

Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské sociální práce

Charitativní a sociální práce

Kryštof Amcha

Loot boxy jako nová forma závislosti

Bakalářská práce

Mgr. et Mgr. Jan Zahradník

2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a že jsem všechny použité informační zdroje uvedl v seznamu literatury.

V Olomouci dne 18. 6. 2020

Kryštof Amcha

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval své rodině, která mne velmi podporovala v průběhu celého studia i při psaní závěrečné práce. Velký dík patří též mé přítelkyni, Petře Karlíkové, která to se mnou po čas studia měla chvílemi obzvláště těžké, a i přesto to se mnou vydržela. Také bych chtěl poděkovat spolužačkám Zuzce Plaché a Dianě Moskalenkové za podporu a pomoc ve chvílích, kdy to bylo potřeba. Doufám, že v budoucnu uskutečníme všechny zamýšlené plány a projekty na poli sociální práce.

Samozřejmě děkuji také svému vedoucímu práce, panu Mgr. et Mgr. Janu Zahradníkovi, za spolupráci, cenné rady a především trpělivost, které bylo skutečně dosti zapotřebí.

Obsah

Úvod.....	8
1 Pubescence	10
2 Závislostní chování	13
3 Patologické hráčství	17
4 Loot boxy	21
5 Metodologie výzkumu.....	25
5.1 Cíle výzkumu.....	25
5.2 Sběr a analýza dat	26
5.3 Výzkumný soubor.....	27
6 Výsledky výzkumu.....	29
7 Diskuse.....	44
8 Závěr.....	47
Seznam literatury	49
Seznam online zdrojů.....	51
Seznam tabulek	52
Seznam příloh	53

Úvod

V dnešní době jsou nové technologie stále více využívány a jsou nyní součástí každodenního života snad každého člověka. Tento trend se dotýká i dětí, které se prostřednictvím počítačů a podobných zařízení navíc i vzdělávají, a to mnohdy i přímo ve školách. Navíc jsou v dnešní době mnohem častěji vedeny k vyhledávání informací na internetu, neboť je tato cesta obecně považována za nejjednodušší. Kromě toho však nabízí kyberprostor dětem zábavu a možnost socializace, a tak se stal prostorem, kde děti tráví svůj volný čas, kde mohou hrát hry, sledovat videa a komunikovat prostřednictvím sociálních sítí se svými vrstevníky. Tímto chováním se však také vystavují četným rizikům.

Velké množství počítačových a mobilních her obsahuje mechanismy, které jsou velmi podobné hazardu, nicméně v tomto případě není nijak omezeno to, že cílí přímo na děti. Jedná se o virtuální bedny, které si hráč může koupit zejména za reálné peníze a po jejich otevření získá virtuální předměty do dané hry. Tento předmět, přestože se nachází pouze v kyberprostoru, bývá oceněn, a tak hráči může vlivem náhody z loot boxu vypadnout předmět vyšší, stejné, nebo nižší hodnoty, než byl jeho původní vklad, a právě tímto se loot boxy nápadně podobají hazardnímu hraní ve formě např. výherního automatu.

Tématem mé práce jsou tedy loot boxy jako nová forma závislosti. Jedná se o problematiku, která je ve světě relativně nová, a přestože již některé státy včetně České republiky na ni začaly reagovat, je to oblast velmi problematická, neboť současná legislativa není ve většině zemí na tuto novou variantu hazardu připravena. Problémem je také to, že herní společnosti cílí loot boxy především na děti, které tak přímo vystavují riziku vzniku závislostního chování. Zároveň je zde menší prostor pro přirozenou prevenci ze strany rodičů dětí, které za loot boxy utrácejí peníze, neboť sami často novým technologiím nerozumí a může pro ně být velice obtížné si představit, co to takový loot box ve skutečnosti je, a tak nemohou na tuto situaci náležitě reagovat. Cílem mé práce je tedy zjistit, jakou zkušenost mají žáci základních škol s loot boxy, jaký postoj vůči nim mají a jaké emoce prožívají při jejich používání. Dále chci zjistit, zda nakupování a otevírání loot boxů může představovat riziko vzniku závislostního chování. Nakonec se zaměřím také na to, jak toto riziko vnímají přímo žáci.

V teoretické části své práce se nejdříve zaměřím na popis vývojového období pubescence. Dále se zaměřím na oblast závislostního chování a na vlivy, které mohou u této skupiny způsobit vznik závislosti nebo patologického chování. Konkrétně se pak budu věnovat

patologickému hráčství, které je svou povahou asi nejbližší k loot boxům, na které se zaměřím v kapitole poslední.

V praktické části práce se budu věnovat kvantitativnímu výzkumu, který budu provádět pomocí dotazníkového šetření mezi žáky 9. tříd základní školy, kde budu zjišťovat jejich zkušenosti s loot boxy a co pro ně loot boxy představují. Zaměřím se také na to, zda loot boxy mohou představovat riziko vzniku závislostního chování. Výsledky mého výzkumu by mohly být v rámci sociální práce využitelné v oblasti preventivních aktivit a intervencích při práci s touto cílovou skupinou.

1 Pubescence

Vzhledem k tomu, že se ve své práci budu zaměřovat především na dospívající, konkrétně na žáky šesté až deváté třídy základní školy, budu se nyní této fázi života člověka věnovat. Podrobněji se zaměřím na oblast sociálního a emočního vývoje, která je v této fázi velmi důležitá.

Vymezení jednotlivých fází vývojové psychologie se mezi autory různí. Thorová (2015) rozlišuje období mladšího školního věku, které zahrnuje rozmezí 6-12 let a adolescenci v rozmezí 13-19 let. Vágnerová (2012) zase označuje jako adolescenci celé období od 10-20 let. Ve své práci však využiji vymezení starší, které shodně využívají Langmeier a Krejčířová (2006) a Vágnerová (2000), kteří uvádějí období pubescence mezi 11. a 15. rokem věku dítěte.

Podle Říčana (2014, s. 169-171) v tomto období dochází k velmi dramatickým změnám, které jsou asi nejvíce signifikantní v oblasti tělesného vývoje. Dále jsou podle něj na dítě v tomto období kladeny velmi vysoké požadavky v oblasti vzdělání, kdy se po něm požaduje základní pochopení přírody, techniky a společnosti jako celku, včetně historických souvislostí. Kromě toho také dítě v tomto období přestává být pomalu dítětem a stále více se snaží vymezit se vůči autoritám, kterými jsou zpravidla rodiče a učitelé, a snaží se být čím dál více sami sebou, vytváří si své vlastní názory a stanoviska. Zároveň bývá také u těchto dětí velmi významná otázka socializace, a tak se zásadně mění vztahy k rodičům, vrstevníkům a dalším autoritám (Říčan, 2014, s. 169-171).

Langmeier a Krejčířová (2006, s. 152) uvádějí, že děti se snaží o navazování většího počtu vztahů s vrstevníky již v mladším školním věku. Tento proces pokračuje dále i v období pubescence, kdy začíná být pro dítě klíčová otázka emancipace od rodiny, k čemuž dochází právě navazováním a rozvíjením významnějších vztahů s vrstevníky (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 152). Navazování vztahů s vrstevníky pak probíhá v 5 fázích, z nichž se zaměřím na tu, kterou Langmeier a Krejčířová (2006, s. 154) popisují jako první, neboť právě ta se nezaměřuje na vztahy partnerské, kterým se ve své práci nevěnuji. Tato fáze se nazývá skupinová izosexuální fáze a jde o vytváření skupin složených z jedinců stejného pohlaví, přičemž tyto skupiny vznikaly již dříve (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 154). V této době jsou však mnohem stabilnější a jsou více organizované, neboť jsou zde patrné např. výraznější role jednotlivců (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 154). Tyto skupiny pak spojuje jednak společný zájem, potřeba sdružovat se, a zároveň v nich vzniká prostor pro vzájemný obdiv a možnost napodobovat se (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 154).

Vágnerová (2012, s. 395-396) tento proces vysvětluje tím, že vzhledem k rozvoji rozumových schopností mají dospívající potřebu tvořit si svou vlastní identitu a vymezovat se vůči dosavadním autoritám, tedy zejména vůči rodičům a učitelům. Odmítají tedy podřízenou roli a začínají být vůči dospělým více kritičtí (Vágnerová, 2012, s. 395-396). Současně začíná mít na dospívajícího větší vliv vrstevnická skupina, v rámci které se snaží získat lepší postavení než ostatní. Pubescent pak např. srovnává své možnosti v rodině s možnostmi ostatních a zazlívá svým rodičům, že mu zakazují to, co jeho vrstevníci mohou. Pozice ve vrstevnické skupině je pro pubescenta skutečně klíčová, a tak je pro lepší pozici v ní schopen udělat mnohé (Vágnerová, 2000, s. 230).

V období pubescence dochází také ke změnám v náplni volného času, které reflektují rozumovou a celkovou vyspělost (Říčan, 2014, s. 176). Podle Říčana jsou velmi častou zálibou, především chlapců, různé hry, ačkoli Říčan popisuje výhradně „bojové hry“ v přírodě, případně hry deskové, karetní či s technickými stavebnicemi, jsou v současné době, vzhledem k vzestupu technologií a jejich dostupnosti, stejně tak atraktivní také hry ve virtuálním prostoru – na počítači, z nichž nejčastější formou mohou být tzv. MMORPG¹ hry. Tyto počítačové hry nabízejí prakticky stejné vyžití, jako hry v reálném světě. Langrová (2012, s. 118-119) uvádí, že motivací k hraní MMORPG her jsou např. soutěživost, socializace a navazování vztahů, spolupráce či hraní rolí a vžívání se do postav, jako nejčastější motivaci pak zmiňuje zvědavost, uplatnění vlastní kreativity a překonávání překážek.

Hýbnerová (2012, s. 37) popisuje s využitím Maslowovy pyramidy potřeb, jak mohou být tyto základní potřeby naplňovány ve virtuálním prostoru. Hraní počítačových her může být pro dospívající velmi atraktivním prostředím z hlediska naplňování potřeby sounáležitosti, jelikož v rámci zejména MMORPG her se může cítit jedinec jako součást komunity, která mu také poskytuje velké množství virtuálních přátel. Zároveň díky nim může jednoduše naplňovat potřebu ocenění skrze své spoluhráče, když se mu např. podaří dobře odehrát danou hru, případně v rámci diskuzí na diskuzním fóru. To vše dohromady pak naplňuje také potřebu seberealizace, neboť si jedinec v rámci těchto her může budovat svou identitu (Hýbnerová, 2012, s. 37).

Obdobné prvky popisuje i Říčan (2014, s. 176-177). Při stavbě modelů u chlapců či šití u dívek se může jednat o naplnění potřeby kreativity. Bojové hry chlapců s vojenskou tematikou pak mohou naplňovat potřeby spolupráce a hraní rolí. Soutěživost se pak prolíná napříč všemi typy her, ve kterých dospívající začínají čím dál více sledovat, zda jsou v dané hře

¹ Zkratka z anglického *massively multiplayer online role-playing game*, neboli *masivně hraná online hra na hrdiny* je hra pro více hráčů, umožňující připojení až tisíce lidí najednou skrze internet

lepší než ostatní. Rovněž touhu po tajemnu, kterou Říčan zmiňuje, dokáží počítačové hry naplnit svými propracovanými světy a příběhem, přičemž zážitek z nich může ještě více umocňovat právě výše zmíněné hraní rolí a vžívání se do herních postav (Říčan, 2014, s. 176-177).

Období pubescence s sebou přináší také značné změny v emočním prožívání. Vágnerová (2000, s. 214-215) uvádí, že pro toto období jsou typické emoční výkyvy. Emoční reakce pubescenta bývá velmi nápadná a často se zdá nepřiměřená vzhledem k vyvolávajícímu podnětu. Emoční prožívání je navenek vyjadřováno větší impulzivitou doprovázenou sníženým sebeovládáním, což dostává dospívajícího do častých konfliktů s dospělými. Vedle toho dochází u dospívajících také k větší uzavřenosti, která je dána rozvojem rozumových schopností dítěte, které v tomto období začíná o svých citech uvažovat jako o něčem intimním, co nechce s ostatními sdílet. Nechuť dávat najevo své pocity je pak ještě podpořena tím, že dospívající nemusí mít sám ve svých pocitech jasno a neumí je správně vyjádřit. Z toho důvodu se obává nepochopení či výsměchu (Vágnerová, 2000, s. 214-215).

Přechod do virtuálního prostředí v této fázi vývoje však může být také rizikový. Hýbnerová (2012, s. 38) zmiňuje faktory, které představují rizika pro vznik závislostního chování na online prostředí. Jedná se např. o to, že lidé vstupují do virtuálního prostoru, aby unikli vlastním obavám a rozptýlili se od vlastního strachu či stresu. To pak může být ještě více významné u jedinců s depresivními rysy, kteří unikají před svým smutkem a dalšími nepříjemnými pocity, přičemž tak své problémy mohou paradoxně ještě více umocňovat, neboť se tak dále ohrožují sociální izolací a osamělostí, která je pro ně často stresující. Stejně tak rizikové může být i navazování nových vztahů prostřednictvím internetu. U dospívajících to bývá především z důvodu touhy najít sociální skupinu, která je bude přijímat a budou moci se v ní sdílet (Hýbnerová, 2012, s. 38).

V období pubescence je pro dítě velmi důležité vybudovat identitu, vymezit se vůči rodičům a autoritám z předchozích období a zapadnout do kolektivu vrstevníků, v rámci kterého pak může navazovat zcela nové typy vztahů, včetně milostných. Tento proces nyní probíhá do značné míry v kyberprostoru, na různých sociálních sítích a též v rámci některých počítačových her, ačkoli se tato cesta může mnohdy zdát snazší, jsou s ní spojena také rizika, jako např. vznik závislostního chování.

2 Závislostní chování

Využívání virtuálního prostoru může vést k závislostnímu chování samo o sobě, pokusím se nyní popsat, jak tato závislost vzniká a jaká jsou rizika s tím spojená. Zaměřím se též na různá pojetí a definice závislosti, přičemž budu vzhledem k tématu práce cílit na nelátkové závislosti.

Na rozdíl od Mezinárodní klasifikace nemocí (dále jen MKN-10), která mezi závislosti řadí pouze závislosti látkové (WHO, 2019, s. 199), Vacek a Vondráčková zmiňují také nelátkové závislosti, které popisují jako chování, člověku přinášející okamžité uspokojení (2015, s. 513). Navíc při dlouhodobém opakování se toto chování stává návykem, a to i v případě, kdy s sebou nese negativní následky (Vacek a Vondráčková, 2015, s. 513). MKN-10 (WHO, 2019, s. 239) ještě zmiňuje nutkavé a impulzivní poruchy, které charakterizuje jako silné nutkání k iracionální akci a pod tuto kategorii je mimo jiné zařazeno i patologické hráčství. Klasifikace nemocí DSM-5, což je Diagnostický a statistický manuál Americké psychiatrické asociace (APA, 2013, s. 585), však již zařazuje patologické hráčství přímo do kategorie závislostí.

MKN-10 (WHO, 2019, s. 200) definuje syndrom závislosti jako soubor změn v myšlení, chování a fyziologických procesech, které se projevují po opakovaném užití návykové látky a vyznačují se:

1. tzv. bažením po užití drogy,
2. porušeným sebeovládáním při jejím užití,
3. neschopností přestat s užíváním drogy i přes zjevné negativní následky,
4. prioritou v užívání drogy před jinými činnostmi a závazky,
5. zvýšená tolerance pro drogu,
6. somatický odvykací stav.

Vacek a Vondráčková (2015, s. 515) uvádějí, že pro diagnózu závislosti dle těchto kritérií stačí přítomnost alespoň tří z výše zmíněných. Klasifikace DSM-5 (APA, 2013, s. 585) definuje pro patologické hráčství devět kritérií, z nichž přítomnost čtyř v posledních dvanácti měsících indikuje vznik závislosti a patří mezi ně:

1. zvyšující se částky vložené do hazardní hry pro dosažení kýženého pocitu,
2. neúspěšná snaha přestat s hazardním hraním,
3. opakovaná neúspěšná snaha o omezení či ukončení hazardního hraní,
4. obsedantní myšlenky na hazardní hraní,
5. častý pocit viny spojený s hazardním hraním,

6. opakované hazardní hraní s cílem získat zpět prohrané peníze,
7. lhaní svému okolí o vlastním hazardním hraní,
8. ztráta důležitých vztahů či postavení (např. ztráta zaměstnání) kvůli hazardnímu hraní,
9. spoléhání se na druhé v řešení finančních problémů způsobených hazardním hraním (APA, 2013, s. 585).

Griffiths (1996 in Hýbnerová, 2012, s. 39) uvádí šest základních prvků pro stanovení diagnózy behaviorální závislosti, kterými jsou:

1. význačnost, tedy že se určitá činnost stane prioritní v životě člověka a mění jeho myšlení, chování a pocity,
2. změny nálad, které jsou spojeny či přímo vyplývají z této činnosti,
3. tolerance, tedy potřeba věnovat se činnosti čím dál více, přičemž je tento stav velmi podobný závislosti na drogách či alkoholu,
4. abstinenční příznaky, je-li činnost náhle opomíjena, jedná se přitom o nepříjemné pocity jako např. vztek, podrážděnost či smutek,
5. konflikt vůči sobě samému či okolí, případně ostatním zájmům, přičemž se může jednat např. o dilema, zda se věnovat této činnosti či práci, nebo jiným oblíbeným koníčkům,
6. relaps, kdy se po dlouhodobém ukončení činnosti člověk k této činnosti opět vrátí.

Dle Griffithse (1996 in Vacek, Vondráčková, 2015, s. 514) je pro stanovení diagnózy zapotřebí všech šesti kritérií.

Sussman (2011 in Vacek, Vondráčková, 2015, s. 516) stanovuje pět kritérií, která jsou shodná pro všechny formy závislostního chování. V tomto případě se jedná o:

1. výskyt určitého chování, jehož cílem je vlastní uspokojení,
2. zaujetí tímto chováním,
3. dosažení dočasného uspokojení skrze toto chování,
4. ztráta kontroly nad svým chováním,
5. zažívání negativních následků skrze toto chování.

Stejně jako u kritérií dle Griffithse i v tomto případě je pro stanovení diagnózy zapotřebí naplnění všech kritérií (Sussman, 2011 in Vacek, Vondráčková, 2015, s. 515).

Kritéria behaviorální závislosti dle Griffithse a Sussmana se do značné míry překrývají s kritérii pro látkovou závislost dle MKN-10, avšak nekladou důraz na pocit nutkání neboli bažení, nýbrž na pocit uspokojení plynoucí z dané činnosti (Vacek a Vondráčková, 2015, s. 516).

MKN-10 o nelátkových závislostech či závislostním chování explicitně nehovoří a řadí jej pod kategorii impulzivních poruch, přesto se domnívám, že by bylo vhodné tyto dvě kategorie oddělit. Dle Vacka a Vondráčkové (2015, s. 517) je činnost při impulzivních poruchách podněcována nepříjemnými a vtíravými pocity, které po provedení činnosti odezní, a tak by se dalo říct, že motivací pro tuto činnost je potřeba úlevy (2015, s. 517). Při závislostním chování může být úleva motivací, např. zmírnění stresu či úzkosti, nicméně toto chování přináší také uspokojení, které může v raných fázích vývoje této poruchy vést ke vzniku závislosti (Goodman, 2001 in Vacek, Vondráčková, 2015, s. 517). Na základě těchto skutečností byla již v klasifikaci DSM-5 sloučena kategorie látkových závislostí a patologického hráčství, přičemž důvodem byl především důkaz stejných chemických procesů v mozku při užívání drog a hraní hazardní hry (Vacek a Vondráčková, 2015, s. 518).

Kritéria pro stanovení diagnózy závislosti jsou u látkové i nelátkové závislosti v podstatě totožná a výrazně se liší především v tom, kolik z daných kritérií je třeba naplnit pro stanovení diagnózy. Na základě výzkumů a případů z praxe, které se zabývaly podobností mezi látkovou a nelátkovou závislostí, se domnívám, že by měla být nelátkové závislosti věnována větší pozornost a měla by stát na stejné úrovni jako závislost látková, stejně tak, jak je to již v případě klasifikace DSM-5, která takto pohlíží na patologické hráčství. Myslím, že by tyto kroky byly prospěšné minimálně ze dvou důvodů. Prvním z nich by mohla být možnost otevřít prostor pro výzkum a objevení nových forem medicínské pomoci takto závislým lidem a zároveň by takto závislým mohly lépe pomáhat i sociální služby, které analogicky využívaly některé z postupů aplikovaných u klientů s látkovou závislostí. Obecně vidím problém v tom, že gambler je kategorizován jako pyroman či kleptomán, přestože je mezi těmito problémy diametrální rozdíl.

Nyní se ještě úžeji zaměřím na závislostní chování v kontextu dospívajících. Širůčková (2015, s. 50) hovoří o rizikovém chování, kam zařazuje jak látkovou závislost, tak patologické hráčství, tedy závislost nelátkovou, přičemž uvádí, že je toto chování jedním z atributů adolescence. Budu-li vycházet z předpokladu, že nelátková závislost skutečně funguje stejně či podobně jako závislost látková, pak vznik závislosti v období adolescence může být velmi nebezpečný, neboť i výzkum zaměřený na látkovou závislost (Lessem a kol., 2006 in Širůčková, 2015, s. 53) ukázal až dvojnásobnou pravděpodobnost užívání drog

v dospělosti u respondentů, kteří měli již v adolescenci zkušenost s marihuanou oproti těm, kteří tuto zkušenost v adolescenci neměli. Nešpor (2007, s. 52) také uvádí větší rizikovitost užívání návykových látek dětmi a dospívajícími v tom, že u nich závislost vzniká mnohem rychleji než u dospělých, dále v tom, že častěji užívají větší spektrum daných látek a vlivem závislosti u nich může být zpomalen jejich psychosociální vývoj. Širůčková (2015, s. 53) zmiňuje navíc i stabilitu rizikového chování v průběhu vývoje, kde odkazuje přímo na patologické hráčství s tím, že se u něj postupem času vytvoří autonomní motivační systémy, neodezní tedy se změnou prostředí.

Nelátková závislost nese sama o sobě spoustu problémů a u dospívajících je o to více problematictější, neboť vznik závislostního chování může být mnohem rychlejší, než by jeho okolí očekávalo. Zároveň, pokud by i tyto aspekty fungovaly u nelátkové závislosti stejně jako u látkové, tak by dospívající byli ohroženi ještě sekundárně tím, že u nich vznikne závislost jiná, která stejně jako závislost primární bude mít u dospívajícího o to horší průběh.

3 Patologické hráčství

Patologické hráčství je jednou z nelátkových závislostí, které je již v současnosti věnována větší pozornost, přestože ne vždy v kontextu, v jakém se hovoří o závislosti látkové. Z toho důvodu se na patologické hráčství zaměřím ještě v této kapitole, neboť svou povahou je velmi blízké mému tématu.

MKN-10 (WHO, 2019, s. 239 a s. 834) popisuje patologické hráčství jako nutkavou a kompulzivní poruchu a jako problém spojený se životním stylem. Podrobněji jej popisuje jako opakované epizody hráčství, které významně zasahují do života hráče a činí mu problémy zejména v oblasti zaměstnání, materiálního zajištění a rodiny (WHO, 2019, s. 239).

Klasifikace DSM-5, (APA, 2013, s. 585) však definuje patologické hráčství jako závislost, a to při indikaci nejméně čtyř kritérií z devíti za období posledních dvanácti měsíců. Patří mezi ně:

1. zvyšující se částky vložené do hazardní hry pro dosažení kýženého pocitu,
2. neúspěšná snaha přestat s hazardním hraním,
3. opakovaná neúspěšná snaha o omezení či ukončení hazardního hraní,
4. obsedantní myšlenky na hazardní hraní,
5. častý pocit viny spojený s hazardním hraním,
6. opakované hazardní hraní s cílem získat zpět prohrané peníze,
7. lhaní svému okolí o vlastním hazardním hraním,
8. ztráta důležitých vztahů či postavení (např. ztráta zaměstnání) kvůli hazardnímu hraní,
9. spoléhání se na druhé v řešení finančních problémů způsobených hazardním hraním (APA, 2013, s. 585).

Definice patologického hráčství dle DSM-5 mi přijde vhodnější, jelikož je detailněji zpracovaná z hlediska znaků, a tak pravděpodobně umožňuje lepší možnosti pro diagnózu. Nicméně v základu jsou obě definice shodné, tedy popisují patologické hráčství jako opakované hraní hazardní hry, se kterým má hráč problém přestat i přes to, že mu hraní významně zasahuje do jeho běžného života a působí mu značné komplikace.

V České republice upravuje hazardní hraní zákon o hazardních hrách (zákon č. 186/2016 Sb.), který rozděluje hazardní hry na loterie, kursově sázky a totalizátorové hry, bingo, technické hry, živé hry, tombolu a turnaj malého rozsahu, a každý z těchto typů přesně definuje (zákon č. 186/2016 Sb., §18-64).

Mimo jiné zákon také ukládá provozovatelům hazardních her povinnost nabídnout hráči sebeomezující opatření, které spočívá zejména ve stanovení limitu pro výši sázky či prohry za den a kalendářní měsíc. Provozovatel je následně povinen toto opatření, je-li hráčem využito, důsledně dodržovat a nesmí hráči umožnit překročení stanovených limitů (zákon č. 186/2016 Sb., §14-15).

Kromě zákona o hazardních hrách, který určuje formální podobu, a zákona o dani z hazardních her, reaguje vláda na problematiku hazardních her tvorbou konkrétní politiky. Od roku 2014 je tak hazardní hraní implementováno do protidrogové politiky ČR, kterou koordinuje Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky (RVKPP) (Mravčík a kol., 2019, s. 7).

V současné době je také již v účinnosti Národní strategie prevence a snižování škod spojených se závislostním chováním 2019–2027, která si klade za cíl v kontextu hraní hazardních her posílení prevence a informovanosti, zajištění kvalitní a dostupné sítě adiktologické péče, zefektivnit regulaci trhu se závislostními produkty, zefektivnění řízení, koordinace a financování protidrogové politiky a také se zaměřuje na nadužívání internetu a nových technologií (sekretariát Rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky, 2019, s. 23-27).

Tato strategie reaguje jednak na to, že v rámci Akčního plánu realizace Národní strategie protidrogové politiky pro oblast hazardního hraní 2015–2018 se nepodařilo plnit aktivity prevence rozvoje patologického hráčství a dostatečně rozvíjet možnosti ambulantní péče pro problémové hráče (sekretariát Rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky, 2019, s. 7). Obecně výskyt hazardního hraní v posledních dvou letech roste a do budoucna lze předpokládat, že vzhledem k zákonným opatřením sice dojde k poklesu hráčů ve fyzických hernách, ale na druhou stranu k nárůstu hráčů v online prostředí (sekretariát Rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky, 2019, s. 13).

Míra hazardního hraní v obecné populaci aktuálně narůstá, a to zejména kvůli trendu hraní hazardních her v online prostředí (Mravčík a kol., 2019, s. 9). V rámci výzkumu prováděného v roce 2018 uvedlo 58,1 % z celkového počtu 1804 respondentů ve věku od 15 let, že někdy v životě hráli hazardní hru, dále 39,8 % uvedlo, že nějakou hru hazardní hru hráli v posledním roce a v posledních třiceti dnech hrálo nějakou hazardní hru 15,4 % (Mravčík a kol., 2019, s. 48 a 50).

Hraní hazardních her se rozšiřuje také mezi dětmi a mládeží, přičemž hazardní hry hrají častěji chlapci a je nejvíce rozšířeno mezi studenty středních škol bez maturity a dále mezi členy mládežnických sportovních oddílů (Mravčík a kol., 2019, s. 9). Výjimku však tvoří

loterie v land-based formě, tedy nakupování stíracích losů, které bylo v rámci výzkumu rovnoměrně zastoupeno jak chlapci a dívkami, tak napříč všemi typy středních škol (Mravčík a kol., 2019, s. 58).

Zkušenost s hraním hazardních her se mezi dětmi a mládeží zvyšuje s věkem respondentů, kdy ke skokovému nárůstu dochází s přechodem na střední školu a poté s dosažením zletilosti (Mravčík a kol., 2019, s. 9). V rámci výzkumu prováděného v roce 2015 mezi šestnáctiletými studenty (celkem bylo sesbíráno 2738 dotazníků) uvedlo zkušenost s hazardní hrou v posledním roce 9,1 % respondentů, z nichž třetina uvedla, že se hazardním hrám věnuje nejméně dvakrát za týden (Mravčík a kol., 2016, s. 63). Během dalšího dotaznického šetření uskutečněného v roce 2018, ze kterého vyšlo 3479 validních respondentů ve věku 17-18 let, uvedlo 18 % sedmnáctiletých studentů zkušenost s hazardní hrou za poslední rok, zatímco osmnáctiletých studentů bylo dokonce o 7,2 % více (Mravčík a kol., 2019, s. 58). V populaci studentů středních škol pak dominovala zkušenost s hraním hazardních her v online prostředí (Mravčík a kol., 2019, s. 58).

Vzhledem k tomu, že v každém z těchto šetření je zahrnuta jiná věková kategorie respondentů, není zcela jasné, zda k nárůstu dochází, jak ukazuje výzkum z roku 2018, pouze s věkem dotazovaných, nebo jestli lze říci, že dospívající jsou nyní více náchylní k hraní hazardních her. V každém případě může hazardní hraní u dětí a mládeže představovat zásadní problém, a to např. z důvodu špatně dostupné sítě služeb zaměřené na lidi s tímto problémem. Z celkového počtu 275 adiktologických služeb v České republice se pouze 100 zaměřuje primárně na problémové hráče jako svou cílovou skupinu, další služby pak mohou těmto lidem nabídnout pomoc také, primárně však budou zaměřeny na pomoc drogově závislým (Mravčík a kol., 2019, s. 109).

Dalším stupněm pomoci je pak psychiatrická péče, která již vyžaduje diagnózu F63.0 – patologické hráčství. Z hlediska statistik z oblasti psychiatrické péče pro patologické hráče lze již nyní vyčíst určitou naléhavost problému. Pro rok 2017 činil počet pacientů s diagnózou F63.0 ve věku do čtrnácti let 22 a ve věku od patnácti do devatenácti let 62 (Péče o pacienty s diagnózou F63.0 v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR v letech 2011–2017, 2018, s. 4). Navzdory tomu, že celkový počet pacientů s touto diagnózou od roku 2011 celkově klesnul, u věkových skupin do 14 let a od 15-19 let naopak stoupal (Péče o pacienty s diagnózou F63.0 v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR v letech 2011–2017, 2018, s. 4).

Domnívám se tedy, že odborná pomoc v České republice s tímto počtem adiktologických služeb nepočítá s dětmi a dospívajícími jako svou cílovou skupinou, což možná vede k rozvoji jejich závislostního chování až do té míry, kdy jsou diagnostikováni jako

patologičtí hráči a pomoc je jim poskytnuta až v rámci psychiatrické péče. Navíc, pokud by byla pravda, že děti a dospívající jsou nyní více náchylní k hazardnímu hraní a v tomto věku jim nikdo nenabídne adekvátní pomoc, jejich problém se bude dále prohlubovat, což by mohlo v budoucnu vést k nárůstu pacientů s diagnózou F63.0.

Dotazníkové šetření uskutečněné v roce 2015 mezi šestnáctiletými se také mimo jiné zabývalo tím, jak tito studenti středních škol tráví svůj volný čas, přičemž naprosto drtivá většina dotázaných, konkrétně 83,9 %, uvedla, že denně tráví čas surfováním na internetu. Dále 41,5 % studentů uvedlo, že v běžném všedním dni stráví u počítače 4 a více hodin, zatímco o víkendu byl počet studentů vyšší, a to až 53,4 %. Pak 27,6 % studentů, v tomto případě převážně chlapců, uvedlo, že denně nebo téměř denně tráví čas hraním počítačových her (Chomynová, Csémy, Mravčík, 2016, s. 11).

Je možné, že právě čas, který dospívající tráví na internetu, je důvodem, proč u nich narůstá zkušenost s hazardním hraním, jelikož hazard se do značné míry již přesunul do online prostředí, kde je přístupný mimo jiné také dětem. Je také možné, že i počítačové hry, kterým nyní adolescenti věnují více času, než tomu bylo dříve, přispívají k určité náchylnosti k hazardním hrám.

Mimo jiné může jít o jistou normalizaci či zpřístupnění hazardu hráčům počítačových her. Ve spoustě počítačových her, namátkou zmíním např. sérii Grand Theft Auto od studia Rockstar či Red Dead Redemption od téhož studia či Fallout od studia Bethesda, obsahují ve svém herním světě kasino, které může hráč se svou herní postavou navštívit. Nelze sice v tomto případě hovořit o tom, že by hráči hráli zároveň běžnou počítačovou a hazardní hru, jelikož celý proces se odehrává čistě v herním světě, nefiguruje zde vklad reálných peněz a případná výhra je opět pouze součástí hry. Nicméně mladší hráči těchto her mohou mít špatný příklad v tom, že si hazardní hrou lze obstarat peníze i v reálném životě. Tato představa je přinejmenším značně přehnaná, jelikož i přesto, že mladiství tráví u počítače a her hodně času, vnímají podněty především od svého okolí a rodičů a samotná hra na ně až tak velký vliv nemá. Dokonce jsem již zaznamenal případ, kdy právě výše zmíněné studio Rockstar zablokovalo ve hře Red Dead Online možnost účastnit se hraní pokeru v některých regionech, mezi kterými je mimo jiné i Česká republika, a tento krok studio okomentovalo tím, že možnost hazardu v jejich hře je omezena pro ty země, kde je hazardní hraní omezeno zákonem (Raudenský, 2019 [online]).

4 Loot boxy

Hráči některých her se mohou setkat s hazardem, který je pouze ve formě „nevinné“ hry. Ve videohrách však existují také mechanismy podstatně méně nápadné a zároveň podstatně více závažné. Jsou jimi tzv. loot boxy, virtuální bedny, které si hráč kupuje zpravidla za reálné peníze a které mu po otevření poskytují náhodně vylosované předměty do hry, v níž si loot box zakoupil. Těchto loot boxů si všimla i široká veřejnost a v současné době se hovoří o tom, zda tento mechanismus není svým způsobem hazardem a o omezení loot boxů se jedná i na úrovni legislativy.

Zendle a kolektiv (in Digital, Culture, Media and Sport Committee 2019, s. 27) uvádí, že loot box je předmětem ve videohře, který je možné zakoupit za reálné peníze a který hráči poskytuje náhodnou odměnu neurčité hodnoty. Woodhouse (2019, s. 4) cituje zprávu Digital, Culture, Media and Sport Committee, která předměty z loot boxů charakterizuje jako nástroje, kostýmy pro herní postavu a zbraně do hry, případně zkušenostní body a další odměny, které poskytují hráči ve hře určitou výhodu. Tyto předměty pak bývají často rozděleny do různých úrovní podle jejich vzácnosti (Hern a Davies, 2019 [online]). Tento atribut je zpravidla udáván tím, jak je daný předmět hráči prospěšný (Hern a Davies, 2019 [online]). Hráči tak mohou ze stejného loot boxu získat najednou velké množství vzácných předmětů, a tím pádem získají jakoby víc, než byl jejich vklad do nákupu loot boxu, anebo také mohou dostat předměty prakticky bezcenné (Hern a Davies, 2019 [online]).

Někdy bývají loot boxy přirovnávány ke sběratelským kartičkám, v americkém prostředí např. baseballových hráčů, v českém prostředí jsou známé např. karty Pokémon či Magic: The Gathering. I v tomto případě si hráč této karetní hry koupil balíček, přičemž měl garantován pouze počet karet, ale jejich hodnota byla náhodná.

Kontroverze kolem loot boxů vzniká právě kvůli tomu, že jsou často kupovány za reálné peníze, odměna v nich je však minimálně zčásti dána náhodou. Navíc v některých případech již loot boxy přesahují rámec hry samotné, mají reálnou hodnotu vyjádřitelnou v penězích a lze s nimi následně obchodovat. To se týká především tzv. skinů, což jsou unikátní možnosti designu zejména pro zbraně ve hře. Získané skiny lze následně prodat, a to dvěma způsoby. Prvním je prodej přímo ze hry, kdy se však nejedná o prodej za reálné peníze (Kraucher, 2016 [online]). Peníze jsou hráči přidány do virtuální peněženky a může je použít buďto k dalším nákupům loot boxů a klíčů do této hry, nebo např. za nákup nové hry na platformě Steam (Kraucher, 2016 [online]). Skinu lze však převést taky na internetové stránky třetí strany, kde hráč může vsadit skinu, které nechce sám použít a ani prodat (Kraucher, 2016

[online]). Často se jedná o případ velkého množství takřka bezcenných skinů, tuto sázku provedou také ostatní hráči a virtuální ruleta vylosuje výherce (Kraucher, 2016 [online]). Následně hráč může skiny na této stránce také prodat, v tomto případě však již obešel zcela platformu Steam a z prodeje může dostat reálné peníze (Kraucher, 2016 [online]).

Cena jednotlivých skinů je ovlivněna mnoha faktory, z nichž asi nejpochoptelnější je ten, že některé vzácné skiny existují v omezeném počtu, někdy dokonce existuje pouze jeden kus. Ceny takových skinů jsou pak velmi vysoké. Williams (2020 [online]) uvádí ve svém článku dvacet nejdražších skinů na světě. Jako nejdražší skin vůbec zmiňuje *Souvenir AWP (Dragon Lore)* s hodnotou 19.632,80 dolaru, v přepočtu tedy téměř půl milionu korun. Jako desátý nejdražší skin uvádí *M9 Bayonet (Gamma Doppler; Emerald)* s hodnotou 6.281,89 dolaru, což činí v přepočtu přibližně 160.000 korun. Nakonec jako dvacátý nejdražší skin uvádí *StatTrak™ M9 Bayonet (Doppler; Sapphire)* v hodnotě 5.259,57 dolaru, což je v přepočtu přibližně 130.000 korun (Williams, 2020 [online]).

Tento fenomén je v českém prostředí asi nejznámější u hry Counter-Strike: Global Offensive. V této hře jsou pro použití loot boxu potřebné dvě věci (Germia, 2017 [online]). Loot box samotný, který hráč může získat vlastním hraním nebo ho zakoupit za reálné peníze, a klíč, který si může pouze zakoupit (Germia, 2017 [online]).

V tomto případě již loot box velmi připomíná hazardní hru, jelikož naplňuje dle zákona o hazardních hrách obecnou definici hazardní hry tím, že splňuje podmínku vkladu, což je cena loot boxu, návratnost vkladu není zaručena a o výsledku rozhoduje náhoda či neznámá okolnost (zákon č. 186/2016 Sb., §3). Problém však nastává u druhé zákonné podmínky, a tou je zařazení do některé z existujících kategorií hazardních her.

Brada (2018 [online]) uvádí, že loot box nejvíce odpovídá klasifikaci technické hry, avšak u tohoto typu hry je zákonná podmínka peněžité výhry, kterou loot box již nenaplňuje. Dále loot box přirovnává k věcné loterii, kde odpadá nutnost peněžní výhry, nicméně u loot boxu není nijak omezen počet nákupů a každý loot box poskytuje šanci na výhru, kdežto u loterie je počet losů dopředu znám a je tím pádem znám i počet výherních losů v dané sérii (Brada, 2018 [online]).

V České republice neexistuje zatím zákonná možnost přítomnost těchto loot boxů ve hrách jakkoli omezit. Společně s dalšími čtrnácti zeměmi se však i Česká republika v rámci konference Gaming Regulators European Forum (GERF) zavázala ke společné spolupráci s ostatními signatáři na vyřešení tohoto problému (Žurovec, 2018 [online]).

Ředitel Státního dozoru nad hazardními hrami Karel Bláha se k loot boxům a mezinárodní spolupráci vyjádřil následovně (in Žurovec 2018 [online]): „*Jestliže si ve hře za*

koruny, eura či dolary koupím bednu s náhodně vygenerovaným herním vybavením, které potom mohu prodat jinému hráči za vyšší cenu, než byla cena bedny, může se z hlediska zákona jednat o hazard. Legislativa samozřejmě není ve všech zemích stejná, proto s kolegy ze zahraničí spojujeme síly, abychom postupovali jednotně a koordinovaně.“ K rizikům spojených s loot boxy dále Bláha zmiňuje (in Žurovec, 2018 [online]): „*Základní verze hry na chytrý telefon nebo tablet bývá ke stažení zdarma. Teprve poté, co se do hry zaberete, vám po nějaké době nabídne připlatit si pár korun za větší meč, rychlejší auto nebo životy navíc. A z pár korun se brzy může stát mnohem větší suma. Některé hry pak umožňují předměty sázet, další lákají na točící válce. Prvky hazardu a principu vkládání peněz do hry se tak prostřednictvím těchto aplikací dostávají hlavně k dětem a teenagerům, což je velmi nebezpečný trend.“*

Rizikovost loot boxů může spočívat také v jejich rozšíření, jelikož nejsou součástí jen několika málo her či nějaké konkrétní kategorie her. Hry, které jsou přítomností loot boxů nejznámější, jsou **Counter-Strike: Global Offensive**, což je hra typu FPS² pro více hráčů umožňující kompetitivní hraní, kde proti sobě bojují dva týmy hráčů. Loot boxy v této hře obsahují výše zmíněné skiny, které neposkytují výhodu do hry, ale možnost odlišit se od ostatních hráčů. Vedle toho je možné se skiny obchodovat, jak také výše zmiňuji. Dále se jedná o hru **Star Wars Battlefront II**, což je také multiplayerová FPS, v níž proti sobě bojují dva týmy hráčů. Z loot boxů v této hře mohli hráči získat herní měnu a karty, které hráčům ve hře poskytovaly výhodu nad ostatními. Vzhledem ke kritice ze strany hráčů kvůli tomu, že hru prakticky nebylo možné bez nákupů loot boxů vyhrát a restrikcím v legislativě států, které loot boxy již omezily, vývojářské studio loot boxy upravilo tak, že nyní poskytují pouze herní měnu a kosmetické doplňky, které nemají vliv na hratelnost. Jako další bych zmínil hru **Hearthstone**, což je online karetní hra, v níž proti sobě hrají vždy dva hráči. Karty představují hrdiny a bytosti z univerza Warcraft. Každá karta má hodnotu života a útoku a hráči spolu prostřednictvím těchto karet bojují. Hráči si ve hře mohou zakoupit loot box ve formě balíčku karet, přičemž dopředu neví, jaké karty z balíčku dostanou. Balíčky pak mohou hráči poskytnout silnější karty a zvýšit mu šanci na vítězství. Nakonec bych uvedl ještě hru **Dota2**, což je hra typu MOBA³, v níž proti sobě bojují dva týmy hráčů. Oproti žánru FPS zde jde o taktický postup mapou, přičemž se hráči snaží obsadit nepřátelské základny a zničit hlavní budovu soupeře. Loot boxy, které hráči mohou v této hře zakoupit, poskytují části kosmetických předmětů. Získá-li hráč dostatečné množství těchto částí, může předmět zkompletovat a používat ve hře. Prakticky se

² Z anglického *First Person Shooter*, česky *střelečka z pohledu první osoby*

³ Z anglického *Multiplayer Online Battle Arena*, v češtině se nejčastěji používá ekvivalent akční strategie v reálném čase

jedná o skiny, které nemají vliv na hratelnost. Vedle těchto her komise pro kontrolu nad hrami v Belgii kvůli loot boxům přezkoumala hry Overwatch a FIFA 18 a také výše zmíněné Counter-Strike: Global Offensive a Star Wars Battlefront II (Naessens, 2018, s. 2-3). **Overwatch** se řadí do žánru FPS pro více hráčů, kde proti sobě opět bojují dva týmy. Loot boxy, které si v této hře mohou hráči zakoupit, obsahují herní měnu a kosmetické doplňky, kterými se hráči mohou ve hře odlišit od ostatních. **FIFA 18** je simulací fotbalu. V rámci online režimu FIFA Ultimate Team si hráči mohou kupovat balíčky karet fotbalistů, které následně mohou zařadit do svého týmu, se kterým pak hrají proti ostatním hráčům. Bez nákupu karet není možné tento režim hrát a hráče k nákupu motivuje také fakt, že mohou získat lepší hráče, kteří jim poskytnou výhodu ve hře.

Her obsahujících loot boxy je však nepočítaně, obsahuje je téměř každá mobilní hra a rozšířeny jsou i u her počítačových. Loot boxy svým způsobem nutí hráče k nákupu, neboť jim usnadňují postup ve hře, a navíc v případě MMORPG her také možnost, jak se od ostatních hráčů odlišit. Vzhledem k cílové skupině videoher míří tyto mechanismy především na děti.

Nyní jsem stručně popsal vývojové období pubescence a závislostní chování. Dále jsem se zaměřil na jednu z konkrétních oblastí závislostního chování, a to na patologické hráčství. Nakonec jsem v obecné rovině popsal problematiku loot boxů. V následujících kapitolách se budu věnovat vlastnímu výzkumu, ve kterém se budu žáků 9. tříd ptát na jejich zkušenost s loot boxy. Vedle toho se zaměřím také na to, zda mohou loot boxy skutečně představovat riziko vzniku závislostního chování.

5 Metodologie výzkumu

Ve svém výzkumu se zaměřím na to, jakou zkušenost mají žáci druhého stupně základních škol s nakupováním a otevíráním loot boxů. Vedle četnosti tohoto jevu se budu zabývat také emocemi, které prožívají při otevírání loot boxů.

Pro svůj výzkum jsem zvolil metodu kvantitativního šetření, jelikož se zaměřuji na popis četnosti daného jevu. Podstatou kvantitativního výzkumu je převod dat na čísla a hledání vztahů mezi jednotlivými proměnnými (Punch, 2015, s. 12). Kvantitativní přístup tedy předpokládá, že pozorované proměnné je možno měřit či uspořádat a hledat mezi nimi vztahy (Reichel, 2009, s. 40). Následně jsou získaná data analyzována za použití statistických metod, s jejichž pomocí lze popsat určitou skutečnost či potvrdit pravdivost tvrzení o vztazích mezi proměnnými (Hendl, 2016, s. 42). Oblast mého výzkumu je však zatím neprobádaná, proto bude můj výzkum deskriptivní. Tento typ výzkumu slouží k získání informací o stavu určité situace, v mém případě o zkušenosti žáků základních škol s loot boxy (Linderová, Scholz, Munduch, 2016, s. 7). Cílem deskriptivního výzkumu je sledování a ověření existence pozorovaného jevu (Linderová, Scholz, Munduch, 2016, s. 7). Výsledek tedy bude popisný a nemohu si předem stanovit žádné hypotézy (Reichel, 2009, s. 34).

Metodou mého výzkumu bylo dotazníkové šetření. Jedná se o kladení otázek a získávání odpovědí v písemné formě (Gavora, 2010, s. 121). Tato metoda umožňuje získávat velké množství informací od velkého počtu respondentů při nízké časové investici (Gavora, 2010, s. 121). Výhodou je také to, že zaručuje respondentům značnou míru anonymity, čímž nedochází ve velké míře ke stylizaci odpovědí (Linderová, Scholz, Munduch, 2016, s. 50). Po vytvoření dotazníku jsem prováděl předvýzkum, při kterém jsem dotazník rozdával žákům základních škol. Na základě vyhodnocení jejich odpovědí jsem dotazník dále upravoval tak, abych zajistil, že všechny otázky budou při výzkumu správně pochopeny.

5.1 Cíle výzkumu

Obecným cílem mého výzkumu je zjistit, jakou zkušenost mají žáci základních škol s nakupováním a používáním loot boxů ve videohrách a jaké vůči nim chovají postoje a emoce.

Ve svém výzkumu se zaměřím na to, jak často žáci 9. tříd nakupují loot boxy za reálné peníze, čímž se pokusím popsat současný stav této problematiky. V souvislosti s tím se zaměřím také na to, jakou částku za ně utratí vzhledem k výši svého kapesného. Dále budu zkoumat také to, zda kapesné představuje jediný zdroj peněz k nákupu loot boxů, či zda

využívají také jiné zdroje jako např. peníze svých rodičů. Tento faktor poukazuje na to, že nakupování loot boxů může vést ke vzniku závislostního chování. Ze stejného důvodu se dotazuji také na to, kolik peněz mí respondenti za loot boxy měsíčně utratí a kolik by si přáli utratit v ideálním případě. Zaměřím se také na to, kolik dalších lidí nakupujících loot boxy respondenti znají. Tím alespoň částečně zjistím, jak je tento jev rozšířen i mimo mé respondenty. Dalším cílem je zjistit, jaké postoje dotazovaní vůči loot boxům chovají, konkrétně to, zda je sami vnímají jako rizikové či škodlivé. Nakonec budu zkoumat, zda by si přáli, aby byly loot boxy z her zcela odstraněny, případně z jakého důvodu.

5.2 Sběr a analýza dat

Sběr dat probíhal dotazníkovým šetřením na základních školách. Kritériem pro zahrnutí respondenta do výzkumu bylo to, že je žákem základní školy v 9. třídě. Nebylo však v mých silách provést náhodný výběr respondentů, tudíž jsem přikročil k výběru na základě dostupnosti. Tato forma je popisována jako případ, kdy výzkumník nemá možnost provést náhodný výběr v žádné z jeho podob, avšak může pracovat s dostupným vzorkem respondentů, přičemž zpravidla se jedná o nejbližší možné zařízení (Linderová, Scholz, Munduch, 2016, s. 38 a Gavora, 2010, s. 80). Ve svém výběru jsem byl závislý na tom, zda mi oslovené školy dovolí výzkum mezi jejich žáky provést a zda žáci budou ochotni dotazník vyplnit. Celkem jsem oslovil pět základních škol, z nichž pouze na jedné mi bylo umožněno výzkum provést. Situace se však vzhledem k epidemii koronaviru změnila, neboť po uzavření škol nebylo možné provést dotazníkové šetření přímo ve třídách. Z toho důvodu jsem musel přikročit k variantě online dotazníků, které mi v tomto případě rozeslal vyučující z této školy. Kvůli nízké návratnosti jsem pak oslovil vyučující z mého okolí, konkrétně šlo o příbuzné mých známých, kteří měli možnost dotazník rozeslat žákům svých tříd. Nakonec jsem ještě využil toho, že můj bratr je žákem základní školy a mohl rozeslat dotazník svým spolužákům. Nakonec jsem tak dotazník distribuoval mezi žáky škol v Olomouckém, Jihomoravském a Zlínském kraji.

Dotazník, který jsem sestavil, obsahuje 26 otázek. Prvních 5 otázek je „zahřívacích“ (Lehnerová, Scholz, Munduch, 2016, s. 50). Mezi nimi jsou zahrnuty otázky sociodemografické, ve kterých se ptám respondentů na pohlaví, věk a měsíční příjem z kapesného, a otázky zaměřené na zkušenost respondentů s hraním videoher. V 6. a 7. otázce se dotazuji na obecnou zkušenost s loot boxy a v otázkách 8-11 se ptám na obecné názory na ně. Dále se otázkami 12-20 podrobněji dotazuji na zkušenost s loot boxy. Konkrétně zkoumám např. četnost nákupů a výši utracených částek nebo vnitřní motivaci k nákupu. V následujících

třech otázkách (21-23) se hlouběji zabývám emocemi spjatými s loot boxy. V posledních třech otázkách (24-26) se pak ptám na to, zda respondenti znají ve svém okolí někoho, kdo má s loot boxy zkušenost a na to, zda podle dotazovaných představují loot boxy nějaké riziko (viz. příloha č. 1). Dotazník jsem v rámci jedné školy distribuoval v papírové podobě, u dalších čtyř škol jsem musel přikročit k variantě online dotazníku.

Získaná data jsem následně analyzoval. Tento proces dělí Reichel (2009, s. 153-164) do tří hlavních kategorií. První z nich je kódování, v níž jsou odpovědi z dotazníků převáděny do tabulky pod určitými symboly, zpravidla v podobě čísel (Reichel, 2009, s. 153). Svá data jsem převáděl do excelové tabulky, přičemž jsem nevolil číselnou podobu kódu, ale podobu slovní.

Druhou fází analýzy dat je třídění 1. stupně. V této fázi se zkoumá četnost jednotlivých odpovědí u všech otázek a tato četnost se následně uvádí v absolutních a relativních četnostech (Reichel, 2009, s. 157). Pakliže to povaha zkoumaných dat umožňuje, je možné v této fázi zkoumat základní statistické míry znaků, jako je aritmetický průměr či medián (Reichel, 2009, s. 157-159). Třídění 1. stupně jsem prováděl pomocí základních funkcí, které nabízí program Microsoft Excel. Především jsem využíval filtry, které mi umožnily zaznamenat četnosti jednotlivých odpovědí.

Poslední fází analýzy je pak třídění 2. stupně, pomocí kterého jsou zkoumány vztahy mezi jednotlivými proměnnými (Reichel, 2009, s. 161). Třídění 2. stupně jsem prováděl opět především za pomoci filtrů v excelové tabulce a tato data jsem popisoval především v kapitole diskuse.

Výsledky výzkumu budu prezentovat formou tabulek, do kterých zaznamenám odpovědi z dotazníků. Každou tabulku doplním také svým komentářem.

5.3 Výzkumný soubor

Výzkumný soubor v mém případě tvořili žáci 9. tříd. Tyto žáky jsem vybral z důvodu, že již pravděpodobně mají zkušenosti s hraním her a lze tedy předpokládat, že se s loot boxy někdy ve svém životě setkali. Jejich odpovědi by tak mohly být více relevantní než v případě žáků mladších. Dalším důvodem výběru je to, že předpokládám, že žáci v tomto věku již mohou disponovat financemi, ať už v podobě kapesného či přivýdělnku brigádou, tudíž mají reálnou možnost loot boxy nakupovat. Také u těchto žáků očekávám, že budou schopni aspoň v nějaké míře s penězi nakládat a hospodařit.

Pohlaví	Absolutní četnost	Relativní četnost
Muž	50	50,0 %
Žena	50	50,0 %
Celkem	100	100 %

Tabulka 1 Pohlaví respondentů

Věk	Absolutní četnost	Relativní četnost
14 let	32	32,0 %
15 let	58	58,0 %
16 let	10	10,0 %

Tabulka 2 Věk respondentů

Celkem se jednalo o 100 žáků v zastoupení 50 % dívek a 50 % chlapců. Respondentů ve věku 14 let bylo 32 %, 15letých, kterých bylo nejvíce, bylo 58 % a 16letých bylo 10 %. Zastoupení obou pohlaví je vyrovnané, věkové rozložení rovnoměrné není, jedná se však o žáky stejných tříd, tudíž by to nemělo mít na výsledky výzkumu zásadní vliv.

6 Výsledky výzkumu

V této části práce budu prezentovat výsledky mého výzkumu. Pro větší přehlednost uvedu ke každé části výzkumu také tabulku s absolutní i relativní hodnotou uvedených odpovědí. Hodnoty dále sám okomentuji. Někteří z respondentů nezodpověděli všechny otázky v dotazníku, u patřičných otázek je tedy nezahrnu. Sto procent tak vždy tvoří počet platných otázek.

1) Průměrný měsíční příjem z kapesného

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
0 Kč	20	20,2 %
Méně než 100 Kč	7	7,1 %
100-249 Kč	30	30,3 %
250-499 Kč	17	17,2 %
500-999 Kč	17	17,2 %
Více než 1000 Kč	8	8,1 %

Tabulka 3 Průměrný příjem z kapesného

Touto otázkou jsem zjišťoval, kolik peněz mají respondenti k dispozici z kapesného. Téměř polovina respondentů má k dispozici kapesné ve výši 250 Kč a více. Čtvrtina dotazovaných pak disponuje částkou ve výši minimálně 500 Kč. Předpokládám, že respondenti, jejichž kapesné je vyšší než 250 Kč, budou více ochotni nakupovat loot boxy, jelikož útrata na ně by nemusela přesáhnout polovinu jejich kapesného.

2) Frekvence hraní videoher

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Několikrát denně	39	39,0 %
Jednou denně	20	20,0 %
Několikrát týdně	5	5,0 %
Méně často	23	23,0 %
Nehraji hry	13	13,0 %

Tabulka 4 Frekvence hraní videoher

Z těchto dat vyplývá, že 59 % dotázaných žáků se alespoň jednou denně věnuje hraní videoher. U 28 žáků se jedná o rekreační či občasné hraní a pouze 13 % nehraje hry vůbec.

3) Preferované zařízení pro hraní her

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
PC	59	67,8 %
Mobil	50	57,5 %
Herní konzole	23	26,4 %
Tablet	8	9,2 %

Tabulka 5 Preferované zařízení pro hraní videoher

U této otázky mohli respondenti zaznamenávat více odpovědí. Při vyhodnocení jsem počítal četnosti jednotlivých možností, tudíž výsledek netvoří dohromady 100 %.

Zjistil jsem, že z hlediska hraní videoher je pro žáky 9. tříd nejvíce atraktivní počítač a mobilní telefon. Domnívám se, že tomu tak je z důvodu, že se jedná o zařízení dnes již běžná a široce rozšířená. Tedy pokud má prakticky každý z žáků mobilní telefon, je pravděpodobné, že na něm také bude hrát hry. S počítačem je pak situace obdobná, byť v tomto případě nemusí mít nutně dítě počítač svůj, ale má k němu přístup doma. Zastoupení herních konzolí je méně než poloviční oproti počítači pravděpodobně z důvodu, že přes vysoké pořizovací náklady slouží herní konzole pouze k hraní videoher, kdežto počítač nabízí vícero využití. Nejméně rozšířeny jsou tablety, které tak pro děti tvoří nejmenší riziko.

U mobilního telefonu pak lze předpokládat, že hraním na něm stráví respondenti nejvíce času, jelikož ho mají pravděpodobně neustále u sebe. Hry na něm tak mohou hrát např. během přestávek ve škole či při cestě autobusem.

4) Znalost loot boxů

Touto otázkou jsem zjišťoval, zda mí respondenti skutečně vědí, co je to loot box. Na výběr jsem dal 4 možnosti, z nichž 1 byla správná. Také jsem dal možnost „nevím“ pro případ, že by se někdo z dotazovaných s loot boxy nikdy nesetkal.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Správně	59	59,0 %
Špatně	8	8,0 %
Nevím	33	33,0 %

Tabulka 6 Znalost loot boxů

Téměř dvě třetiny dotazovaných uvedly na tuto otázku správnou odpověď. Je tedy pravděpodobné, že se s loot boxy již někdy setkali, přestože je nemuseli nutně sami využívat.

Dále třetina respondentů odpověď neznala. Důvodem může být neznalost výrazu „*loot box*“, tedy případ, kdy respondent loot boxy zná, říká jim však jinak, nebo to, že se s loot boxem skutečně nikdy neseťkal.

5) Praktická znalost loot boxů

V této otázce jsem zjišťoval, zda se dotazovaní někdy ve svém životě setkali při hraní her s loot boxy, případně zda je neznají přímo, ale od lidí ve svém okolí. Z hlediska osobní zkušenosti jsem se dotazoval také na to, zda se s loot boxy setkávají opakovaně, či zda šlo o jednu zkušenost.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Vícekrát	49	49,5 %
Jednou	3	3,0 %
U svých známých	13	13,1 %
Ne	34	34,3 %

Tabulka 7 Praktická znalost loot boxů

Více než polovina dotazovaných se při hraní her již setkala s loot boxy. Dále 13,1 % respondentů uvedlo, že sice nemají s loot boxy vlastní zkušenost, ale znají je např. od svých přátel. Z toho usuzuji, že loot boxy jsou skutečně zaměřeny alespoň z části na děti, protože i když počet respondentů, kteří se s loot boxy nikdy neseťkali, je také vysoký, jsou v nich zahrnuti také ti, kteří vůbec nehrají hry. Předpokládám tedy, že kdyby můj výzkumný soubor tvořili výhradně hráči videoher, byl by počet těch, co se s loot boxy setkali vícekrát, ještě vyšší.

6) Preferovaný typ loot boxu

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Získaný hraním	45	45,0 %
Koupený za peníze	11	11,0 %
Nevím	18	18,0 %
Nevyužívám loot boxy	26	26,0 %

Tabulka 8 Preferovaný typ loot boxu

Z odpovědí na tuto otázku vyplývá, že více než polovina respondentů loot boxy ve hrách využívá, přičemž drtivá většina v současné době preferuje loot boxy, které jim hra nabídne zdarma, jako odměnu za hraní. Nevyužívanou preferenci v má v tomto ohledu 18 %

respondentů a 26 % loot boxy nevyužívá. Mezi respondenty, kteří loot boxy nevyužívají, jsou opět zahrnuti i ti, kteří hry nehrají vůbec. Domnívám se tedy, že v případě vzorku tvořeného výhradně hráči by zastoupení těch, kteří loot boxy nevyužívají, bylo o něco nižší ve prospěch jiných odpovědí.

7) Využití loot boxu zdarma

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ihned bych ho otevřel	43	43,9 %
Otevřu ho, ale ne hned	24	24,5 %
Neotevřel bych ho	4	4,1 %
Nevím, jak bych se zachoval	27	27,6 %

Tabulka 9 Využití loot boxu zdarma

Touto otázkou jsem zjišťoval, jak se mí respondenti zachovají v případě, že jim hra nabídne loot box zadarmo, jako odměnu za hraní. Více než polovina z nich by loot box otevřela, z toho většina okamžitě. Pouze 4,1 % respondentů by se rozhodla loot box ignorovat a neotevřela by jej. Velká část dotazovaných také zvolila možnost „nevím“, z čehož třetinu tvořili ti, co videohry nehrají. Jeden z respondentů nevybral u této otázky žádnou z nabízených odpovědí, avšak dopsal, že by se pokusil takto získaný loot box prodat.

8) Preferovaný typ loot boxů v ideálním případě

Touto otázkou jsem zjišťoval, jaký typ loot boxů by mí respondenti chtěli využívat v ideálním případě. Jejich odpověď by se zde mohla lišit od preferovaného typu v současnosti, neboť aktuální situace je může limitovat, např. nedostatek financí, přesto by si však přáli loot boxy nakupovat za reálné peníze.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Především placené	2	2,1 %
Získané hraním, občas placené	27	27,8 %
Pouze získané hraním	68	70,1 %

Tabulka 10 Preferovaný typ loot boxů v ideálním případě

Z odpovědí na tuto otázku vyplývá, že si 70 % respondentů nepřeje utracet peníze za nákup loot boxů. Téměř třetina respondentů by si však přála mít možnost, alespoň v nějaké míře, loot boxy za peníze nakupovat. Přestože tedy těch, co za loot boxy peníze utracet nechtějí,

je značná většina, je zde i nezanedbatelný počet těch, kteří by rádi vkládali do her reálné peníze, byť v omezené míře, jelikož by loot boxy rádi získávali také hraním.

9) Důvody pro nákup loot boxů

Touto otázkou jsem se snažil zjistit, jaké jsou podle mých respondentů důvody k nákupu loot boxů. Předpokládám, že respondenti, kteří loot boxy sami nakupují, uváděli přímo důvody, proč oni sami loot boxy nakupují. Respondenti, kteří hrají hry, ale loot boxy sami nenakupují, pravděpodobně udávali důvody, kvůli kterým by potenciálně loot boxy kupovali. V případě „nehráčů“ se pak jednalo o jejich domněnky, případně důvody, které znají od svých známých, kteří hry hrají. Jelikož u této otázky byla možnost zvolit více odpovědí, v tabulce zaznamenávám četnost jednotlivých variant. Z toho důvodu netvoří výsledek dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Předměty z nich poskytují větší výhodu do hry	57	57,6 %
Garantují vzácnější předměty	36	36,4 %
Obsahují více odměn	24	24,2 %
Snazší dostupnost	17	17,2 %

Tabulka 11 Důvody pro nákup loot boxů

Pro většinu respondentů by tedy bylo motivací k nákupu to, že předměty z loot boxů za reálné peníze jim pomohou ve hře více než předměty z loot boxů získaných hraním. Odpovědi „*předměty z nich poskytují větší výhodu do hry*“ a „*garantují vzácnější předměty*“ se v tomto smyslu mohou překrývat, neboť předměty označené jako „vzácné“ ve hře zpravidla poskytují větší výhodu než např. předměty s označením „běžné“.

Vedle výše uvedených možností měli respondenti možnost také vyplnit vlastní důvody. V rámci této možnosti 5 % respondentů uvedlo, že „*neví*“ a 2 % respondentů, že „*otevírání loot boxů je zábava*“. Vedle toho 1 respondent uvedl, že důvodem k nákupu loot boxu může být jeho následný „*prodej*“ a 1 respondent uvedl jako odpověď „*gambling se skinny*“.

10) Frekvence nakupování loot boxů za reálné peníze

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Několikrát týdně	2	2,0 %
Několikrát za měsíc	0	0 %
Alespoň jednou za měsíc	7	7,0 %
Méně často	12	12,0 %
Vůbec	79	79,0 %

Tabulka 12 Frekvence nakupování loot boxů za reálné peníze

Touto otázkou jsem chtěl zjistit, jak často mí respondenti skutečně nakupují loot boxy za reálné peníze. Jelikož nikdo z dotazovaných nevybral odpověď „několikrát za měsíc“ mohou říci, že pouze dva respondenti nakupují loot boxy velmi často. Dalších 19 % respondentů pak nákupy loot boxů uskutečňuje pouze občasně. Drtivá většina však loot boxy nenakupuje vůbec.

11) Zdroj peněz na nákup loot boxů

Jelikož u předchozí otázky 21 % respondentů uvedlo, že nakupují loot boxy za reálné peníze, chtěl jsem touto otázkou zjistit, z jakých peněz tyto nákupy uskutečňují. Zda k nim využívají pouze peníze ze svého kapesného, nebo pro tyto účely využívají finance jiné. U této otázky bylo opět možné vybrat více odpovědí a tím, že počítám četnost jednotlivých možností, netvoří výsledek dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Kapesné	14	63,6 %
Úspory	13	59,1 %
Účet rodičů	6	27,3 %

Tabulka 13 Zdroj peněz na nákup loot boxů

Zjistil jsem, že respondenti k nákupu loot boxů využívají většinou své peníze, a to buď ve formě části kapesného nebo ze svých úspor. Malá část dotazovaných pak nakupuje loot boxy z peněz na účtech svých rodičů. Ač je tento počet vcelku malý, pokládám toto jednání za přinejmenším rizikové, obzvláště v případě, pokud o tom rodiče těchto dětí nevědí.

12) Důvody pro nenakupování loot boxů

V této otázce jsem se zaměřil více na ty respondenty, kteří loot boxy nenakupují. Zajímaly mne důvody, proč se loot boxům vyhýbají. Zda je tomu tak proto, že jim nemají co nabídnout, nebo

na ně jen nemají peníze, jinak by je klidně kupovali také. Tuto otázku zodpovídali v dotazníku všichni respondenti, ve vyhodnocení se však zaměřují pouze na část z nich. Rovněž zde byla možnost zaznamenat více odpovědí. Z toho důvodu výsledek i v tomto případě nedává dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Nehraji hry	25	29,8 %
Vadí mi a nechci je podporovat	17	20,2 %
Nemusím dostat co si přeji	16	19,0 %
Nemám na ně peníze	5	6,0 %
Mám s nimi špatnou zkušenost	3	3,6 %
Nenabízejí mi předměty, o které mám zájem	2	2,4 %

Tabulka 14 Důvody pro nenakupování loot boxů

Nejčastějším důvodem, proč dotazovaní nekupují loot boxy, je to, že nehraji hry. V rámci této otázky je tato odpověď častější než na začátku dotazníku, kde jsem se ptal na hraní her obecně. Mimo to jsou nejčastějšími důvody míra náhody, kdy se respondenti obávají toho, že z loot boxu nezískají předměty, které si přejí a to, že loot boxy nechtějí podporovat nákupem.

U této otázky respondenti také ve větší míře využili možnost připsat vlastní důvody. Nejčastější z těchto odpovědí byla, že respondenti ve svých hrách „nemají potřebu loot boxy nakupovat“. Tuto odpověď uvedlo 12,7 % respondentů. Dále 7,6 % respondentů uvedlo, že „neutrácení peněz za hry“. Vedle toho také 7,6 % respondentů odpovědělo, že se „loot boxy nevyskytují ve hrách, které hraji“ a nakonec 3,8 % respondentů uvedlo, že „nehraji hry tak často, aby je nákup loot boxů lákal“.

13) Činnosti vykonávané kvůli získání loot boxů

U této otázky bylo opět možné zaznamenat více odpovědí. Z toho důvodu celkový počet odpovědí neodpovídá 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Splnění vybraných úkolů	42	42,0 %
Nic	40	40,0 %
Denní přihlášení do hry	24	24,0 %
Denní odehrání určitého času	24	24,0 %
Načasování hraní	20	20,0 %
Sdílení hraní na sociálních sítích	10	10,0 %
Posílání promo kódů	9	9,0 %

Tabulka 15 Činnosti vykonané kvůli získání loot boxů

V této otázce jsem chtěl zjistit, co respondenti budou ochotni ve hře udělat pro to, aby získali loot box jako odměnu za hraní. Z odpovědí vyplývá, že pro respondenty je podstatné hraní hry jako takové. Z toho důvodu uváděli především možnosti, které v sobě hraní nějakým způsobem zahrnují, nejvíce pak plnění úkolů. Sdílení na sociálních sítích a rozesílání promo kódů není tolik atraktivní nejspíše proto, že se nejedná o hraní jako takové, ale o úkon kvůli hraní. Odpověď „*nic*“ pak pravděpodobně opět zahrnuje „*nehráče*“, případně hráče, kteří hrají velmi málo a pravděpodobně také ty, kteří uvedené možnosti vykonávají sami od sebe a nevnímají je tak jako činnosti, které by dělali kvůli loot boxům.

14) Využití mimořádných financí na nákup loot boxů

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Všechny	0	0 %
Většinu	2	2,0 %
Část	9	9,0 %
Minimum	13	13,0 %
Nevyužiji na nákup loot boxů	76	76,0 %

Tabulka 16 Využití mimořádných financí na nákup loot boxů

Touto otázkou jsem se snažil zjistit, zda by dotazovaní utratili peníze, které by získali mimořádně, za loot boxy. Ačkoli by nikdo z respondentů nevyužil k nákupu loot boxů všechny tyto finance, 24 % by k nákupu využilo alespoň nějakou část. Na nákup loot boxů by mimořádně získané finance nevyužilo 76 % dotazovaných, což zhruba odpovídá počtu těch, kteří uvedli, že loot boxy nenakupují vůbec.

15) Peníze měsíčně utracené za loot boxy

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
0 Kč	6	30,0 %
Méně než 200 Kč	7	35,0 %
200-499 Kč	3	15,0 %
500-999 Kč	1	5,0 %
1000 a více Kč	3	15,0 %

Tabulka 17 Peníze měsíčně utracené za loot boxy

Přestože jsem při vyhodnocení této otázky zahrnul pouze respondenty, kteří dříve uvedli, že loot boxy nakupují, 6 nyní odpovědělo, že za ně neutratí žádné peníze. Předpokládám, že je to dáno tím, že u otázky na četnost nákupů loot boxů za peníze uvedli možnost „méně často“, tudíž nedokáží určit odhad peněz za měsíc. Pokud vyřadím ty respondenty, kteří za loot boxy nic neutrácejí, tak průměrně utracená měsíční částka je přibližně 570 Kč a medián 225 Kč. Nejvyšší uvedená částka je pak 2500 Kč.

Z otázky na preferovaný typ loot boxu vyplývá, že dotazovaní nechtějí za loot boxy utrácet peníze, byť většinou disponují penězi z kapesného, a rádi by alespoň část z nich získali hraním. Nyní však část respondentů uvedla, že za loot boxy utrácí část peněz pravidelně každý měsíc.

16) Peníze měsíčně utracené za loot boxy v ideálním případě

Předchozí otázkou jsem zjistil, kolik peněz respondenti reálně utrácí za nákupy loot boxů. Touto jsem chtěl zjistit, zda by si respondenti přáli utrácet za loot boxy více, než v současnosti utrácí.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
0 Kč	6	28,6 %
Méně než 200 Kč	5	23,8 %
200-499 Kč	5	23,8 %
500-999 Kč	2	9,5 %
1000 a více Kč	3	14,3 %

Tabulka 18 Peníze měsíčně utracené za loot boxy v ideálním případě

Opět po vyřazení odpovědi 0 Kč činí průměrná částka, kterou by respondenti chtěli za loot boxy utratit v ideálním případě, necelých 580 Kč a medián 269 Kč. Nejvyšší uvedená částka v tomto případě byla 2000 Kč, přičemž ji uvedlo 14,3 % respondentů.

Kromě toho také 2 respondenti, kteří dříve uvedli, že za loot boxy peníze neutrácejí vůbec, u této otázky uvedli částku, kterou by si přáli za loot boxy utratit. Konkrétně se jednalo o částku 50 a 100 Kč.

17) Důležitost loot boxů

Touto otázkou jsem zjišťoval, nakolik je pro žáky kupující loot boxy tento nákup důležitý. Zda se jedná o něco zcela klíčového, nebo to vnímají jako nedůležitou zálibu, které jsou ochotni se zříct.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Je to pro mne zcela klíčové	0	0 %
Je to pro mne důležité	3	14,3 %
Asi bych se bez toho obešel	9	42,9 %
Vůbec to pro mne není důležité	5	23,8 %
Nevím	4	19,0 %

Tabulka 19 Důležitost loot boxů

Ani jeden z respondentů neuvedl, že by pro něj byl nákup loot boxů zcela stěžejní a pouze 14,3 % respondentů označilo nákup loot boxů jako důležitý. Nejvíce respondentů pak uvedlo, že by se nejspíš bez nakupování loot boxů obešli. Nakonec 4 respondenti si nebyli jistí tím, jak je pro ně osobně nákup důležitý, a tak zvolili odpověď „nevím“.

Zajímavé je, že 3 respondenti, kteří dříve uvedli, že loot boxy za reálné peníze nenakupují, odpovídali na tuto otázku jinak, než nekupují *loot boxy*. Všichni tito respondenti na tuto otázku odpověděli, že by se bez nákupu loot boxů obešli.

18) Proč jsou loot boxy důležité

V rámci této otázky jsem vyhodnocoval pouze odpovědi respondentů, kteří nakupují loot boxy. U této otázky byla opět možnost zaznamenat více odpovědí, tudíž výsledek nečiní dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní hodnota	Relativní hodnota
Zpestřují hru	13	61,9 %
Umožňují mi odlišit se od ostatních hráčů	8	38,1 %
Předměty z nich se chci pochlubit před hráčskou komunitou	8	38,1 %
Díky předmětům z nich mohu snáz vyhrát	7	33,3 %
Předměty z nich se chci pochlubit před kamarády	4	19,0 %
Bez předmětů z nich nemohu dále postupovat hrou	0	0 %

Tabulka 20 Proč jsou loot boxy důležité

Většina respondentů nakupuje loot boxy proto, že jim nákup ozvláštňuje průběh hry. Z hlediska socializace upírají respondenti svou pozornost spíše na ostatní hráče než své kamarády. Skrze loot boxy se totiž snaží spíše vymezit vůči ostatním hráčům a zapůsobit na hráčskou komunitu než na své přátele. Téměř třetina respondentů pak vnímá, že jim loot boxy usnadňují průchod hrou a poskytují jim výhodu nad ostatními hráči.

Vedle toho na tuto otázku odpověděli také dva respondenti, kteří loot boxy nenakupují. Pravděpodobně si však dokázali představit, z jakého důvodu by loot boxy mohli nakupovat. Oba shodně uvedli jako důvod nákupu „*nemožnost dále postupovat hrou*“ a jeden uvedl ještě „*potřebu zapůsobit předměty z loot boxů na kamarády*“.

19) Co loot boxy představují

I v tomto případě mohli dotazovaní zaznačit více odpovědí. Z toho důvodu nečiní výsledek 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Systém, jak z hráčů vytáhnout peníze	44	44,4 %
Zajímavý doplněk do her	32	32,3 %
Závislost	14	14,1 %
Možnost zábavným způsobem získat doplňky do hry	12	12,1 %
Vzrušení	8	8,1 %
Možnost zbavit hru stereotypu	7	7,1 %
Skvělý systém do engamu hry	1	1,0 %

Tabulka 21 Co loot boxy představují

Touto otázkou jsem se snažil zjistit, co loot boxy ve hrách pro respondenty představují. Nejčastěji vyskytující se odpověď byla, že se jedná o systém, jak získat od hráčů další peníze. Dále si téměř třetina dotazovaných myslí, že loot boxy představují zajímavý doplněk ve hrách. Vedle toho také 20 % respondentů loot boxy označilo jako nějakou formu zábavy, a to buď ve formě získávání nových předmětů, oživení ze stereotypu hry a v pozdější fázi hry, kdy již hra nemá moc co nabídnout.

Zajímavé také je, že 14 % dotazovaných označilo loot boxy přímo jako závislost a 8 % jako prostředek vzrušení, které je mimo jiné se závislostním chováním také spojováno. Kromě toho měli respondenti možnost opět vyplnit možnost „jiné“, kam 18 % uvedlo, že pro ně loot boxy „nic“ nepředstavují a 2 % uvedla, že se podle nich jedná o „zbytečnost“.

20) Emoce prožívané při otevírání loot boxů

V této otázce jsem se zaměřil na to, jaké emoce prožívají žáci kupující loot boxy při jejich otevírání. Dotazoval jsem se přitom na emoce spojené se situací, kdy z loot boxu získají předmět vysoké hodnoty, a také na situaci opačnou.

Vedle toho, že jsou vyhodnocovány pouze odpovědi respondentů, kteří uvedli, že nakupují loot boxy, byla zde také možnost zaznamenat více odpovědí, a tak výsledek nečiní dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Radost	18	85,7 %
Štěstí	16	76,2 %
Překvapení	13	61,9 %
Údiv	10	47,6 %
Uspokojení	10	47,6 %
Euforie	8	38,1 %
Povzbuzení	8	38,1 %

Tabulka 22 Prožívané emoce, když z loot boxu vypadne předmět vysoké hodnoty

Z výsledků vyplývá, že nejčastěji prožívanými emocemi ve chvíli, kdy z loot boxu vypadne předmět vysoké hodnoty, jsou radost, štěstí a překvapení. Vedle toho také 38,1 % respondentů popsalo svůj stav jako euforický, tedy pravděpodobně ještě silnější, než je radost. Dále 28,6 % respondentů uvedlo, že v této situaci pocítují vzrušení, 23,8 % hrdost a 19 % pýchu.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Smutek	11	52,4 %
Zklamání	10	47,6 %
Vztek	9	42,9 %
Mrzutost	7	33,3 %
Zoufalství	7	33,3 %
Lítost	6	28,6 %

Tabulka 23 Prožívané emoce, když z loot boxu vypadne předmět nízké hodnoty

V případě emocí v situaci, kdy z loot boxu vypadne předmět nízké hodnoty, nebyli respondenti již tolik sdílní a často uvedli jen jednu z nabízených emocí. Nejčastěji pak byl zmiňován smutek, zklamání a vztek. Vedle toho také 19 % dotazovaných uvedlo klid, přičemž předpokládám, že pro tyto žáky nejsou loot boxy tolik důležité, a proto jim tato situace nevádí.

21) Další lidé nakupující loot boxy

Touto otázkou jsem chtěl zjistit, kolik dotazovaní znají dalších lidí, kteří loot boxy nakupují. Pokusil jsem se tak ještě více zmapovat, kolika lidí se tento trend týká.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
0	26	27,1 %
Méně než 10	57	59,4 %
10-19	10	10,4 %
20 a více	3	3,1 %

Tabulka 24 Další lidé nakupující loot boxy

Více než 2 třetiny respondentů znají další osoby, které loot boxy nakupují. Jelikož výzkum probíhal ve třídách na základních školách je možné, že uvedené počty se mohou v některých případech shodovat a odkazovat na stejné lidi. Z toho důvodu není možné s těmito čísly nijak počítat. Minimálně ve třech případech je však jasné, že uvedený počet překračuje hranici třídy a dost možná i školy. Konkrétně 2 respondenti uvedli, že znají 30 nakupujících a 1 dokonce 50.

22) Zákaz loot boxů

V této otázce jsem se ptal respondentů na to, zda by se podle nich měly loot boxy ve hrách zakázat. K odpovědi jsem chtěl také připsat zdůvodnění. V rámci vyhodnocení uvádím dvě

tabulky. V první jsou zaznamenány důvody respondentů, kteří by si zrušení přáli, ve druhé jsou pak důvody pro nezrušení loot boxů. Některé odpovědi byly přitom natolik obsáhlé, že se svým obsahem daly zařadit do dvou kategorií. Z toho důvodu jsou započítány jako 2 odpovědi, a tak výsledný součet nečiní dohromady 100 %.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ano, protože se jedná o pay-to-win systém ⁴	14	15,4 %
Ano, protože za ně mohou hráči příliš utrácet	13	14,3 %
Ano, protože na nich může vzniknout závislost	6	6,6 %
Nevím	4	4,4 %
Ano, protože obsahují prvek náhody	2	2,2 %

Tabulka 25 Důvody pro zákaz loot boxů

Ačkoli odpovědi respondentů byly různé, daly se shrnout do výše uvedených kategorií. Většina dotazovaných, která by si zrušení loot boxů ve hrách přála, uváděla jako důvod neférovost pay-to-win systému, který jim narušuje zážitek ze hry. Dalším důvodem bylo to, že se jim nelíbí, že jsou hráči schopni za loot boxy utratit hodně peněz, a tak by pro ně zákaz loot boxů představoval jakési preventivní opatření. Vedle toho 6 % respondentů uvádí, že jsou podle nich loot boxy nebezpečné z hlediska vzniku závislosti a 2 % vadí prvek náhody, kvůli kterému může být obsah loot boxu nižší hodnoty, než kolik za něj zaplatili.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Nevím	17	18,7 %
Solidarita vůči ostatním hráčům	13	14,3 %
Jedná se o zpestření hry	13	14,3 %
Tento mechanismus do her patří	5	5,5 %
Jedná se o podporu vývojářů hry	5	5,5 %

Tabulka 26 Důvody proti zákazu loot boxů

Jedním z nejčastějších důvodů, proč by se loot boxy z her odstranit neměly, byla „solidarita vůči ostatním hráčům“. Do této kategorie jsem zařadil ty odpovědi, které apelovaly na svobodu v jednání, tedy že si každý může dělat, co chce a také odpovědi, které přímo poukazovaly na to, že loot boxy pro někoho mohou představovat zábavu. Druhým nejčastějším důvodem pak bylo to, že se jedná o prvek, který se respondentům ve hrách líbí, a proto by o něj

⁴ Česky *zaplat' a vyhráj* označuje hry, v nichž má hráč vkládající do hry reálné peníze značnou výhodu oproti neplatícím. Pro neplatící je pak prakticky nemožné porazit platící hráče.

nechtěli přijít. Dále se dotazovaní odkazovali na to, že skrze nákup loot boxů mohou hráči finančně podpořit vývojáře a nepřímo se tak podílet na rozvoji hry a to, že loot boxy podle nich ke hrám patří. Velké množství respondentů pak u této možnosti nedokázalo svou odpověď nijak zdůvodnit.

Vedle toho uvedli 2 respondenti odpověď, kterou jsem nedokázal přiřadit k žádné kategorii. Jeden z respondentů uvedl, že by „*odstraněním loot boxů přišel o radost ze získaných předmětů*“. Druhý pak uvedl, že si „*na loot boxy vytvořil závislost, a proto by pro něj jejich zrušení bylo zdrcující*“.

23) Škodlivost loot boxů

V poslední otázce jsem se dotazoval žáků na to, zda podle nich mohou loot boxy představovat nějaké riziko. Konkrétně jsem se v otázce ptal na to, zda si myslí, že loot boxy mohou být návykové či jinak škodlivé.

Odpověď	Absolutní četnost	Relativní četnost
Určitě ano	41	41,0 %
Spíše ano	33	33,0 %
Nevím	22	22,0 %
Spíše ne	4	4,0 %
Určitě ne	0	0 %

Tabulka 27 Škodlivost loot boxů

Ačkoli se u jednotlivých otázek odpovědi často různí, v tomto případě se tři čtvrtiny respondentů shodují v tom, že loot boxy mohou představovat riziko pro vznik závislosti a označili odpověď „*určitě*“ nebo „*spíše ano*“. Dále 22 % respondentů nemá na tuto otázku vyhraněný názor a pouze 4 % si myslí, že loot boxy riziko nepředstavují. Možnost „*určitě ne*“ pak nevybral ani jeden z respondentů.

7 Diskuse

První oblastí, na kterou jsem se zaměřil, bylo to, kolik peněz utratí respondenti za loot boxy vzhledem k výši svým příjmům z kapesného. U 38,1 % respondentů, což představuje 8 respondentů, nebylo možné tuto vazbu zkoumat. Celkem 6 z nich uvedlo, že loot boxy za reálné peníze nakupuje, avšak jako částku utracenou za loot boxy uvedli 0 Kč, 1 respondent částku neuvedl a 1 neuvedl výši svého kapesného. U zbylých respondentů činí částka utracená za loot boxy měsíčně v průměru 47 % jejich měsíčního kapesného. Pouze 14,3 % respondentů uvedlo částku utracenou za loot boxy nižší, než je 30 % jejich kapesného, 9,5 % částku do 50 % a 23,8 % částku ve výši 50 % kapesného a více. Dále 14,3 % respondentů uvedlo utracenou částku vyšší, než je jejich kapesné. V těchto případech byly zdrojem peněz k nákupu vlastní úspory a peníze rodičů.

Toto zjištění již naznačuje, že by mezi nakupováním loot boxů a patologickým hráčstvím mohla být souvislost. Z těchto dat nemůžu zjistit, zda se částky utracené za loot boxy u respondentů postupně zvyšují, což je jedním z kritérií závislostního chování (WHO, 2019, s. 200 a APA, 2013, s. 585). Nicméně lze říci, že nakupování loot boxů je pro dotyčné respondenty prioritní tak, jak uvádí například MKN-10 či Griffiths (WHO, 2019, s. 200 a Griffiths, 1996 in Hýbnerová, 2012, s. 39).

Vedle toho jsem zjistil také to, že 14,3 % respondentů nakupujících loot boxy by si přálo za ně utrácet méně peněz, než v současnosti utrácejí. V tomto případě si dotazovaní pravděpodobně uvědomují, že za loot boxy utrácejí více peněz, než by si přáli, ale nedokáží se v tomto ohledu dostatečně kontrolovat. Tato ztráta sebekontroly je opět jedním z kritérií závislostního chování (WHO, 2019, s. 200 a APA, 2013, s. 585).

Celkem 28,6 % respondentů nakupujících loot boxy uvedlo, že loot boxy nakupují z peněz svých rodičů. Toto jednání může být závažné zejména v případě, kdy o něm rodiče těchto dětí nevědí. V tomto případě se již může jednat o rizikové chování, které Širůčková (2015, s. 51) popisuje jako chování, které je zdravotně, sociálně či psychicky ohrožující jak pro jedince samotného, tak jeho okolí. V jistém smyslu může toto chování odpovídat i jednomu z kritérií pro diagnózu patologického hráčství dle DSM-5. Konkrétně, že se jedinec spoléhá při svém hraní na poskytnutí peněz od druhých (APA, 2013, s. 585).

Z hlediska emocí prožívaných při otevírání loot boxů v případě, že z něj dotazovaný získá předmět vysoké hodnoty, byly nejčastěji uváděny emoce štěstí, radost, uspokojení a euforie. V tomto případě by se mohlo jednat o stejné projevy u patologického hráčství, kdy se hráč ubírá ke hře, aby na krátkou dobu zmírnil či zapomenul na stres z běžného života (Wood,

Griffiths, 2007 in Licehammerová, 2015, s. 158). I v případě loot boxů by se tak mohlo jednat o formu odreagování, která je však typická i pro patologické hráčství. Zároveň by tyto pocity spojené s loot boxy mohly souviset s chemickými procesy v mozku, stejně jako je tomu u závislostí (Škařupová, 2015, s. 31). V případě získání pro hráče cenného předmětu z loot boxu by jejich emoce mohly být způsobeny vyplavením hormonů, které způsobují pocity štěstí. Tento proces by pak mohl ve výsledku způsobit i vznik závislosti (Brewer, Potenza, 2008 in Škařupová, 2015, s. 30). Takto zvýšená citlivost by mohla způsobit v opačném případě, tedy když hráč získá z loot boxu předmět nízké hodnoty, že se jeho nálada dramaticky zhorší. V tomto případě nejčastěji zmiňovali respondenti pocity zklamání, smutku, vzteku či zoufalství.

Dále jsem ve výzkumu zjistil, že 2 třetiny dotazovaných znají další osoby, které nakupují loot boxy za reálné peníze. Výsledek naznačuje, že toto chování může být rozšířeno nad rámec žáků, které jsem v rámci dotazníkového šetření oslovil. Navíc lze očekávat, že čím více mají žáci kamarádů, kteří se nákupům loot boxů věnují, tím pravděpodobnější je, že začnou loot boxy nakupovat sami, jelikož vrstevnická skupina má na jedince v pubescenci značný vliv (Vágnerová, 2000, s. 230). Vztahy s vrstevníky zmiňují v souvislosti se vznikem rizikového chování také Jessor, Donovan, Costy (1991 in Širůčková, 2015, s. 55) a uvádí, že tyto vztahy mají na rozvoj rizikového chování nejsilnější vliv.

Dalším zajímavým zjištěním bylo také to, že naprosto drtivá většina respondentů spatřuje v loot boxech riziko z hlediska vzniku závislosti. Bez ohledu na to, zda se jedná o hráče, či nehráče, si dotazovaní uvědomují závažnost této problematiky. Z respondentů, kteří zaznamenali, že loot boxy za reálné peníze kupují, uvedlo 76,1 %, že toto riziko spatřují také. Zbylí dotazovaní si nejsou jistí. Tento fakt opět nasvědčuje tomu, že u respondentů nakupujících loot boxy došlo ke ztrátě sebekontroly a přesto, že své chování vnímají jako škodlivé či rizikové, nedokáží s ním přestat.

Posledním mým zjištěním je to, že přestože většina respondentů spatřuje v loot boxech riziko, pouze 39 % z nich by si přálo, aby byly loot boxy z her odstraněny. Z těchto respondentů pak pouze 15,4 % uvedlo riziko vzniku závislosti jako důvod pro jejich zrušení. Předpokládám, že je to dáno tím, že loot boxy jsou stále poměrně novým fenoménem, o kterém se příliš nemluví. Z toho důvodu se respondenti ve svých odpovědích řídili pouze vlastní zkušeností, kdy jim loot boxy ve hrách vadí spíše z toho důvodu, že mohou ovlivňovat hru. Nejčastějšími důvody pro nezrušení loot boxu ve hrách bylo to, že loot boxy pro respondenty představují zpestření hry a také to, že je nechtějí upírat hráčům, kteří je nakupují. Vedle toho však také 1 z respondentů přiznal, že si na loot boxech vytvořil závislost.

Z výsledku mého výzkumu tedy vyplývá, že nakupování loot boxů ve videohrách skutečně naplňuje některé rysy závislostního chování tak, jak je popsáno u jiných závislostí a patologického hráčství. V rámci této problematiky by bylo v budoucnu dobré se zaměřit na to, zda lidé nakupující loot boxy za ně utrácejí postupně více peněz, což by mohlo být klíčové pro potvrzení domněnky, že na loot boxech může vzniknout závislost. Dále by bylo dobré provést rozsáhlejší výzkum, který by lépe reflektoval zkušenost s loot boxy v obecné populaci. Tedy takový výzkum, který by zahrnoval více respondentů a více věkových skupin. Na výsledcích takového výzkumu by pak šlo lépe pozorovat, jak se zkušenost s loot boxy vyvíjí s věkem, případně, jaké mohou být důsledky takového jednání.

8 Závěr

Loot boxy jsou v současné době novou problematikou a bývají často přirovnávány k hazardnímu hraní. Přestože se o nich začíná mluvit čím dál více, řada lidí zatím nemá ani tušení, co loot boxy jsou. I přesto již několik států loot boxy označilo za hazard a snaží se je ve videohrách omezit.

Cílem mé práce bylo popsat, jakou mají zkušenost žáci 9. tříd s loot boxy, jak často se s nimi setkávají, nakupují je za reálné peníze či jaké vůči nim chovají postoje a emoce. Také jsem chtěl v rámci výzkumu zjistit, zda nakupování a otevírání loot boxů může svou povahou být spojováno se závislostním chováním.

Nejdříve jsem se zaměřil na popis vývojového období pubescence. Toto období je pro dítě velmi náročné a také rizikové z hlediska vzniku závislostí. Dítě se v tomto období snaží vybudovat svou vlastní identitu a vymezit se vůči dosavadním autoritám. Mnohem více snaží socializovat se svými vrstevníky, čímž se také mohou více vystavovat rizikům. Tím, že v současné době se pubescenti stále více pohybují v kyberprostoru, čelí tak rizikům, na které je nedokáží jejich rodiče často připravit, protože tomuto prostředí sami dobře nerozumí.

Dále jsem popisoval závislostní chování, přičemž jsem se zaměřil především na oblast nelátkových závislostí a jejich srovnání se závislostmi látkovými. Přestože není nelátkovým závislostem věnována příliš velká pozornost, ukazuje se, že mohou představovat stejná rizika jako závislosti látkové.

Následně jsem se podrobněji věnoval patologickému hráčství. Vedle popisu tohoto jevu jsem se dále zaměřil na současný stav problematiky v České republice. Konkrétně jsem se pak zjišťoval, do jaké míry se hazardnímu hraní věnují mladiství.

V závěru teoretické části jsem se věnoval loot boxům a jsem se snažil jsem se o jejich obecný popis a srovnání s hazardním hraním. Vedle toho jsem se pokusil také popsat, jak mohou vypadat různé formy loot boxů a jak se k loot boxům staví česká vláda.

Dotazníkovým šetřením mezi žáky 9. tříd jsem zjistil, že přibližně pětina z nich skutečně loot boxy za reálné peníze nakupuje. Přitom za ně utrácí podstatnou část svých příjmů a v některých případech u nich došlo i ke ztrátě kontroly nad jejich nakupováním. Z výsledků mého výzkumu vyplývá, že loot boxy pravděpodobně skutečně naplňují některé rysy závislostního chování. Vedle výše zmíněných jsou to např. také prožívané emoce při otevírání loot boxů či opakované nakupování loot boxů i přesto, že si dotazovaní připouští jejich možnou rizikovitost. Jeden z respondentů dokonce přímo uvedl, že si na loot boxech vytvořil závislost.

V navazující práci bych se pokusil zaměřit na širší spektrum respondentů. Zaměřit bych se mohl na více věkových skupin, čímž bych mohl pozorovat, jak se nakupování loot boxů vyvíjí společně s věkem. Další možností by bylo vybrat výzkumný soubor tvořený pouze hráči videoher, u kterých by šlo předpokládat lepší znalost této problematiky a nejspíše i větší osobní zkušenost s loot boxy. V rámci takového výzkumu by pak bylo možné lépe sledovat možná rizika vzniku závislostního chování.

Přínos mé práce pro oblast sociální práce spatřuji především coby zdroj informací pro možnou prevenci. Jedná se totiž o dosud nezmapovaný jev, který by mohl být eventuálně závislostním chováním. Pokud by v budoucnu došlo k potvrzení této domněnky, měli by se problémem zabývat i sociální pracovníci. Na téma by mohly vzniknout preventivní programy zaměřené již na žáky základních škol. Protože je téma také prakticky neznámé v obecné populaci, nebylo by na škodu, zajistit o osvětě rodičů dětí. Problematice by se mohla věnovat také školská sociální práce. Školský sociální pracovník by totiž v případě potřeby mohl asi nejlépe pracovat jak s žáky, tak s jejich rodiči.

Seznam literatury

1. American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Arlington: American Psychiatric Association.
2. Digital, Culture, Media and Sport Committee. 2019. *Immersive and addictive technologies*. Londýn: House of Commons.
3. GAVORA, Peter. 2010. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido.
4. HENDL, Jan. 2016. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
5. HÝBNEROVÁ, Jana. 2012. *Závislost na online prostředí*. In: KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.
6. CHOMYNOVÁ, Pavla, CSÉMY, Ladislav, MRAVČÍK, Viktor. 2016. *Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD) 2015*. In: CHOMYNOVÁ, Pavla, CSÉMY, Ladislav, MRAVČÍK. *Zaostřeno*. Praha: Úřad vlády České republiky.
7. LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana. 2006. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing.
8. LICEHAMMEROVÁ, Šárka. 2015. *Online hazardní hraní*. In: BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing.
9. LINDEROVÁ, Ivica, SCHOLZ, Petr, MUNDUCH, Michal. *Úvod do metodiky výzkumu*. Jihlava: Vysoká škola polytechnická Jihlava.
10. MRAVČÍK, Viktor a kol. 2016. *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2015*. Praha: Úřad vlády České republiky.
11. MRAVČÍK, Viktor a kol. 2019. *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Úřad vlády České republiky.
12. NAESSENS, Peter. 2018. *Research Report on Loot Boxes*. Brusel: Secretariat of the Gaming Commission.
13. NEŠPOR, Karel. 2007. *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál.
14. PUNCH, Keith. 2015. *Úspěšný návrh výzkumu*. Praha: Portál.
15. REICHEL, Jiří. 2009. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada Publishing.
16. ŘÍČAN, Pavel. 2014. *Cesta životem*. Praha: Portál.
17. Sekretariát Rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky. 2019. *Národní strategie prevence a snižování škod spojených se závislostním chováním 2019-2027*. Praha: Úřad vlády České republiky.

18. ŠIRŮČKOVÁ, Michaela. 2015. *Rizikové chování a jeho psychosociální souvislosti*. In: MIOVSKÝ, Michal a kol. *Prevence rizikového chování ve školství*. Praha: Univerzita Karlova, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie.
19. ŠKAŘUPOVÁ, Kateřina. 2015. *Jednání jako droga*. In: BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing.
20. ÚZIS ČR. 2018. *Péče o pacienty s diagnózou F63.0 (patologické hráčství) v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR v letech 2011–2017*. Praha: ÚZIS ČR.
21. VACEK, Jaroslav, VONDRÁČKOVÁ, Petra. 2015. *Závislosti na procesech*. In: KALINA, Kamil a kol. *Klinická adiktologie*. Praha: Grada.
22. WOODHOUSE, John. 2019. *Loot boxes in video games*. Londýn: The House of Commons Library.
23. World Health Organization. 2019. *Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů (MKN-10)*. Praha: Ústav zdravotnických informací a statistik ČR.

Seznam online zdrojů

24. BRADA, Marek. 2018. *Gaming a právo: 1. díl – Loot boxy*. In: zing.cz [online]. 21. 12. 2018 [cit. 2020-20-05]. Dostupné z: https://www.zing.cz/specially/96050377/gaming-a-pravo-1-dil-loot-boxy/#_ftn2
25. Germia. 2017. *Skinny v CS:GO*. In: counter-strike.cz [online]. 31. 7. 2017 [cit. 2020-20-05]. Dostupné z: <https://www.counter-strike.cz/clanek/skinny-v-cs-go>
26. HERN, Alex, DAVIES, Rob. 2019. *Video game loot boxes should be classed as gambling, says Commons*. In: The Guardian [online]. 12. 9. 2020 [cit. 2020-19-05]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2019/sep/12/video-game-loot-boxes-should-be-classed-as-gambling-says-commons>
27. KRAUCHER, Filip. 2016. In: Youtube [online]. 20. 7. 2016 [cit. 2020-20-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9fgLGCArtG4> Kanál uživatele Indian – Pořad o hrách
28. RAUDENSKÝ, Radek. 2019. *Hráči v Česku nemohou hrát poker v RDR 2*. In: hrej.cz [online]. 21. 5. 2019 [cit. 2020-19-05]. Dostupné z: <http://www.hrej.cz/novinky/2019/05/21/hraci-v-cesku-nemohou-hrat-poker-v-rdr-2-51320/>
29. WILLIAMS, Andy. 2020. *Top 20 most expensive CSGO skins in history*. In: dexerto.com [online]. 17. 3. 2020 [ciit. 2020-20-05]. Dostupné z: <https://www.dexerto.com/csgo/top-20-most-expensive-csgo-skins-in-history-1340162>
30. Zákon č. 186 ze dne 15. 6. 2016 o hazardních hrách (zákon o hazardních hrách). In: Sbírka zákonů České republiky. Částka 71. Dostupný z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>
31. ŽUROVEC, Michal. 2018. *ČR navazuje úzkou spoluprací se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu*. In: Ministerstvo financí [online]. 7. 11. 2018 [cit. 2020-20-05]. Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909>

Seznam tabulek

Tabulka 1 Pohlaví respondentů	28
Tabulka 2 Věk respondentů.....	28
Tabulka 3 Průměrný příjem z kapesného	29
Tabulka 4 Frekvence hraní videoher	29
Tabulka 5 Preferované zařízení pro hraní videoher	30
Tabulka 6 Znalost loot boxů.....	30
Tabulka 7 Praktická znalost loot boxů	31
Tabulka 8 Preferovaný typ loot boxu.....	31
Tabulka 9 Využití loot boxu zdarma.....	32
Tabulka 10 Preferovaný typ loot boxů v ideálním případě.....	32
Tabulka 11 Důvody pro nákup loot boxů.....	33
Tabulka 12 Frekvence nakupování loot boxů za reálné peníze	34
Tabulka 13 Zdroj peněz na nákup loot boxů.....	34
Tabulka 14 Důvody pro nenakupování loot boxů	35
Tabulka 15 Činnosti vykonané kvůli získání loot boxů	36
Tabulka 16 Využití mimořádných financí na nákup loot boxů.....	36
Tabulka 17 Peníze měsíčně utracené za loot boxy.....	37
Tabulka 18 Peníze měsíčně utracené za loot boxy v ideálním případě.....	37
Tabulka 19 Důležitost loot boxů	38
Tabulka 20 Proč jsou loot boxy důležité	39
Tabulka 21 Co loot boxy představují	39
Tabulka 22 Prožívané emoce, když z loot boxu vypadne předmět vysoké hodnoty	40
Tabulka 23 Prožívané emoce, když z loot boxu vypadne předmět nízké hodnoty	41
Tabulka 24 Další lidé nakupující loot boxy	41
Tabulka 25 Důvody pro zákaz loot boxů	42
Tabulka 26 Důvody proti zákazu loot boxů	42
Tabulka 27 Škodlivost loot boxů	43

Seznam příloh

Příloha 1 – výzkumný dotazník.....	54
------------------------------------	----

Příloha 1 – výzkumný dotazník

Dobrý den,

Jmenuji se Kryštof Amcha a jsem studentem Vyšší odborné školy sociální CARITAS a tímto bych vás rád požádal o chvíli vašeho času k vyplnění krátkého dotazníku k mé bakalářské práci. Dotazník je anonymní, prosím o pravdivé odpovědi. Vyplnění by mělo zabrat přibližně 10–15 minut.

Děkuji za vyplnění,

Kryštof Amcha

1. Pohlaví
 - Muž
 - Žena
2. Věk (prosím vyplňte)

3. Jaké je vaše měsíční kapesné? Pokud nedostáváte konkrétní částku, zkuste odhadnout aspoň přibližně průměrnou částku za měsíc.

4. Jak často hrajete hry na počítači, mobilu či konzolích?
 - Několikrát denně
 - Jednou denně
 - Několikrát týdně
 - Méně často
 - Nehraji hry – přejděte prosím na otázku č. 6
5. Na čem videohry hrajete? (možno více odpovědí)
 - na PC
 - na mobilu
 - na tabletu
 - na herní konzoly
 - jinde, kde? _____
6. Co je podle vás loot box ve videohrách? (vyberte pouze jednu možnost)
 - Virtuální bedna, která po otevření dá hráči náhodné předměty do dané hry, které hráči často poskytují nějakou výhodu, a kterou lze zpravidla získat za reálné peníze, někdy však i samotným hraním
 - Truhlice, do které si hráči RPG her mohou uschovat kradené předměty, aby se jim nepletly v inventáři s ostatními předměty
 - V podstatě se jedná jen o jiné označení klasického inventáře
 - Jde o všechny typy truhlic/beden, které na které může hráč narazit při průchodu hrou
 - Netuším, co je to loot box je

7. Setkal(a) jste se již někdy s loot boxy?

- Ano, jednou
- Vícekrát
- Sám ne, ale vím o nich např. od kamarádů
- Ne

Pokud hry hraje, popište prosím, jak se k loot boxům stavíte. Pokud hry nehraje, napište, jak loot boxům rozumíte a u následujících otázek zkuste odpovídat tak, jako kdybyste hry hráli a loot boxy se tak týkaly i vás.

Loot box je virtuální bedna, kterou si může hráč ve hře pořídit za reálné peníze nebo ji může získat hraním. Po otevření bedny získá hráč předměty do hry, herní měnu apod. Bedny kupované za reálné peníze pak bývají zpravidla hodnotnější, co se týče jejich obsahu – obsahují více a cennějších předmětů.

8. Které loot boxy jsou podle vás lepší?

- Ty, které mohu získat hraním
- Ty, které si koupím za peníze
- Nevím, je mi to jedno
- Loot boxy nevyužívám, nebo nehraji hry

9. Jak byste naložil(a) s loot boxem, který dostanete v rámci hry?

- Hned bych ho otevřel(a)
- Otevřel(a) bych ho, ale ne nutně hned, zase tolik to nepotřebuju
- Neotevřel(a) bych ho, loot boxy se snažím ignorovat
- Nevím, jak bych se zachoval(a)

10. Které loot boxy byste chtěl(a) v ideálním případě využívat?

- Pouze ty zadarmo/získané hraním
- Pokud jsou zdarma, občas i placené
- Především placené

11. Jaké podle vás mohou být důvody pro nakupování loot boxů? (možnost více odpovědí)

- Obsahují lepší předměty, co se týče výhod do hry
- Obsahují více odměn
- Garance kvalitnějších (vzácných, legendárních, epických...) předmětů
- Snazší dostupnost – mohu si kopit kolik loot boxů chci
- Jiné, jaké? -----

12. Jak často kupujete loot boxy za reálné peníze?

- Několikrát týdně
- Několikrát za měsíc
- Aspoň jednou za měsíc
- Méně často
- Nekupuji vůbec

13. V čem spatřujete výhodu loot boxu za reálné peníze? (možnost více odpovědí)

- Garance cennějších předmětů
- Větší množství předmětů
- Mohu si koupit tematický loot box, ve kterém jsou všechny předměty takto laděné
- Obsahují výrazně lepší předměty, než ty neplacené
- Jinou, jakou?

14. Pokud loot boxy nakupujete, z jakých peněz? (možnost více odpovědí)

- Z kapesného
- Z účtu rodičů
- Z peněz, které jsem si časem uspořil
- Jiný zdroj, jaký?
- Nekupuji

15. Pokud loot boxy nekupujete, z jakého důvodu? (možno více odpovědí)

- Protože mi nenabízejí předměty, o které mám zájem
- Protože nemusím dostat to, co si přeji
- Protože se jedná o mechaniku, která mi ve hrách vadí, nechci ji podporovat
- Protože na ně nemám peníze
- Protože s nimi mám špatnou zkušenost
- Jiný, jaký?
- Kupuji

16. Pokud vám hra loot boxy (potažmo další odměny) nabízí zadarmo, co vše byste udělal(a) pro jejich získání? (možnost více odpovědí)

- Denně bych se přihlásil do hry
- Denně bych se přihlásil do hry a odehrál potřebný čas
- Splnil bych vybrané úkoly
- Sdílel bych hraní na sociálních sítích (např. dosažené achievements, úrovně apod.)
- Posílal bych svým známým promo kódy
- Pravidelně se přihlašuji do hry ve chvíli, kdy si mohu vyzvednout nové odměny
- Něco jiného, co?
- Nic

17. Pokud máte k dispozici nějaké mimořádně finance, utratil(a) byste tyto peníze za loot boxy?
- Všechny
 - Většinu
 - Část
 - Minimum
 - Na nákup loot boxů je nevyužiji
18. Kolik za loot boxy zhruba měsíčně utratíte?
- ----- Kč
 - Nekupuji loot boxy
19. Kolik peněz za loot boxy byste si přál(a) měsíčně utratit?
- ----- Kč
20. Jak moc je pro vás osobně důležité kupovat loot boxy do hry?
- Vůbec to pro mne není důležité
 - Asi bych se bez toho obešel(obešla)
 - Je to pro mne důležité
 - Je to pro mne naprosto klíčové
 - Nevím, takto jsem o tom nikdy nepřemýšlel(a)
 - Nehraji hry/nekupuji loot boxy
21. Proč je pro vás nákup loot boxů důležitý? (možnost více odpovědí)
- Je to pro mne zpestření hry samotné
 - Mohu se tak individualizovat v rámci hry skrz unikátní předměty, avatary apod.
 - Díky předmětům z nich mohu snáz vyhrát
 - Chci se předměty z nich „pochlubit“ před hráčskou komunitou v dané hře
 - Chci se předměty z nich „pochlubit“ před kamarády
 - Bez předmětů z nich nemohu dále postupovat hrou
 - Jiný důvod, jaký? -----
 - Nehraji hry/nekupuji loot boxy
22. Co jsou podle vás loot boxy? (možnost výběru více odpovědí)
- vzrušení
 - závislost
 - zajímavý doplněk do her
 - možnost zbavit hru stereotypu
 - systém, jak z hráčů vytáhnout (další) peníze
 - možnost, jak zábavným způsobem získat doplňky do hry
 - skvělý systém do endgamu hry
 - Něco jiného, co? -----

23. Co prožíváte, když vám z loot boxu vypadne předmět vysoké hodnoty? (v tabulce zakroužkujte, můžete více odpovědí)

radost	údiv	lítost	hrdost	vinu	šok
klid	vztek	pýchu	euforii	averzi	uspokojení
závist	úlevu	apatii	zklamání	zadostiučinění	smutek
překvapení	mrzutost	povzbuzení	sklíčenost	vzrušení	podrobení
požitek	osvěžení	skleslost	touhu	zoufalství	štěstí

24. A pokud vám padne předmět nízké hodnoty? (v tabulce zakroužkujte, můžete více odpovědí)

radost	údiv	lítost	hrdost	vinu	šok
klid	vztek	pýchu	euforii	averzi	uspokojení
závist	úlevu	apatii	zklamání	zadostiučinění	smutek
překvapení	mrzutost	povzbuzení	sklíčenost	vzrušení	podrobení
požitek	osvěžení	skleslost	touhu	zoufalství	štěstí

25. Odhadněte, kolik vašich známých kupuje loot boxy?

26. Myslíte, že by se měly loot box mechaniky z her zcela odstranit?

- Ano, proč? -----

- Ne, proč? -----

27. Myslíte si, že mohou být loot boxy ve spojitosti s hraním her návykové, či jinak škodlivé?

- Určitě
- Spíše ano
- Nejsem si jistý
- Spíše ne
- Ne

Děkuji za váš čas.