

Hrecska-Kovács Renáta*

Kiberzaklatás a gamervilágban

1. BEVEZETÉS

A digitális térben zajló kompetitív játékok közösségei nem csupán a szórakozás színterei, hanem egyre gyakrabban az online agresszió platformjai is. Jelen tanulmány célja, hogy a videojátékos környezetben megjelenő toxikus viselkedés különböző megnyilvánulási formáit – a pszichológiai háttértől kezdve a büntetőjogi és polgári jogi értékelésen át egészen az alkotmányjogi és nemzetközi emberi jogi aspektusokig – komplex módon feltérképezze. A tanulmány nem csupán az online bántalmazás jogi kategóriáit elemzi, hanem olyan kérdéseket is vizsgál, mint a játékbeli vagyon elleni támadások, a doxxing, az in-game megfigyelés és az játékosokkal szembeni verbális erőszak, miközben a prevenció és a nemzetközi jógyakorlatok is kiemelt figyelmet kapnak.

2. TOXIKUS VISELKEDÉSI MINTÁK AZ ONLINE JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Az online térben mutatott toxikus viselkedési minták számos formát ölthetnek: beszélhetünk általában vett online zaklatásról,¹ trollingról,² cyberstalkingról,³ gyűlöletbeszédéről⁴ és cyberbullying magatartásról.

A cyberbullying a szakirodalomban általában kifejezetten gyermekek, serdülők vagy fiatal felnőttek között zajló ismétlődő, szándékos online zaklatásként jelenik meg,⁵ amelynek fő

jellemzője a hatalmi egyenlőtlenség (pl. játékos kontextusban egy magasabb szinten álló felhasználó zaklat egy kezdőt), és célja a megalázás, kiközösítés vagy megfélemlítés. Gyakran kevésbé direkt módon nyilvánul meg, de hosszabb távon súlyos pszichés károkat okoz, a fiatalok érintettsége okán általában iskolai, nevelési szinten is kezelendő probléma, míg más zaklatási formák inkább általános személyi körre hatnak és könnyen alakulnak büntetőjogi vonatkozásúakká.

A gamervilágban megfigyelhető toxikus viselkedési minták nem sorolhatók egyértelműen egyetlen kategóriába sem, ezért csak összefoglaló kifejezéssel írhatók le, amely különböző súlyosságú és természetű megnyilvánulásokat foglal magában. Ezek lehetnek játékmekanikai (pl. griefing), verbális (pl. flaming), közösségi (pl. kiközösítés), vagy akár jogilag releváns (pl. cyberbullying, zaklatás) jelenségek. A pontos megkülönböztetés helyett a gyakorlatban célszerű e viselkedésformákat átfogó rendszerben vizsgálni, amely figyelembe veszi azok dinamikáját, hatásait és a lehetséges reakciók mechanizmusokat.

A toxikus viselkedés lehet:

- verbális (flaming,⁶ személyeskedés),
- viselkedésbeli (griefing,⁷ szándékos szabotázs),
- strukturális (pl. nemi, faji alapú kiközösítés),
- szimbolikus (megalázó avatar használata, gúnyos mémek).

Ezek közül némelyik büntetőjogilag értelmezhető (pl. gyűlöletbeszéd), más inkább etikai, közösségi normák szintjén kezelendő (pl. udvariatlanság, túlzott versenyszellem). Egy viselkedés több kategóriát is érinthet: például a trash talk lehet ártatlan játéktípus, de kontextustól függően átlépheti a cyberbullying határát; egy szarkasztikus chat üzenet lehet egyszerre trolling és becsületsértés. A toxikus viselkedés, mint ernyőfogalom lehetővé teszi a különböző megnyilvánulási formák közös elemzését, az érintett játékosok mentális egészségének komplex vizsgálatát, a közösségi szabályzatok (pl. EULA, játékmódoráció) egységesebb megközelítését.

A lenti táblázatban összegyűjtjük a különböző magatartások súlyosságbeli eloszlását, e szerint négy szintre bonthatók a toxikus viselkedési formák:

* Mádl Ferenc Összehasonlító Jogi Intézet, Magánjogi Kutatási Főosztály, vezető kutató. E-mail: renata.hrecska@mfi.gov.hu. Ezúton szeretném köszönetemet kifejezni dr. Kovács Norbert Antalnak a videojátékok gyakorlati működésével kapcsolatos szakmai tanácsaiért, észrevételeiért.

1 Bántó, tolatkodó, fenyegető viselkedés, nem feltétlenül rendszeres jelleggel.

2 Célja a provokáció, feszültségkeltés. Gyakran 'játékként' tekintenek rá, nem mindig irányul közvetlenül a konkrét személy zaklatására.

3 Kitérő, fenyegető megfigyelés, kontroll. Súlyosabb, jogilag is értékelendő kategória, gyakran bűncselekmény.

4 Elsősorban csoportok ellen irányul (nem, etnikum stb. alapján).

5 Sara L. BRYSON – Erica R. FISSEL: Adults' perceptions of emotional pain and seriousness of verbal bullying and cyberbullying incidents. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 2025, 34 (3) 387–405. o. Lásd még Achint K. HANS – Gargi RANA – Aashna NARULA: The Digital Scar: The Psychological Impact of Cyberbullying and Cyber-Victimization among Young Adults. *International Journal of Interdisciplinary Approaches in Psychology*, 2025, 3(1) 45–56. o.; Taliah PRINCE (et al.): The neural underpinnings of body image-related cyberbullying in adolescent females: A proposed neurobiological model. *Behavioural Brain Research*, 2025; Jason M. NAGATA (et al.): Cyberbullying, mental health, and substance use experimentation among early adolescents: a prospective cohort study. *The Lancet Regional Health–Americas*, 2025.; Peter Johannes SCHULZ – Marc-Olivier BOLDI – Ann VAN ACKERE: Adolescent Cyberbullying and Cyber Victimization: Longitudinal Study Before and During COVID-19. *Journal of Medical Internet Research*, 2025, 27. o.; Yaling PANG (et al.): Social network sites usage, cyberbullying perpetration, and adolescent depression: A cross-lagged panel

analysis. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 2025; Sibin Mathew NESIN (et al.): Neurobiology of emotional regulation in cyberbullying victims. *Frontiers in Psychology*, 2025, 16. o.

6 Szándékosan agresszív, sértő vagy gyűlöletkeltő üzenetek küldése online gyakran dühből vagy provokáció céljából. Leggyakrabban chatfelületen (szöveges vagy hangalapú) fordul elő, célja más játékos érzelmi bántása, megalázása vagy felhargasztása.

7 Egy játékos szándékos tevékenysége, amellyel mások játékményét rongja el anélkül, hogy nyerni próbálna. Jellemző formái lehetnek: szövetségesek kiiktatása (friendly fire), küldetések szabotálása (akár ragequit útján), játékszabályok technikai kijátszása. Oka lehet frusztráció, célja pedig bosszantás vagy szórakozás mások kárára.

- Enyhe szint – kulturális normák, viselkedési etika (pl. trash talk).
- Közepes szint – közösségi szabályzatot sért (pl. griefing, flaming).
- Magas szint – pszichológiai vagy etikai szempontból súlyos, már a kifejezett jogellenesség határán mozog (pl. cyberbullying).
- Súlyosan jogsértő szint – konkrét jogsértés (pl. gyűlöletbeszéd, zaklatás, adatvédelmi visszaélések).

Kategória	Jelenség típusa	Leírás / Jellemző	Lehetséges jogi relevancia
Árnyaltan toxikus	Trash talk	Éles, provokatív beszólások, sokszor viccként	Nem jogsértő, közösségi normák kérdése
Verbális agresszió	Flaming	Dühből eredő, sértő üzenetek	Lehet becsületsértés (Btk.)
Szabotázs	Griefing	Játék szándékos elrontása más kárára	Inkább közösségi szabályszegés, ritkán jogsértés
Kiközösítés / ignorálás	Social exclusion	Egy játékost rendszeresen mellőznek, elutasítanak	Cyberbullying része lehet, ha rendszeres és céltudatos
Pszichológiai manipuláció	Gaslighting / megalázás	Más játékos érzéseinek, észleléseinek folyamatos megkérdőjelezése	Érzelmi abúzus, de ritkán van jogi hatása
Zaklatás	Cyberbullying (zaklatás, megszegyenyítés)	Megalázás, fenyegetés, nevetség tárgyává tétel	Jogi relevanciával bír
Súlyos visszaélés	Swatting, ⁸ doxxing, ^{9, 10} cyberstalking, gyűlöletbeszéd	Közveszéllyel fenyegetés, személyes adatok terjesztése, folyamatos követés, rasszizmus	Büntetőjogi következmények (Btk., GDPR stb.)

Az egyik legsúlyosabb visszaélésként megjelölt swattinghoz fontos eset Tyler Barriss és a Wichita-gyilkosság ügye 2017-ből.¹¹ Barriss online játékosként hamis bejelentést tett a rendőrségnek, ami miatt a különleges egység lelőtt egy ártatlan férfit. Barrist 20 év börtönre ítélték, ez volt az első komoly ítélet swatting miatt.

8 A swatting egy szándékosan hamis segélyhívás (pl. bombafenyegetés vagy túszejtés) rendőrségi bejelentése valaki más nevében, azzal a céllal, hogy fegyveres rendvédelmi egységeket (pl. SWAT) küldjenek az illető lakcímére.

9 A doxxing szándékos cselekmény, amikor valaki más személyes adatait hozza nyilvánosságra az online térben az illető hozzájárulása nélkül, általában megalázás, zaklatás vagy fenyegetés céljából.

10 A doxxing és a swatting áldozatai elsősorban a gamer közösség streamerei, mert esetükben könnyebb kideríteni egy személy valós identitását, mint egy játékban. A streamerek éppen a korábban elterjedt swattingolás miatt kezdtek el gyakran a valós lakhelyüktől eltérő helyen található stúdiókból közvetíteni, illetve a hatóságok is komolyabb szűréseket kezdtek el alkalmazni a nem valós bejelentések felismerése érdekében.

11 U.S. ATTORNEY'S OFFICE, DISTRICT OF KANSAS: *California Man Sentenced In Deadly Wichita Swatting Case*; <https://www.justice.gov/usao-ks/pr/california-man-sentenced-deadly-wichita-swatting-case>.

3. A JÁTÉKPLATFORMOK ÉS KÖZÖSSÉGEK SZEREPE

A cyberbullying jelensége elsősorban a kompetitív multiplayer játékok esetében jellemző a magas érzelmi bevonódás és frusztráció, az anonimitás és deindividualizáció, a ranglétra és státuszdinamika karakterisztikái, a csoportdinamika és bűnbakképzési attitűdök, valamint a jutalmazási-büntetési rendszer hiányosságai miatt.¹²

A versengés természeténél fogva fokozza az érzelmi involváltságot, emellett a vereség, a hibák, az egyéni teljesítménykényszer és más játékosok okolása frusztrációt szül, amit agresszió formájában könnyen vezetnek le a résztvevők. Mivel a játékosok gyakran álneveket használnak, hang- és szöveges chatben kommunikálnak, a személyes megismerés korlátozottsága vagy akár teljes hiánya csökkenti a felelősségérzetet. A névtelenség felerősíti az agresszív viselkedés valószínűségét, mivel nincsenek azonnali szociális szankciók. Ezt a jelenséget nevezzük *online disinhibition effect*-nek, amellyel kapcsolatban a szakirodalom különösen a közösségi médiát szokta példának hozni a sértő kommentek elemzésekor, de ugyanígy meghatározó mozgatórugó a játékosok világában is.¹³

12 Lásd többek között Arijana MARJANOVIĆ: Social Experiences of Online Gaming: Socialisation and Cyberbullying. In: HOLY, Mirela (ed.): *Creativity 360 Degrees*. Emerald Publishing Limited, 2025. 141–150. o.; Reeve KENNEDY (et al.): Fake profiles, mean comments, and toxic communities: College students' perspectives on cyberbullying across social media platforms. *International Journal of Bullying Prevention*, 2025, 1–14. o.; Wasswa SHAFIK: Overview of Digital Age Cyberbullying. In: *Combating Cyberbullying With Generative AI*. IGI Global Scientific Publishing, 2025. 1–30. o.; Lan. Lu: Understanding Cyberbullying: Causes, Consequences and Comprehensive Intervention Strategies. *Trends in Sociology*, 2025, 3 (1) 1–20. o.; Usman NASEEM (et al.): GameTox: A Comprehensive Dataset and Analysis for Enhanced Toxicity Detection in Online Gaming Communities. In: *Proceedings of the 2025 Conference of the Nations of the Americas Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies (Volume 2: Short Papers)*. 2025. 440–447. o.; Ghanshyam Prasad DUBEY: Exploring the Complexities of Cyberbullying: A Multidimensional Analysis; <https://www.amity.edu/gwalior/journal/papers/exploring%20the%20complexities%20of%20cyberbullying%20a%20multidimensional%20analysis.pdf>; KUMAR, M. Sai Ramakrishna (et al.): Developing Ethical Generative AI Models to Combat Cyberbullying on Social Media Platforms. In: *Combating Cyberbullying With Generative AI*. IGI Global Scientific Publishing, 2025. 127–150. o.

13 Lásd többek között Ruohan WEN – Asako MIURA: Online disinhibition is not a master key: an examination of online disinhibition mechanisms. *Internet Research*, 2025, 35(7) 52–70. o.; Jin-liang DING – Yan LIN – I.–Hua CHEN: Why individuals with trait anger and revenge motivation are more likely to engage in cyberbullying perpetration? The online disinhibition effect. *Frontiers in Public Health*, 2025, 13. o. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1496965>; Daniel MONTEZ – Dam Hee KIM: How do silent trolls become overt trolls? Fear of punishment and online disinhibition moderate the trolling path. *Social Media+ Society*, 2025, 11(1), <https://doi.org/10.1177/20563051251320437>; John SULER: The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 2004, 7(3) 321–326. o.; Erin E HOLLENBAUGH – Marcia K. EVERETT: The effects of anonymity on self-disclosure in blogs: An application of the online disinhibition effect. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2013, 18(3) 283–302. o.; Noam LAPIDOT-LEFLER – Azy BARAK: The benign online disinhibition effect: Could situational factors induce self-disclosure and prosocial behaviors? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2015, 9(2); Silvia CASALE – Giulia FIOVARANTI – Scott CAPLAN: Online disinhibition. *Journal of Media Psychology*, 2015; Wu, Sheng-LIN, Tung-Ching-SHIH, Jou-Fan: Examining the antecedents of online disinhibition. *Information Technology & People*, 2017, 30(1) 189–209. o.

Sok játékban a rangsor és a matchmaking-elosztás felett érzett esetleges igazságtalanság,¹⁴ a státuszvesztés miatti szorongás vagy düh gyakran irányul más játékosokra például flaming, griefing formájában.¹⁵ Mindemellett a csapatjátékokban az egyének hajlamosak a hibáikat másokra hárítani – különösen, ha veszteségről van szó. A hibáztatott játékost ki-közösíthetik, megszégyeníthetik, vagy nyíltan, verbálisan bántalmazhatják. A helyzetet nehezíti, hogy vannak játékok, amelyek a toxikus viselkedést nem büntetik automatikusan, vagy a büntetőrendszer hatástalan. Emellett a trash talk kulturálisan elfogadott is lehet bizonyos közösségekben,¹⁶ így a hárítár a cyberbullying és a játéktípus között elmosódhat.

Kooperatív játékoknál nagy szerepe lehet az oda nem illő magatartás kiváltásában, hogy az mennyire gyakorolhat hatást a másik játékmenetére. Ha szükségszerűen és nagymértékben kell a játékosoknak támaszkodniuk egymásra, akkor az – a játékos személyiségétől függően – egyaránt lehet visszatartó erő, de akár ezzel teljesen ellentétesen katalizátor is. Az egyes viselkedések elbírálásánál a moderátorok vagy az ilyen szerepet betöltő alkalmazottak figyelembe szokták ezért venni a játékosok egymásra utaltságát, és ennek növekedésével a szankciók is súlyosbodhatnak.

A moderáció és a jelentések rendszere is lehet:

1. a játékba integrált
 - a) közösségen alapuló,
 - b) fejlesztői;
2. játékon kívül a fejlesztő által üzemeltetett;
3. játékon kívül a kiadó által üzemeltetett;
4. a virtuális piactér (más néven platform) által üzemeltetett;¹⁷ illetve
5. bizonyos játékoknál van olyan lehetőség arra, hogy a játékon kívül, meghatározott fórumokon 'shamingeljenek' bizonyos felhasználókat a játékbeli oda nem illő tetteiért.¹⁸

4. A ZAKLATÁS KONKRÉT TÍPUSAI ÉS KÖVETKEZMÉNYEI

Általánosan észrevehető, hogy minden esetben gumiszbályként kerül megfogalmazásra, hogy mi minősül nem helyénvaló viselkedésnek adott játékon belül.¹⁹ Ennek oka, hogy

az elvárt viselkedési minta rengeteg tényezőn múlhat, így például az adott játék műfajától, kooperatív vagy kompetitív voltától, de függhet egy adott pályától vagy akár a választott szereptől/pozíciótól, amit a játékos betölt.²⁰

A toxikus viselkedési mintákon belül konkrét zaklató magatartásnak minősülhetnek online játékkörnyezetben tipikusan az alábbi aktivitások:

1. Ganking: egy másik játékos folyamatos leölése és ezzel a játéknak ellehetetlenítése. Különösen rosszindulatú módja az újjáéledési pontokon történő ganking-camping, azaz amikor egy ellenséges játékos táborát ver valahol a spawn-point közelében és onnan öli halomra a frissen újjáéledőket vagy a kezdő játékosokat;
2. Exploiting: a játék ismert vagy még ismeretlen hiányosságainak kihasználása. Például egy játékbeli textúra rossz beállítása miatt 'be lehet menni a falba' és onnan kifelé lehet leléni az ellenfelet úgy, hogy közben a támadó játékos sérthetetlen a fal miatt;
3. Mimicking: amikor megszégyenítés végett egy játékos valamely dolgot (legyen az játékbeli, mint például egy karakter-táncmozdulat vagy öltözk, vagy valós, mint például a mikrofonján keresztül hallható hangja) utánnozzák;
4. Ninjalooting: a játékos rosszindulatú módon, akár a rendszert kijátszva elhappolja a játékban a másik játékosnak járó és/vagy általa megszerzett zsákmányt;
5. Deranking: a játékos egy rangsorolt mérkőzésen,²¹ egy csapatban játszva – akár a saját kárára is – azért játszik ügyetlenül, hogy a játékostársa rosszabbul teljesítsen, és ezért alacsonyabb szintű besorolást érjen el;
6. Devoting/downvoting: a játékos egy játékon belüli vagy egy játékon kívüli, de a játékra vonatkoztatott szavazáson szándékosan, rosszindulatú módon leszavazza és/vagy akár további játékosokkal is leszavaztatja a játékos szavazás alatt álló teljesítményét, produktumát, hogy az az egyébként vártnál rosszabb eredményt érjen el.

Előfordulhat, hogy a rendszer kialakításának része egyfajta 'trollkodás' és a felhasználókat a fejlesztő tulajdonképpen biztatja arra, hogy ártsanak a másíknak: erre konkrét példa a Team Fortress 2, amelyben a játékosok megtámadják a Gibus (Cudar Cilinder) nevű kalapot viselőket, majd ha kellően tapasztalatlanok, akkor maguk is elkezdik hordani a szerzett

14 Elsősorban például a 'pay-to-win' (röviden P2W) megoldású játékok rendszere többször teszi össze a gyengébb játékost erősebb, sőt akár sokkal erősebb játékosokkal is, hogy szinte biztosan veszítsen. Ezzel a mechanizmussal kihasználják azt, hogy a játékos nyerni akar, azaz a helyzetét várhatóan erősíteni kívánja különböző, fejlődést elősegítő vásárlásokkal.

15 Jiushu XIE (et al.): When humanity fades: the chain roles of self-dehumanization and empathy in cyberostracism-flaming link. *Current Psychology*, 2025, 1–12. o.

16 Lásd ehhez például a Dr Disrespect nevű streamert és 'munkásságát'.

17 A Steam vonatkozó rendszere például akár játék közben is előhívható.

18 Pl. Discord-csatornákon.

19 Lásd pl. EPIC GAMES STORE: *End User Licence Agreement*, 2. License Conditions; <https://store.epicgames.com/en-US/eula>, vagy GOG User Agreement; <https://support.gog.com/hc/en-us/articles/212632089-GOG-User-Agreement?product=gog> („We spent years building GOG.COM and the GOG services, it's our little baby. It's the same for the games/videos and their respective creators/publishers. Enjoy it all, but please behave and do not cause trouble.”)

20 Konkrét példaként egy szerepjátékban három fő kategóriába eshetnek a karakterek: lehet valaki gyógyító, sebző (ezen belül közelharcos vagy távolsági harc), illetve úgynevezett tank, akinek szerepe mindig az, hogy felfogja az ellenfél sebzéseit a többi játékos elől. Ha például egy tank szándékosan, mintegy trollkodásból túl sok ellenséget szed össze, amelyek össz-sebzését már nem képes kivédeni, akkor azzal az egész csapatot is megsemmisíthet (wiping). Ez egy toxikus viselkedési forma, hiszen a csapattagok okkal számíthatnak arra, hogy a játékos tudja, hogy mennyi sebzést tud elviselni a karaktere és hogy ő mennyire ügyesen alakítja az adott pozíciót/szerepet. Egy gyógyító részéről toxikus minta lehet, ha egy nagyobb küzdelem közepén szándékosan nem gyógyít tovább például egy konkrét játékost.

21 Ilyen játékmenetek során a játékos elért eredményeit rögzíti a rendszer és azt a konkrét mérkőzésen/fordulón túlmenően is magával viszi. Ezt követően a rendszer a másik játékosokhoz viszonyított teljesítménye alapján sorolja be az adott játékost.

zsákmányt. Ezáltal azonban maguk is célponttá válnak, ugyanis a kalapot kizárólag egy könnyű, ám erőszakos módon lehetséges elérni: dominálni kell a viselőt, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy a támadó négyszer megöli azt a játékost (vagy segíti a gyilkosát), aki a kalapot viseli anélkül, hogy a viselő megölné vagy asszisztálna a fejedőt megszerezni kívánó játékos megölésében.²² Az eset nem egyedi és nemcsak játékméletbeli következményei lehetnek, hanem bizonyos esetekben akár valós pénzügyi kár is érheti a játékost: előfordul egy-egy játékban (pl. Grand Theft Auto 5 Online), hogy a valós vagy játékbeli valutáért cserébe megszerzett tárgyakat a játékos karakterének megölésével el lehet tőle venni.

5. A JOGI SZABÁLYOZÁS JELENLEGI HELYZETE

Kifejezetten a gamer közösségeket védő jogi szabályozás jelenleg nem ismert, ennek az az oka, hogy az online játéktérben a felhasználókat ért jogsérelmek általában nem annyira specifikusak, hogy a már ismert tényállásokba ne lennének beilleszthetők. Az irányadó jogforrási spektrumot a tanulmány későbbi részében ismertetem.

Amennyiben feljelentésre vagy bírósági kereset benyújtására kerülne sor – a szélsőséges eseteket leszámítva –, általában célszerű, ha az érintett először a fejlesztővel vagy kiadóval veszi fel a kapcsolatot. Ilyenkor a fejlesztő/kiadó belső vizsgálatot indít, amelynek mikéntjéről és/vagy eredményéről a bejelentő leggyakrabban – elsősorban a bejelentett felhasználó személyiségi jogaihoz köthető adatvédelem és a belső vizsgálatok pontos szempontjainak titokban tartása miatt – nem is kap érdemi visszajelzést azon túlmenően, hogy a bejelentését befogadták.²³

Döntésének meghozatala során a fejlesztő/kiadó a legtöbb esetben azt is szokta mérlegelni, hogy a bejelentő részéről volt-e megelőző provokáció, asszertív volt-e a kommunikációja az atrocitást megvalósító játékos felé, és komolyabb esetben azt is vizsgálja, hogy a további sérelmek megelőzése érdekében megtett-e minden szükséges lépést a játékos (például némitotta-e vagy blokkolta-e a másik játékost, esetleg jelezte-e az oda nem illő viselkedést a játékbeli klán/csapat vezetőjének).

Maga a nemzetközi tér általában nem okoz nagyobb nehézséget, mint bármely más polgári jogi vagy büntetőjogi nemzetközi jogviszony esetében, mivel a komolyabb jogi lépéseket sokszor nem is a jogsérelmet elszennedő felhasználók, hanem maguk a fejlesztők, illetve a játék kiadója teszi meg a beszerzett és kivizsgált adatok alapján. Ezt az igényérvényesítési mintázatot több esetben marketing célra is felhasználják, hiszen a felhasználói bizalmat kívánják erősíteni azzal, hogy mind a csaló, mind az egyéb okból toxikus játékosokat kiszűrik, és megteszik a szükséges intézkedéseket velük szemben.

A jogi természetű lépések típusa függhet attól is, hogy

1. az elkövetett cselekmény 'csak' etikai problémákat vet fel, vagy kárt is okozott, esetleg kifejezetten bűncselekmény-e;
2. az áldozat ismert személy-e (például streamer vagy egyéb ismert játékos), és a nyilvánosságot is bevonja-e a történetbe (akár streamelés útján, akár utólag a fórumokon megnyilvánulva);
3. a csalás és/vagy oda nem illő viselkedés egy egyszerű, esetleg rangsorolt meccsen történt-e, vagy például egy pénzdíjas – és akár közvetített – bajnokságon.

Az alkalmazandó jog területén döntő jelentőségű az, hogy adott jogi probléma a szolgáltatóval, ezen belül a játék fejlesztőjével/kiadójával vagy a játékarúházzal/'launcherrel', illetőleg a játékostárssal/felhasználóval szemben merül-e föl. Egyetlen toxikus viselkedési mintából származó jogsérelem összesen három különböző eljárást is indukálhat: egyrészt a játékos magánszemély felelősségre vonható a tanúsított magatartásért, másrészt a játékarúházzal szemben igény érvényesíthető például azon az alapon, hogy milyen játékokat engedélyez értékesíteni/beszerezni a saját felületén, harmadrészt pedig a játék fejlesztőjével/kiadójával szemben igény érvényesíthető, ha nincsenek megfelelő védelmi mechanizmusok beépítve a jogsértő magatartásokkal szemben.

A platformokkal szembeni igényérvényesítésre vonatkozó joghatóságra és alkalmazandó jogra vonatkozó információt a legtöbb esetben a végfelhasználói licencszerződés (End User Licence Agreement, EULA) rendezzi, amelyet minden szolgáltató esetében még a szolgáltatás tényleges igénybevétele előtt köteles elfogadni a felhasználó. Arra érdemes figyelni, hogy sok esetben külön EULA vonatkozik az egyes játékokra és a platformszolgáltatókra, így az eljárás jogalapjától függően szükséges ellenőrizni az irányadó jogot.

A játékosokkal szemben történő igényérvényesítés kapcsán fontos szempontok, hogy az elkövető és az áldozat sok esetben különböző országban él, a zaklatás egy globális platformon (pl. Discord, Twitch, Fortnite, World of Warcraft) történik és az adatok külföldi szerveren tárolódnak. A Róma II. rendelet (864/2007/EK)²⁴ 4. cikke alapján kárfelelősség vonatkozásában a lex loci damni elvét szükséges alkalmazni, azaz főszabály szerint azon ország joga irányadó, amelyben a kár bekövetkezik.

Személyiségi jogi jogsértések esetén alapvetően irányadó lesz az a jog, ahol a tartalom elérhetővé válik, és ezzel egyidejűleg vizsgálandó, hogy hol fejt ki hatást a sérelmet szenvedett félre²⁵ – így magyar felhasználó sérelmére elkövetett jogellenes magatartás esetén szintén a magyar jog alkalmazható, illetve a Brüsszel I. rendelet 7. cikk 2. pontja alapján megállapítható

22 Lásd pl. STEAM: *Team Fortress 2 Etiquette, Unspoken Rules and the Ultimate Beginner's Guide*; <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=665120500>; REDDIT: *New players when they get the Gibus*; https://www.reddit.com/r/tf2/comments/jvub33/new_players_when_they_get_the_gibus/.

23 Lásd pl. BLIZZARD: *Report Ongoing Harassment in World of Warcraft*; <https://us.battle.net/support/en/article/8159>. „[S]upport is unable to release details regarding the investigation's findings, or its final outcome, due to privacy associated with these investigations.”

24 Az Európai Parlament és a Tanács 864/2007/EK rendelete (2007. július 11.) a szerződésen kívüli kötelmi viszonyokra alkalmazandó jogról (Róma II.) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=celex:32007R0864>.

25 Lásd pl. LINDROOS-HOVINHEIMO, Susanna: Jurisdiction and personality rights – in which Member State should harmful online content be assessed? *Maastricht Journal of European and Comparative Law*, 29(2), 2022, 201–214. o. <https://doi.org/10.1177/1023263X221076392>.

a magyar joghatóság²⁶ is.²⁷ Büntetőjogi jogsértések esetén a magyar jogot szükséges alkalmazni minden olyan, magyar állampolgár sérelmére nem magyar állampolgár által külföldön elkövetett cselekményekre is, amely a magyar törvény szerint büntetendő.²⁸

6. A TOXIKUS VISELKEDÉSMINTÁK ALKOTMÁNYJOGI ÉS NEMZETKÖZI EMBERI JOGI ÖSSZEFÜGGÉSEI

6.1. ALKOTMÁNYOS ALAPJOGOK ÉRINTETTSÉGE

Az online térben jelen lévő toxikus magatartásminták sokszor nemcsak jogellenes cselekmények, hanem egyben súlyos alapjogsértések is. Az állam részéről éppen ezért aktív fellépés szükséges: megfelelő szabályozás, áldozatvédelem, oktatás, platformszintű normák ösztönzése révén. Tudatosítani szükséges, hogy a játékvilág és digitális közeg alkotmányos értékrend alá kell, hogy tartozzon – különösen, ha gyermekeket érint.

Elsődleges érintett területként az emberi méltósághoz való jog megsértését (Alaptörvény II. cikk) szükséges említeni, amely különösen egyértelmű, ha megalázó,²⁹ fenyegető vagy kirekesztő³⁰ a magatartásforma. Ez egy abszolút jog, amely nem korlátozható, így az elkövető nem hivatkozhat például a véleménynyilvánítás szabadságára. Utóbbit (Alaptörvény IX. cikk) azért érdemes kiemelni, mert a toxikus magatartást gyakorlók gyakori érve, hogy mindaz, amit tettek,

a játék része³¹ vagy csak ugratták a másikat.³² Az érintett szabadságjog korlátozható, ha mások jogait sérti azáltal, hogy kimeríti például a zaklatás vagy a gyűlöletbeszéd tényállását, illetőleg személyiségi jogsértést valósít meg. A játéklatformok moderációs tevékenysége mögött sokszor ez az alkotmányos konfliktus áll: az emberi méltóság védelme a szólásszabadság biztosításával szemben.

Ezen a ponton érdemes a Gamergate³³ néven ismertté vált gyűlöletkampányra utalni, amely részeként 2014–2015-ben doxxing, fenyegetések, szexista támadások révén több, a videojáték-iparban tevékenykedő nőt zaklattak. Bár rendőrségi eljárások indultak, nehéz volt felelősségre vonni az elkövetőket. Néhány egyedi esetben történt eljárás, de a mozgalom – mivel nem volt szervezett, és a zaklatók sokszor álnéven vagy VPN³⁴ mögül cselekedtek – egésze nem került bíróság elé. A legnagyobb hatása inkább társadalmi és technológiai volt: a platformok szabályzatainak szigorításához és az online zaklatásról való párbeszéd elmélyítéséhez vezetett.

A magánélethez és személyes adatokhoz való jog (Alaptörvény VI. cikk) az online térben is érvényesül, amit sért a doxxing, a felhasználói fiók feltörése, valamint képek és üzenetek engedély nélküli megosztása. A gyermekek fokozott védelme (Alaptörvény XVI. cikk) kapcsán ki kell emelni az állam alkotmányos felelősségét mind a jogalkotásra, mind a jogalkalmazásra nézve az áldozatok és fiatalok elkövetők kapcsán egyaránt.

6.2. EMBERI JOGI DIMENZIÓ A NEMZETKÖZI EGYEZMÉNYEK ALAPJÁN

Az Emberi Jogok Európai Egyezménye (1950)³⁵ három ponton kapcsolódik a toxikus online magatartás témaköréhez. A 8. cikk a magánélet tiszteletben tartásához való jogról szól: ezt sérti az online zaklatás, fenyegetés, doxxing stb. A 10. cikk a véleménynyilvánítás szabadságát érinti, amely – mint fentebb is jeleztem – korlátozható, ha mások jogait sérti. A 14. cikk

26 BARTÓKI-GÖNCZY Balázs: Joghatósági kérdések az interneten elkövetett személyiségi jogi jogsértések esetén – Különös tekintettel az európai és amerikai gyakorlatra. In *Medias Res*, 2012/1., 91–104. o.

27 Valamely tagállamban lakóhellyel rendelkező személy más tagállamban az alábbiak szerint perelhető: jogellenes károkozással, jogellenes károkozással egy tekintet alá eső cselekménnyel vagy ilyen cselekményből fakadó igénnyel kapcsolatos ügyekben annak a helynek a bírósága előtt, ahol a káresemény bekövetkezett vagy bekövetkezhet. Lásd Az Európai Parlament és a Tanács 1215/2012/EU rendelete (2012. december 12.) a polgári és kereskedelmi ügyekben a joghatóságról, valamint a határozatok elismeréséről és végrehajtásáról (átdolgozás) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=celex%3A32012R1215>.

28 2012. évi C. törvény a Büntető Törvénykönyvről 3. § (2) bekezdés b) pont.

29 Itt érdemes kiemelni különösen a nőkkel szembeni általános lekezelő bánásmódot, amely tipikusan megnyilvánulhat a jellemzően férfiakból álló gamer közösség részéről abban, hogy nem bíznak a női játékos képességeiben, illetve szexuálisan vagy arra irányuló módon zaklatják. Lásd pl. BOT_OLIVER (Instagram): *Meeting women is CS2*; <https://www.facebook.com/reel/713652111615059>; illetve ennek parodisztikus bemutatását a következő videóban: VIVA LA DIRT LEAGUE: *Marketing to women – girl gamers*, <https://www.youtube.com/watch?v=6ah4mbOxL7M>; VIVA LA DIRT LEAGUE: *When you're just a girl*, <https://www.youtube.com/watch?v=iBhcQeNd5AM>; VIVA LA DIRT LEAGUE: *Being a girl in chat*, <https://www.youtube.com/watch?v=ISvFJw9JMI>; VIVA LA DIRT LEAGUE: *Finding a female ally in-game*, <https://www.youtube.com/watch?v=UP3Zz7M5X6s>.

30 Kirekesztő magatartásra példa lehet, amikor látható más játékos számára is egy adott karakter felszerelése, és amennyiben a karakter felszereltségének a szintje nem elég magas, akkor nem fogadják be őt a csapatba vagy egy-egy játékmenetbe. Így viszont adott esetben ez éppen a kirekesztett játékos további fejlődésének szabhat határt.

31 Ez a hivatkozás tulajdonképpen kimerítheti a joggal való visszaélést, amelynek tilalma a játékok esetében is alapelv.

32 Ezzel kapcsolatban érdemes kiemelni, hogy bizonyos platformok eleve reagálnak erre a játékos attitűdre explicit szabályozással. A GOG például külön felhívja a figyelmet a magatartási szabályzatának 2.16-os pontjában, hogy még viccként sem tűrik meg a toxikus viselkedést. Lásd GOG: *GOG Code of Conduct* (effective from 17 February 2024); <https://support.gog.com/hc/en-us/articles/16033977811613-GOG-Code-of-Conduct-effective-from-17-February-2024?product=gog>.

33 Christopher J. FERGUSON – Brad GLASGOW: Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy. *Psychology of Popular Media*, Vol 10(2), Apr 2021, 243–247. o.; Torill Elvira MORTENSEN – Tanja SIHVONEN: Negative Emotions Set in Motion: The Continued Relevance of #GamerGate. In: Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER (eds.): *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*, Cham: Springer International Publishing, 2019. 1353–1374. o.

34 A VPN (Virtual Private Network, azaz virtuális magánhálózat) olyan titkosított adatkapcsolatot biztosító technológia, amely lehetővé teszi a felhasználó internetes tevékenységének földrajzi és technikai álcázását, valamint a hálózati kommunikáció védelmét harmadik személyek hozzáféréseivel szemben. Alkalmazása adatbiztonsági, személyiségi jogi és tartalom-hozzáférési szempontból is releváns.

35 EURÓPAI TANÁCS: *Emberi Jogok Európai Egyezménye*, 1950; https://www.echr.coe.int/documents/d/echr/convention_hun.

pedig a diszkrimináció tilalmát hangsúlyozza, ami különösen fontos, ha a sérelmet okozó fél kisebbségi játékosokat céloz a tevékenységével (pl. etnikai, nemi,³⁶ vallási alapon megkülönböztetve őket).

Az ENSZ 1989-es Gyermekjogi Egyezménye³⁷ a 16. cikkben a magánélethez való jogról, a 19. cikkben pedig az erőszakos cselekményektől való védelemről rendelkezik. Ebből az instrumentumból is ered az államnak az aktív fellépési kötelezettsége a gyermekek online védelmére. Az ENSZ Gyermekjogi Bizottságának (UNICEF) ajánlásai³⁸ nyomán a digitális térben való gyermekvédelem ma már nemzetközi jogi standard.

Az állam felelőssége mellett azonban szükséges megemlíteni, hogy a játékokba sok esetben ma már fejlesztői szinten integrálnak a gyermekeket célzó védelmet, a játékon kívül a fejlesztőnek és a kiadónak fellépési és együttműködési kötelezettsége van, az oktatási intézmények és az érintett hatóságok (például rendőrség) edukációs és prevenciós kötelezettséggel bírnak. Mindezen felül magának az áldozatnak is kárminimalizálási kötelezettsége van (pl. némitsa vagy blokkolja az elkövetőt), és gyerek esetében a szülők vagy egyéb gondviselők felelőssége is kiemelendő.

Az Európai Unió Alapjogi Chartája³⁹ három cikkben érintett: az 1. cikk az emberi méltóságról, a 7. cikk a magánélet védelméről, a 24. cikk pedig a gyermek jogairól rendelkezik. Lényeges, hogy az Európai Unió digitális szolgáltatásokat szabályozó csomagja (Digital Services Act)⁴⁰ is erre épül.⁴¹

6.3. JOGESETEK ÉS IRÁNYADÓ GYAKORLAT

Az Emberi Jogok Európai Bíróságának két ügyét mindenképpen érdemes kiemelni a téma kapcsán: az egyik a Delfi AS v. Észtország (EJEB, 2015),⁴² amelyben a bíróság a hírportált felelőssé tette a felhasználói gyűlöletbeszédért, és egyben kiemelte a platformok felelősségét. Az eset nem áll közvetlen kapcsolatban a játékiparral, azonban néhány megállapítást akár játéktársulatok chatszobáira is lehet alkalmazni.

A másik ügy a López Ribalda v. Spanyolország (EJEB, 2019),⁴³ amelyben kamerás megfigyelés jogszerűsége kapcsán indult eljárás a magánélet védelme érdekében. A tanulmány

későbbi részében még lesz szó az in-game megfigyelésről,⁴⁴ amelyre analóg érvelésként hozható ez az ügy.

7. LOPÁS A VIRTUÁLIS TÉRBEN ÉS EGYÉB BÜNTETŐJOGI ASPEKTUSOK

A videojátékok világában a virtuális javak (in-game valuták, eszközök, skinnek) nem csupán szórakoztató elemek, hanem piaci értékkel bíró vagyontárgyak.⁴⁵ A megszerzésük érdekében alkalmazott pszichológiai nyomásgyakorlás és zaklatás pedig egyre gyakoribb jelenség a gamer közösségekben.⁴⁶

7.1. LOPÁS A JÁTÉKOKBAN

Ha elsőként a lopás tényállásából indulunk ki, amely szerint az elkövető idegen dolgot tulajdonít el, akkor a virtuális javak jogi minősítésével kapcsolatban fel kell tennünk a kérdést, hogy dolog-e a játékbeli érték vagy a felhasználói fiók? A játékbeli eszköz funkcionálisan dologként viselkedik, azaz vagyoni értéket képvisel, a játék keretei között forgalomképes,⁴⁷ a felhasználótól esetenként elvonható, azaz jogi védelem illeti meg. A felhasználói fiókkal kapcsolatban ugyanaz a helyzet, mint amikor domain-neveket, Facebook-csoportokat, Instagram-profilokat – a szolgáltatói szabályzat ellenére – ruháznak át, holott ezek dologi jellege fel sem merülhet.⁴⁸ Ezek esetében elsősorban adminisztrációs jogok átruházásáról lehet szó, így a játékos fiókok esetében is ezt a jogot lehetséges ellopni. Egyetértek Köhidi Ákossal⁴⁹ abban, hogy a dolog fogalmát ilyen módon valójában nem szükséges tágitani: ha az adott virtuális dolog létét és értékét egy virtuális rendszer keretei biztosítják, akkor azzal szembesülhetünk, hogy a jog és a szoftver

36 Az etnikai és nemi hovatartozás legtöbbször a hang alapú kommunikáció során derül ki akár a hangmagasság, hangszín, akár akcentus vagy beszédstílus alapján.

37 UN: *Convention on the Rights of the Child*; <https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text>

38 See UNICEF about child safety; <https://www.unicef.org/documents/child-safety-online>; <https://www.unicef.org/stories/how-to-stop-cyberbullying>

39 Az Európai Unió Alapjogi Chartája: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=LEGISSUM:L33501>.

40 EUROPEAN COMMISSION: *The Digital Services Act*; https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_en, illetve Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2022/2065 rendelete (2022. október 19.) a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (digitális szolgáltatásokról szóló rendelet), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=CELEX%3A02022R2065-20221027>.

41 Lásd pl. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-services-act-dsa-explained-measures-protect-children-and-young-people-online>

42 Delfi AS v. Észtország; <https://hudoc.echr.coe.int/fre?i=001-155105>.

43 López Ribalda v. Spanyolország; <https://hudoc.echr.coe.int/fre?i=001-197098>.

44 Az in-game stalking sok esetben a ganking előszobájára, illetve való életbeli ismeretség esetén akár egy játékba történő belépés esetén következtetni lehet a felhasználó tényleges földrajzi helyére is. Például ha kifigyeli egy játékos, hogy mikor lép be a másik és tisztában van azzal, hogy otthonról vagy valamely barátjának/rokonának a lakásából szokott játszani, akkor nagy valószínűséggel ismerheti a játékos aktuális tartózkodásának helyét.

45 Kiemelten fontos ez akkor, ha nemcsak játékbeli valutákat vagy más dolgokat lehet kapni értük cserébe, hanem akár a játékba integrált, akár más online felületen létrehozott piactéren valódi pénzért értékesíthetők is. Érdemes tehát vizsgálni az adott felhasználó – és az általa a játékban birtokolt tárgyak/képességek – piaci értékét, tehát azt, hogy azokat mennyi időbe/erőfeszítésbe és akár játékbeli- vagy valós valutába került megszerezni.

46 Ennek parodisztikus bemutatásaképpen lásd pl. VIVA LA DIRT LEAGUE: *Taking advantage of noobs*; https://youtu.be/Dn33_uncuzk?si=3qV_UWA8cJcdkxH.

47 Előfordulhat, hogy a játék maga megengedi a dolog cseréjét/eladását egy másik játékosnal/játékosnak, vagy ha nem is engedi meg, akkor a fejlesztő/kiadó a cseréhez/értékesítéshez egyedi mérlegelés alapján hozzájárulhat. Például a World of Warcraftban a legtöbb tárgy a játékba beépített aukciós ház által vagy közvetlenül a másik játékoskal cserélhető, vagy akár nem-játékos karakternek (NPC) eladható. Maga a karakter ugyanakkor nem játszható át egy másik játékosnak, holott az is képvisel vagyoni értéket, ha másért esetleg nem is, de legalább a fejlesztésére szánt idő és energia miatt mindenképpen.

48 Nem ezt az álláspontot követi a *Kremen kontra Cohen* ügyben az Egyesült Államokban hozott döntés, amelyben a bíróság megállapította, hogy a domain nevek immateriális jellegük ellenére Kaliforniában polgári jogi átadás tárgyát képezik. (<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/99/1168/2290571/>).

49 KÖHIDI ÁKOS: A virtuális valóság pseudoreálitáinak polgári jogi vizsgálata. In *Medias Res*, 2022/2. 55–66. o.

között jogérvényesítési szempontból nincs érdemi különbség, hiszen a programkód garantálja, hogy a felhasználó használhatja az adott virtuális dolgot és rendelkezhet vele. Mindezzel együtt álláspontom szerint a jogalkotónak – ha a dolog fogalmi körét tágítani nem is szükséges –, azért érdemes lehet a 'digitális dolog' vagy 'virtuális vagyon' fogalmát beemelni a Btk.-ba, illetve más releváns jogszabályokba (pl. Ptk.).

A végfelhasználói szerződések alapján a szolgáltatók saját szabályrendszert alkothatnak, amely a virtuális világ kvázi jogrendszere lesz, valós jogi alapja pedig egy kötelmi jogi viszony. Kőhidi arra a következtetésre jut, hogy ennek alapján azonban a jogosulti igények nem mindenkié, hanem csak a felhasználóval szerződéses jogviszonyban álló üzemeltetővel szemben merülhetnek fel (azaz nem feltétlenül a közvetlen jogsértővel, hanem a jogsértést lehetővé tevő vagy az ellen időben fel nem lépő üzemeltetővel szemben). A jelenlegi helyzet alapján tehát a végfelhasználói szerződésekbe foglalt feltételek erősebbek, mint a tulajdonszerű jogosultságok, ugyanis ez utóbbiak függnek az előbbitől (tulajdonképpen kötelmi alapon abból származtathatók, nincs önálló dologi jogi státuszuk). A fiók feltörése tehát nem lopás, hanem információs rendszer vagy adat megsértése (Btk. 423. §), a játékbeli vagyoni érték jogosulatlan elvétele pedig lehet csalás (Btk. 373. §), kényszerítés (Btk. 175. §) vagy zsarolás (Btk. 367. §), azaz a játékos megfélemlítésén, fenyegetésén keresztül történő erőszakos követelés (pl. egy legendás tárgy átadásának követelése cserébe azért, hogy ne törje fel a teljes fiókot az elkövető).

Talán egyre több nemzeti jogrendszer igyekszik a játékbeli lopásokat és rablásokat valamilyen formában, de mindenképpen többé-kevésbé proaktívan kezelni. Ennek egyik megnyilvánulása egy 2012-es holland eset,⁵⁰ amikor a legfelsőbb bíróság két fiátalt elítélt, amiért egy játékbeli kardot és pánccelt erőszakkal elvettek egy társuktól.⁵¹ Az esetet valódi rablásként kezelték, bár az ügy felvetette a szokásos kérdéseket: a Runescape szabályai nem engedélyezik a tárgyak ellopását, és úgy vannak kialakítva, hogy lehetetlenné tegyék a tárgyak illegális átadását, így első ránézésre nem világos, miért részesítette a bíróság előnyben a rablás minősítést a hackelés és az adatok átadása helyett. Ezt megerősíti az a tény, hogy általában lopás vagy rablás esetén a tulajdonos elveszíti a tulajdonjogát, de a virtuális tárgyak tulajdonosa a játék készítője, aki nem veszít semmit. Ezért a lopásnak vagy rablásnak minősített tényállás két vagy több avatár között valósul meg, a tulajdonos mindent látó szeme előtt, ami nem tényállásszerű helyzet. Ugyanakkor ebben az ügyben egy nagyon fontos, jogi relevanciával bíró körülmény még fennállt, ami komoly befolyással bírt a bíróság által adott értékelésre: a valós életben fizikai bántalmazás útján kényszerítették a felhasználói fiók tulajdonosát, hogy adja át a tárgyakat a két elkövető részére a játékban.

50 ECLI:NL:HR:2012:BQ9251; <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:HR:2012:BQ9251>. Hasonlóan jelentős eset volt Hollandiában a *Habbo Hotel*-ügy (LODDER, Arno R.: The 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics. In: CORNELIUS K. – HERMANN, D. (eds.) *Virtual Worlds and Criminality*; <https://ssrn.com/abstract=1590144>).

51 Arno R. LODDER: Dutch Supreme Court 2012: Virtual Theft Ruling a One-Off or First in a Series? *Journal of Virtual Worlds Research*, September, 2013, Vol. 6, No. 3. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2327008.

Hasonló esetek történtek Kínában is MMORPG⁵² játékok kapcsán. 2006-ban a Dong Meng és Likang He nevű vádlottakat elítélték, miután hackelésre alkalmas programok segítségével 32 298 Q-coin-t és 194 játékidő-kártyát loptak el. Ez az eset fontos precedenst teremtett, mivel a kínai bíróságok a virtuális javak elleni bűncselekményeket a hagyományos tulajdon elleni bűncselekményekkel egyenértékűnek tekintették.⁵³ 2005-ben a 41 éves Qiu Chengwei közösen szerzett egy értékes virtuális kardot (a 'dragon sabre'-t) egy másik játékkal, Zhu Caoyuannal a *The Legend of Mir 3* nevű játékban. Zhu eladta a kardot az eBay-en, amiért Qiu a valóságban megölte őt. Ez az eset rávilágított arra, hogy a virtuális javakhoz fűződő érzelmi és gazdasági értékek milyen súlyos következményekkel járhatnak.⁵⁴ Szintén 2005-ben a Ningbo Haishu Kerületi Bíróság elítélte Zhang Bint, aki más játékosok fiókjait feltörve lopott el virtuális tárgyakat. A bíróság megállapította, hogy a virtuális tárgyak lopása a hagyományos lopás bűncselekményének minősül, mivel ezek a tárgyak értékkel bírnak és átruházhatók.⁵⁵

A folyamatos jogfejlődés része, hogy az Európai Bíróság egyes döntései⁵⁶ már elismerik a digitális javak egy részének piaci értékét,⁵⁷ és támogatják jogi védelmüket.

7.2. EGYÉB BÜNTETŐJOGI TÉNYÁLLÁSOK A JÁTÉKBELI VISELKEDÉSSSEL ÖSSZEFÜGGÉSBEN

Az online játéktérben felmerülhet releváns büntetőjogi tényállásként az információs rendszer felhasználásával elkövetett csalás (Btk. 375. §), amikor hamis identitást használ a felhasználó, a social engineering eszközeit vagy keylogger programot alkalmaz, és szándékosan megteveszti a másik felet, ezzel pedig kárt okoz.

Érdemes említést tenni a zaklatás (Btk. 222. §), illetve súlyosabb esetben az internetes agresszió (Btk. 332/A. §) tényállásáról is. Utóbbi egy új bűncselekmény a magyar Btk.-ban, amelynek rendelkezései 2025. január 1-jén léptek hatályba az Országgyűlés Igazságügyi Bizottságának törvényjavaslata alapján.⁵⁸ A tényállás lényege szerint nagy nyilvánosság előtt elektronikus hírközlő hálózat útján beazonosítható személlyel vagy személyekkel szembeni erőszakos és halált okozó vagy

52 Az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olyan internetalapú, valós időben zajló szerepjáték, amelyben nagyszámú felhasználó interakciója zajlik egy közös, tartósan fennálló virtuális világban. A játékosok egyedi karaktereket irányítanak, fejlődnek, erőforrásokat gyűjtenek, feladatokat oldanak meg, miközben strukturált közösségi és gazdasági rendszerbe illeszkednek.

53 Huawei WANG: How to deal with virtual property crime: Judicial dilemma and a theoretical solution from China. *Computer Law & Security Review*, Volume 49, July 2023; <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2023.105808>.

54 NBC News: Chinese online gamer gets life for murder; <https://www.nbcnews.com/id/wbna8143073>.

55 Madelyn MA: *Criminal prosecution for virtual property theft*. Lexology, December 30 2008; <https://www.lexology.com/library/document.ashx?g=37c0a75b-e68c-4e7b-883a-ce3f7e10c309>.

56 Pl. C-264/14 – Skatteverket kontra David Hedqvist; <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-264/14>.

57 Lásd pl. kriptovaluták és NFT-k jogi helyzete.

58 Lásd BÁRKI Pál: *Az internetes agresszió jogi és büntetőjogi szabályozása*, 2025. február 26.; <https://batki.info/internetes-agresszio-btk/>.

különös kegyetlenséggel elkövetett büntetendő cselekményre irányuló szándékot vagy kívánságot fejez ki az elkövető.

Emellett felmerülhet kérdésként az is, hogy vajon büntetőjogi relevanciával bírhat-e, ha például egy streamer a közvetítés során dühében eltöri a klaviatúrát egy vesztés forduló után? Amennyiben a jelenet látható a nézők számára, az eset garázdaságnak (Btk. 339. §) is minősülhet, hiszen alkalmas arra, hogy másokban megbotráncolást, esetleg riadalmat keltsen.

Büntetőjogi dilemmát jelenthet a bizonyítási nehézség problematikája is, mert nem minden esetben van arra mód, hogy egy skin vagy virtuális tárgy elvételére vonatkozó feltételvezését vagy állítását a felhasználó alátámaszthassa. Sok esetben informatikai úton igazolást nyerhet egy jogosulatlan tranzakció, ehhez azonban elkerülhetetlen a szolgáltató (játékfejlesztője/kiadója, esetlegesen a játékáruház) részvétele a bizonyítási eljárásban.⁵⁹

A büntetőjogi vonatkozású eljárásokat sok esetben az a tény is árnyalja, hogy – akár a végfelhasználói szerződésben foglalt korhatár ellenére – gyermekkorú és fiatalok felhasználók okoznak kárt. Ezek a felhasználók az online világban éppúgy hiányosságokat szenvednek belátási képességben, mint a valós világban, illetőleg a resztoratív szankciótan irányadó rájuk nézve, ezért a felelősségre vonásuk lehetősége korlátozott.⁶⁰

8. A GAMEREKET JELLEMZŐEN ÉRINTŐ SZEMÉLYISÉGI JOGI SÉRELMEK A POLGÁRI JOG ALAPJÁN

8.1. JELLEMZŐ SZEMÉLYISÉGI JOGI SÉRELMEK

A személyiségi jogok megsértése (Ptk. 2:42–2:54. §) számos formában lehetséges az online játékok világában. Akár nyilvános megszegényítés, zaklató üzenetek, megalázó videók, lejáratás (pl. 'noob listák', streaming során kigúnyolás) formájában érkezhettek a támadások, amelyekkel a becsület és/vagy jó hírnév megsértését is megvalósíthatja az elkövető játékos. Bizonyos megtévesztő manipulációk is ide tartozhatnak, amikor valótlan információk terjesztésére vagy lejárató kampányokra kerül sor egy adott szerveren vagy közösségben.

A magánélet megsértése körében súlyos jogellenes magatartás lehet a személyes adatok, képek, IP-cím vagy tartózkodási hely nyilvánosságra hozatala, azaz a korábban már hivatkozott doxxing.

Sértheti egy játékos a névviseléshez való jogot is, ha valaki más nevében vagy hasonló névvel jelenik meg, és ezzel rontja a nevet eredetileg viselő játékos hírnevét.

⁵⁹ Az in-game logging, azaz a játékbeli naplózás szerepe ezen a területen jelentős: ez azt jelenti, hogy a játék rendszere naplózza, vagy akár a visszaállíthatóság és a nyomon követhetőség érdekében le is menti valahová az elért eredményeket, megszerzett tárgyakat, chatboxba írt szövegeket, stb. Ezen adatok kinyerése – amennyiben az nem a felhasználó saját rendszerén került rögzítésre – értelemszerűen elsősorban a fejlesztők dolga.

⁶⁰ KÖHALMI Máté: A fiatalokrákra vonatkozó büntető anyagi jogi szabályozás története. <https://ujbtk.hu/kohalmi-mate-a-fiatalokrakra-vonatkozobunteto-anyagi-jogi-szabalyozas-tortenete/>.

A Ptk. szerinti jogkövetkezmények lehetnek a jogsértéstől való eltiltás, a jogsértő állapot megszüntetése, az eredeti állapot helyreállítása, sérelemdíj megállapítása (Ptk. 2:52. §),⁶¹ illetve szerződésen kívüli károkozásból (Ptk. 6:518–6:540. §) eredő kártérítés, ha vagyoni kár is felmerül (pl. streamert egy adott platformról kitiltanak, fiókját felfüggesztik és/vagy elveszti egy szponzorációs szerződését és a nézőit valótlán vádask terjedése miatt).

8.2. A PLATFORM ÉS KÖZVETÍTŐ SZOLGÁLTATÓK FELELŐSSÉGE

Bár a platformok általában csak közvetítő szolgáltatók, ha nem tesznek eleget moderálási kötelezettségüknek (pl. tudnak az adott toxikus tevékenységekről, de nem tesznek ellenük semmit vagy lehetővé teszik, hogy másokat megalázó tartalom hosszabb ideig elérhető maradjon), akkor a magyar bírói gyakorlatban is felmerülhet a felelősségük.

Egy oda nem illő viselkedést tanúsító játékost a különböző rendszerek/játékok/fejlesztők többféle módon szankcionálhatnak, és ezek a szankciók értelemszerűen együttesen is kiszabhatóak:

1. eredeti állapot helyreállítása;
2. aktuális meccsről kitiltás;
3. rangsorolt meccsekről kitiltás, illetve ebben az esetben, ezzel egy időben garantált, hogy az adott felhasználónak hivatalos, valós (értsd: megrendezett és akár belépődíjjal rendelkező, akár stadionokban is közvetített) versenyeken/bajnokságokon sem lehet részt venni;
4. bizonyos felhasználói funkciók korlátozása – például a játékos hosszabb-rövidebb ideig vagy akár végleg nem írhat a chatbe, vagy nem cserélhet tárgyakat stb.;
5. felhasználó ideiglenes/állandó felfüggesztése;⁶²
6. felhasználó törlése;
7. játékbeli csalás esetén humoros szankció, és egyre szélesebb körben alkalmazzák, hogy a felhasználót nem függesztik fel,⁶³ hanem a rendszer kizárólag olyan játékosokkal sorolja egy meccsbe, akik szintén csalók, és ezzel gyakorlatilag kiegyenlíti az esélyeket.

⁶¹ Például egy gamer mentális megterhelést szenved, mert hónapokon át lejáratják vagy kigúnyolták, ezért elveszíti közösségi helyét vagy szerepét a klánban. Ugyanakkor például egy elvesztett karakter fejlesztésére fordított idő és energia kompenzálása is ide sorolható.

⁶² Bizonyos rendszerek/fejlesztők – főleg a komoly visszaélések esetében – akár hardveres kitiltást (hardver-ban) is alkalmaznak, ami azt jelenti, hogy hiába regisztrál egy új felhasználót az érintett fél vagy vásárolja meg újra a játékot, nem tud az aktuális eszközével (PC-vel vagy játékkonzollal) újra az adott játékkal játszani, mert a rendszer nem engedi az eszköz egyedi azonosítói alapján. Ezt a fajta szankciót leginkább az ingyenesen elérhető és főleg azon belül is a kompetitív – és akár bajnokságokkal is rendelkező – játékoknál szokták alkalmazni, mivel ezek esetében túlnyúl egyszerű lenne egy új e-mail-címmel ismét regisztrálni.

⁶³ Ennek oka a fogyasztóvédelmi aggályok elkerülése, mivel a játékot a felhasználó legálisan megvásárolta, így annak funkcióinak használatára teljes körű jogosultságot szerzett.

Érdemes figyelemmel lenni arra a körülményre, hogy mindenkinek érdekében áll a lehető legkisebb szankcióval a lehető legnagyobb visszatartó erőt megteremteni. Így az arányosság elvén belül is érdemesebb a legalacsonyabb szintű büntetéssel szankcionálni kezdetben.⁶⁴ A rövid, ismétlődő büntetések gyakran hatékonyabbak a viselkedés formálásában, mint a végleges kizárás, mert a játékos visszatérhet, és közben internalizálja a szabályokat.

Itt érdemes említést tenni a Tyler1-ügyről: Tyler1 (Tyler Steinkamp) egy rendkívül népszerű streamer, aki League of Legends játékosként lett ismert. Hírhedtté vált azonban toxikus viselkedéséről, különösen verbális agressziójáról, szándékos intingjeiről⁶⁵ és más játékosok megszegényítéséről. A Riot Games ezért 2016-ban globálisan kitiltotta, IP-alapon is. 2018-ban azonban nyilvánosan visszaengedték a játékba, amely lépéssel hatalmas médiahullámot generáltak. Tyler1 visszatérésekor több százazres nézettséget ért el a Twitch-en, amely körülmény ingyen reklám volt a League of Legends számára. Ami azonban igazán fontos, hogy a Riot ezzel nemcsak a márkaismertségét növelte, hanem fiatalabb közönsége körében is pozicionálta magát, mint egy hallgató és reagáló vállalat.

8.3. IN-GAME MEGFIGYELÉS

Az in-game megfigyelés (vagy más néven player monitoring) alatt azt értjük, amikor a játékplatform, -fejlesztő, moderátor vagy akár egy másik játékos figyelemmel kíséri más játékos viselkedését a játékon belül – különféle célokkal és eszközökkel. Ez lehet automatikus (pl. szoftveres log elemzés) vagy emberi megfigyelés. Ennek alapján e tevékenység a jogosultságtól függően lehet 'in-game monitoring', ha a szándék jogszerű és etikus, vagy 'in-game stalking', ha ennek az ellenkezője.

8.3.1. AZ IN-GAME MONITORING FŐBB TÍPUSAI

1. Moderációs célú megfigyelés

- Chatlogok naplózása: minden beírt szöveg mentése, akár AI által előszűrve;
- voice chat rögzítése, elemzése: egyes játékok (pl. Valorant) gépi tanulással figyelik a toxikus hanghasználatot;
- jelentések alapján visszanezett meccsek: admin vagy AI visszanezi az eseményeket (pl. csapat elleni szándékos viselkedés);
- spectator mód: játékosok vagy moderátorok nézhetik más játékos élő vagy visszajátszott mérkőzését.

64 Felfüggesztés vagy teljes tiltás helyett például 15 perces korlátozások elég visszatartó erőt jelenthetnek, többek között azért, mert a 'majdnem elérhető' játék erősebb sóvárgást, szorongást vagy haragot vált ki, mint a teljes kizárás, ahol nincs remény az azonnali folytatásra. Mindemellett a rövid tiltás emlékezteti a játékost arra, hogy a játékhoz való hozzáférés nem kizárólag az ő kezében van, amely szintűgy növeli a pszichés stresszt.

65 Inting: szándékos vereség előidézése.

2. Automatikus játékbeli viselkedéselemzés⁶⁶

- Anticheat rendszerek (pl. BattleEye, Vanguard⁶⁷): elemzik a kattintási mintákat, mozgásokat, hogy kiszűrjék a csalást.
- Toxicitásérzékelés: pl. League of Legends vagy Overwatch algoritmusai detektálják a trollkodást vagy griefinget.

3. Játékosok közötti megfigyelés

- Klánvezetők, streamerek vagy más játékosok rögzítik és elemzik, mit csinál egy adott személy.⁶⁸

8.3.2. JOGI PROBLÉMÁK ÉS KÉRDÉSEK

Adatvédelmi aggályt vet fel, ha személyhez köthető adat kerül rögzítésre és esetleg mentésre is (pl. IP-cím, hangfelvétel, játékt statisztika), amelyre személyes adat lévén adatkezelési szabályok (pl. GDPR) vonatkoznak. A megfelelés érdekében előzetes tájékoztatást kell adni a játékosok számára, hogy az adatok célhoz kötötten kerülnek kezelésre, és jogos érdek megléte vagy hozzájárulás szükséges.

Az EJEB gyakorlata⁶⁹ szerint a digitális tér is a magánélet része lehet, így vonatkozik rá a magánszféra védelmét előíró szabályok összessége. Ha például egy játékos nem tud róla, hogy rögzítik a chatjét vagy hangját, és így éri őt szankció, akkor hivatkozhat alapjogi sérelemre.

A platform jogai bizonyos tekintetben ellentétben állhatnak a játékos jogaival. A játékplatform természetesen fenntartja magának a jogot a szabályok érvényesítésére, viszont ha túlzottan megfigyeli a játékost (pl. minden egyes mozdulatát naplózza), az aránytalan beavatkozás lehet a magánéletébe.

Gyakorlati példaként érdemes a Riot Games Vanguard-ügyét feleleveníteni, amikor a fejlesztő bevezette, hogy a játékosok tevékenységét rögzíti, és mesterséges intelligenciával elemzi. A döntés komoly adatvédelmi vitákat váltott ki, mert a Vanguard nevű anti-cheat rendszer kernel-szintű hozzáféréssel működik. Ez azt jelenti, hogy a rendszer mélyen beépül

66 Például a Sony 2025. május 22-én nyilvánosságra hozott szabadalma egy olyan rendszert ír le, amely képes felismerni és nyomon követni a negatív interakciókat, mint például a nem megfelelő szöveges vagy hangalapú kommunikációt, illetve a játékosok szándékos akadályozását. (A szabadalmat lásd US-20250161819-A1, SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. (TOKYO, JP): *Bad Actor Detection System and Method*, Filed: October 18, 2024., Publication Date: May 22, 2025; (A szabadalom szövege az azonosítószám beírásával lekérhető a következő linken: <https://ppubs.uspto.gov/pubwebapp/>), illetve RIXON: A toxikus játékosok visszaszorítására irányuló rendszert szabadalmaztatott a Sony. GS, 2025. május 28.; <https://www.gsplus.hu/hir/a-toxikus-jatekosok-visszaszoritasara-iranyulo-rendszert-szabadalmaztatott-a-sony-366602.html>).

67 Jól illusztrálja a fejlesztők felelősségvállalását, hogy a Riot Games 2024-ben bejelentette, hogy akár 100 000 dolláros jutalmat is kínál azoknak a hackereknek, akik képesek feltörni a Vanguard anti-cheat rendszert. Ez a lépés a rendszer biztonságának és megbízhatóságának növelését célozza, valamint a közösség bevonását a lehetséges sebezhetőségek azonosításába. (<https://www.si.com/esports/news/riot-games-offers-100k-bounty-to-hackers>).

68 Előfordulhat, hogy ezt megszegényítő céllal teszik, ebben az esetben már az in-game stalking kategóriájába esik ugyanaz a cselekmény.

69 Lásd pl. *Bărbulescu kontra Románia* (2017) <https://hudoc.echr.coe.int/fre?i=001-177082>; *Podchasov kontra Oroszország* (2024) <https://hudoc.echr.coe.int/fre?i=001-230854>; *Von Hannover kontra Németország* (2004) <https://hudoc.echr.coe.int/eng?i=001-61853>.

a számítógép operációs rendszerébe, ami jogosan vetett fel adatvédelmi és biztonsági kérdéseket a játékosok körében. A Riot válaszképpen hangsúlyozza, hogy a Vanguard nem gyűjt személyes adatokat a játékosokról, és a rendszer nem továbbít információkat a vállalatnak.⁷⁰ A cél kizárólag a csalások megelőzése és a játék integritásának megőrzése. A rendszer ikonként is megjelenik a tálcán, jelezve, hogy aktív, így a játékosok bármikor leállíthatják vagy eltávolíthatják a programot (bár a játékprogramok futtatásához a Vanguard anti-cheat rendszerének aktív jelenléte szükséges).

Egy másik jelentős eset a Fortnite-hoz kapcsolódik: 2022 decemberében az amerikai Szövetségi Kereskedelmi Bizottság (U.S. Federal Trade Commission, FTC) két jelentős eljárást indított a fejlesztő, azaz az Epic Games ellen, mert a játékosok nem tudták, hogy a háttérben minden viselkedésüket naplózzák. Az ügyek összesen 520 millió dolláros egyezséggel zárultak.⁷¹

Az FTC először megállapította, hogy az Epic Games megsértette a Gyermek Online Adatvédelmi Törvényét (COPPA) azért, hogy 13 év alatti gyermekektől gyűjtött személyes adatokat szülői hozzájárulás nélkül. További problémát jelentett, hogy a játék alapértelmezés szerint engedélyezte a hang- és szöveges csevegést, ami kockázatos interakciókhoz vezethetett ismeretlenekkel. Emellett az Epic Games-t azzal is vádolták, hogy megtevesztő felhasználói felületet (dark patterns)⁷² alkalmazott, amely arra ösztönözte a játékosokat, hogy lényegében akarataik ellenére vásároljanak játékbeli tárgyakat. Például a játék alvó módból való visszatéréskor vagy betöltés közben megjelenő gombok könnyen véletlen vásárlásokhoz vezettek.

Az egyezés részeként az Epic Games vállalta, hogy megváltoztatja az alapértelmezett adatvédelmi beállításokat, különösen a kiskorú felhasználók számára; lehetővé teszi a szülők számára a gyermekek adatainak kezelését; illetőleg visszatérítést biztosít azoknak a játékosoknak, akik bizonyítottan nem kívánt vásárlásokat hajtottak végre.

Az Epic Games egyébként korábban is szembesült jogi kihívásokkal, például jogi lépéseket tett olyan játékosok ellen, akik mások fiókjait lopták el vagy csalómechanizmusokat alkalmaztak a játéukban. 2019-ben pedig egy biztonsági rés lehetővé tette a hackerek számára, hogy hozzáférjenek a játékosok fiókjaihoz, személyes adataikhoz és akár a hangcsevegéseikhez is.

8.3.3. ELHATÁROLÁS AZ IN-GAME STALKINGTÓL

Az in-game megfigyelés lehet eszköze online zaklató magatartásnak, ha azt nem platformmoderációs vagy biztonsági célból, hanem a játékosok vagy a közösségek részéről visszaélésnek, pszichológiai nyomásgyakorlásként alkalmazzák. Itt

nem az etikus, fejlesztői szintű monitoringról van szó, hanem arról, amikor valaki rosszindulatú megfigyeléssel manipulál, zaklat vagy megaláz másokat.

1. Folyamatos követés és spectator harassment
 - Esetenként szándékosan megfigyelik az áldozat játékát, hogy hibáit később kifigurázzák, gúnyolják.
 - Egy játékos halála után 'néző módban' marad, és hosszasan figyel egy másik játékost – ez nyugtalanító vagy nyomásgyakorló lehet, főleg, ha ismétlődik.
2. Rögzítés, klipkészítés megalázás céljából
 - Egyes játékosok mások ügyetlenkedéseit, veréseit rögzítik, és közzéteszik (fail compilations, noob of the week). Ez akkor válik jogsértő magatartássá, ha célzott és megalázó módon történik.
3. Privát aktivitások követése – stalking
 - MMO-kban, sandbox játékokban (pl. Minecraft, Rust) előfordul, hogy valaki kiszámíthatóan követi az áldozat karakterét, belépési idejét, helyét, akcióit (lásd a gankinggel kapcsolatosan írtakat).
4. Rendszerszintű megfigyelés klánon/csoporton belül
 - Magánnyomozás a játékos múltjáról, stratégiájáról, korábbi szavairól (pl. chatlog-visszakeresés célzattal), replay abuse,⁷³ report abuse.⁷⁴
 - A tevékenységgel megbélyegzés, kiközösítés vagy csendes elnyomás is megvalósulhat.⁷⁵

8.4. RELEVÁNS BÍRÓI GYAKORLAT MAGYARORSZÁGON

A cyberbullying nemcsak büntetőjogi vagy adatvédelmi kérdés, hanem polgári jogi jogsértésként is súlyos következményekkel járhat. A személyiségi jogi védelem ma már a digitális térre is teljeskörűen kiterjed, és a bíróságok egyre nyitottabbak e helyzetek értékelésére.

Konkrét gamerspecifikus ítélet kevés van Magyarországon, de hasonló személyiségi jogi sérelmeket már több esetben elbíráltak a bíróságok, amely döntések analóg módon alkalmazhatók a játékos közösség esetében is.

A Kúria Bfv.1519/2015/7. számú precedensképes határozata rágalmozás vétsége tárgyában, amelynek értelmében a szabad véleménynyilvánítás határát átlépi az elkövető, ha nagy nyilvánosság előtt közüggel közvetett összefüggésben sem lévő, más személy becsületét sértő, lealacsonyító kifejezést használ, illetve más előtt ilyen tényt állít vagy híresztel vagy ilyen tényre közvetlenül utaló kifejezést használ.

A Kúria Pfv.II.20.240/2016/3. határozata (BH2016.12.330.) szerint a Facebook profil fenntartója is felelősséggel tartozik a profiloldalán megjelenő jogsértő tartalmú közlésért. A valótlan állítások terjesztése sérelemdíj megállapításának lehetőségét vonja maga után. A Kúria álláspontja szerint a Facebook profil létrehozójának lehetősége van annak beállí-

⁷⁰ THE RIOT SECURITY TEAM: *A Message About Vanguard From Our Security & Privacy Teams*, Apr 17, 2020; <https://www.riotgames.com/en/news/a-message-about-vanguard-from-our-security-privacy-teams>.

⁷¹ Lásd VARNUM: *Record-breaking Fine: Epic Games, Inc. and FTC Agree to Settlements Totaling \$520 Million Dollars for U.S. Privacy Law Violations*, December 21, 2022; <https://www.varnumlaw.com/insights/record-breaking-fine-epic-games-inc-and-ftc-agree-to-settlements-totaling-520-million-dollars-for-u-s-privacy-law-violations/>

⁷² Lásd VARNUM: *Trends in Data Privacy Regulation: Dark Patterns*, May 27, 2022.; <https://www.varnumlaw.com/insights/trends-in-data-privacy-regulation-dark-patterns/>

⁷³ Az a jelenség, amikor a visszánézhető meccsek alapján kampány indul egy játékos ellen.

⁷⁴ Az a jelenség, amikor joggal való visszaélésként jelenti a játékost egy társa (pl. időhúzásért jelent, miközben a másik játékos a játékmechanikába illesztett mellékküldetések – side questek – teljesítésével van elfoglalva).

⁷⁵ Például valaki követi egy játékos napi aktivitását, és ha az nincs online, akkor a közös klánból/csoportból való eltávolítással fenyegeti.

tására, hogy a profil oldal a nyilvánosság milyen köre számára legyen elérhető és arra mások is közléseket tölthessenek fel. Hasonlóan az internetes oldalon való hozzászólás lehetővé tétele esetéhez, a Facebook közösségi oldalon a profil oldal létrehozója is felelősséggel tartozik a hozzászólások, kommentek tartalmáért.⁷⁶ A Facebook profil fenntartójának azáltal, hogy teret biztosít a hozzászólásra, számolnia kell az esetlegesen jogsértő tartalom megosztásának lehetőségével is, az objektív felelősség alapú jogsértés alól pedig nem mentesít, hogy az alperesnek nincs technikai lehetősége valamennyi komment moderálására.

A jogalkalmazás és az igazságszolgáltatás számára érdekes eldöntendő kérdés lehet, hogy köszönhetően a széles körben elterjedt streaming tevékenységnek, mint egyfajta nyilvános fellépési formának, mikor válik közszereplővé egy gamer annak minden jogkövetkezményével együtt. Érdekes kérdés az is, hogy ha például a játék maga a játékos karaktere mozgását és egyéb cselekedeteit a teljesítménye alapján közvetíti, de a konkrét játékos valós kilitére vonatkozóan semmilyen adat vagy információ nem kerül sem rögzítésre, sem pedig megosztásra, akkor vajon közszereplőnek minősül-e az adott játékos?⁷⁷

9. PREVENCIÓ ÉS JOGÉRVÉNYESÍTÉS

Az alábbiakban bemutatok néhány releváns nemzetközi joggyakorlatot a toxikus online magatartásformák prevenciójára a gamerek körében, különös tekintettel a játéklatformokra, állami programokra és civil kezdeményezésekre. Ezek egy része kifejezetten a játékközösségekben zajló zaklatás kezelésére jött létre, más része általánosabb, de jól alkalmazható a gamer szintén is.

1. Microsoft / Xbox – Xbox Safety és Community Standards⁷⁸

- A Microsoft kifejezetten együttműködik pszichológusokkal, hogy a zaklatást 'early detection' rendszerrel kiszűrje. Céljuk a biztonságos játéklélmény fenntartása, különösen a fiatalabb játékosok számára.
- Eszközök:
 - beépített tartalomszűrők és 'communication safety' funkciók;
 - report rendszer és block/ban funkció egyszerű elérése;
 - szülői felügyelet széles körű lehetőségekkel;
 - oktatóvideók a megfelelő online viselkedésről.

2. Riot Games⁷⁹ – Player Dynamics⁸⁰

- A Player Dynamics célja a toxikus viselkedés visszaszorítása komplex moderációval és olyan strukturális kialakítással, amely segíti a különböző embereket jól együtt játszani.⁸¹
- Megoldások:
 - gépi tanulással támogatott toxicitásfelismerő algoritmusok;
 - rangvesztés és büntetések szöveges abúzus, ragequit,⁸² griefing esetén;
 - honor system, amelyben a pozitív viselkedést játékmekanikailag jutalmazza;
 - rendszeres visszacsatolás a játékosoknak, ha jelentésük nyomán intézkedés történt a fentebb hivatkozott adatvédelmi és titoktartási kötelezettségek megtartása mellett.

3. Thriving Games (korábban Fair Play Alliance) (nemzetközi iparági együttműködés)⁸³

- Résztevők: több tucat nagy játéktípusfejlesztő (pl. Blizzard, Roblox, Epic Games, Twitch).
- Cél: A játékközösségek toxicitásmentes, inkluzív és biztonságos térként való kialakítása.
 - Tevékenységek:
 - ajánlások, etikai irányelvek kidolgozása a közösségi interakciókhoz;
 - fejlesztők és moderátorok képzése;
 - közös kutatási programok a zaklatás és digitális viselkedés megértésére.

4. Állami szervek kampányai⁸⁴

- Pl. UK Safer Internet Centre⁸⁵
- Cél: Felvilágosítás, edukáció gyerekek, szülők, tanárok számára a játék közbeni zaklatásról.
 - Eszközök:
 - interaktív, játékos edukációs anyagok iskolai felhasználásra;
 - szülői tájékoztatók;
 - folyamatos online jelentési lehetőség;
 - tréningek az érintett szakmai közönség számára (pl. iskolák, gyámhivatalok, rendőrség, szociális munkások).

⁷⁶ Lásd még Pfv.IV.20.796/2009/6., Pfv.IV.20.101/2016/10.

⁷⁷ A magyar Alkotmánybíróság álláspontja szerint például ahhoz, hogy eldönthető legyen, meddig terjed az érintett személy túrés kötelezettsége, a konkrét körülmények gondos mérlegelése mellett a következő alkotmányos szempontok vizsgálata szükséges: a véleményt kifejező nyilvános közlés többek között közszereplést érint-e, a közlés tényállítást vagy értékítéletet foglal-e magában, illetőleg a nyilvános közlés sérti-e az érintett személy emberi méltóságát vagy jó hírét [3145/2018. (V. 7.) AB határozat].

⁷⁸ Lásd MICROSOFT: *Xbox Community Standards*; <https://www.xbox.com/en-US/legal/community-standards?xr=shellnav>

⁷⁹ Pl. League of Legends

⁸⁰ Lásd RIOT GAMES: *An Update on Player Dynamics*. Aug 29, 2022; <https://www.riotgames.com/en/news/an-update-on-player-dynamics>

⁸¹ HART, Weszt „Vonburgermeister”: *Player Dynamics Design: Looking Behind the Curtain*; <https://www.riotgames.com/en/news/player-dynamics-design-looking-behind-the-curtain>, illetve HART, Weszt „Vonburgermeister”: *Being Multi-Minded: How Player Dynamics Designers Think*; <https://www.riotgames.com/en/news/being-multi-minded-how-player-dynamics-designers-think>.

⁸² Ragequit esetén a felindultságában hirtelen vagy idő előtt kilépő játékos ellehetetleníti a csapat lehetőségeit vagy legalábbis nehéz helyzetbe hozza a társait az adott játszma vagy forduló (match/session) során.

⁸³ Lásd <https://thrivinggames.org/>.

⁸⁴ Lásd EUROPEAN PLATFORM OF REGULATORY AUTHORITIES (EPRA): *EMIL – Media literacy and hate speech*, 2021; https://cdn.epra.org/attachments/files/4030/original/EMIL_MIL_and_hate_speech_final.pdf; EPRA: *A modern systems approach to regulating online hate speech*, 2022; https://cdn.epra.org/attachments/files/4161/original/EPRA_-_Woods_Perrin_hate_speech_systemic_approach.pdf?1656591545.

⁸⁵ Lásd CAWTHORNE, Becca: *Gaming – resources for parents and carers*. UK Safer Internet Centre, 31 Oct 2017; <https://saferinternet.org.uk/blog/gaming-resources-for-parents-and-carers>.

5. Discord – AutoMod⁸⁶

- A játékos közösségek számára kulcsfontosságú platform. A zaklatások gyakran itt is folytatódnak.
- Megoldások:
- Moderátorok támogatása gépi tanulással eszközökkel (AutoMod, keyword filterek).
- Közösségi Server Rules sablonok⁸⁷ az egészséges interakcióhoz.

10. ÖSSZEFOGLALÓ

A kiberzaklatás a videojátékos közegben nem csupán eseti deviancia, hanem sok esetben strukturális és kulturális jelenség. A jellemzően kompetitív multiplayer környezet, a virtuális javakhoz való érzelmi kötődés, a közösségi státuszharca és

az anonimitás mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a zaklatás formái új, játékosított keretek között jelenjenek meg. A tanulmány arra világít rá, hogy az in-game agresszió nem csupán morális vagy közösségi probléma, hanem jogilag is releváns, számos esetben büntető- és polgári jogi következményekkel járó magatartás lehet.

A jelenlegi szabályozási környezet gyakran késlekedve reagál az új típusú digitális jogsértésekre. Mindazonáltal egyre több nemzetközi és hazai törekvés mutat abba az irányba, hogy az online tér – így a játéktér platformok is – ne legyenek a jogon kívüli zónák. A jövő egyik fontos feladata a digitális jogtudatosság növelése, valamint olyan prevenciós és felelősségi keretrendszerek kialakítása, amelyek egyszerre képesek védeni a sértetteket és nevelni a közösséget.

⁸⁶ DISCORD: Automod; <https://discord.com/tags/automod>; DISCORD: Automod – FAQ; <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/4421269296535-AutoMod-FAQ>.

⁸⁷ DISCORD: Server Rules Template; <https://discord.do/discord-server-rules-template/>.