

Szülők figyelem! Ez nem játék! Ilyen veszélyeket rejtnek a mobiltelefonra ingyenesen letölthető játékok

Budapest, 2023. június 8. – 30 ingyenesen letölthető játékból 24-ben volt lehetőség a játékon belüli vásárlásra. A közbenső reklámok gyakran „jutalmakat” ígérnek, vásárlásra, vagy újabb letöltésekre ösztönöznek, a vizsgált játékok fele pedig személyes adat megadását is kérte a felhasználó gyermekektől – többek között ezeket tárták fel a Gazdasági Versenyhivatal szakértői a mobiltelefonra ingyenesen letölthető, gyermekeket célzó játékok gyorselemzése során. A GVH szakértői javaslatokat is tettek a szülőknek, illetve az érintett vállalkozásoknak. Utóbbiaknak a versenyhatóság ezúton is felhívja a figyelmét, hogy a gyermekek védelme érdekében a jövőben is kiemelt figyelemmel kíséri a területet, és megvizsgálja a vállalkozásoknak tett javaslatai hasznosítását, az azoknak való megfelelést.

A Gazdasági Versenyhivatal 2023. májusában átfogó gyorselemzés (sweep) keretében vizsgálta meg az ingyenesen mobiltelefonra letölthető, gyermeket célzó játékokat a tekintetben, hogy azok alkalmaznak-e úgynevezett sötét mintázatokat. Ezek olyan digitális üzenetek és felhasználói felületek, amelyek észrevétlenül készítetik a fogyasztókat a nem kívánt döntések meghozatalára.

A vizsgálat [a GVH által 2022-ben életre hívott Családbarát Munkacsoportban](#) zajló [szakmai munkából fakadóan indult meg](#). A videójátékok ellenőrzésével az Igazságügyi Minisztérium fogyasztóvédelmi szakterülete is foglalkozik, jelenleg is hatósági ellenőrzések vannak folyamatban a témában.

A GVH szakértői a vizsgálat során összesen 30 népszerű játékot vizsgáltak meg Androidon és iOS-en egyaránt, amelyből 19 minden korosztály számára ajánlott (PEGI 3-as besorolású), 10 óvodás korosztálynak nem ajánlott (PEGI 7-es besorolású), további 1 pedig csak nagyobbaknak ajánlott (PEGI 12-es besorolású) volt.

A nemzeti versenyhatóság gyorselemzése számos problémát tárt fel, amelyek túlnyomó része a játékot megszakító reklámokkal volt kapcsolatos. Ezek jelentik az ingyenesen letölthető játékkalkulációk fő bevételi forrását.

A reklámokat tartalmazó játékok közül csak minden másodikban tüntették fel a hirdetés reklám jellegét (pl: „Ad”, „reklám” felirattal). A megjelenített reklámok fele úgy kívánta egy másik játék letöltésére ösztönözni a felhasználókat, hogy a hirdetés ideje alatt azt interaktív módon ki is lehetett próbálni, ezáltal további tranzakciókra rávéve a fogékony gyermekeket.

Egyes esetekben a videós reklámokban elhelyezett, jócskán „lelassított” visszaszámláló nem adott valós idejű tájékoztatást arról, hogy a reklámból mennyi idő van még hátra. Előfordult az is, hogy a kijelző sarkában megjelenő, kilépést jelölő „x” az eredeti játék folytatása helyett alkalmazásáruháza azon oldalára vitte a felhasználót, ahol egy kattintással azonnal le is tölthette a reklámozott játékot.

A reklámok megtekintéséért gyakran ajánlottak jutalmat, azonban nem volt tisztázott, hogy az jóváírásra került-e vagy sem, illetve több esetben a reklámból való idő előtti kilépés a felajánlott jutalom elvesztésével járt. Olyan is előfordult, hogy az alkalmazás egy bizonyos szint elérése után csak úgy engedte továbblépni a játékost, ha megnéz egy vagy több reklámfilmlet.

Noha a vizsgált játékok mind ingyenesen voltak letölthetőek, túlnyomó többségükben (24 db) volt lehetőség játékon belüli vásárlásra. A vásárlásokkal kapcsolatos tájékoztatások ugyan jellemzően érthetőek és világosak voltak, azonban 3 játék esetében nem volt egyértelmű a fizetendő összeg nagysága, illetve pénzneme.

A GVH gyorselemzése azonosított olyan sötét mintázatokat is, amelyek arra próbálták ösztönözni a gyermekeket, hogy az eredeti szándékaikhoz képest tovább játszanak: számos esetben nem volt egyértelmű, hogyan lehet kilépni az alkalmazásból (11 eset); több alkalommal attól függetlenül – pusztán vásárlással –

is lehetett szintet lépni, hogy amögött valódi teljesítmény állt volna (7 játék); és a vizsgált játékok közel fele használt pozitív megerősítést tartalmazó üzeneteket (12 db), hogy a gyermekeket a további – gyakran fizetéssel járó – játékokra sarkallja.

Kiderült az is, hogy a vizsgált játékoknak csak kis hányada rendelkezett magyar nyelvű leírással az adatkezelésről, illetve a szerződési feltételekről, és ritkaságnak számított, ha ezek gyermekek számára is érthető nyelvezettel voltak megfogalmazva – miközben a vizsgált játékok majdnem fele személyes adat megadását is kérte a fiatal játékosoktól.

A versenyhatóság a szülők számára azt javasolja:

1. Igyekezzenek fokozott figyelemmel kísérni a mobiltelefonokra ingyenesen letölthető játékokat, elsődlegesen figyeljék azok javasolt korosztályi (PEGI) besorolását.
2. A játékon belüli vásárlási lehetőségekre tekintettel érdemes a szülőnek a gyermekkel előre megegyeznie arról, hogy legfeljebb milyen összegben, illetve milyen gyakorisággal vásárolhatnak, megtanítva ezzel a gyermeknek a pénz digitális használatát.
3. A biztonságos mobiltelefon használat kialakításában (ideértve napi képernyőidő meghatározását, és az életkori sajátoságnak megfelelő alkalmazások kiválasztását is) a szülői felügyelet szolgáltatások mellett az is segítséget nyújthat, ha tudatosítjuk a gyermekekben, hogy milyen, a sweep során is észlelt trükkökkel – sötét mintázatokkal – próbálják befolyásolni őket a játékkészítők.

A GVH azt javasolja az érintett vállalkozásoknak:

1. Mindig egyértelműen jelezzék, ha a játékot reklámfilm szakítja meg, és azt is, hogy mikor lehet a reklámból visszatérni az eredeti játékba.
2. Játékon belüli „valódi” pénzzel történő vásárlás esetén mindig pontosan legyen kiírva a fizetendő összeg nagysága, illetve az alkalmazott pénznem.
3. Olyan adatkezelési szabályzatot és a szerződési feltételekről szóló útmutatót készítsenek, amelyek a magyar gyermekek nyelvezetének megfelelően és számukra érthető módon magyarázza el az adott online játék legfontosabb tudnivalóit.

GVH Közszolgálati kommunikációs és Külkapcsolati Iroda

További információ:

Horváth Bálint, kommunikációs vezető +36 20 238 6939

Gondolovics Katalin, sajtósóvivő +36 30 603 1170