**Mikrotranzakciókhoz kapcsolódó szerencsejáték jellegű mechanikák problémái**

A mikrotranzakciók viszonylak kis összegű, játékon belüli online vásárlások, valódi vagy virtuális fizető ezközzel. Ezek segítségével különböző előnyökhöz juttatnak a vásárlók az adott játékban, vagy valamilyen optikai változást kaphatnak a karakterükön (Csenterics András, 2020).

A játék ipar összesen 150 milliárdos bevételt termelt 2019-ben melynek több mint 10%-a mikrotranzakciókból származik. Ez a szám 2022-re elérheti a 180 milliárdot is, és valószínűleg a mikrotranzakciók aránya is növekedni fog (Csenterics András, 2020). Ez a feltevést az bizonyítja, hogy 2012 és 2017 között csak a free to play játékok piacán 11 milliárdról 22 milliárdra duplázódott a bevétel a mikrotranzakciókból (Koncz Patrik, 2020). Ez a bevétel lehetőséget ad a fejlesztőknek, hogy a sikeres játékaikat továbbfejlesszék, ami pozitív a játék teljes közössége számára, nem csak azoknak, akik vásároltak (Koncz Patrik, 2020).

A probléma a mikrotranzakciókkal akkor merül fel, ha nem egyértelmű, hogy mit kap a játékos a pénzért. A legtöbb ilyen eset a lootboxok kapcsán merül fel. A lootboxok tulajdonképpen egy 21. századi zsákbamacska digitalizát változatának felelnek meg (Csenterics András, 2020). A problémát az jelenti ezeknél a vásárlásoknál, hogy nem tudni mit kap a vevő és lehet egy olyan tárgy lesz a „nyeremény” amire nincs szüksége vagy már birtokolja a vevő (Csenterics András, 2020). Ezen vásárlások után álltalában nincs lehetőség visszatérítésre, tehát a vásárló nem tud mit tenni, ha valami olyat kap amire nincs is szüksége (Koncz Patrik, 2020).

A CS:GO játék esetében volt sokáig a legtöbb probléma. Ebben a játékban vannak olyan optikai skinek fegyverekre, amelyek több mint 1.2 millió forintért keltek el (Koncz Patrik, 2020). Ezeket a skineket játékon belül is lehetett cserélgetni itt viszont valódi pénzt nem lehet érte kapni. Erre a piacirésre szakosodtak különböző oldalak, amelyek segítségével, valódi pénzért lehetett ezeket elcserélni, valamint léteztek olyan oldalak, ahol fogadni is lehetett a segítségükkel (Koncz Patrik, 2020). Ezen oldalak ellen fel is lépett a Valve (a CS:GO fejlesztő cége) és ennek köszönhetően több ilyen oldalt is bezártak (Koncz Patrik, 2020).

A problémát tovább fokozza, hogy kutatások szerint az olyan játékoknak, amelyekben lootbox található, a játékos bázisáról általánosságban elmondható, hogy hajlamosak az alacsony önértékelésre, és a szorongásra (Koncz Patrik, 2020). Másik kutatások pedig azt mutatták ki, hogy a lootbox kinyitása hasonló reakciót vált ki, mit pl. egy facebook like azaz egy fajta jutalomként hat és egy idő után pozitív reflexszel társul az agyban, ami függőséget okozhat (Csenterics András, 2020), ez különösen veszélyes azok számára, akik hajlamosok az alacsony önértékelésre és szorongásra, vagyis pont ezen játékok célközönsége (Koncz Patrik, 2020).

Ezekre a problémákra még nincs globális jogi válasz, minden ország máshogy vélekedik. A legszigorúbb korlátozások Belgiumban vannak, ahol szerencsejáték jellege miatt teljesen be vannak tiltva a lootboxok. Más országok azzal védekeznek, hogy nem valódi pénzről van szó, de mint már előbb említettem a cs:go esetében van rá mód hogy vissza váltsuk valódi pénzre. A másik védekezés azon alapul, hogy mindenképpen kapunk valamit, tehát nem olyan mint egy szerencse játék ahol veszíteni is lehet, erre viszont a szintén említett „már meg van” vagy „nincs szüksége rá a vásárlónak” esetek az ellen példák (Csenterics András, 2020).