

Irány a metaverzum!

- A gyermekekre káros elemek a videójátékok virtuális közösségeiben

Dr. Sorbán Kinga PhD.
Távközlési és információs társadalom szakdiplomata,
Magyarország Európai Unió melletti állandó képviselte

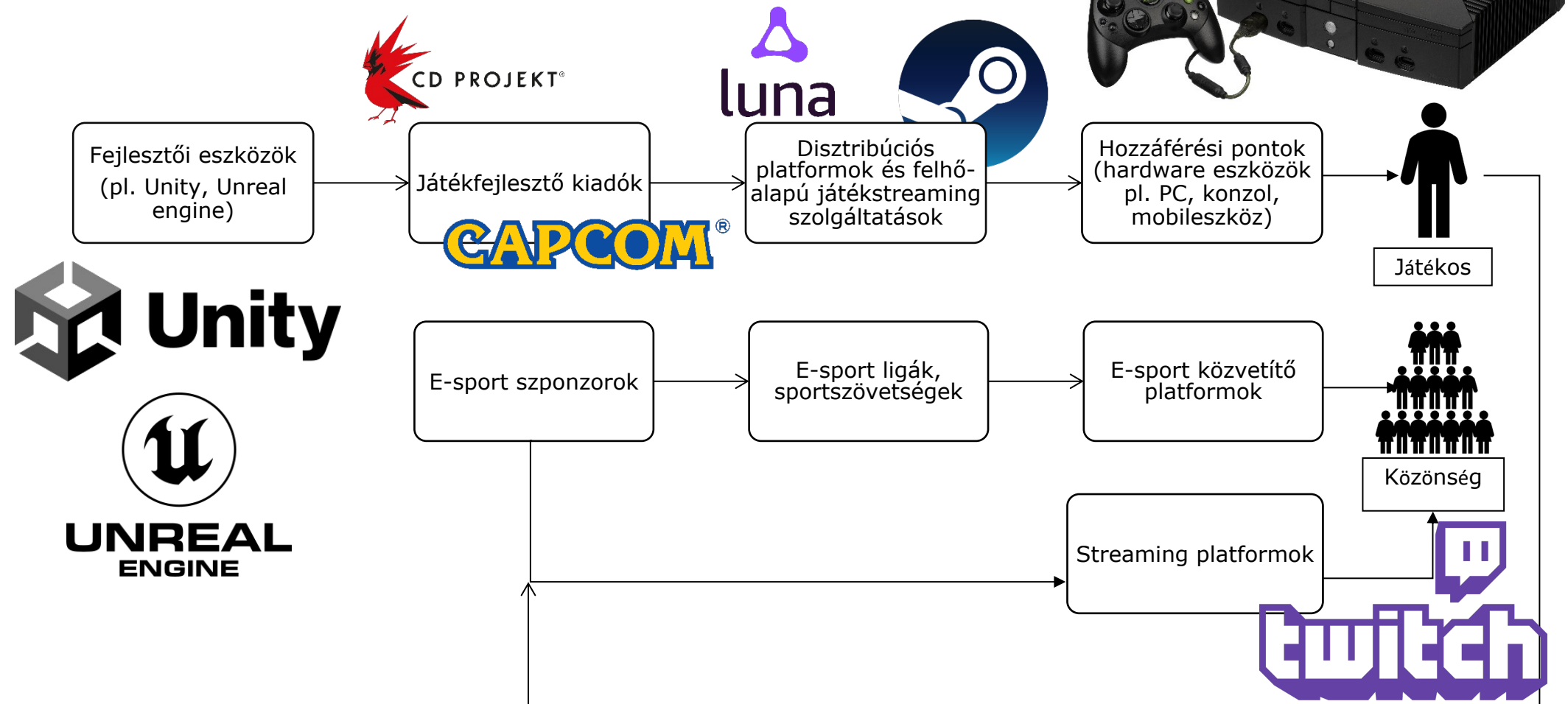
Irány a metaverzum!

– A gyermekekre káros elemek a videójátékok virtuális közösségeiben



Dr. Sorbán Kinga PhD.
Távközlési és információs társadalom szakdiplomata,
Magyarország Európai Unió melletti állandó képviselte

Videójáték értéklánc



Mi a metaverzum?



Mi a metaverzum?

A metaverzum egy olyan közösségi tér, amely a virtuális és a kiterjesztett valóság révén feljavított fizikai világ konvergenciája révén jött létre és ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak.

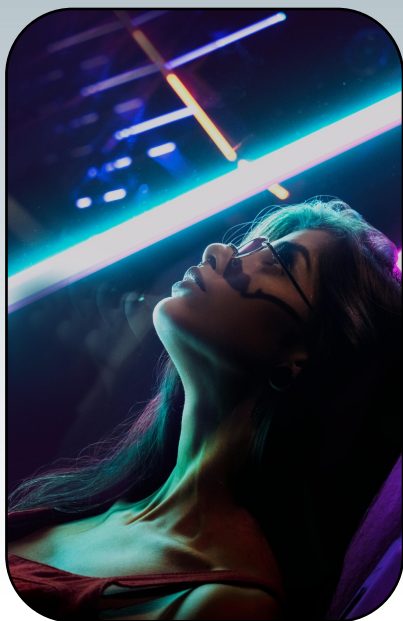
Például:

- Meta Horizon Worlds
- Fortnite
- Roblox

Mi a metaverzum?

Platformizáció a videójáték- iparban

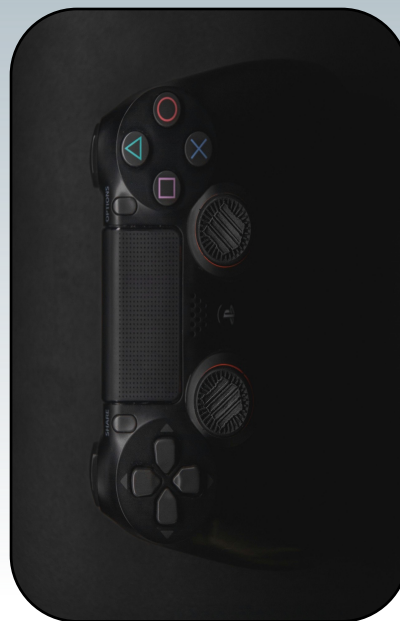
Videójáték
streaming



Disztribúciós
platformok



Felhőalapú
game-
streaming



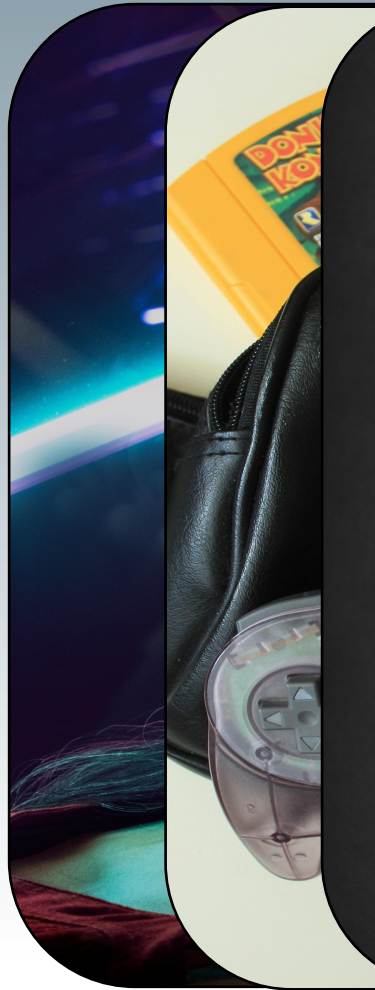
Metaverzum



A videójáték,
mint online
platform



Platformizáció a videójáték- iparban



Videójáték streaming

A játékosok élőben közvetíthetik ahogy játszanak, vagy követhetik, ahogy mások játszanak.

Lehetnek:

- erre szakosodott platformok (Twitch), vagy
- ilyen funkcionalitással is rendelkező platformok (YouTube Gaming)

Szabályozásában két területnek van nagyobb jelentősége:

- hagyományos tartalomszabályozás,
- szerzői jogi szabályozás.



Disztribúciós platformok

Online áruházak:

- Egyszerű katalógusok,
- Közösségi funkcióval rendelkező platformok



Felhőalapú game-streaming

A felhőszolgáltatások 3 csoportja:

1. Infrastruktúra mint szolgáltatás (IaaS)
2. Platform mint szolgáltatás (PaaS)
3. Szoftver mint szolgáltatás (SaaS)



Metaverzum

A metaverzum egy olyan közösségi tér, amely a virtuális és a kiterjesztett valóság révén feljavított fizikai világ konvergenciája révén jött létre és ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak.

Például:

- Meta Horizon Worlds
- Fortnite
- Roblox



A videójáték, mint online platform

Egyedi mérlegelés
alapján.





The background features a decorative border of hexagons. Some hexagons are solid black, while others contain vibrant, colorful cosmic patterns, including nebulae, galaxies, and star fields in shades of blue, purple, green, and orange. The text is centered in a large, bold, black font.

Sötét mintázatok

Sötét mintázatok

A pszichológiai manipuláció eszközei, amely olyan fogyasztói és más döntések meghozatalára ösztönzi a felhasználót, amiket egyébként nem hozna meg.

Fajtái a videójátékokban:

- Időhöz köthető
- Pénzügyi
- Közösségi
- Pszichológiai



Az első túl erőszakosnak talált
videójáték 1976: Death Race

Főként az USA-ban folyt élénk
diskurzus az erőszakos
videójátékokról:

- American Amusement Machine
Ass'n v. Kendrick
- Brown v. Entertainment
Merchants Association

Európai példa: Németország

- Wolfenstein 3D

A gyermekek szexuális kizsákmányolása

- UNICEF 2019: felhívja a figyelmet a problémás jelenségre
- EU: CSAM rendelettervezet



Lootboxok

Szerencseelemet tartalmazó
videójátékelemek

A lootbox jellemzői:

1. A doboz felnyitása jogosultsághoz kötött.
2. A felhasználó mindenképpen részesül valamilyen jutalomban, tehát minden zsákmánydoboz nyer.
3. A felhasználó által elnyert jutalmat algoritmus vagy más módszer teszi véletlenszerűvé.





Köszönöm a figyelmet!

Sorbán Kinga
Sorban.kinga@mfa.gov.hu