

Rejtett szerencsejáték függőség az online videójátékokban gyermekek körében¹⁵

Simon Dániel

Egyetemi hallgató, simon.daniel277@gmail.com

Absztrakt: Napjainkra már teljesen természetessé vált, hogy a gyermekek egy elektronikai eszköztől és az internettől függő világba csöppennek bele. Napjaik számos óráját töltik online social média oldalakon, illetve online játékokat játszva. Telefonnal, tablettal a kézben, a számítógép mellett nőnek fel. A fiatal gyermekes szülőknek természetesen fel van adva a lecke, hogy hogyan is tudják gyermekeiket egy ennyire sokrétű és nyitott világban biztonságban tudni. Az általam lassan már egy éve kutatott témakör bemutatásának a célja, hogy felhívja a gondviselők figyelmét egy nagyon is újkeletű problémára, amely sok más veszély mellett szintén gondokat okozhat gyermekeik akár későbbi életében is, ez pedig nem más, mint a gyakran kiskorúak számára elérhető, online játékokban, megjelenő szerencsejáték mechanizmusok.

Kulcsszavak: szerencsejáték, gyermekek, online videójátékok, lootbox

1 Bevezetés

A korunkban egyre inkább elterjedő videójátékok óriási sikere számos nagy vállalkozó figyelmét is felkeltette az elmúlt két évtizedben. Ezek a vállalatok egymás után vásárolták fel a kisebb játékfejlesztő csapatokat vagy lehetetlenítették el azok munkáját. Ezeknek a nagy vállalatoknak a megjelenése teljesen félresöpörte a játékokban való játékos, illetve a fejlesztő csapatok igényeit, és ezen a területen is megjelent a gazdaság sok másik szegmenséből is már jól ismert profit maximalizációs célkitűzés.



15 INNOVÁCIÓS ÉS TECHNOLÓGIAI
MINISZTERIUM

Új Nemzeti
Kiválóság Program

Készült az ÚNKP-19-20 Új Nemzeti Kiválóság Program keretein belül az Innovációs és Technológiai Minisztérium támogatásával.

Elkezdődött a játékok értékesítésének megreformálása, azokat most már nem egyben, hanem akár különböző kiegészítőkkel együtt lehetett csak megvásárolni, megjelentek a játékon belüli pénznemek és különböző kiegészítő tárgyak, amelyeket a játékos valódi pénz befizetésével tud csak esetleg megszerezni. Így tehát az általános cél az lett, hogy egy újonnan megjelenő játékot ne csak egyszer lehessen értékesíteni, hanem azt a lehető legtovább életben lehessen tartani és folyamatosan bevételt szerezni, a rendszeresen megjelenő kiegészítőkből. Ez vezet el tehát oda, hogy 2016-ban az egész világon elterjed egy olyan új és még korábban nem látott marketingfogás, amely használatának legalitása a napjainkig megkérdőjelezhető.

2 Lootboxok

Képzeld el, hogy besétálunk egy ruhaboltba, és szokás szerint látjuk az összes megvásárolható ruhát kikészítve, van köztük szakadt, használt darab, vagy több tízezer forintos estélyi is. Azonban mi mostantól nem választhatjuk ki, hogy melyiket vásároljuk meg, nem is próbálhatjuk fel, hanem meghatározott áron egy dobozt kapunk, amibe véletlenszerűen beleesik az egyik ruha. A befektetett pénzünkért tehát megkaphattuk az értéktelen, szakadt ruhadarabot, vagy akár az elköltött pénz többszörösét érő estélyit is.

Az is lehet, hogy hiába kapjuk meg a legdrágább szoknyát, nekünk egy másik tetszett meg, de mivel konkrétan azt nem vásárolhatjuk meg, így csupán azt tehetjük, hogy újabb dobozt vásárolunk, és reménykedünk a szerencsében, hogy azt kapjuk, amit szeretnénk. Ezzel, sokkal több pénzt elköltség, mint amennyibe a kiválasztott darab eredetileg került volna.

Az Online játékokban először 2016-ban elterjedt Lootboxok pontosan így működnek. Számos játékban a játékosok már korábban is vásárolhattak karaktereik (választott szerepeik) számára különböző tárgyakat, ruhákat, kinézeteket, valódi pénz befizetéséért cserébe. Azonban a Lootboxok megjelenése ezeket a tárgyakat ládába zárta, és csupán véletlenszerűen, a szerencsére bízva tette azokat elérhetővé.

Ez tehát azt jelenti, hogy kiskorú gyermekek számára is gyakran elérhető internetes játékokban a játékosok (vagy szüleik) valódi pénzt fizetnek be annak érdekében, hogy egy ismeretlen tartalmú dobozt vásároljanak. Ez a doboz nagy eséllyel egy teljesen értéktelen tárgyat tartalmaz, így a felhasználó elvesztette a pénzét, vagy kis eséllyel olyan ruhát, kiegészítőt nyerhet, amely a befektetett összegének többszörösét éri a játék világában. A legszerencsésebbek akár egy kisebb lottó nyeremény összegét is bezsebelhetik pillanatok alatt, tehát egyértelmű, hogy itt nem babra megy a játék.

Felmerül tehát a kérdés, hogy nevezhető e szerencsejátéknak, ha a játékos valódi pénzt fizet be, és nem tudja előre, hogy mit fog kapni. Veszít, vagy akár óriási nyereményre is szert tehet. A játékokban található lootboxok minden aspektusában hasonlítanak tehát a klasszikus lottózókban vásárolható kaparós sorsjegyekre, amelyek vásárlása szigorúan tilos kiskorú gyermekek számára. Hogy lehet tehát, hogy a játékokban található szerencseládák egyáltalán nem esnek semmilyen törvénykezési besorolás alá? Vajon képesek ugyanakkora függőséget ébreszteni gyermekekben, mint a szerencsejáték klasszikus formái, amely akár még a gyermek felnőttkorára is hatással lesz?

3 Szekunder kutatás

Az általam bemutatott témakört Mark D. Griffith Professzor immáron két éve kutatja, Nagy Britanniában. Kutatásának a középpontjában a kérdés áll, hogy vajon mekkora összefüggés lehet, a játékokban elterjedő Lootboxoknak, illetve az Angliában, 2016-ban újra növekedésnek indult kiskorú szerencsejáték függőségben szenvedők száma között. Kutatása még gyermekcipőben jár, azonban már most kijelenthető, hogy a kapcsolat egyértelmű. Állítása szerint azon gyermekek, akik már fiatalkorukban megízlelik a szerencsejátékot, sokkal, nagyobb eséllyel térnek ahhoz vissza felnőtt korukban, azonban akkor már a valós, egy sokkal kegyetlenebb világban találják magukat. (Griffith, 2018)

Számos a témában végzett mélyinterjút és kutatást megvizsgálva, amelyek közül kiemelkedő helyen hivatkozom a ParentZone 2019-es és a gyermekek jólétéért felelős Children's Commissioner 2019-es felméréseire, kiderült számomra, hogy Nagy Britanniában a kiskorú gyermekek 93%-a tölt naponta több órát videójátékokkal. A megkérdezett több mint 7.000 gyermek évente átlagosan 300 fontot költ videójátékokra, amely átváltva körülbelül 116.000 Forintot jelent. (Parentzone, 2019)

A gyermekeknek lehetőségük volt megszólalni és elmondani saját véleményüket is a témában. A kutatásból magyarra fordítva a 10 éves Nina elmondása szerint azért költ rendszeresen videójátékokra mert úgy érzi, hogy amennyiben nem a legújabb kinézetekkel játszik, barátai lenézik, szegénynek tartják. A 16 éves Tim pedig pontosan tisztában van azzal, hogy amikor befizet egy videójátékba, akkor a befizetett pénzéért vagy valamilyen értékes tárgyat kap, vagy elvesztette a pénzét, tehát gyakorlatilag szerencsejátékot játszik. A kutatásban még számos másik nagyon érdekesítő beszámoló is található, amelyek sok esetben egyértelmű aggodalomra adhatnak okot. (Children's Commissioner, 2019)

3.1 Motiváció a befizetésre

A Lootboxok kinyitása gyakran sorsolásszerűen történik, azaz a játékos látja maga előtt leperegni, hogy milyen tárgyakat nyerhetett volna meg, de természetesen a kerék sokszor pont egy értéktelen darabon áll meg. A rendszer tökéletes, a játékost minden látványelem az újabb vásárlásra sarkallja. Lehet, hogy a következő dobozban már valami értékes lesz? Most szerencsés hangulatban vagyok, kinyissak még párat? Az elvesztett pénz mennyisége után érzett szomorúság eltölpül egy sikeres nyitás után érzett boldogság mellett. A folyamatos költekezésre való késztetést pedig már megkérdőjelezhetetlenül függőségnek nevezzük. A játékban megjelenő ritka kinézetek a játékosokban irigységet, vágyat ébreszthetnek a birtoklásra. A felhasználók ugyanúgy megcsodálnak egy ritka, drága virtuális ruhadarabot, mint, ahogy megnézünk az utcán egy mellettünk elhaladó, drága sportautót.

A játékkiadók rendszeresen használják fel az egyes ünnepeket arra, hogy csak limitált kiadásban tegyenek elérhetővé egyes virtuális tárgyakat, így ezekben az időszakokban a játékosok mind inkább kénytelenek befizetni annak érdekében, hogy a meghatározott időkereten belül megszerezzék az áhított kinézetet. A mennyiségi kedvezmények szintén nagyobb összegek elköltésére sarkallják a felhasználókat. Jellemző, hogy ha egyszerre nagyobb számú ládát vásárolnak meg, akkor valamekkora kedvezményt kapnak, és látszólag jól járnak.

Az, hogy a ládából véletlenszerűen szerezhetők meg csak a tárgyak, egy fajta folyamatos izgalmat és reménykedést nyújt. Bármikor ott lapulhat a következőben a régen vágyott ruhadarab vagy fegyverfestés. Hiába nyitunk ki száz meg száz dobozt sikertelenül, végül csak arra az öröme fog a játékos emlékezni amikor végre valami értékeset kapott. Ez tehát a legnagyobb hátránya a lootboxoknak, hogy egyáltalán nem visszakövethető, hogy pontosan mennyi pénzért, mekkora értékre is tettünk valójában szert.

3.2 Megtett lépések a gyermekek védelmében

Számos országban, mint például Belgiumban már felismerték a függőség veszélyeit és betiltották a Lootboxokat a videójátékokban. Az országban nem jelenhet meg olyan játék, amely ilyen elemeket tartalmaz. Jelen pillanatban Németország szintén tervezi követni a belga kormány példáját, azonban Magyarországon továbbra sincs semmilyen szabályozás ezen a területen. A magyar szerencsejátékokra irányuló 1991. évi XXXIV. törvényben még csak említés szinten sem jelenik meg a szerencsejátékok ezen modern fajtája.

4 Primer kutatás

A probléma tehát adott, röviden összefoglalva a szekunder kutatás eredményét kiderült, hogy a fiatalabb generáció túlnyomó többsége naponta számos órát tölt online barátaival játszva. A számítógépes játékipar az egyszerűen megvásárolható tartalom gyártásáról új értékesítési stratégiákat alkalmazva áttért a játékokban található micro-tranzakciók, dlc-k és lootboxok bevezetésére. Az utólag említett szerencse-ládák évek óta konfliktust képeznek a piacon, hiszen besorolásuk nem egyértelmű. Az újonnan megjelenő, játékokban található, úgy nevezett szerencse mechanizmusok felelősek lehetnek a Nagy-Britanniában ismét növekedésnek induló szerencsejáték-függőségi rátáknak. Az elemzett kutatások alapján a gyermekek jelentős veszélynek lehetnek kitéve ez által, és feltehetően szüleik nagy általánosságban nem megfelelően jártasak a gyermekeiket online érhető veszélyekben, emellett pedig a magyar törvénykezés továbbra sem korlátozza a szerencsejáték ezen formáit.

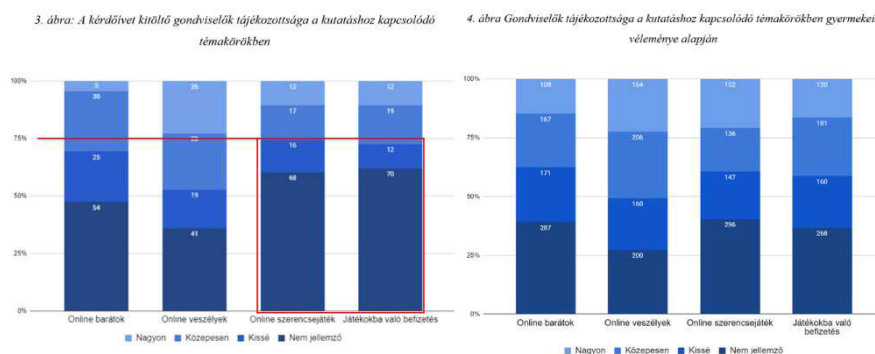
Kvantitatív kutatás keretein belül egy külön még otthonélő fiatalok és szülők részére készített kérdőívben kíséreltem meg felmérni a fiatalok játék és online befizetési szokásait, illetve a fiatalok és a szülők között zajló kommunikáció gyakoriságát a vizsgált témakörökben. A kitöltési időszakban a kérdőívet végül 755, 6 és 25 év közötti, rendszeresen játszó fiatal és 119 magyar gyermekes, gondviselő töltötte ki. A kérdőív direkt úgy került összeállításra, hogy a szülők és a fiatalok által adott válaszok összevethetők legyenek és lehetőség legyen a megfelelő következtetések levonására.

4.1 A kutatás eredménye

Általánosan elmondható, hogy a kérdőívet kitöltő fiatalok 99,5%-a játszik videójátékokkal. A kitöltők majdnem fele naponta több órát szán a szórakozásnak ezen formájára. Körülbelül 24,4%-uk legalább havonta költ valós pénzt videójátékokra, ebből 31,2% vásárol lootboxokat.

4.1.1 Szülői felkészültség

A kérdőív részletesen vizsgálta a szülők felkészültségét az előre megadott, online barátok, online veszélyek, online szerencsejátékok és játékokba való befizetés témakörökben. A szülők értékelése mindkettő kérdőívben jelenvolt, a fiatalok értékelhették szüleik, általuk érzett felkészültségét, illetve a szülők a nekik szánt kérdőívben értékelhették saját tudásukat. Az eredmény elképesztő, a szülők mintegy 75%-a egyáltalán, illetve csak kissé érezte magát felkészültnek az általam kutatott két legfontosabb témakörben, az online szerencsejátékok és a játékokba való befizetések terén.



1. ábra: A kérdőívet kitöltő gondviselők tájékozottsága a kutatáshoz kapcsolódó témakörökben

Forrás: Saját szerkesztés

4.1.2 A kommunikáció gyakorisága

A kérdőívet kitöltő 755 fiatal a szüleikkel való kommunikációjuk gyakoriságát is értékelhette egy négyes skálán, a vizsgált témakörökben. A beérkezett válaszokból egyértelműen kiderült, hogy a fiatalok körülbelül 65%-a sohasem, illetve csupán nagyon ritkán beszélget szüleivel arról, hogy pontosan mi is történik velük a videójátékokban, vagy, hogy konkrétan mit vásárolnak online a játékokba befizetett valódi pénzen.

Asszociációs vizsgálat keretein belül mértem fel a kapcsolatot a szülők tájékozottsága és a fiatalokkal való kommunikációjuk gyakorisága között. A beérkezett válaszok adatait felhasználva, a Cramer együttható eredménye 0,2339, amely tehát egyértelműen felismerhető kapcsolatot mutat a két vizsgált ismérv között. Nagy eséllyel, ha a gondviselő nem rendelkezik a megfelelő információval a gyermekét érhető veszélyekkel kapcsolatban, akkor nem is fog vele a megfelelő gyakorisággal beszélgetni a vizsgált témakörökről.

4.1.3 Motiváció a befizetésre

A harmadik kérdés csoport a fiatalok befizetésére való motivációt vizsgálta. A szekunder kutatásból kiderült, hogy a fiatalokat gyakran a barátaik iránt érzett irigység, illetve a félelem motiválja a befizetésre. Úgy tűnik azonban, hogy a magyar játékosok körében ezek az indokok elenyészően vannak csak jelen. A játékokba való befizetést hazánkban leginkább, egy vágyott tárgy megszerzése, vagy egy értékes tárgy szerzése motiválja. Egyértelmű, hogy a fiatalok vagy egy konkrét céllal fizetnek be, vagy azért, hogy esetleg próbára tegyék a szerencséjüket és hasznot csináljanak.

Fontos azt is megemlíteni, hogy a kitöltők körülbelül 5%-a csupán azért fizet már be játékokba, mert arra késztetést érez. Ezek a fiatalok lehetséges, hogy azonnali segítségnyújtásra szorulnának, hiszen már most nem tudnak ellenállni a kísértésnek, hogy pénzt költsenek adott játékokra. Tovább vizsgálva ezeknek a fiataloknak a csoportját, az is kiderült számomra, hogy gondviselőik 60%-a egyáltalán nem vagy csupán kissé tájékozott az online játékokba való befizetés témakörökben így tehát nem meglepő, hogy nem tudják gyermeküket megvédeni az esetleges veszélyektől és függőség kialakulásától.

4.2 A kutatás tanulsága

A primer kutatásból tehát egyértelműen kiderült, hogy a szülők felkészültsége egyáltalán nem kielégítő az általam vizsgált témakörökben. A kérdőívből kiderült, hogy több mint 80%-uk nem ismeri a lootbox kifejezést sem. Az asszociációs vizsgálat rá mutat, hogy mivel a szülők nincsenek megfelelően informálva, nincsenek pontosan tisztában az internet és az online játékok veszélyeivel kapcsolatban, így gyermekeiket sem informálják megfelelően. Olyan veszélyektől nem tudják megvédeni a fiatalokat, amelyeket ők maguk sem ismernek. A gondviselők nem érdeklődnek eleget, hogy pontosan tisztában lehessenek azzal, hogy gyermekük mivel is játszik, mire kér pénzt.

Összefoglalás

Kiderült tehát, hogy a játékokban egyre inkább elterjedő szerencsejáték mechanizmusok, akár jelentős problémákat okozhatnak kiskorú gyermekek későbbi életében, és veszélyességük miatt számos másik országban, a játékokban való használatuk korlátozásra is került. Magyarországon azonban továbbra sem jelenik meg a törvénykezésben, még csak említés szintjén sem a lootboxok létezése. Ezért célom, kutatásom lezárásaként olyan tudományos cikkeket és oktató videókat létrehozni, amelyek a megfelelő csatornákon a lehető legtöbb szülőhöz eljuthatnak és felhívhatják figyelmüket az esetleges veszélyekre. Célom, hogy létrejöhessen egy olyan tájékozott szülői közösség, amely kiáll hazánkban a kiskorú gyermekek védelméért, és kiharcolhatják, hogy az online játékokban található szerencsejátékok korlátozásra kerüljenek a magyar törvénykezésben is.

Hivatkozások

- [1] Children's Commissioner, 2019. – Gaming the system [Online] Ez elérhető a következő címen: <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf> [Hozzáférés dátuma: 25.03.2020]
- [2] Dann Albright, 2015. – Big game studios are killing the video game industry [Online] Ez elérhető a következő címen: <https://www.makeuseof.com/tag/big-game-studios-killing-video-game-industry/> [Hozzáférés dátuma: 21.03.2020]

- [3] David Zendle, 2018. - Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey [Online] Ez elérhető a következő címen:
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0206767>
[Hozzáférés dátuma: 25.03.2020]
- [4] Gambling Commission, 2019. – Young People and Gambling [Online] Ez elérhető a következő címen:
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Levels-of-participation-and-problem-gambling/Young-persons-survey.aspx> [Hozzáférés dátuma: 25.03.2020]
- [5] Mark D. Griffiths, 2018. - IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? [Online] Ez elérhető a következő címen: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/glr2.2018.2216>
[Hozzáférés dátuma: 25.03.2020]
- [6] Mark Griffiths, 2018. - Gambling: 'loot boxes' in video games could be conditioning children [Online] Ez elérhető a következő címen:
<https://theconversation.com/gambling-loot-boxes-in-video-games-could-be-conditioning-children-107667> [Hozzáférés dátuma: 21.03.2020]
- [7] Parent Zone, 2019. – The Rip-Off Games - How the new business model of online gaming exploits children - A Parent Zone Report [Online] Ez elérhető a következő címen:
<https://parentzone.org.uk/system/files/attachments/The%20Ripoff%20Games%20-%20Parent%20Zone%20report.pdf> [Hozzáférés dátuma: 25.03.2020]
- [8] Simon Dániel, 2020. – Rejtett szerencsejáték függőség az online videójátékokban [Online] Ez elérhető a következő címen:
<https://drive.google.com/file/d/1LaSqNGOmfbRHG1xT9ALNGMtLi7i7Qagn/view?usp=sharing> [Hozzáférés dátuma: 19.04.2020]