



Országgyűlési képviselő

Iromány száma: **K/4440.**

Benyújtás dátuma: **2019-02-07 08:29**

Parlex azonosító: **B8U9PQS50001**

Címzett: **Kövér László, az Országgyűlés elnöke**

Benyújtó: **Mesterházy Attila (MSZP)**

Tisztelt Elnök Úr!

Az Alaptörvény 7. cikk (1)-(2) bekezdése, valamint az Országgyűlésről szóló 2012. évi XXXVI. törvény 42. § (8) bekezdése alapján írásbeli választ igénylő kérdést kívánok benyújtani

Az írásbeli választ igénylő kérdés címzettje: **Dr. Kásler Miklós, emberi erőforrások minisztere**

Az írásbeli választ igénylő kérdés címe: "**Terveznek-e az iskolarendszereken keresztül segítséget nyújtani a szülők számára ahhoz, hogy megértésük a technológiai fejlődés következtében beálló folyamatokat és jobban tudják a gyermekeik számítógépes szokásait felügyelni, számukra nagyobb biztonságot nyújtani?**"

Tisztelt Miniszter Úr!

A korai, gyermekkori negatív hatások nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy később, akár már fiatal felnőttként káros szenvedélyek alakuljanak ki a negatív hatások elszenvedőiben. Ilyen negatív hatások számtalan helyről érhetik a fiatalokat, jelen kérdésemben azokra fókuszálok, amelyek a videojátékok irányából érkeznek.

Sajnálatos módon napjainkban egyre gyakoribbá válik a játékszoftver-gyártó cégek oldaláról az a gyakorlat, hogy nyereménnyel teli ládákat, úgynevezett „loot-box”-okat kínálnak a játékosok számára megvásárlásra. Ezek a loot-boxok nem csak vagy sokszor egyáltalán nem a játékban szerzett fizetőeszközzel vásárolhatóak meg, hanem valódi fizetőeszközzel kell ezekért a tartalmakért fizetni. Természetesen a játékok általában adnak néhány mintadarabot, hogy a játékosok kipróbálhassák, hogy milyen is ezeket a ládákat kinyitni.

A probléma ezzel a gyakorlattal ott kezdődik, hogy a ládák által adott tartalom véletlenszerű, a ládák pusztán egy listával rendelkeznek, amelyeket a játék egy algoritmus segítségével választ ki meghatározott paraméterek, megszerzési esélyek alapján. Ezek az esélyek azonban a játékosok számára általában ismeretlenek, pusztán megfigyelés alapján lehet a legtöbb esetben következtetni rájuk.

Azt láthatjuk tehát, hogy egy valódi pénzen megszerezhető dobozról van szó, amely olyan tárgyakat tartalmaz, amely maguk is vagyoni értéket képviselnek és amely tárgyak közül véletlenszerűen kap

egyed a doboz kinyitója. Az így megszerzett tárgyak sokszor eladhatóak, cserélhetőek, értékük több száz ezer forint is lehet. Ez a gyakorlat tehát kimeríti a szerencsejáték fogalmát és olyan játékokban is megtalálható gyakorlatról van szó, ami fiatalok, gyermekek számára is elérhető.

Nem ez az egyetlen veszély, ami a gyermekekre leselkedik az online térben. Több olyan játék is megjelent az elmúlt években, amely játékok túl gyakran építenek a véletlenre, a pörgős harcokra, egymás lőfegyverrel történő lelövésére, játéktípusuk miatt akár egy-egy tűzharc megnyerése is hatalmas elégtételt, győzelmi mámort ad a játékosoknak. Ilyen játékok pedig 12 évesek számára is elérhetőek, azonban az látható, hogy számítógépes játékok esetében a korhatár semmit nem jelent, a megengedettnél sokkal fiatalabbak is játszanak ezekkel a játékokkal. A „Fortnite” nevű videojáték kapcsán látható például, hogy 10 éves gyerekek is nagy számmal játszanak ezzel, az egyébként erőszakra épülő játékkal annak ellenére, hogy 12-es korhatárral látták el a játékot.

Fontos megjegyezni továbbá, hogy ilyen és ehhez hasonló játékok terjedése elsősorban a technika fejlődésének köszönhető, a generációs különbségek miatt a szülők sokszor nem képesek felmérni az ilyen játékokban rejlő kockázatokat és a gyermekek elfoglaltságának átláthatósága, esetleg kontrollálása is nehézkessé válik. Előfordul, hogy a szülők a saját bankkártya-adataikat adják meg a játékon belül, hogy a gyermekük meg tudja venni a játékon belüli tárgyakat. Ez sokszor kiszolgáltatottá teszi a bankkártya-adatokat, hiszen kétséges, hogy azok megfelelő körültekintéssel vannak ezek után kezelve a felhasználó, 12 éves gyermek által.

További, a gyermekek számára biztonsági szempontból kockázatot jelentő veszély is jelen van az online térben. Tekintettel a játékosok fiatal korára, rengeteg olyan személy is elkezdett a fent említett „Fortnite” nevű játékkal játszani, akiknek célja képek, akár pornográf felvételek megszerzése a fiatal játékosoktól. Jellemző, hogy ezért cserébe a képet küldő játékbeli tárgyakat kap ajándékba.

Látható tehát, hogy számtalan kockázatot rejtenek ezek a tartalmak, a gyermeket visszaéléseknek és káros szenvedélyeknek teheti ki.

Látható továbbá az is, hogy a problémára állami és nemzetközi szinten is többen felfigyeltek már. Az Egyesült Királyságban és az Egyesült Államokban például már fellépnek a gyermekeket kihasználni szándékozókkal szemben, konkrétan a „Fortnite” nevű program kapcsán is indultak már vizsgálatok, felvilágosító kampányok.

A loot-boxok kérdését sem hagyták nemzetközi szinten figyelmen kívül. Németország a fogyasztóvédelmi szabályozásának teljes átvilágítását tervezi annak érdekében, hogy a loot-boxok, illetve az ezekhez kapcsolódó, szerencsejátékokra hajazó gyakorlat ne eredményezzen negatív személyiségfejlődést a gyermekekben. Európai szinten pedig a GREF keretében tett több állam vállalást 2018-ban az ilyen veszélyekkel szembeni fellépés érdekében. Ilyen vállalást tett többek között Csehország, Ausztria, Franciaország, Hollandia és Lengyelország.

A fentiekre tekintettel kérem miniszter urat, hogy terveznek-e az iskolarendszeren keresztül segítséget nyújtani a szülők számára ahhoz, hogy megértésük ezeket a technológiai fejlődés következtében beálló folyamatokat és jobban tudják a gyermekeik számítógépes szokásait felügyelni, számukra nagyobb biztonságot nyújtani?

Várom megtisztelő válaszát.

Budapest, 2019. február 7.

Mesterházy Attila
országgyűlési képviselő
MSZP