott volt, de a német ifjúságvédelmi törvény 2003-as módosítása óta a korhatár-besorolás kötelezővé vált és azt egyértelműen fel kell tüntetni mind a játék csomagolásán, mind az adathordozóin. Besorolási kategória:

1. USK 0 – minden korosztály számára megfelelő,
2. USK 6 – 6 éves kortól ajánlott,
3. USK 12 – 12 éves kortól ajánlott,
4. USK 16 – 16 éves kortól ajánlott,
5. USK 18 – csak felnőttek számára ajánlott, tartalmazhat intenzív erőszakot, szexuális, vagy egyéb érzékeny tartalmakat (Gerstenberger, 2005.).

6.3. Franciaország minimummegoldása

Franciaországban az internetes játékok szabályozásában a gyermekek védelme, a digitális oktatás és a szülői kontrolleszközök kerülnek előtérbe. Az ország igyekszik egyensúlyt teremteni a szabályozások között, hogy minimalizálja a digitális játékok által jelentett kockázatokat és ezzel egy időben elősegítse a biztonságos, életkornak megfelelő játékhasználatot. Franciaországban az internetes játékokat a PEGI (Pan European Game Information) korhatár-besorolási rendszer alapján értékelik. A szexuális bűncselekmények megelőzéséről és büntetéséről, valamint a kiskorúak védelméről szóló 1998. június 17-i 98-468. számú törvény előírja a videójátékok korhatár-besorolását és korcsoportok szerinti címkézését (Cybercrime policies/strategies, é. n.). Franciaország figyelmet fordít a loot boxok szabályozására is, mivel ezek gyakran szerencsejátékszerű mechanizmusokat tartalmaznak, amelyek a fiatalabb játékosokat is vonzzák. Bár a loot boxok nem minősülnek hivatalosan szerencsejátéknak, a hatóságok egyre inkább ellenőrzik ezeket a játékmechanizmusokat. Viszont 2019 szeptemberében a Valve Corporation²¹ röntgenszkennert mutatott be a Counter-Strike: Global Offensive című kiadványban – ami csak Franciaországban elérhető. Ennek lényege, hogy a játékosok röntgenszkennelvel megtekintve a loot boxok tartalmát jobb képet kapnak arról, milyen előnyhöz jutnak, ha megveszik az adott loot boxot (Xiao L. , 2023.).

²¹ Amerikai videójáték-fejlesztő, kiadó és digitális forgalmazó cég.

6.4. Hollandia válasza a mikrotranzakciók térnyerésére a kiskorúak védelme céljából

Hollandiában az internetes játékok szabályozása kiemelten védi a gyermekeket, különösen a loot boxok, a mikrotranzakciók és a játékon belüli vásárlások ellen. Hollandia szintén a PEGI (Pan European Game Information) korhatár-besorolási rendszert alkalmazza. Hollandiában a Mediawet (Médiatörvény) olyan rendelkezéseket tartalmaz, amelyek a videojátékok minősítésére előírják a PEGI-rendszerhasználatát. A 2008. évi Mediawet 4. fejezete (4.1-4.6. cikk) a kiskorúak védelmével és a tartalmi minősítési rendszerek alkalmazásával foglalkozik és kimondja, hogy minden audiovizuális médiaterméknek, beleértve a videojátékokat is, megfelelő minősítési rendszerrel kell rendelkeznie, azért hogy a szülők megfelelő tájékoztatást kapjanak a játék tartalmáról (Mediawet 2008, 2024.).

Hollandia az egyik élen járó ország Európában, amely komoly figyelmet fordít a loot boxokra és más mikrotranzakciókra.²² A loot boxokat Hollandiában bizonyos körülmények között szerencsejátéknak tekintik. A holland kormány több kísérletet tett a loot boxokra vonatkozó szigorú szabályozás bevezetésére és különösen fontosnak tartja a gyermekek védelmét az ilyen típusú „manipulatív” mikrotranzakcióktól, amelyek függőséget okoznak és jelentős anyagi terhet róhatnak a családokra. A holland kormány 2020-ban betiltotta a mikrotranzakciókat, de ezt később hatályon kívül helyezte egy bírósági döntés, amely szerint a loot boxok nem feltétlenül minősülnek szerencsejátéknak (Hristov, 2022.). A holland szerencsejáték-felügyelet, a Kansspelautoriteit (KSA), szigorúan szabályozza a loot boxokat és több játékfejlesztőt kötelezett arra, hogy távolítsák el, vagy változtassák meg ezeket a mechanizmusokat (The Kansspelautoriteit, é. n.). Ha a loot boxok szerencsejátéknak minősülnek, akkor a fejlesztők kötelesek módosítani a játékot, vagy külön engedélyt kell kérniük a KSA-tól (Xiao L. , 2023.).

6.5. Norvégia fogyasztóvédelmi megközelítése

Norvégia szorosan együttműködik más európai országokkal és az Európai Unióval az online játékok szabályozásának egységesítésében. Az EU különböző irányelveit követve Norvégia igyekszik szabályozni azokat a játékmechanizmusokat, amelyek káros hatással lehetnek a gyermekekre, például a loot boxok esetében és így csökkenteni a függőség kialakulásának kockázatát. Norvégia a PEGI (Pan European Game Information) besorolási rendszert alkalmazza a játékok tekintetében.

²² A videojátékokban a mikrotranzakció olyan kisebb értékű vásárlást jelöl, amelyek során a játékosok valódi pénzt költenek a játékban elérhető virtuális tárgyak, előnyök vagy egyéb szolgáltatások megvásárlására.

A norvég fogyasztóvédelmi hatóság, a Forbrukertilsynet (Forbrukertilsynet, é. n.), szorosan figyelemmel követi azokat a játékon belüli mechanizmusokat, amelyek szerencsejáték-elemeket tartalmazhatnak és együttműködik az Európai Unióval ezek korlátozásában. Norvégia már több alkalommal fellépett a loot boxok ellen és egyre több játékban kell módosítania az ilyen mechanizmusokat annak érdekében, hogy elkerüljék a gyermekekre gyakorolt esetleges káros hatásokat (Kulturdepartementet, 2018.).

6.6. Magyarország szabályozása a kiskorú videójátékhasználók védelme céljából

Magyarországon az internetes játékok szabályozásának célja, hogy célzott intézkedésekkel védje a kiskorúakat a káros tartalmaktól és hatásoktól. A szabályozás nem feltétlenül küszöböli ki teljesen a veszélyeket, de a szülői felügyelet és a tudatos használat kulcsfontosságú. A szülőknek és a tanároknak is jelentős szerepük van abban, hogy a gyerekek megértsék a digitálisvilágot és felelősségteljesen használják azt.

Magyarországon is érvényes a (PEGI) rendszer,²³ amely különféle korhatár-besorolásokkal látja el az online játékokat (például 3+, 7+, 12+, 16+ és 18+). Ezzel a cél az, hogy a szülők tisztában legyenek azzal, mely játékok alkalmasak a gyermekeik számára. Magyarországon a PEGI használatát az 1997. évi fogyasztóvédelemről szóló törvény írja elő (Nagy, 2021.).

Az online játékokban egyre gyakoribbak a mikrotranzakciók, amelyekkel különböző tárgyakat, loot boxokat vagy előnyöket lehet vásárolni. Magyarországon a szerencsejáték-törvény²⁴ korlátozza a kiskorúak szerencsejátékokhoz való hozzáférését, ugyanakkor figyeli azokat az online játékokat is, amelyek ilyen elemeket tartalmaznak. A loot box típusú mechanikák különösen vitatottak, mivel hasonlóak a szerencsejátékhoz. Bár meghatározott tilalmak még nincsenek, viszont ha a loot box szerencsejátéknak minősül, akkor a szerencsejáték szervezéséről szóló törvény hatálya alá tartozik.

A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (NMHH) és az oktatási szervek rendszeresen szerveznek olyan programokat, amelyekkel tájékoztatják a szülőket és a pedagógusokat az online játékok- és az internet használatának lehetséges veszélyeiről. Az NMHH által üzemeltetett Internet Hotline (Internet Hotline, 2017.) segíti a káros, vagy veszélyes tartalmak bejelentését (Balla, Bartók, & Csalár, 2023.).

²³ 1997. évi CLV. törvény a fogyasztóvédelemről 16. §

²⁴ 1991. évi XXXIV. törvény a szerencsejáték szervezéséről 1. § * (1) Szerencsejáték minden olyan játék, amelyben a játékos pénz fizetése, vagy vagyoni érték nyújtása fejében, meghatározott feltételek fennállása vagy

7. Zárógondolatok

A dolgozat célja, hogy áttekintse a videójátékok kiskorúak általi használatára vonatkozó különböző szabályozási rendszereket és kiemelve az egyes megközelítések közötti különbségeket. Az elemzés rávilágít a kínai és más országokban alkalmazott szabályok eltéréseire, és megvizsgálja ezek előnyeit és hátrányait.

A dolgozatban bemutatott szabályozási rendszerek alapvetően két kategóriába sorolhatók. A teljes állami kontrollt megvalósító államok – mint például Kína – szigorú korlátozásokat alkalmaznak a kiskorúak videójáték-használatára vonatkozóan. Az államok másik csoportja a kiskorúak védelme érdekében változó intenzitású kontrollt valósít meg a videójátékok vonatkozásában, a kontroll ezekben az államokban hatósági és/vagy az iparág által önszabályozás keretében gyakorolt kontrollt jelent. Ezen utóbbi államokban – mint például Szingapúrban, Németországban, az Amerikai Egyesült Államok egyes tagállamaiban, Angliában – egy jóval enyhébb, szülői és iparági önszabályozásra épülő rendszer működik, amely Kína megközelítésével szemben több szabadságot biztosít a kiskorúak számára.

Kínában a kiskorúak videójáték-használatára vonatkozó szabályozás a világ egyik legszigorúbb rendszere. Az országban a játékidőt szigorúan korlátozzák, a kiskorúak számára engedélyezett játékidő heti és napi szinten is maximalizálva van. A szabályok szerint a kiskorúak nem játszhatnak videójátékokat este 22 órától reggel 8 óráig. Továbbá kötelező a valós személyazonosság-ellenőrzés, ami csökkenti a szabályok kijátszásának lehetőségét. A költségkorlátozások is szigorúak; a kiskorúak számára megengedett költési összeget is maximálják. Egyes kínai vállalatok arcfelismerő rendszereket is bevezettek annak érdekében, hogy kiszűrjék a szabályok megsértésére irányuló próbálkozásokat.

A világ más részei, például Európában, az Amerikai Egyesült Államokban és Ázsia más államaiban kevésbé szigorú szabályozások érvényesek a kiskorúak videójáték-használatára. Ezek az országok jellemzően nagyobb szerepet szánnak a szülői felügyeletnek, az iparág önszabályozásának és a tartalmak korhatáros besorolásának. Európában például figyelmeztető címkéket helyeznek el a videójátékokon, hogy a szülők tájékozottabban dönthessenek gyermekük játékaikról. Ezen kívül egyre több országban korlátozzák a mikrotranzakciókat is, mivel ezek a funkciók különösen veszélyesek lehetnek a kiskorúak számára.

A kutatási eredmények azt mutatják, hogy a szigorú kontroll – mint amilyeneket Kína is alkalmaz – segíthetnek a kiskorúak játékfüggőségének csökkentésében, ugyanakkor korlátozhatják a szabadidőhöz és a szórakozáshoz való jogot is. Több vizsgált állami szabályozás – Dél-Korea, Hollandia – esetén tapasztalhatjuk, hogy a korlátozó intézkedéseket

bevezető jogszabályokat, vagy azok egy részét hatályon kívül helyezték arra hivatkozással, hogy az csökkenti az egyének jogait. Az enyhébb állami kontrollt megvalósító szabályozás – mint például Nyugat-Európa és az USA által alkalmazott megoldások – nagyobb szabadságot biztosítanak mind az egyéneknek (szülők és gyermekek), mind az iparágnak, viszont ezek a rendszerek általában kevésbé hatékonyak a függőség kezelésében. Ezáltal felmerül a kérdés, hogy a szülői és iparági önszabályozás mennyire képes hatékonyan kezelni a problémát, illetve szükséges-e a kiskorúak videójáték-használatának korlátozása az állami szabályozás eszközeivel.

A szabályozás terén egy köztes megoldást tartanék leginkább célravezetőnek, amelyben az állami – és a hatósági kontroll is érvényesül, amellet, hogy a szülői felügyelet és az iparági felelősségvállalás, önszabályozás szerepe is hangsúlyos marad. Az állami beavatkozásban elsődleges lenne az időkorlát bevezetése: úgy gondolom, hogy a háromórás napi limit elegendő lenne arra, hogy a kiskorúak megfelelően kihasználhassák a szabadidős tevékenységként szolgáló játékot, ugyanakkor csökkentse a túlzott játékhasználat kockázatát. A költségi limit tekintetében azonban inkább a szülői felelősségvállalásra helyezném a hangsúlyt: ebben a kérdésben a szülők döntését tartom meghatározónak, hiszen ők ismerik legjobban gyermekük pénzügyi helyzetét és a saját nevelési elveiket.

Az állami kontroll részeként fontosnak tartom a valós személyazonosság ellenőrzését is. Ezzel biztosítható, hogy a kiskorúak ténylegesen a számukra megállapított szabályok szerint játszanak, így minimalizálva annak lehetőségét, hogy a gyerekek kijátsszák a rendszert, például szüleik fiókjain keresztül. Az azonosítás révén a szabályok betartása átláthatóbbá és hatékonyabbá válna, így az életkori korlátok biztosítása és a játékidő szabályozása is egyszerűbbé válna.

A játékokban található loot boxok szabályozását is szigorítanám. Lényeges, hogy a videójáték-gyártó cégek kötelesek legyenek átláthatóvá tenni a loot boxok által elnyerhető jutalmak valószínűségét. Ezáltal a felhasználók, illetve a szülők számára is világossá válik, hogy milyen eséllyel nyerhetnek meg egy-egy értékesebb tárgyat, így a loot boxok vásárlásával járó kockázatokat tudatosabban mérlegelhetik.

Emellett javasolt lenne az állami szinten is elfogadott, akár az ipari önszabályozás keretében kialakított egységesített besorolási rendszer széleskörű megismertetése, hiszen a korhatár besorolások iránymutatást adnak a szülők és a pedagógusok számára a játékok tartalmáról és lehetséges hatásairól. Így a tudatos szülők jobban átlátják, hogy milyen típusú játékokhoz férhet hozzá a gyermekük és ezzel tudatosabban segíthetnék őket a biztonságos online környezet kialakításában.

Az állami kontroll mellett azonban különösen fontosnak tartom a szülői felelősség és köznevelési intézmények szerepvállalásának hangsúlyozását is. Célszerű rendszeresen szervezett tájékoztató programokat rendezni országos szinten annak érdekében, hogy a szülők és pedagógusok felvilágosítást kapjanak az online játékok, valamint az internet használatának kockázatairól és lehetőségeiről. Az Egyesült Királyságban működő UK Safer Internet Centre mintájára akár olyan dedikált szervezetet is javasolt létrehozni, amely feladata a szülők és pedagógusok támogatása és a számukra történő gyakorlati útmutatás nyújtása a digitális világ biztonságos használatáról. E programok révén a felnőttek felkészültebben és hatékonyabban tudnák segíteni a fiatalokat a felelős internethasználatban és a játékok tudatos élvezetében és vélhetően előbb felismernék a túlhasználat és a függőség jeleit a gyermekeken.

Összességében tehát egy olyan szabályozási modellt támogatok, amely egyensúlyt teremt az állami-hatósági kontroll és a szülői, illetve iparági önszabályozás között. Ez a modell egyszerre nyújtana védelmet a kiskorúak számára és biztosítaná a szükséges szabadságot a szabadidős tevékenységekhez. Így létrejöhetne egy olyan szabályozási rendszer, amely egyensúlyt tart a kiskorúak védelme, az érintettek (gyermekek és szülők) jogai, valamint a játékipar szabadsága között.

A dolgozat kutatása és megírása során nem használtam Mesterséges Intelligenciát.

Irodalom

- Forrás: 2023 KRAFTON, INC.: <https://www.pubgmobile.com/en-US/home.shtml>
- About. (é. n.). Forrás: UK Safer Internet Centre: <https://saferinternet.org.uk/>
- About Ofcom. (é. n.). Forrás: Ofcom: <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/>
- ACMA. (2023.. május 17). ACMA takes action against illegal ‘skins’ gambling site. Forrás: <https://www.acma.gov.au/articles/2023-05/acma-takes-action-against-illegal-skins-gambling-site>
- Altieri, C., & Sanchez, B. (2022.). POLICY BRIEF: An Analysis of the California Age-Appropriate Design Code. 1-9.
- Asho, P. (2022.). Game localization: A comparative case study of PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG Mobile) in India and China. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 129-142. .
- Australian Classification. (é. n.). *Classification ratings*. Forrás: Commonwealth of Australia: <https://www.classification.gov.au/classification-ratings/what-we-classify>
- Balla, B., Bartók, Z., & Csalár, D. (2023.). A gyermekvédelem és a tartalomszabályozás új útjai az interneten. Az Internet Hotline működése és gyakorlata. *In Medias Res*, 12(1), 139-144.

- Bányai, F. (2020.). A VIDEOJÁTÉKOK PROFESSZIONÁLIS (E-SPORT) ÉS REKREÁCIÓS HASZNÁLATÁNAK PSZICHOLÓGIAI HÁTTERE. 45-46.
- Bányai, F., Zsila, Á., Demetrovics, Z., & Király, O. (2018.). A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs Társadalom, XVIII. évf. (2018) 1. szám*, 93–106. .
- Bellis, M. (2019.. március 5). The History of Spacewar: The First Computer Game. Forrás: <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>
- Boni, G. (2021.). *Legal Regulation and IP Rights Protection of Online games in China*. Venezia: Università Ca' Foscari Venezia.
- Brooks, G., & Clark, L. (2019.). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 26-34.
- CGTN. (2018.. április 8.). China's Ministry of Culture and Tourism inaugurated in Beijing. Forrás: https://english.www.gov.cn/state_council/ministries/2018/04/08/content_281476105453512.htm
- Chang, H.-C., Wong , C., & Burbridge , H. (2013.). Extensive deep vein thrombosis following prolonged gaming ('gamer's thrombosis'): a case report. *Journal of Medical Case Reports Volume 7, article number 235*,.
- Chew, M. M. (2016.). A Critical Cultural History of Online Games in China,. 1995–2015, 195-215.
- China Law Translate. (2021.. augusztus 30). Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Forrás: <https://www.chinalawtranslate.com/en/minors-video-games-2021/>
- Classification Office. (2024.). *Classification labels*. Forrás: Classification Office: <https://www.classificationoffice.govt.nz/classification-info/classification-labels/>
- Clement, J. (2021.. szeptember 7.). Consumer spending on gaming loot boxes and currency packs worldwide from 2020 to 2025, by region. Forrás: <https://www.statista.com/statistics/1240234/consumer-spending-loot-boxes-skins/>
- CMS. (2023.. augusztus 4). Loot boxes: 11 new principles for an industry-led approach. Forrás: <https://cms-lawnow.com/en/ealerts/2023/08/loot-boxes-11-new-principles-for-an-industry-led-approach>
- CNIPA. (2013.. július 17.). SARFT Strengthens IPR Administration on TV Animation Broadcast. Forrás: <https://english.cnipa.gov.cn/transfer/news/iprspecial/918382.htm>
- Consortium for Street Children. (2019.. március). Japan Status Offences. Forrás: <https://www.streetchildren.org/legal-atlas/map/japan/status-offences/are-children-criminalised-if-they-violate-curfews/>

- Costikyan, G. (2002.). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In: Frans Mäyrä (ed), *CGDC Conference Proceedings. Studies in Information Sciences. Tampere: Tampere University Press*, 9-33.
- Crawford, L., & Conway, S. (2015.). Games for Grown-Ups? An Historical Account of the Australian Classification System. In S. Conway, & J. deWinter, *Video Game Policy* (old.: 85-97). New York: Routledge.
- Cybercrime policies/strategies.* (é. n.). Forrás: Council of Europe: <https://www.coe.int/en/web/octopus/-/france>
- Csemáné Váradi, E., & Lindt, R. (2023.). A játékfüggőség jelentésáryalatai: a kóros szerencsejáték- és videojáték-használatból fakadó társadalmi kihívások és jogi megoldások 2023-ban. *FONTES IURIS : AZ IGAZSÁGÜGYI MINISZTERIUM SZAKMAI FOLYÓIRATA*, 9 (2-4). pp., 55-64.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., . . . Tricco, A. C. (2020.). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Darvesh et al. Systematic Reviews* (2020) 9:68, 1-10.
- Denny. (2018.. szeptember 1). *PEGI – Un nouveau pictogramme pour les jeux avec achats intégrés.* Forrás: Games & Geeks: <https://www.games-geeks.fr/pegi-un-nouveau-pictogramme-pour-les-jeux-avec-achats-integres/>
- Die USK.* (é. n.). Forrás: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: <https://usk.de/die-usk/>
- eSafety Commissioner. (é. n.). *eSafetyeducation.* Forrás: Esafety: <https://www.esafety.gov.au/educators>
- Express Web Desk. (2018.. október 12). Delhi teen, who killed family, was addicted to online game: Police. Forrás: <https://indianexpress.com/article/india/pubg-game-addiction-man-kills-parents-delhi-police-5398568/>
- FLANDERS INVESTMENT, &. (2021.). THE GAMING & E-SPORTS MARKET IN CHINA. *Flanders*, 19.
- Forbrukertilsynet.* (é. n.). Forrás: Norwegian Consumer Ombudsman: <https://www.forbrukertilsynet.no/>
- Functions of Ministry of Electronics and Information Technology.* (2024.). Forrás: Ministry of Electronics & Information Technology: <https://www.meity.gov.in/about-meity/functions-of-meity>
- Gentile, D. (2008.). The rating systems for media products. In D. Calvert, & B. Wilson, *The handbook of children, media, and development* (old.: 535.). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Gerstenberger, K.-P. (2005.). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) [1994]. In W. L. Achim Baum, *Handbuch Medienselbstkontrolle* (old.: 429–434.). Wiesbaden: Springer VS.

- Goldman, P. (2020.). An Introduction to the California Consumer Privacy Act (CCPA). 1-7.
- Gosztonyi, G. (2022.). A kínai internetcenzúra modellje. *Évf. 12. szám 1.*, 34.
- Gosztonyi, G. (2022.). *Cenzúra Arisztotelésztől a Facebookig*. Budapest: Gondolat kiadói kör kft.
- GOV.UK. (2024.. május 8.). Online Safety Act: explainer. Forrás: <https://www.gov.uk/government/publications/online-safety-act-explainer/online-safety-act-explainer>
- GRAC. (é. n.). *Game rating & administration committee*. Forrás: Game Rating And Administration Committee: <https://www.grac.or.kr/english/>
- GRIFFITHS, P. (2010.). Adolescent video game addiction: issues for the classroom. *Education Today Vol 60 No. 2*, 28-31.
- H.S, M., & Dr. Achyutananda , M. (2019.). Video games and children. *A need for regulation*, 957-962.
- Harwit, E.–C. D. (2001.). Shaping the Internet in China. *Evolution of Political Control over Network Infrastructure and Content.* , 394.
- Hristov, A. (2022.. július 4). The Netherlands to Ban Microtransactions Once Again. Forrás: <https://www.gamblingnews.com/news/the-netherlands-to-ban-microtransactions-once-again/>
- Hudson, N., & Myers, D.-A. (2022.). Content and Activity that is Harmful to Children within Scope of the Online Safety Bill. A Rapid Evidence Assessment. 5-6.
- Huhh, J.-s. (2007.). PC bang Inc.: the culture and business of PC bangs in Korea. 1-5.
- IMDA Online Service. (2023.). *Media Classification*. Forrás: Infocomm Media Development Authority: <https://imdaonline.imda.gov.sg/classification/search/film/default.aspx>
- Index. (2012.. december 17.). Megerősítették a kínai nagy tűzfalat. Forrás: https://index.hu/tech/2012/12/17/mejerositettek_a_kinai_nagy_tuzfalat/
- Internet Hotline. (2017.). Forrás: Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság: <https://nmhh.hu/internethotline/>
- JeSU. (2018.). Forrás: Japan esports Union (JeSU): <https://jesu.or.jp/>
- Jiow, H. J., & Lim, J. M. (2021.). Harms Of Loot Boxes And Approaching Regulation In Singapore. *Loading 14(24)*, 90–103.
- Józsa, P. (é. n.). A videojáték-függőség tünetei és kezelése. Forrás: <https://maganaddiktologia.hu/a-videojatek-fuggoseg-tunetei-es-kezelese>
- Jugendschutzgesetz (JuSchG). (2002.). Forrás: Gesetze im Internet: <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html>
- Kattan, C. (2020.). J wie Jugendschutzgesetz. In C. Kattan, *Durch die Pubertät von A bis Z* (old.: 49-50.). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Kilina, E. (2012.). Cubicle shelter: new home for Tokyo homeless.

- Kim, E., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. (2008.). The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits. *European psychiatry*, 23 (3), 212-218.
- Kim, I. H., Kim, J., Kim, M. S., & Hong, S. H. (2015.). Status and Problems of Online Game Regulations for Juvenile Protection- Centered on the Online Game Shutdown System of Korea. *KSII Transactions on Internet and Information Systems (TIIS)*, 1548-1568.
- Kim, S. J., & Jin, Y. (2024.). Esports Culture in Asia. In *Routledge Handbook of Esports* (old.: 14.). London: Routledge.
- Konzack, L. (2012.). Pan European game information (PEGI) system. In M. Wolf, *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. (old.: 474-475.). London: Bloomsbury Publishing.
- Kosiorowska, M. (2013.). The Pan-European Game Information (PEGI) age rating system – a helpful tool for parents buying computer, video games for children. 1-9.
- Kovács, K., Smohai, M., & Pigniczkiné Rigó, A. (2020.). NYOLCHETES MENTÁLIS TRÉNING HATÁSA E-SPORTOLÓK TELJESÍTMÉNYÉRE. *ALKALMAZOTT PSZICHOLOGIA*, 30-35.
- Kovács, L. (2009.). Információs hadviselés kínai módra. *Védelempolitika*, 41.
- Krishna, N. (2023.. szeptember 23.). Children and social media platforms – Will India go the China way? Forrás: <https://timesofindia.indiatimes.com/blogs/niveditas-musings-on-tech-policy/children-and-social-media-platforms-will-india-go-the-china-way/>
- Kristiansen, S., & Severin, M. (2020.). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103.
- Kulturdepartementet. (2018.). Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender. 15.
- Kurniawan, F. (2019.). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 61-66.
- Lee, C., Kim, H., & Hong, A. (2017.). Ex-post evaluation of illegalizing juvenile online game after midnight: A case of shutdown policy in South Korea. *Telematics and Informatics*, 1597-1606.
- Lee, J. (2008.. augusztus 4.). Thailand pulls GTA IV from shelves. Forrás: <https://www.gamesindustry.biz/thailand-pulls-gta-iv-from-shelves>
- Linchuan Qiu, J. (2013.). Cybercafés in China: Community Access beyond Gaming and Tight Government Control. *Library Trends*, 121-139. .
- Manager.co.th. (2013.). Video game addiction in Thai children reach crisis. 1.
- Marles, E. B. (2024.). Thinking Outside the Box: Matchmaking State Gambling Law Frameworks t ameworks to International Appr o International Approaches t oaches to Loot Bo o Loot Box Regulation. *Volume 12 Issue 2*, 239-240. .

- May, T., & Chang Chien, A. (2021.. july 8.). *Game Over: Chinese Company Deploys Facial Recognition to Limit*. Forrás: THE NEW YORK TIMES: <https://www.nytimes.com/2021/07/08/business/video-game-facial-recognition-tencent.html>
- McIntyre, B. (2020.. január 13). Japanese Politicians Looking to Limit Time Children Can Play Games. Forrás: <https://gamerant.com/japanese-law-limiting-play-time-kids/>
- Mediawet 2008. (2024.). Forrás: Overheid.nl: <https://wetten.overheid.nl/BWBR0025028/2024-01-01#Hoofdstuk4>
- Miller, J. (2024.. január 22). Video Game Addiction Statistics. Forrás: <https://www.addictionhelp.com/video-game-addiction/statistics/>
- Moshirnia, A. V. (2019.). Precious and Worthless: A Comparative Perspective on Loot Boxes and Gambling. *Volume 20 Issue 1 Article 5*, 99-101.
- Nagy, K. (2021.). Játékfüggőség : Gyermekvédelmi szempontok az addiktív elemeket tartalmazó videójátékok szabályozásához. *IN MEDIAS RES: FOLYÓIRAT A SAJTÓSZABADSÁGRÓL ÉS A MÉDIASZABÁLYOZÁSRÓL*, 10 (1). pp., 56-70.
- National Copyright Administration (NCA) (国家版权局). (é. n.). Forrás: Practical law Thomson Reuters: [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/2-522-2698?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)&firstPage=true](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/2-522-2698?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true)
- Netsafe. (2024.. július 30). What should I do when downloading a game? Forrás: <https://netsafe.org.nz/gaming/gaming-toolkit#online-gaming-advice-for-young-people>
- NIKO. (2022.. július). China Youth Gamers Report. Forrás: <https://nikopartners.com/china-youth-gamers/>
- Obedkov, E. (2021.. július 6.). Tencent goes on ‘Midnight Patrol’ with facial recognition system that prevents minors from gaming at night. Forrás: <https://gameworldobserver.com/2021/07/06/tencent-goes-on-midnight-patrol-with-facial-recognition-system-that-prevents-minors-from-gaming-at-night>
- Ofcom. (2024.. április 19.). Children and Parents: Media Use and Attitudes Report. Forrás: <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-children/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2024-interactive-data/>
- OK, H. (2011.). New Media Practices in Korea. *International Journal of Communication* 5, 320–348. .
- Origo. (1900.. január 1). Kína cenzúrázza az online játékokat. Forrás: <https://www.origo.hu/techbazis/1899/12/20040601kina>
- Our History. (é. n.). Forrás: Entertainment Software Association: <https://www.esrb.org/history/>
- Ritvo, D., Bavitz, C., Gupta, R., & Oberman, I. (2013.). Privacy and Children's Data - An Overview of the Children's Online Privacy Protection Act and the Family Educational Rights and Privacy Act. *Berkman Center Research Publication No. 23*, 7-14.

- Sang, Y., Park, S., & Seo, H. (2016.). Mobile Game Regulation in South Korea: A Case Study of the Shutdown Law. In D. Y. Jin, *Mobile Gaming in Asia* (old.: 55–72.). Berlin: Springer.
- Seng, D. (2008.). REGULATION OF THE INTERACTIVE DIGITAL MEDIA INDUSTRY IN SINGAPORE. 97-98. .
- Shao, G. (2010.). China's regulations on Internet cafes. *China Media Research*.
- Singapore Authority. (2014.. november 28.). *GOVERNMENT GAZETTE ACTS SUPPLEMENT*. Forrás: Singapore Statutes Online: <https://sso.agc.gov.sg/Acts-Supp/34-2014/Published/20141126?DocDate=20141126>
- Singapore Esports Association. (é. n.). *ABOUT SGEA*. Forrás: Singapore Esports Association: <https://esports.org.sg/about-sgea/>
- Skowronski, D. (2022.). COPPA and Educational Technologies: The Need for Additional Online Privacy Protections for Students. *Volume 38, Issue 4*, 7-11.
- Stubbs, M. (2023.. november 19.). T1 Wins The ‘League Of Legends’ World Championship For A Fourth Time. Forrás: <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2023/11/19/t1-wins-the-league-of-legends-world-championship-for-a-fourth-time/>
- Susic, P. (2023.. július 5). 45+ Video Game Addiction Statistics (2024): How Many People are Addicted? Forrás: <https://headphonesaddict.com/video-game-addiction/>
- Taylor, I. (2017.. december 12). Loot boxes aren't gambling, says New Zealand government. Forrás: <https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-arent-gambling-says-new-zealand-department-for-internal-affairs>
- The Kansspelautoriteit*. (é. n.). Forrás: Kansspelautoriteit: <https://kansspelautoriteit.nl/english/>
- Traff, T. (2015.. január 28). Treating China’s Internet Addicts. Forrás: <https://www.newyorker.com/culture/photo-booth/treating-internet-addiction-china>
- Trengove, M., Almeida, D., Kazim, E., Hilliard, A., Zannone, S., & Lomas, E. (2022.). A critical review of the Online Safety Bill. 2-4.
- Washington Privacy Act (WPA)*. (é. n.). Forrás: Consumer Privacy Act: <https://www.consumerprivacyact.com/washington/>
- WET, D. D. (2015.). Tencent Holdings Limited. *An IPO Case Study*, 31-33. .
- What do the labels mean?* (é. n.). Forrás: Pan European Game Information: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
- WHO, T. (2020.. október 22.). Addictive behaviours: Gaming disorder. Forrás: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Xiao, L. (2023.). Loot Box State of Play 2023: Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World. *TTLF Working Papers*, 30-33. . Forrás: <https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/2023/12/TTLF-WP-110-Xiao.pdf>

- Xiao, L. (2023.). Video game loot boxes are NOT gambling under Dutch gambling regulation? Shifting the goalpost in *Electronic Arts v Kansspelautoriteit*. *Gaming Law Review* , 6-9.
- Xiao, L. Y. , (. (2021.). People’s Republic of China legal update: The notice on further strictly regulating and effectively preventing online video gaming addiction in minors. *Gaming Law Review*, 25(9), 379–382.
- Xiao, L. Y. (2020.). Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 437–454.
- Xiao, L., & Henderson, L. (2019.). Towards an ethical game design solution to loot boxes: A commentary on King and Delfabbro. *International Journal of Mental Health and Addiction.*, 177–192.
- Young, C., & D. H. Downing, J. (2008.). The realities of virtual play: Video games and their industries in China. *Media, Culture & Society*, 515–529.

Ábrajegyzék

1. ábra 3. oldal: A legtöbb játékkal rendelkező országok <https://headphonesaddict.com/video-game-addiction/>
2. ábra 5. oldal: Which of the following types of games do they play? <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-children/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2024-interactive-data/>
3. ábra 7-8. oldal: 2022-es kínai ifjúsági játékosokról készült jelentés (július) <https://nikopartners.com/china-youth-gamers/>
4. ábra 8. oldal: Fogyasztói kiadások szerencsejáték-zsákmány dobozokra és valutacsomagokra világszerte 2020 és 2025 között, régióként <https://www.statista.com/statistics/1240234/consumer-spending-loot-boxes-skins/>
5. ábra 20. oldal: PEGI által használt piktogramok <https://www.games-geeks.fr/pegi-un-nouveau-pictogramme-pour-les-jeux-avec-achats-integres/>