

Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské sociální práce

Bakalářská práce

2020

Alexandra Mikulcová

Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské sociální práce

Sociální a charitativní práce

Alexandra Mikulcová

Lootboxy jako nová forma závislostního chování

Bakalářská práce

Mgr. et Mgr. Jan Zahradník

2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně a že jsem všechny použité informační zdroje uvedla v seznamu literatury.

V Olomouci 17. 6. 2020

Podpis: _____

Alexandra Mikulcová

Obsah

Úvod.....	5
1 Pubescence a adolescence.....	7
2 Závislostní chování.....	13
3 Patologické hráčství v České republice.....	17
4 Lootboxy.....	21
4.1 Lootboxy ve světě.....	22
4.2 Obchodování s Lootboxy.....	24
4.3 Nejhranější online hry s Lootboxy.....	27
5 Metodologie výzkumu.....	31
6 Cíl výzkumu.....	32
7 Charakteristika výzkumného souboru.....	33
8 Výsledky výzkumu.....	34
8.1 Diskuze výsledků.....	40
Závěr.....	44
Seznam použité literatury.....	45
Seznam příloh.....	50
Přílohy.....	51

Úvod

V dnešní době lze pozorovat velký nárůst počítačových technologií a také užívání internetu jako takového. Mnohdy však nejde jen o pouhou zábavu. Stále více vzniká nutnost vlastnit zařízení, které lze připojit k internetu, ať již telefon, počítač nebo tablet. Tato nutnost je důsledkem digitalizace prostupující instituce od školství až po úřady. Kvůli digitalizaci školství jsou děti často od útlého věku vedeny k používání elektronických zařízení. Na internetu hledají informace k domácím úkolům a kontrolují si zde známky v elektronických žákovských knihách. Zároveň ale objevují i zábavu, na internetu nacházejí různá videa, písničky, sociální sítě a také hry. Počítačové hry na první pohled vypadají jen jako zábavná kratochvíle. Některé z nich ale obsahují mechanismus zvaný Lootbox. Aby si ho děti mohly zakoupit, nepotřebují splňovat téměř žádné podmínky, jejich nákup není omezen věkem. Jediné, co dítě musí pro jeho nákup udělat je stáhnout si hru a mít peníze na jeho nákup. Lootbox si lze představit jako virtuální bednu s klíčem, obsah této bedny je neznámý. Věc, která se po otevření Lootboxu objeví, má určitou peněžní hodnotu. Tato částka může být vyšší, stejná nebo nižší, než byla hodnota zakoupeného Lootboxu. S věcí, kterou Lootbox obsahuje, lze dále nakládat, existuje i možnost tuto věc prodat. Prodejem věcí z Lootboxů může člověk dokonce i vydělat. Nakupování a otevírání Lootboxů lze tedy připodobnit ke hraní výherního automatu v hernách. Manipulace s Lootboxy by mohla znamenat zcela novou formu hazardu.

Lootboxy jsou v České republice spíše neznámá problematika. Cílem práce je především mapovat, zda Lootboxy z online počítačových her mohou způsobovat závislostní chování a zda lidé, kteří Lootboxy kupují, vykazují některé znaky závislostního chování. Práce také charakterizuje provázanost Lootboxů s hazardními hrami. Práce se zaměří na dospívající, jelikož je považuje za nejvíce ohrožené tímto mechanismem. Zároveň je práce preventivního zaměření, protože v České republice není tato problematika dostatečně probídaná.

V teoretické části práce bude popisovat problematiku Lootboxů se zaměřením na nejvíce ohroženou skupinu, tedy dospívající. Práce dále rozebere rizikové chování u mládeže. Vzhledem k pozdějšímu srovnání se práce také zaměří na patologické hráčství, a situaci v České republice. Dále práce charakterizuje Lootboxy, a jejich výskyt ve světě, problematiku s nimi spojenou a nejvíce hrané hry, které obsahují tuto mechaniku. Empirická část bude zaměřena na kvalitativní výzkum. Práce zde popíše zásady kvalitativního výzkumu, poté provede analýzu provedených polostrukturovaných rozhovorů. Nakonec práce uskuteční diskuzi výsledků.

Výsledky, které tato práce přinese, bude možné využít v sociální práci v oblasti prevence. Sociální pracovníci by tyto výsledky mohli využít v přednáškách o hazardu, které by mohly být přínosné i pro děti, i pro jejich rodiče. Sociální pracovníci by se také mohli naučit rozpoznávat rizika plynoucí z nakupování Lootboxů, a zjistit, jak Lootboxy vnímají potenciálně rizikové osoby.

1 Pubescence a adolescence

Práce se zde zaměří na dospívající, pubescenty a adolescenty, protože chce uvést některá jejich specifika, která by mohla vést ke hraní počítačových her, a následnému nákupu Lootboxů.

Věkové ohraničení pubescence různí autoři definují odlišně, podle některých (př. Vágnerová, 2005, s. 321, Thorová, 2015, s. 414) je věk od 11 let již obdobím adolescence. Někteří autoři ještě pubescenci dělí na prepubertu a pubertu (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 115-116). Práce zde použije věkové vymezení pubescence od 11 do 15 let, jak o něm mluví jiní autoři (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 143, Říčan, 2014, s. 169).

Vztahy s rodiči se v období pubescence začínají uvolňovat, dítě směřuje k nezávislosti, připravuje se na samostatný život (Thorová, 2015, s. 416). To může vést k tomu, že rodič nemá přehled o tom, co jeho dítě ve volném čase dělá. Zároveň se, vzhledem k pohlavnímu dozrávání v pubescenci, děti začínají zajímat o druhé pohlaví, utváří se sexualita jedince. Uvolňují se i vztahy k jiným autoritám, v tomto období především k učitelům, na druhé straně se ale upevňují vztahy s vrstevníky. Tím vznikají společenství lidí se společným zájmem, v nichž existuje určitá hierarchie, ve které je nejoblíbenější jedinec zároveň velitelem uskupení (Říčan, 2014, s. 178-188). Ve skupině vrstevníků vzniká i snaha o vzájemné napodobování jedinců (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 154). Zároveň mezi sebou pubescenti soutěží. V tomto období se soutěž týká snahy být první, a svůj výsledek si porovnat s druhými. Soutěž je pak brána jako samostatná hra (Říčan, 2014, s. 177). Při střetu pubescenta a rodiče či jiné autority může často docházet ke konfliktu. To je zapříčiněno snahou pubescenta zachovat si vlastní názor, odlišný od autority. Potřeba odlišnosti se může projevit i napodobováním chování dospělých, například kouřením cigaret. Naopak pro skupinu vrstevníků platí to, že individualita jedince se ztrácí, a skupina má jednotné názory, postoje a vzory (Šimíčková-Čížková a kol., 2010, s. 123). Odlišností od autorit si pubescent potvrzuje své vlastní schopnosti. Zároveň se konfliktem snaží docílit toho, aby se sám stal autoritou, a tím se postavil na stejnou úroveň s dospělým jedincem. Debatování funguje pro pubescenta na stejné bázi jako soutěž. Vrstevnická skupina má pro pubescenta především dvě funkce, je to vzájemná sounáležitost a také je to základ pro porovnávání zkušeností (Vágnerová, 2000, s. 229-244).

Psychický vývoj u pubescence je různými autory definován jinak, nicméně převládá názor, že se jedná o bouřlivé a emočně nestabilní období. Dochází ke změnám nálad, tvoření vlastní identity. To je spojeno s nestálostí postojů a názorů, což může vést ke vnitřním

konfliktům (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 147). Období dospívání je také obdobím změn, ať již ve vztazích nebo v okolí, například při změně školy, což může vést k nejistotě pubescenta. Pubescent si začíná uvědomovat váhu vlastního rozhodnutí při výběru střední školy a následném hledání zaměstnání. Uvědomuje si, že již brzy bude nucen být zodpovědný sám za sebe (Thorová, 2015, s. 437).

Intelekt u dospívajících rapidně stoupá, přičemž někteří autoři tvrdí, že v období pubescence až adolescence dochází k jeho vrcholu, nicméně jiní tvrdí, že dále pokračuje až do dospělosti. Užití nových informací ovšem skutečně u pubescentů ukazuje na vzrůst intelektu zejména při jejich použití k tvůrčímu myšlení. Oproti předchozímu období dochází k používání abstraktivního myšlení, pubescenti již dovedou přemýšlet o věcech, které nejsou představitelné, jako je například otázka spravedlnosti. Také hledají více řešení na jeden problém, již se nespokojí jen s jedním, hodnotí dle norem a ideálů, rozvíjí se jejich logické myšlení. Kvůli kritickému myšlení o světě, které si prostřednictvím abstraktního myšlení a hledání řešení jedinec utváří, má tendence si představovat ideály, tedy to, co by si přál, aby bylo (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 149-152).

Kognitivní vývoj se může projevat i tím, že jedinec začne spojovat ideály a fantazie se skutečností, začne docházet k tzv. dennímu snění. Zároveň v pubescenci začíná docházet k více logickému myšlení, což je spojeno s rozvojem abstraktního myšlení. Pubescenti si zároveň jsou schopni pamatovat mechanicky, bez pochopení souvislostí. V pozdější fázi pubescence ale děti dávají přednost logickým spojitostem, jelikož je tento proces učení se lehčí a rychlejší než mechanický. Nejlépe se pak učí věci související se zájmy. V období pubescence si děti všímají druhých a porovnávají se s nimi. To někdy může zapříčinit snahu je překonat. V pubescenci může také docházet k tomu, že jedinec bez hodnocení převezme názor člověka, který mu je sympatický (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 117-122). To je často zapříčiněno nedostatkem zkušeností spolu s bagatelizací řešení různých situací. Oproti předchozímu období pubescenti i adolescenti nepřikládají velký význam současnosti, a více je zajímá budoucnost. To se projevuje potřebou jistoty a bezpečí směřovanou do budoucnosti, kdy ji jedinec vnímá buď přijatelně, nebo jako ohrožující. Také se to týká potřeby seberealizace, kdy současné výkony nejsou až tak podstatné a práci lze odložit (Vágnerová, 2000, s. 218-220).

Biologický vývoj pubescentů a adolescentů je dán pohlavním dospíváním. To se projevuje vyvíjením pohlavních znaků. Tento vývoj vede k dosažení reprodukčních schopností a fyzické dospělosti (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 143).

Emocionální vývoj je spojen s vysokou proměnlivostí emocí, které vznikají znenadání a netrvají dlouho. Lze mluvit o přecitlivělosti. Vzniká vyšší propojení s pojmy jako je nespravedlnost, pubescent je schopen reagovat až necitelně, pokud k nespravedlnosti dojde. Vzhledem k biologickému vývoji se pubescent zaměřuje na vlastní osobu, může působit introvertně, osamoceně nebo naopak jedinečně až narcisticky. Na kritiku fyzického vzhledu je velmi citlivý. Citová proměnlivost v průběhu puberty ustupuje. Stejně jako se pubescenti sociálně odlučují od rodičů, tak se uvolňuje i emoční spojení mezi nimi. Pubescent se snaží citově sblížit s vrstevníkem, nalézt si partnera nebo upevnit kamarádský vztah (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 118-123). Zvýšená uzavřenost jedince v tomto období je dalším projevem emoční nestability. Dítě nechce dát své emoce najevo kvůli obavě z nepochopení, nebo také kvůli studu. Zvýšené sebehodnocení v tomto věku vede k obraně proti kritice. Obrana se pak může projevovat návratem do chování v dětství nebo útekem do světa fantazie (Vágnerová, 2000, s. 215-216).

Právě emoční i kognitivní vývoj může jedince vést k tomu, aby si nacházel vzory. Při emočním vývoji jsou signifikantní představy o lepším životě nebo přemýšlení o budoucím zaměstnání. V kognitivním zase hledání ideálů (Thorová, 2015, s. 414-420).

Adolescence je vymezena věkem od 15 do 22 let (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 143). V tomto období je proces uvolňování vztahů s rodiči dokončen a vzniká nezávislost. Ta většinou se projevuje tak, že se jedinec od rodičů odstěhuje. Neznamena to úplné přerušování vztahů, ty se pouze stávají méně závislé. Vznikají nové formy vztahů, zejména pak partnerství nebo manželství a profesní vztahy. Přátelské vztahy jsou pak nadále udržovány, nicméně jim není věnováno tolik času, jako v období pubescence, zejména kvůli novým povinnostem (Thorová, 2015, s. 440-441). V adolescenci přetrvává soutěživost mezi vrstevníky. Zde se soutěž provozuje i kvůli možnosti se poprat. Také zde dochází ke snaze udržovat s vrstevníky komunikaci v co největší míře (Říčan, 2014, s. 177-201). Nezávislost na rodičích vede ke snaze nalézt co největší množství přátel. Nové vztahy nemusí nutně zahrnovat jen vrstevníky, ale mohou to být i lidé v odlišném věku, pokud se neprojevují s přílišnou autoritou. Pokud při navazování vztahů s druhým pohlavím dojde k neúspěchu, má adolescent tendence se účastnit jiných aktivit, aby smutek překonal (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 129-130). Rodina adolescenta je pro něj určitým modelem, obrazem budoucna. Adolescent se snaží hledat pomocí vlastních norem a ideálů přijatelnou budoucnost, formou kritiky zde může docházet ke konfliktům. Adolescent hledá autoritu, se kterou by bylo možno diskutovat jako s rovnocenným partnerem (Vágnerová, 2000, s. 281-283).

Psychický vývoj v adolescenci má další velký krok oproti pubescenci, a to změnu bydlení. Navíc i v rané adolescenci může dojít k založení rodiny, obojí jsou velké změny prohlubující nejistoty v životě jedince (Thorová, 2015, s. 437). Milníkem je i dosažení zletilosti, které se může pojit k potřebě převzít roli dospělého (Vágnerová, 2000, s. 253-278).

Kognitivní a emoční vývoj v adolescenci oproti pubescenci ještě navíc obsahuje přemýšlení o zaměstnání, popřípadě o změně zaměstnání (Thorová, 2015, s. 414-420). Kognitivní vývoj u adolescenta už zahrnuje menší míru abstraktního myšlení, zato rychlejší formu myšlení než v pubescenci (Říčan, 2014, s. 195). Adolescent se méně zajímá o druhé, má větší potřebu se vnímat odděleně, sebekriticky. Také se již tolik nenechává ovlivnit názory druhých, snaží se vytvořit si je sám, je otevřený argumentaci. Tím dosahuje integrované osobnosti (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 128).

Děti v období pubescence stále neztrácejí zájem o hry nebo soutěžení (Říčan, 2014, s. 176-177). Tato práce ovšem nepojednává o hrách, které zmiňuje Říčan (2014, s. 154 a s. 176-177), nicméně informace o tom, že děti v těchto letech mají větší zájem hrát složitější hry je použitelná i na počítačové hry. Mezi tyto složitější hry patří právě online hry, kde je již nutné mít dovednosti spolupráce, komunikace a soustředěnosti, a to vše užívat naráz. Dělení několika věcí najednou se nazývá „multitasking“ (Krčmářová, Vacková, 2012, s. 24). Zároveň tyto hry nabízí možnost soutěže. Děti přitom nemusí nutně soutěžit jen v hraní, ale i v nákupu a výhrách z Lootboxů. Na online hrách pak může vzniknout závislost, zejména na hrách typu MMORPG¹. To jsou hry, kde hrají hráči spolu, mohou spolupracovat a musí tím pádem komunikovat. Zároveň se jedná o hry bez konce, což může hráče vést k tomu, aby nepřestávali hrát (Hýbnerová, 2012, s. 35).

Adolescenti ve svých zájmech již nehledají pouze příběhy s pozitivním koncem, zajímá je pravda, i přestože může být tragická. Zároveň si adolescenti rádi zkusí nové role, pomáhá jim to najít vlastní identitu (Říčan, 2014, s. 191-202). Počítačové hry nabízí různé konce, pokud je mají. Některé závisí na rozhodnutích hráče v průběhu hraní. Některé hry jsou udělány realisticky, podle skutečných událostí. V každém případě mohou hry nabídnout širokou škálu různých zakončení, ať už šťastných nebo i tragických. V počítačových hrách se zároveň jedinec může vžít do postavy, kterou si v některých hrách sám vytvoří, v jiných je mu přidělena.

¹Massively multiplayer online role playing game nebo také masivně hraná online hra na role pro více hráčů

V pubescenci, kdy se děje spousta změn, mohou být těmito změnami jedinci vyčerpani, což může vést k hledání klidného místa, kde je možnost odpočinku. Tímto místem může být počítač, a aktivity na něm prováděné.

Uvolnění vztahu s rodiči může vést k tomu, že rodič nemá přehled o tom, co jeho potomek dělá ve volném čase. Nemusí tedy vůbec vědět, že jeho dítě nakupuje Lootboxy. V adolescenci může ke hraní her jedince vést potřeba socializace, která se hraním počítačové hry může zdát jednodušší. K navázání kontaktu prostřednictvím technologií totiž není nutné opouštět obydlí.

Pokud pubescent nepatří mezi oblíbené děti, může to ve hře změnit, a to buď nalezením nového přátelství, nebo i vytvořením celé skupiny přátel (ve hře týmu) – multiplayerové hry bývají dost často s možností či nutností kooperace. Také se jedinec může prostřednictvím hraní her pokoušet o to, aby byl mezi vrstevníky oblíbenější. V některých hrách typu MMORPG je možnost i nalezení partnera, dále svatby a potomků, což by mohlo vést náhradnímu uspokojování sexuálních tužeb pubescentů i adolescentů. Pro vytvoření vztahů v těchto hrách může být ulehčující předmět značící prestiž. Jedná se často o předmět, který je obsažen v Lootboxech, tzv. „skin“. Po jeho použití ve hře jej mohou vidět i ostatní hráči. Předmět může zároveň sloužit i k navázání kontaktu, kdy se ostatní hráči budou ptát, jak se k předmětu jedinec dostal.

V herním průmyslu existuje mnoho osob, které by pubescent, ale i adolescent mohl mít tendence obdivovat. Jedná se o profesionální hráče počítačových her, kteří mohou v turnaji vyhrát velký finanční obnos, ale i o obyčejné hráče, kteří natáčejí své hraní a vysílají je pro ostatní (tzv. „streameři“), přičemž je možnost těmto lidem přispět zasláním peněz na jejich účet. Někteří jsou natolik úspěšní, že si z tohoto natáčení udělali povolání. Úspěšní profesionální hráči i streameři mají často díky sponzorům ve hře předměty, které lze získat z Lootboxů, u streamerů dochází i k natáčení toho, jak si Lootbox kupují a otevírají, čímž ovšem Lootboxům dělají reklamu.

Herní průmysl ale nezapomíná ani na reálný svět, který je hráči počítačových her taktéž vyžadován. Proto existují historické hry nebo také simulátory skutečnosti. Důraz přitom není kladen pouze na realitu hry jako takovou, ale například i na funkčnost nástrojů ve hrách užívaných, jako jsou střelné zbraně s určitým dostřelem i určitým množstvím nábojů. Herní průmysl, stejně jako i jiná odvětví průmyslu, se snaží o to, dosahovat co nejvyšších zisků. Vytváří hry, které lákají možností úniku od reality, daleko více než například filmy, protože ve hrách je možné prožít příběh s hlavní postavou. Tento únik ale může znamenat zavržení reálného světa, a závislost na virtuálním světě.

Skupina dospívajících je nejvíce ohrožena nákupem Lootboxů z několika důvodů. V tomto věku již děti často dostávají kapesné, takže na nákup Lootboxů mají peníze. Dalším důvodem je, že v období pubescence až adolescence dochází k postupnému odloučení dítěte od rodičů, takže aktivity dítěte mohou zůstat nepovšimnuty. Děti v tomto vývojovém stádiu jsou také více ovlivněny vrstevníky, takže se o možnosti nakupovat Lootboxy mohou dozvědět právě od nich.

2 Závislostní chování

Světová zdravotnická organizace rozhodla roku 2019 o zařazení přílišného hraní počítačových her mezi závislostní chování (Kamenetz, 2019 [online]). Tím se odhaluje další spojitost, Lootboxy i počítačové hry mají společný znak s hraním hazardních her. To v případě, že se jedinec na tomto hraní stane závislým.

Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů, desátá revize (dále jen MKN-10) používá pro určení závislosti 6 projevů, z nich je nutno splňovat 3. Jedná se o:

1. Silnou touhu po daném podnětu,
2. podnět zaujímá vyšší hodnotu a redukuje ostatní zájmy a záliby,
3. potíže v kontrole při užívání podnětu,
4. pokračování v užívání podnětu i přes jeho jasnou škodlivost,
5. zvýšená tolerance vůči podnětu,
6. somatický odvykací stav.

O závislostním chování také hovoří Diagnostický a statistický manuál (dále jen DSM-5), který závislostní chování rozlišuje na mírné při dvou až třech znacích, střední při čtyřech až pěti a silné při šesti a více kritériích, přičemž kritérií definuje jedenáct, a to sice:

1. Bažení neboli neustálé nutkání po podnětu,
2. doba užívání, získávání nebo léčení se z podnětu je dlouhá,
3. podnět je užíván déle nebo více, než uživatel zamýšlel,
4. snaha omezit nebo přerušit užívání podnětu je neúspěšná,
5. kvůli užívání podnětu jedinec nezvládá ostatní činnosti,
6. pokračování v užívání i přes problémy v sociálních vztazích,
7. kvůli podnětu opuštění ostatních důležitých činností,
8. ohrožování sebe sama opakovaným užitím,
9. pokračování v užívání i přes zjevné somatické či psychické problémy,
10. zvýšená tolerance,
11. odvykací příznaky, které mohou být redukovány užitím podnětu (Vacek, Vondráčková, 2015, s. 2019).

Patologické hráčství neboli gambling se v České republice řadí mezi impulzivní a návykové poruchy. Patří sem dále alkoholismus, kleptomanie, pyromanie, aj. Znaky, které spojují tyto poruchy:

1. Neschopnost odolat nutkání činnost provést,

2. tato činnost zároveň poškozuje jedince nebo jeho okolí,
3. při provádění této činnosti pak narůstá pocit vzrušení či napětí,
4. po dokončení činnosti vzniká pocit uspokojení.

Znaky konkrétně patologického hráčství jsou velmi podobné znakům závislostního chování (Dušek, 2010, s. 306).

Dle Griffiths (in Hýbnerová, 2012, s. 39-40) je uvedeno 6 znaků, dle kterých se určuje závislostní chování. Tyto znaky se týkají hraní počítačových her. Jedinec musí splňovat všech 6 kritérií. Jedná se o:

1. Význačnost, tedy hra se musí stát nejdůležitější věcí v životě jedince,
2. změny nálad, kdy tyto změny jsou způsobeny daným fenoménem,
3. zvyšování tolerance, kdy jedinec je nucen zvyšovat dobu, po kterou hraje, aby došlo k pocitu uspokojení potřeby,
4. abstinční příznaky, tedy jedinec, který omezí nebo ukončí hraní má nepříjemné pocity,
5. konflikt, ke kterému může docházet v několika formách, a to vůči okolí, vůči sobě samému nebo vůči ostatním zájmům,
6. rekurence neboli recidiva, kdy se jedinec po ukončení a omezení hraní ke hře znovu vrátí. Časté je například odinstalování hry, a po nějaké uplynulé době její opětovná instalace (Hýbnerová, 2012, s. 39-40).

Světová zdravotnická organizace řadí patologické hráčství i závislost na hraní počítačových her neboli gaming disorder mezi závislostní chování dle mezinárodní klasifikace nemocí (ICD-11), a to kvůli podobnosti v symptomech, epidemiologii a neurobiologii (Addictive behaviours, nedatováno [online]). Světová zdravotnická organizace si je vědoma toho, že hraní počítačových her může mít i pozitivní dopady na schopnosti jedince, zároveň ale může negativně ovlivňovat osobní, rodinnou, sociální, vzdělávací, profesní nebo jinou důležitou rovinu v životě závislého hráče počítačových her. Hraní počítačových her se stává problémovým ve chvíli, kdy začne mít negativní dopad nebo začne negativně ovlivňovat jedincovo psychické nebo fyzické zdraví. Světová zdravotnická organizace se obává, že postupným přesunem hazardu na internet a hraním online počítačových her může dojít ke sblížení těchto dvou fenoménů a přesunu hráče od počítačových her právě na hazard (Gaming disorder, 2018 [online]).

Světová zdravotnická organizace vidí spojitost mezi hraním počítačových her a hazardem kvůli jejich provozování na internetu, avšak nezmiňuje problematiku Lootboxů. Otázka, která

se zde nabízí, je, jestli právě Lootboxy nejsou tímto již řečeným přesunem hazardu do her nebo přesunem jedince z hraní počítačových her na hazard.

Je důležité zde zmínit i to, že závislostní chování lze vytvořit prakticky na jakékoli činnosti, která je člověku nějakým způsobem příjemná, tudíž mu přináší jistou formu uspokojení (Marks, 1990 in Vacek, Vondráčková, 2015, s. 2026). Závislost, závislostní chování nebo závislostní porucha často nevzniká sama od sebe. Existuje mnoho faktorů, které mohou zapříčinit vznik tohoto fenoménu.

Vznik závislostního chování je podpořen některými jevy, které ve společnosti vznikají. Práce se zaměří spíše na faktory v online prostředí, ačkoliv by mohly být podobné či stejné jako činitele v realitě. Závislosti, závislostní chování či závislostní poruchy jsou pak odpovědí na prožívání těchto rysů, snaha od nich uniknout. V herním prostředí se pak nabízí možnost vytvořit si novou identitu, Lootboxy obsahující předměty značící prestiž mohou pomoci k popularitě. Virtuální realita láká svou rozmanitostí, možnostmi vyniknout, ale i anonymitou a jednodušším navázáním kontaktu, než tomu tak je v reálném světě.

Existují rizikové faktory, které vznik závislosti podporují. Patří mezi ně často sociální faktory, a sice nedostatek podpory z okolí, pocity nepochopení nebo neštěstí, ztráta sociální aktivity nebo ztráta mobility, a také například sociální fobie. Taktéž sem patří emoční faktory, jako je stres, úzkost, deprese nebo i jen pocit nudy. Mezi rizikové faktory mohou spadat i jiné závislosti nebo také porucha typu ADHD (Hýbnerová, 2012, s. 38-39).

Do sociálních faktorů se dále řadí rodina jedince, pokud se v ní vyskytuje závislost, chybí pravidla ve výchově nebo není na výchovu čas anebo je výchova naopak příliš přísná. Dále sem spadá sexuální zneužívání rodinou, podceňování dítěte, špatné vztahy rodiny se společností, duševní poruchy, špatná finanční situace. Dále časté stěhování rodiny (Nešpor, 2011, s. 279-280). Do sociálních faktorů se také řadí vrstevnická skupina. Může zde hrát roli vzájemné napodobování jedinců, ale stejně tak i zvědavost (Vágnerová, 1999, s. 299). Vrstevnická skupina může jedince ovlivnit k chování, které neodpovídá jeho povaze, například k braní drog nebo hrubému jednání (Říčan, 2014, s. 184).

Biologické teorie vzniku závislosti se spíše vyskytují u látkových drog, například alkoholu. Dle novějších výzkumů lze ale biologické teorie uplatnit i na nelátkové závislosti, avšak již ne ve smyslu reakce metabolismu, ale organismu na endorfiny. Ty dopomáhají ke vzniku závislosti, vylučují do těla jedince totiž pocity euforie, omámení a zmírňují bolest (Mühlpachr, 2008, s. 58-59).

Do rizikových faktorů také spadá obraz vytvořený médii, u patologického hráčství se jedná o velké množství reklam, ať již v rádiovém, televizním nebo i internetovém prostředí,

kteří slibují snadný výdělek bez velké námahy. V prostředí počítačových her je reklama dvojí, první je výraznější, tedy klasická reklama, lákající ke koupi a hraní hry, typicky ve formě traileru. Další reklamu, zaměřenou na prodej herních předmětů, tedy na mikrotransakce a kupování Lootboxů již obstarají samotní hráči, v tomto případě ti, kteří se hraním počítačových her a natáčením tohoto procesu živí, tzv. streameři nebo youtuberi (pojmenování závisí od platformy, na které natáčejí, tedy buď Twitch.tv nebo YouTube.com). Díky smlouvám se sponzory mají často libovolný vzhled postav či předmětů zdarma, stejně tak i klíče nebo bedýnky Lootboxů, ale musí to prezentovat, čímž lákají své sledující k tomu, aby si tento vzhled nebo bedýnku také koupili.

Internet a online prostředí je lákavé kvůli jeho velké rozmanitosti a anonymitě. Jednak je možné najít takové prostředí, aby přesně vyhovovalo individuálním potřebám jedince, ale také je možné najít i společenské prostředí, vyhovující osamoceným dětem. Není tedy k podivu, že se mohou tyto děti upnout více k virtuálnímu světu, kde je dosahování zlepšení a pokroku, sociálních vazeb a kontaktů, informací a znalostí o tolik jednodušší než ve světě reálném (Hýbnerová, 2012, s. 36).

Závislostní chování vzniká a je na online prostředí udržováno především snazší socializací. Je zde jednoduché nejen navazovat vztahy, ale zároveň je i udržovat, i přestože to vyžaduje více času stráveného u hry. V online hrách vzniká i tlak na jedince, způsobený požadavkem na to, aby hrál dobře, aby vyhrál. Na vyšších úrovních hry je pak další mezník, nárok na to, aby jedinec vykazoval prestiž, která náleží jeho vyšší úrovni, což lze vykázat hodnotí ve hře, vyšší úrovně nebo vzhledem postavy. Poslední zmiňované je většinou získatelné z Lootboxů nebo formou mikrotransakce do hry, což jedinci dokazují v herním prostředí slavní a úspěšní lidé, kteří tyto vzhledy mají. Tímto se rizikovost online prostředí odlišuje od rizikovosti patologického hráčství, kde tlak není způsoben socializací nebo prestiží, ale finančním faktorem, tedy možností jednoduše přijít k výdělku.

Práce obecně definovala závislostní chování a rizika jeho vzniku, a nyní se zaměří na patologické hráčství.

3 Patologické hráčství v České republice

Hraní hazardních her je poměrně známým fenoménem dnešní společnosti. Hazard jako takový je prezentovaný formou reklamy, a to televizní, online nebo i v rádiích. V televizi například láká společnost Sazka, v rádiích lze slyšet reklamu na kasino. V online prostředí se vyskytují ještě navíc i reklamy na webové stránky, kde si lze vsadit online.

Patologické hráčství, dříve známé spíše pod pojmem gamblerství, je typem impulzivní a návykové poruchy, i přestože se svými znaky blíží spíše k závislostnímu chování. Chování člověka, který provozuje hazard lze dělit na rizikové, problémové a patologické. U prvních dvou kategorií by se ještě nemělo jednat o impulsivní a návykovou poruchu (Nešpor a kol., 2011, s. 10-15). Patologické hráčství charakterizují čtyři znaky dle MKN-10, jedná se o:

1. Pravidelnost, během roku jedinec alespoň dvakrát provozuje hazard,
2. problémovost, hazard není výnosný a způsobuje problémy, i přesto jej ale jedinec provozuje,
3. bažení, jedinec popisuje silnou chuť provozovat hazard, provázanou s neovladatelností a neodolatelností,
4. představy, jedinec přemýšlí nad hazardem a jeho okolím (Nešpor a kol., 2011, s. 14).

Patologické hráčství spadá do nutkavých a impulzivních poruch, tedy dle klasifikace F63.0. Mezi jeho rysy spadá opakovanost bez racionální motivace, toto chování nelze ovládat, přičemž negativně ovlivňuje jedince či další osoby. Člověk, který touto poruchou trpí, tvrdí, že jej k činům vede nutkavý pocit či impulz. Patologické hráčství pak zabírá dominantní roli v životě jedince, a to na úkor hodnot nebo závazků ze zaměstnání, dále hodnot či povinností rodinných, sociálních nebo finančních (MKN-10, 2009, s. 231).

Do klasifikace F63 se neřadí problémy se životním stylem, konkrétně hazardní hráčství a sázení, zde blíže nekonkretizováno. To spadá do Z72.6 (MKN-10, 2009, s. 818).

DSM (zde DSM-4) charakterizuje patologické hráčství jedním hlavním znakem, a z něj vychází dalších deset. Pro diagnostiku patologického hráčství je pak nutné splňovat pět nebo více znaků z deseti. První bod, ze kterého vyplývá následujících deset kritérií, se týká nepřizpůsobivého a opakujícího se chování vzhledem k hazardu a jeho znaky jsou:

1. Přemýšlení o hře, ať již v minulosti nebo současnosti,
2. potřeba vložení většího množství peněz k dosažení uspokojení,
3. opakovaný relaps,
4. negativní pocity při omezení nebo ukončení činnosti,

5. užívání hazardu pro potlačení negativních pocitů,
6. snaha pomocí hazardu získat zpět již prohrané finance,
7. lhaní o hazardu,
8. ilegální činnost kvůli hazardu,
9. ztráta či ohrožení vztahů způsobená hazardem,
10. využívání sociálních vztahů kvůli poskytování peněz (Nešpor a kol., 2011, s. 14-15).

Patologické hráčství je dle některých autorů podobné hraní počítačových her. Adolescenti mohou být více náchylní k tomu se stát patologickými hráči. Při tomto tvrzení autoři vycházeli ze statistik aktivit u hazardu. Zkoumali loterie, losy a výherní automaty. Při porovnání hazardních a počítačových her vidí podobnost v tom, že hazardní i počítačové hry slouží k zábavě. Počítačové hry jsou dle autorů také hazard, kterému ale chybí peněžní forma (Griffiths, Wood, 2000, s. 200-209). Dle autorů je hazardování s financemi jediné kritérium, které počítačové hry odlišuje od hazardních. V tom případě jsou Lootboxy kupované za reálné peníze tím, co tuto odlišnost odstraňuje.

Hazard v České republice je poměrně nově omezen legislativními opatřeními, která mají vést k menší míře jeho provozování. Práce nyní rozebere některá tato omezení a změny pro lepší náhled na situaci okolo hazardního hraní v České republice.

Zákon o hazardních hrách (z. č. 186/2016 Sb.) definuje hazardní hru jako loterii, kursovou sázku, totalizátorovou hru, bingo, technickou hru, živou hru, tombolu nebo turnaj malého rozsahu (z. č. 186/2016 Sb., § 3). Zákon dále ukládá povinnosti provozovatelům hry, povinnosti účastníkům hry a definuje jednotlivé typy hazardních her. Osoby, které se v České republice mohou účastnit hraní hazardních her, musí být starší 18 let, a jsou nuceny se registrovat, když chtějí hazard provozovat. Taktéž se zákon snaží o to, aby měli jedinci hrající hazardní hry možnost omezit vklad, počet proher aj., k čemuž vzniká povinnost provozovatele nabídnout sebeomezující opatření, z nichž si pak hráč zvolí (z. č. 186/2016 Sb.).

Zákon vznikl jako reakce na nárůst počtu jedinců s tendencemi ke hraní hazardních her, přičemž v ČR lze zvyšující se výskyt pozorovat po roku 1990 (Prunner, 2013, s. 93). Počet patologických hráčů na našem území pak Nešpor odhadoval na 1% z celkové populace, což znamená asi 100 tisíc jedinců (Nešpor a kol., 2011, s. 17). V roce 2018 nedošlo k dalším změnám zákona, předchozí, s platností od roku 2017 jsou výše zmíněný zákon o hazardních hrách, dále zákon o dani z hazardních her, a regulace reklam, která je však v praxi poměrně neúčinná (stále dochází k tomu, že je varování napsáno malým písmem, těžko čitelným, na dolním okraji strany). Zákon o hazardních hrách dále nahradil zákon o loteriích a jiných

podobných hrách, ale provozovatelé mohou dle tohoto nahrazeného zákona dále vykonávat, dokud neskončí platnost povolení a nejdéle do 6 od účinnosti zákona o hazardních hrách. Dále měl vzniknout rejstřík osob, které jsou vyloučeny z hraní hazardních her, a to například z důvodu pobírání dávek hmotné nouze nebo léčených z patologického hráčství, ten však stále ještě není funkční (Mravčík a kol., 2019, s. 7).

K 1. lednu roku 2019 mělo povolení provozovat hazardní hry na území České republiky 57 společností, z toho 48 s technickými hrami, z toho 7 v online prostředí, 17 s kursovými sázkami, z toho 9 v online prostředí. Dlouhodobě dochází i poklesu množství provozoven, od roku 2011 do konce roku 2018 se jedná o snížení o 80%, tedy z 8367 provozoven na 1636. Je tomu tak z důvodu zákonných opatření, kdy se provoz her přesouvá do velkých kasin a heren. Zákonná opatření způsobila i nárůst, a to v oblasti počtu kasin, která vznikají spíše než herny, kvůli zákonné regulaci (Mravčík a kol., 2019, s. 8).

Za rok 2018 bylo do hazardních her vloženo 249,5 miliard Kč, výhry činily 218,2 miliard, prohry 31,3 miliard, tyto prohry jsou pak hrubým příjmem provozovatelů, které se, zřejmě kvůli zákonné regulaci, oproti předchozím rokům snížily o 20%. Opatření zákona, které k tomu dopomohly, jsou nejspíše povinná registrace hráčů a obecní regulace. V online hazardních hrách lze pozorovat v posledních letech zvýšení prohraných peněz (Mravčík a kol., 2019, s. 8).

Na trhu hazardních her se začínají objevovat i nové druhy hazardních her, které nejsou ale Českou republikou takto definovány, tedy ani regulovány. Jedná se o tréninkové hraní hazardních her, kdy se nevsázejí reálné peníze, ani je není možné vyhrát, a také Lootboxy, o kterých Národní monitorovací středisko napsalo i v předchozím roce, kdy hráč počítačových her může získat výhodu, která ale není dopředu známa (Mravčík a kol., 2019, s. 8).

V roce 2018 proběhlo šetření Výzkumu názorů a postojů občanů ČR, kdy se výzkumný soubor tvořil 1804 respondentů od věku 15 let a více, kdy zkušenost s hraním mělo 58,1% dotázaných (1048 osob), z toho 54,4% s loteriemi (570 osob), 15,2% s kursovními sázkami (159 osob), 14,8% s výherními automaty (155 osob). Vyšší míra hraní online hazardních her a hraní na výherních automatech byla uváděna u mužů, nejvyšší míra hraní hazardních her byla uváděna ve věkové skupině 15-34 (Mravčík a kol., 2019, s 47-48).

V roce 2017 bylo léčeno 1256 pacientů diagnostikovaných s F63.0 v ambulantních léčebnách, v psychiatrickém odvětví pak dalších 434. Průměrný počet hospitalizovaných v ambulantních léčebnách je 1386 ročně, častěji se jedná o muže, ačkoliv podíl ženských pacientek postupně roste. Zatímco počet léčených v ambulantní péči se příliš nemění, počet

léčených v psychiatrických léčebnách se postupně snižuje. I v psychiatrických léčebnách převládají s touto diagnózou muži (Aktuální informace, 2018, s. 1-2).

S platností od roku 2017 došlo k zákonným změnám v oblasti hraní a provozování hazardních her, zacílených na jejich redukci. Lidé, kteří hazard hrají, to pocítili nejvíce v nutnosti povinné registrace. Počet provozovatelů hazardních her poklesl, nyní cílí na provozování těchto her především v kasinech. Dochází k nárůstu hraní online hazardních her, počet léčených patologických hráčů zůstává spíše konstantní. Taktéž bylo upozorněno na některé hry s prvky hazardu, a to včetně Lootboxů, o kterých bude práce hovořit v následující kapitole.

4 Lootboxy

V České republice došlo k upozornění na výskyt Lootboxů v počítačových hrách ve výroční zprávě z roku 2017, kde o nich psalo Národní monitorovací středisko. Lootboxy dle výroční zprávy ale nesplňují podmínky k tomu, aby byly uznány jako typ hazardní hry, protože na rozdíl od hazardních her mají zaručenou alespoň částečnou návratnost vložených prostředků (Mravčík a kol., 2017, s. 54-55). Práce nyní charakterizuje Lootboxy.

Článek „Štěstí a prohra plynoucí z Lootboxů“ (Brycer, 2016, [online]) Lootboxy přirovnává k výherním automatům, jejich obsah záleží na konkrétní hře. Zda kupující alespoň tuší, co by mohlo být obsahem této bedny, se odvíjí také od konkrétní hry. Lootboxy lze i tematizovat, například do Vánočního období. Další věc, ve které se jednotlivé Lootboxy liší je část, která se dá koupit. Kupující si totiž může v některých hrách kupovat truhlu, klíče má k dispozici zdarma, v jiných hrách má zase zdarma truhly, a musí si kupovat klíče, a také je možnost, že je zdarma obojí. Ve všech případech bývá zpravidla i možnost si zakoupit vše, i když to lze získat zdarma. Pro získání věcí zdarma je totiž většinou potřebné danou hru hrát, a mít v ní úspěchy, což se nutně nemusí dařit každému. Lootboxy se pojí s termínem mikrotransakce. Mikrotransakce je převod reálné měny na virtuální (hráč pomocí platební karty pošle peníze na svůj herní účet). Za virtuální měnu je možné ve hře nakupovat různé doplňky, včetně Lootboxů. Obsah Lootboxů se různí hru od hry. Chtěná výhra z Lootboxů bývá zpravidla takzvaný skin, tedy kosmetická úprava předmětu či postavy ve hře. Dále to může být herní předmět nebo také herní postava (Brycer, 2016 [online]).

Lootboxy mohou lákat tím, že některé hry mají skiny ve vysoké reálné hodnotě. Například v obchodě domény Steam lze nalézt vzácný skin ze hry Counter Strike: Global Offensive v reálné hodnotě 1555 dolarů, při měně zhruba 22 korun českých za 1 dolar je tedy jeho cena přes 34 tisíc českých korun. Klíč, který je potřeba zakoupit, aby bylo možné v této hře otevřít Lootbox stojí na Steamu momentálně okolo 100 korun (Bozhenko, 2018 [online]).

Článek „V pozadí závislostní psychologie a lákavého umění Lootboxů“ (Wiltshire, 2017 [online]) popisuje formu Lootboxů jako balíčky, truhlice nebo bedny, přičemž je možné je najít ve všech žánrech her, ať již pro jednoho nebo více hráčů. Tato práce se ale zabývá pouze hrami pro více hráčů. Zároveň článek odkazuje na to, že Lootboxy jsou ve hrách déle, než si lidé uvědomují, a poprvé se podobný mechanismus objevil již mezi lety 2006 a 2007 v čínské hře. Zde ještě nebyl nazván Lootboxem, ale jeho mechanismus byl naprosto stejný, jaký je ve hrách dnes. Dle vyjádření Dr. L. Clark jsou Lootboxy rizikové, jelikož se chovají nepředvídatelně. Výhra nebo prohra z Lootboxu se nedá předpokládat. A na nepředvídatelnou

odměnu dopamin v lidském těle reaguje více než na očekávanou, takže dochází ke vzniku závislosti (Wiltshire, 2017 [online]).

Dle článku „Lootboxy jsou závislost a simulace hazardu, odpověděl na dotaz Senát“ (Lum, 2018 [online]), Lootboxy nespádají přímo pod legislativní definici hazardu v Anglii, která mluví o hraní hazardní hry za účelem získání peněz či věci peněžní hodnoty. Výhry ve virtuálním světě ale mohou mít pro hráče nepeněžní hodnotu, jakou je například prestiž. Pokud by se šetření mělo zaměřit na psychologické a závislostní aspekty Lootboxů, hovoří o nich jako o simulaci hazardu. Zároveň je vnímáno jako problematické to, že je umožněn přístup dětem, ale nedochází k informovanosti rodičů či opatrovníků (Lum, 2018 [online]).

4.1 Lootboxy ve světě

Lootboxy jsou nebo by mohly být problematické, to si již řada zemí uvědomila. Práce tedy shrne několik řešení, či názorů, které některé země v souvislosti s Lootboxy použily, přičemž Belgie (a v jejích stopách i Nizozemí) postavila Lootboxy mimo zákon, zatímco například Polsko, které má legislativu v oblasti hazardu podobnou na Českou republiku, zareagovalo tak, že Lootboxy nelze zařadit mezi hazardní hry, právě z důvodu toho, že je nelze řadit do zavedeného legislativního rámce.

Belgie

Belgická hazardní komise zjistila, že především tři hry jsou při používání Lootboxů v rozporu s belgickou hazardní legislativou. Jedná se o hry Counter Strike: Global Offensive, Overwatch (střílečky z pohledu první osoby) a hru Fifa 18 (sportovní – fotbalový simulátor). Lootboxy by podle Belgie mohly být hazardem, který přitahuje děti. S Lootboxy je spojováno více problémů. Výhry jsou nejisté, a tak způsobují emoční reakce. Hráči si mohou myslet, že si koupí Lootboxu kupují rovněž výhodu. Populární youtubeři na YouTube.com nebo streameři z platformy Twitch.tv dělají Lootboxům reklamy. Často není známo, jaká je vlastně šance na to vyhrát něco hodnotného. Navíc je evidentní, že jde o byznys. Herní společnosti se snaží, aby získaly více peněz, než jen za jednorázové zakoupení hry. V Belgii proběhla snaha kontaktovat herní developery, konkrétně Electronic Arts (Fifa), Blizzard (Overwatch) a Valve (Counter Strike), přičemž pouze mluvčí Valve odpověděl, a to velmi neurčitě. Podobná situace nastala i v Nizozemí (MacDonald, 2018 [online]).

Dále se jednalo o tom, zda zavést pokuty herním společnostem. Pokuty ale nemohly být zavedeny, než nastane společný dialog mezi herními společnostmi a ministrem spravedlnosti. Belgická hazardní komise vyslovila doporučení hrám, které Lootboxy obsahují, ověření věku kupujícího (Taylor, 2018 [online]).

Další průběh celé situace proběhl tak, že společnosti Valve a Blizzard odstranily ze svých her Lootboxy pro celou zemi, společnost Electronic Arts váhala nejdéle (Valentine, 2018 [online]), nakonec i tento developer stáhl možnost mikrotransakce, kterou se ve hře Fifa nakupovaly Lootboxy, ačkoliv bylo evidentní, že s tímto krokem nesouhlasil (Taylor, 2019 [online]).

USA

První stát USA, který označil Lootboxy jako hazard, byla Hawai. Nejvíce diskutované byly Lootboxy ve hře Star Wars: Battlefront II, také přirovnávané ke kasinu na motivy Star Wars. To je oblíbená série filmů a z nich vzniklých počítačových her (Taylor, 2018 [online]). Washingtonská státní hazardní komise byla donucena sepsat doporučení, jak nejlépe regulovat a omezit prodej her obsahujících Lootboxy a pay-to-win mechaniky (Taylor, 2018 [online]). V USA Lootboxy zůstávají v řešení, ale nezakázány.

Polsko

V Polsku proběhla diskuze o Lootboxech, ale nezačala hned na první popud. Ministerstvo začalo problematiku řešit až poté, co se o ni začaly zajímat i jiné země, a Belgie s Nizozemím Lootboxy úspěšně postavily mimo zákon. Rozhodnutí Polska je, že mechanika Lootboxů nespadá do polské legislativní definice hazardu. Ten hazard rozděluje podobně jako český zákon na vzájemné sázky, karetní hry a hry s automaty, mezi něž Lootboxy zařadit nelze. Dále zákon ještě rozděluje na válcové hry, peněžní loterie, bingo, nic z toho ale nepopisuje Lootboxy. Ministerstvo vydalo prohlášení, že pouhý prvek nahodilosti neznamená, že Lootboxy splňují podstatu hazardních her. Nahodilost se může objevit i v mnoha dalších nehazardních činnostech. K tomu, aby Lootboxy byly v Polsku uznány jako hazardní hry by bylo nutné změnit zákon o hazardních hrách (MC, 2019 [online]). Polsko je příkladem toho, že ne všechny země již odsoudily Lootboxy jako hazard, podobně je na tom Nový Zéland, zatímco například ve Velké Británii a Německu se zatím pouze provádí studie.

Česká republika

Česká republika se zavázala k boji proti hazardu v počítačových hrách v mezinárodní dohodě. Zatím se ale dá hovořit spíše jen o zainteresovanosti, než o skutečných plošných regulacích (Sedlák, 2018 [online]). Za reálný zásah proti hazardnímu hraní se dá považovat hra Red Dead Redemption, konkrétně Red Dead Online, kdy došlo k zakázání pokeru ze strany developera hry, Rockstar (Bigas, 2019 [online]). Rockstar také omezil hráčský přístup v případě hry Grand Theft Auto 5. Ta své hráče dlouhodobě připravovala na otevření dodatečného obsahu hry, a to kasina (Princ, 2019 [online]). V obou případech je Rockstar vytýkána přespřílišná opatrnost, vzhledem k tomu, že v pokeru by nemělo jít o reálné peníze,

a herní měna užívaná v pokeru by neměla být za reálné peníze ani nakoupitelná. Pro identifikaci země, ze které se hráč do hry připojuje, je užitá IP adresa, která počítač lokalizuje. Pro to, aby bylo možné minihru hrát by si hráč musel tuto adresu změnit, za což pak ale hrozí postih od provozovatele hry. Navíc nebyl vydán oficiální seznam zemí, kde jsou tyto minihry zakázány (Bigas, 2019 [online]). Problematika kasina Grand Theft Auto je nejspíš ještě citlivější, jelikož hráči byli na zavedení bonusového obsahu dlouhodobě připravováni, a hra byla vydána dříve než Red Dead Redemption (Princ, 2019 [online]). Je důležité zde říci, že omezení v těchto hrách nezavedla Česká republika. Rockstar, což je americká společnost, zavedl tato opatření bez pobídek od jednotlivých států.

Země na obsah Lootboxů v počítačových hrách reagují dle vlastních legislativních opatření, na paměti přitom mají, že se jedná o mechaniku s prvky hazardní hry, avšak v podobě lákavé pro děti, což je činí z hlediska závislostí nebezpečnější než samotné hazardní hry. Lootboxy se přitom vyskytují v mnoha podobách, a jejich problematika je složitější, než se může na první pohled zdát. V případě jejich koupě a otevření se nejspíše jedná o hazard, další problematika je ale spojena se samotným obsahem Lootboxů, a také s naložením s tímto obsahem, který je možné si buď ponechat, nebo prodat.

4.2 Obchodování s Lootboxy

Lootboxy jako takové zřejmě spadají pod hazard, alespoň podle některých zemí. Existuje i druhotná problematika, která je s nimi spojená, což je obchodování s nimi. Některé Lootboxy obsahují předměty, které hráči napomůžou k tomu, aby byl ve hře na úrovni jiných hráčů, kteří již danou hru hrají dlouho. Pokud hráč nakupuje Lootboxy či jiné předměty, které mu pomohou k tomu, aby rychleji dosáhl vytoužené úrovně, používá mechaniku pay-to-win, volně přeloženo jako zaplacené vítězství. Další problematika u Lootboxů je tzv. scamming. To je podvod, který vzniká u pokusu prodat herní účet nebo předměty získané ve hře.

Pay-to-win

Pay-to-win, někdy zkracováno na P2W je možnost nakoupit si předměty ve hře, které lze jinak získat pouze dlouhodobým hraním (tzn. týdny až měsíce hraní), za reálné peníze. Například lze zakoupit virtuální zbraň s poškozením na úrovni 60, zatímco lidé, kteří do hry neinvestují reálné peníze, mají stejnou zbraň, ale s poškozením na úrovni 50 (King of Hell, 2015 [online]).

Některé Lootboxy obsahují jen kosmetický obsah, například ve hrách CS:GO, League of legends, Dota 2, tedy skiny. Jiné hry, jako je Fifa, obsahují ve svých Lootboxech

mechaniku pay-to-win, a umožňují hráči, který investuje reálné peníze získat výhodu nad druhým, který do hry reálné peníze neinvestuje (Wikipedia, 2020 [online]).

Tato mechanika je většinou hráčů odsuzována, jelikož podporuje neférovou hru. Člověk, který je v dané hře nový, může díky vloženým financím snadno porazit někoho, kdo je ve hře již nějakou dobu. Pay-to-win může a nemusí být spojeno s Lootboxy, v každém případě je to součástí mikrotransakce.

Scamming

Pojmy scamming a scammer vycházejí z anglického slova „scam“, tedy podvod nebo podraz. Neobjevují se pouze u počítačových her, ale jsou součástí internetového prostředí, známé například jako phishingové útoky, tedy žádosti o přihlášení na určité webové stránky, což vede k zaslání citlivých údajů scammerovi, například o platebních kartách, aj. Dále emočně napjaté zprávy, většinou slibující návrat peněz po jejich zaslání, loterijní scamy, scamy vycházející z online seznámk atd. (Rijnetu, 2019 [online]).

V online hrách získávají herní účty reálnou peněžní hodnotu dvěma způsoby. Jednak úrovní nebo divizí dosaženou ve hře. Kupující účtu se pak nemusí snažit o dosažení této úrovně vlastním hraním. Druhá část, která ale neplatí například u hry CS:GO, a dalších, které se spouští přes platformu Steam, je dána skiny či dalšími předměty, které lze pořídit formou mikrotransakce nebo získáním z Lootboxů. Práce se zde zaměří na dvě hry, které reprezentují nabývání herního účtu na peněžní hodnotě.

Hra League of legends má zakladatele Riot Games, a jako taková je free to play, tedy zdarma ke stažení. Riot Games prosperuje z mikrotransakcí, možnosti si za reálné peníze zakoupit herní měnu, za tu pak libovolný předmět či postavu ve hře. Lootboxy lze získat zdarma, za dobře zhranou hru a klíče k nim také, pokud hráč není vulgární, neopouští rozehranou hru apod. („za dobré chování“). Jde je i zakoupit za herní měnu. Riot Games v podmínkách poskytování služeb popírá, že účet vytvořený ve hře League of legends má reálnou peněžní hodnotu, stejně tak i předměty ve hře, zároveň si nárokuje vlastnictví vytvořeného účtu. Tyto dvě podmínky mají za účel zamezit prodeji účtů, který je v podmínkách také výslovně zakázán (Riot Games, 2020 [online]). K prodeji účtů v této hře i tak dochází, hodnotu získávají úrovní, zde tzv. divizí, která symbolizuje úspěšnost hráče v této hře, druhotná složka je pak počet vlastněných šampionů a skinů. Nejžádanější jsou nejdražší, tzv. ultimátní skiny, poté ještě takové, co se daly zakoupit pouze v určitém časovém období, například na Vánoce, nyní je již koupit nelze (ale mohou vypadnout z Lootboxu). Na stránkách lol.igvault.com se ceny pohybují mezi 10,82 USD za účet bez divize a skinů do 249,47 až 432,88 USD za účet s nejvyšší možnou divizí s několika skiny (iGVault, 2020

[online]). V přepočtu (při 22 Kč za 1 USD) lze účet ve hře League of legends pouze založit a prodat za 238 Kč, při dosažení nejvyšší divize a získání skinů se tato hodnota může vyšplhat až na rozmezí cca. 5500 – 9500 Kč. Pokud se hráč pokouší prodat svůj účet ze hry League of legends, dochází tím k porušení podmínek poskytování služeb od Riot Games. Pokud dojde k tomu, že se účet pokusí prodat neznámému jedinci například na sociální síti, a kupující mu nepošle za účet peníze, dojde ke scamu, není si komu stěžovat, Scammer může být i prodávající, který nabídne svůj účet, ale po získání peněz jej neposkytne. Prodávajícího by ale mělo být možné nahlásit Riot Games.

Hra Counter Strike: Global Offensive má zakladatele Valve. Valve zároveň vlastní platformu Steam, přes kterou se Counter Strike: Global Offensive spolu s velkým množstvím dalších her spouští. Steam má vlastní komunitní trh, na kterém se dají legálně prodávat položky z her, pokud s tím developer hry souhlasí. Na rozdíl od hry League of legends mají skinny ze hry Counter Strike: Global Offensive reálnou peněžní hodnotu, kterou uznává i vývojář, dalším rozdílem je pak nakládání se samotnými skinny. Ty lze získat z Lootboxů nebo koupí od ostatních hráčů na komunitním trhu, po koupi či otevření Lootboxu se předmět uloží do inventáře platformy Steam, a lze s ním dále nakládat. Při prodeji není nutné nabízet celý uživatelský účet. Cena skinu je určena jeho vzácností, tedy počtem vydaných skinů. Dalším rozdílem je to, že ve hře Counter Strike: Global Offensive se truhly získávají zdarma, ale klíče se vždy musejí zakoupit za reálné peníze, není možnost, jako ve hře League of legends, jak je získat zdarma. Trh na Steamu má vlastní pravidla a zabezpečovací prvky, jako je ověření mobilním telefonem nebo čekací lhůta při nabízení předmětu na trhu, aby nedošlo k mýlce při výběru prodávaných předmětů nebo aby při napadení účtu mohl pravý vlastník účtu prodeji zabránit (Steam Support, 2017 [online]). Ve hře Counter Strike: Global Offensive je hodnota vzácných skinů velmi vysoká, je tedy lákavé se pokusit jej vyhrát z Lootboxu a poté jej prodat.

Komunitní trh Steamu funguje tak, že prodávající vystaví na trh své předměty, kupující si z nich vybere, co by chtěl, a pošle žádost o obchod, kde zaplatí buď vlastními předměty, nebo reálnými penězi. Scam vzniká nejčastěji při pochybení, nepozornosti. Někteří streameri se zmýlili před tisíci sledujícími, jednalo se například o potvrzení prodeje předmětů nižší hodnoty za předmět, na první pohled, s odpovídající cenou. Prodávající si ale nevšiml, že scammer si mezi předměty, o které měl zájem, vybral jeden s vysokou hodnotou, a potvrdil prodej. Svůj omyl si uvědomil po ukončení transakce. Dalším příkladem je streamer, který uspořádal soutěž, čehož využil jeden scammer, který se po skončení soutěže okamžitě přihlásil o odměnu pod falešným jménem výherce. Streamer si neuvědomil podezřelost

situace a předmět ihned poslal, načež mu pravý výherce poslal zprávu, že došlo k omylu. Streamer ihned uznal vlastní chybu, předmět zakoupil znova a poslal jej pravému výherci (10 CS:GO Scams caught On Camera, 2016 [online]).

Scam na komunitním trhu Steamu vzniká především pochybením, Steam přitom apeluje na pozornost prodávajících i kupujících, za tyto omyly nenese odpovědnost. Scam i pay-to-win mechanika vyplývají z nákupu a nakládání s Lootboxy. Pay-to-win nutí neznalé nebo netrpělivé hráče nakupovat za reálné peníze postup ve hře, kupovat si vítězství. Scam je u her nenapadnutelná forma krádeže, jelikož u prodeje uživatelských účtů je porušena podmínka vlastnictví účtu již ze strany prodávajícího, u prodeje na komunitním trhu jsou opatření, která mají scamu zabránit, a pokud nejsou dodržována, například z nepozornosti, nenese za scam nikdo zodpovědnost. Oba tyto problémy mají ale začátek v reálné peněžní hodnotě skinů a dalších předmětů obsažených v Lootboxech.

Pro ještě větší přiblížení toho, co jsou Lootboxy, se práce nyní zaměří na nejhranější online hry obsahující Lootboxy.

4.3 Nejhranější online hry s Lootboxy

Počítačové hry jsou rozděleny do žánrů, které popisují, jak konkrétní hra vypadá, čeho se týká. Tato práce zmiňuje jen online počítačové hry, ale existují i hry pro jednoho hráče, které zpravidla nevyžadují připojení k internetu. Lootboxy jsou častější v online počítačových hrách, proto se práce zaměřuje na ně. V této části práce přiblíží podobu Lootboxů a možných výher z nich v nejhranějších online počítačových hrách. Tento přehled pomůže čtenáři práce k vyšší orientaci v počítačových hrách a Lootboxech v nich.

Žánr MOBA

Zkratka MOBA se používá pro Multiplayer Online Battle Arena, v překladu to znamená online hra pro více hráčů v režimu bojové arény. Do tohoto žánru spadá hra League of legends, která je zároveň nejhranější hrou světa (Vomočil, 2015 [online]). Ve hrách tohoto typu se dva nepřátelské týmy hráčů snaží navzájem dobýt území druhého týmu. V každém týmu bývá zpravidla 5 hráčů, kteří hrají za tzv. šampiony (těch je v League of legends více než 100). Ve hře je několik módů, normální hra, speciální módy a hodnocená hra. Hraním hodnocených her si hráč může zvýšit divizi. Jak bylo dříve řečeno, čím vyšší divizi herní účet má, tím má vyšší peněžní hodnotu. Lootboxy se v League of legends skládají z bedny krychlového tvaru a klíče. Oboje lze získat zdarma, nebo koupit formou mikrotransakce. Z Lootboxu může v této hře hráč vyhrát další Lootbox, dále materiál, ze kterého jde vyrábět skin, skin nebo šampiona. Šampiona jde v této hře pořídit za herní měnu, kterou hráč získává

hraním, takže je považován za prohru. Skin je změna vzhledu postavy ve hře, mění se i její animace. Většinu skinů jde zakoupit formou mikrotransakce, čímž by se hráč vyhnul hazardu s Lootboxy, pokud by chtěl nějaký konkrétní skin. Některé skiny už takto koupit nelze, protože jejich prodej byl časově omezený, ale pořád jdou vyhrát z Lootboxů. Skiny jsou obecně považovány za výhru, nejžádanější jsou tzv. ultimátní (ty jsou nejdražší při nákupu za herní měnu), a takové, které již není možné koupit (NEW MASTERWORK CHESTS 100+ OPENING, 2018 [online]).

Žánr MMORPG

MMORPG je zkratka od Massively multiplayer online role-playing game, v překladu masivně hraná online hra na role pro více hráčů. Nejhranější hrou tohoto typu je hra World of Warcraft, dříve nejhranější hra na světě (Vomočil, 2015 [online]). MMO se vyznačuje tím, že hru naráz hraje velké množství lidí, není zde rozdělení na týmy, a jednotliví hráči mohou při plnění úkolů ve hře kooperovat nebo soupeřit. RPG nebo hra na role je typická buď předem daným hlavním hrdinou s vlastním příběhem, nebo vytvořením hlavní postavy do hry. Za tohoto hrdinu nebo postavu pak hráč hraje celou hru. Ve hře World of Warcraft si hráči své postavy vytváří, přidělují jim rasu (elf, ork, člověk,...) a schopnosti (mág, nekromant, bojovník,...). Ve hře pak hráči plní stanovené úkoly, seznamují se s ostatními hráči, a prožívají virtuální život své postavy. Lootboxy v této hře jsou specifické tím, že se nedají koupit formou mikrotransakce, hráč je musí získat hraním hry. Vypadají jako truhlice, na jejich otevření není potřeba klíč. Nejžádanější výhrou jsou recepty na výrobu předmětů ve hře a tzv. „mounti“, což je zvíře, které hráče ve hře vozí. Nejméně žádané jsou předměty, ze kterých se nedá nic vyrobit, hráč je může pouze prodat za herní měnu. Neprodává je ostatním hráčům, ale tzv. NPC (non-player character), což jsou hrou vygenerované postavy. U některých těchto postav je možnost interakce (obchodníci, zadavatelé úkolů), u jiných ne (Opening over 200 WoW lootboxes, 2017 [online]).

Žánr FPS

First-person shooter, zkráceně FPS, znamená střílečka z pohledu první osoby. Světově nejhranější hrou tohoto typu je Counter Strike: Global Offensive (Vomočil, 2015 [online]). Hráč hru vidí očima postavy, tedy z pohledu první osoby. Hra je pro 10 hráčů rozdělených do dvou týmů po 5. Jeden tým hraje za teroristy, kteří mají za úkol položit bombu, a uhlídat, aby ji tým policistů nezneškodnil. Pokud bomba vybuchne, nebo pokud teroristi zastřelí všechny policisty, vyhrávají hru. Policisti vyhrávají, pokud zastřelí všechny teroristy nebo zneškodní výbušninu. Hráči, kteří hráli dobře (měli velký počet zabití nebo asistencí při zabití), obdrží na konci hry Lootbox, který vypadá jako kvádrová plechová bedna. Otevírá se pomocí klíče,

který nelze získat zdarma, je potřeba jej zakoupit. Lootboxy ve hře Counter Strike: Global Offensive jsou velmi podobné typickým výherním automatům. Hráč, který obdrží bednu, již vidí její možný obsah, který může být levnější než klíč, který by použil na její otevření, ale také mnohonásobně dražší (Top 10 CS: GO Knife Opening Reactions, 2015 [online]). Pak už záleží na štěstí člověka, který se rozhodne Lootbox otevřít. Pravděpodobnost toho, že získá hodnotný předmět či skin se snižuje, čím je daná věc dražší (vzácnější). Pravděpodobnost určují vývojáři (Brycer, 2016 [online]).

Žánr card game

Card game je v překladu karetní hra. Nejhranější card game je Hearthstone: Heroes of Warcraft (Vomočil, 2015 [online]). Samotná hra je taktická, hráči si navzájem ubírají životy vykládáním karet, rovněž se některými kartami mohou vyléčit. Ve výhodě je hráč, který má namíchanou sadu lepších karet, s různými kouzly, silnějším útokem nebo silnějším léčením. Balíčky s kartami (obsahující pět karet) se v Hearthstone získávají koupí za herní měnu, kterou lze získat hraním hry nebo mikrotransakcí. Balíček karet je Lootbox, hráč předem nevidí, jaké karty obsahuje. Nepotřebné karty může hráč rozložit do tzv. esence, a tu pak použít na výrobu karty, kterou chce. Tento proces je ale velmi zdlouhavý, jelikož rozložení obyčejné karty přidá hráči 5 esencí, a výroba lepší karty stojí např. 1000 esence (Opening 120 Kobolds and Catacombs Hearthstone Packs, 2017 [online]).

Žánr MMO action game

MMO action game je zkráceně Massively multiplayer online action game, tedy masivně hraná online akční hra pro více hráčů. World of tanks je nejhranější hrou tohoto typu (Vomočil, 2015 [online]). Spojenecké tanky zde bojují proti nepřátelským, hráč přitom ovládá a vidí tank (nehraje za „živou“ bytost). Lootbox vypadá jako kovová bedna, k jeho otevření není potřeba klíč, ale bednu jako takovou je nutné zakoupit mikrotransakcí. Lootboxy v této hře obsahují prvky výše popsaného pay-to-win, protože mohou obsahovat tank s vyššími statistikami útočného poškození. Lepší tank nebo skin na tank je považován za výhru, herní měna za prohru (Opening 200 Loot Crates in World of Tanks).

Žánr tactical shooter

Tactical shooter znamená taktická střelečka. Tom Clancy's Rainbow six sledge, nejoblíbenější hra tohoto typu je zároveň FPS, stejně jako Counter Strike: Global Offensive (Nejhranější hry, 2020 [online]). Obě tyto hry jsou si velmi podobné i cílem hry, ovladatelností, charaktery. Rainbow six sledge ale na rozdíl od Counter Strike: Global Offensive nenabízí ke koupi Lootbox, ale tzv. pass. Není jasné, jestli se jedná o mikrotransakci, nebo typ transparentního Lootboxu, jelikož jde o balík, obsahující předměty, či urychlení sběru zkušeností ve hře, hráč

ale předem vidí jaké (Year 5 pass, 2020 [online]). Pro účely této práce ale bude pass považován za transparentní Lootbox.

Napříč žánry je největší výhrou z Lootboxu skin, jelikož má často reálnou peněžní hodnotu. V některých hrách lze nalézt i specifické Lootboxy, se specifickými výhrami, v jiných je diskutabilní, zda se vůbec o Lootboxy jedná. V této kapitole práce obecně shrnula co to je Lootbox, specifika při obchodování s ním a nakonec práce popsala Lootboxy napříč nejhranějšími online hrami, které je obsahují. Nyní se práce zaměří na praktickou část, kde bude operovat s provedenými rozhovory ohledně nakupování Lootboxů.

5 Metodologie výzkumu

Vzhledem k povaze práce bude použit kvalitativní výzkum. Tento typ výzkumu má za nástroj polostrukturovaný rozhovor. V oblasti tak citlivé, jako je závislostní chování u mladistvých, práce považuje tento typ výzkumu za nejvhodnější.

Cílem kvalitativního přístupu je získat detailní informace o daném jevu za použití polostrukturovaného rozhovoru (Švaříček, Šedřová, 2014, s. 13). Více autorů tvrdí, že je kvalitativní výzkum obtížné definovat (Hendl, 2016, Miovský, 2006, Švaříček, Šejdíčková, 2014), a autoři se v definicích různí. Kvalitativní výzkum nicméně spočívá ve výběru respondentů výzkumníkem. Výzkumník si předem určí výzkumné otázky, které ale může během rozhovoru (sběru dat) doplňovat nebo obměňovat. Odpovědi pak výzkumník vyhodnocuje, a na jejich základě se může rozhodnout pro změnu výzkumného plánu nebo cíle. Jeho nevýhody spočívají v nízké transparentnosti, časové zátěži a neprůhlednosti. Naopak jeho výhody jsou v hloubce popisu a v podrobných informacích (Hendl, 2016, s. 45-49).

Práce použije při analýze dat zakotvenou teorii, a z ní vycházející otevřené kódování. Zakotvená teorie spočívá ve hledání teorie týkající se vymezené populace. Tato teorie má 3 prvky, jedná se o koncepty, nebo také teoretické pojmy, které jsou pilířem analýzy. Dalším prvkem jsou kategorie, a posledním prvkem jsou propozice. Propozice jsou odvozeny od pojmu hypotéza, a formují vztahy mezi kategoriemi a koncepty. Zakotvená teorie má 3 možné druhy analýzy, kódování, které nutně nemusí probíhat odděleně (Hendl, 2016, s. 247-251).

V předchozích částech práce definovala pojmy související s vývojovou psychologií, závislostním chováním, hraním hazardních her a Lootboxy. Tím jsou definovány koncepty, nyní práce stanoví kategorie, a propojí je s teorií.

V této práci bylo použito otevřené kódování, které spočívá především v hledání témat, jejich kategorizaci pomocí kódů, a jejich dalšímu doplňování a kombinaci v další analýze (Hendl, 2016, s. 251). Ve tvoření názvů jednotlivých kategorií je vhodné použít co nejpřesnější pojem, byť by měl být slangový. Tím dojde k zachování co nejvyšší míry autentičnosti údajů (Miovský, 2006, s. 228-229).

Sběr a analýza dat

Data byla sbírána pomocí polo-strukturovaných rozhovorů, se sadou 17 hlavních otázek a 39 případných podotázek (viz příloha č. 1). Přepsané rozhovory byly ručně kódovány pro účely práce za použití otevřeného kódování.

6 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu je zjistit, zda Lootboxy mohou být příčinou závislostního chování, a zda dospívající, kteří je kupují, vykazují znaky závislostního chování. Hlavní výzkumná otázka tedy zní „Může nákup Lootboxů vést k závislostnímu chování?“

Dílní cíle jsou:

- V jakém věku vzniká první zkušenost s hraním?
- Jaký názor má okolí jedince na jeho nákupy Lootboxů?
- Jak velkou část svých příjmů jedinec vloží do nákupu?
- Jak často se transakce opakuje?
- Jaké jsou jedincovy pocity u otevření Lootboxů?
- Co si jedinec myslí o závislosti na Lootboxech?

7 Charakteristika výzkumného souboru

Rozhovorů se zúčastnilo 5 respondentů, s nahráváním rozhovoru pro účely přepisu souhlasili všichni respondenti. Jednalo se o muže ve věku od 15 do 23 let, kteří hrají počítačové hry, a mají zkušenosti s nakupováním Lootboxů. Respondenti byli vybíráni účelově, na základě požadavku na to, aby měli s nákupem Lootboxů vlastní zkušenost, tedy buď je nakupovali v současnosti, nebo minulosti. Práce zde ke každému respondentovi uvede krátkou anamnézu.

Nikolas, 18 let, hraje asi 14 let. Lootboxy nakupuje občas, především ve hře League of legends. Popisuje slábnoucí nadšení ohledně hraní, než tomu tak bylo v minulosti, nicméně je to pro něj stále aktivita, která mu přináší klid. Do budoucna chce pokračovat s hraním i nákupem Lootboxů ve stejné míře, jak je tomu nyní.

Milan, 23 let, hraje asi 15 let. Lootboxy v minulosti nakupoval pravidelně, do hry League of legends. V minulosti hrál na úrovni eSportu (turnaje v online hrách), často kvůli tomu zanedbával ostatní povinnosti. Nyní již hraní i nákupy rapidně omezil, a chce si tento stav udržet i do budoucna.

Samuel, 15 let, hraje asi 5 let. Lootboxy nakupoval spíše v minulosti, do hry Counter Strike: Global Offensive, nyní to již skoro vůbec nedělá. Nikdy se mu nepodařilo z Lootboxu něco vyhrát. Hraní momentálně omezuje, a chce si to tak udržet do budoucna. Lootboxy už nakupovat nechce.

Dominik, 22 let, hraje asi 12 let. Párkrát do roka si koupí yearpass do hry Tom Clancy's Rainbow six siege. Nemyslí si, že s hraním nebo nákupy definitivně skončí, ale hodlá obojí do budoucna omezit, přemýšlí přitom o rodinném životě.

Ivan, 15 let, hraje asi 7 let. Dříve nakupoval Lootboxy do hry Warface, ale potom co hra začala být kvůli Lootboxům pay-to-win, tak přestal. Také v minulosti párkrát zakoupil Lootbox ze hry Counter Strike: Global Offensive. Nyní nakupuje yearpassy do hry Tom Clancy's Rainbow six siege nebo do Call of Duty. V blízké budoucnosti neplánuje hraní omezit, hodlá nakupovat yearpassy ve stejné míře, jako teď.

Žádný z respondentů momentálně nenakupuje Lootboxy tak, jak tomu bylo v minulosti. Ve třech případech se jedná o sebeomezení z důsledku vkládání příliš velkého množství financí, v jednom tomu tak je z důvodu momentálního nedostatku financí a v posledním případě se jedná o názor, že Lootboxy za nákup nestojí.

8 Výsledky výzkumu

Vyhodnocení výzkumu bude probíhat tak, že práce stanoví kategorie dle otázek položených v rozhovorech. V těchto kategoriích práce zobecní odpovědi respondentů, a uvede jednu či dvě odpovědi jako příklad. Poté bude následovat diskuze výsledků, kde práce porovná výsledky výzkumu s teorií uvedenou v teoretické části.

Počátek hraní.

Všichni respondenti začali hrát počítačové hry ještě před obdobím pubescence, přičemž jeden z nich již ve věku 4 nebo 5 let. Ve dvou případech byli sociální činitelé rodinní příslušníci. Vzhledem k útlému věku všech respondentů u začátku hraní se jedná o potenciálně rizikovou skupinu.

„Asi od 4 až 5. Vyrůstal jsem se strýčky, kteří dostali počítač ... tak jsem s nimi hrával.“

„...asi 8 let, dostal jsem se k tomu přes bráchu...Můj taťka taky hrával hry...“

Hry a Lootboxy

Všichni respondenti znají hru Counter Strike: Global Offensive, hrají, nebo ji hráli tři z nich. Dva respondenti jsou ochotni nakupovat Lootboxy do hry League of Legends, i přestože je lze v této hře získat zdarma.

„Ve stylu FPS...se Lootboxy dostávají zadarmo, za výkon ve hře, ale na jeho odemčení je třeba zakoupit klíč...v MOBA je to podobně...klíč se dá získat, není potřeba ho kupovat.“

Okolí a hraní her.

Okolí všech pět respondentů rozdělilo na rodinu a přátele, přičemž rodiče všech respondentů nejsou rádi, že jejich děti hrají. Mezi negativy, které rodina respondenta viděla v hraní počítačových her, jsou uváděny trávení příliš mnoho volného času hraním, zanedbávání školy, změny chování, netravení volného času venku, závislost na počítačových hrách, hry jako podpora agresivního chování, hry jsou zbytečnost. Respondenti od rodiny získávají nebo získávali negativní zpětnou vazbu.

„hraní počítačových her má důsledky na školu, na chování, že nechodím ven, že jsem se zhoršil ve škole...“

Přátelé všech respondentů naopak na hraní nahlíží pozitivně u tří respondentů nebo neutrálně u dvou respondentů. Od přátel respondenti získávají pozitivní zpětnou vazbu.

„Kamarádi jsou samozřejmě rádi, protože hrajou taky, a chtějí, abych s nimi hrál.“

Okolí a Lootboxy.

Okolí respondenti opět dělí na rodinu a přátele. Ve většině případů rodiče neví, že jejich děti nakupují Lootboxy, v jednom případě to rodiče ví zčásti, neví, že respondent nakupuje za více peněz, než mu bylo původně na nákup poskytnuto. V jednom případě to rodiče vědí, a respondent považuje za samozřejmost možnost utratit kapesné za věci, které chce. V jednom případě si respondent myslí, že kdyby rodiče zjistili, že si Lootboxy kupoval, tak by z toho měl problémy. Respondenti, kteří mají možnost si Lootboxy kupovat, aniž by si o peníze museli říkat rodičům, nemají tendence jim sdělovat, že nakupují Lootboxy (brigády, práce, kapesné na bankovním účtu).

„Nikdy jsem to s nimi neřešil, a vzhledem k tomu, že si Lootboxy kupuju za vlastní peníze, tak pravděpodobně ne, neví.“

„Tak rodiče neví, protože kdybych jim to řekl, tak by to byl asi problém...“

Kamarádi respondentů to ve všech případech ví. Jeden respondent užívá Lootboxy jako dary. Přátelé respondentů nevidí v nákupu Lootboxů problém, nebo je v tom dokonce podporují. Většina respondentů nesděluje informace o Lootboxech rodičům, ale kamarádům ano.

„...vědí...mi vlastně i oni koupili nějaký Lootbox, a naopak já jim...“

Hraní her a kamarádi.

Většina respondentů uvádí, že téměř všichni jejich přátelé jsou také hráči, jeden respondent uvádí, že hraje zhruba polovina jeho přátel. Zde lze pozorovat stejné zájmy přátel respondentů.

„Tak všichni ne, ale většina jo...kámošky třeba moc ani ne...kámoši, ti jo...“

Na dotaz, zda respondenti mají i kamarády, které znají pouze online, většina uvedla, že ano. Jen jeden respondent uvádí, že všechny své kamarády zná osobně. Respondenti, kteří uvedli, že mají kamarády, které znají jen online, také uvedli, že většinou už proběhlo setkání, a znají je již osobně. Tři respondenti uvedli, že zbylé lidi, které znají pouze online, považují jen za známé, ne blízké přátele. To ukazuje na vyhledávání spíše kamarádů v realitě.

„...se kterými jsem si fakt sedl, že si prostě rozumíme, jsme se už setkali, a když se objeví někdo nový, tak klidně, nebráním se tomu. Ale nemám v plánu se setkat s každým, koho znám online...“

Rozhovory o hraní her.

Všichni respondenti o hraní mluví s přáteli. Časté téma u hovoru o hrách je průběh hraní, změny a novinky u her, konkrétní hry jako celek. Hry u respondentů tedy

fungují jako sociální činitel. To ukazuje na záměrné vyhledávání skupin s podobným zájmem.

„Jo, většinou ve škole, když se zakecáme o nějaké hře, tak o tom mluvíme třeba celý den.“

Rozhovory o Lootboxech.

Dva respondenti uvádí, že se o Lootboxech s přáteli baví, jeden uvádí, že se o nich bavil, když hráli častěji s přáteli hru Counter Strike: Global Offensive a dva uvádí, že se o nich moc často s kamarády nebaví, jen když na to přijde téma. Lootboxy tedy nejsou takovým předmětem zájmu, jako jsou samotné hry, nicméně zde lze pozorovat větší ochotu o nich mluvit s vrstevníky než s rodinnými příslušníky.

„...probíráme i celkem ty Lootboxy...jestli si budeme něco kupovat...“

„Ne, to se moc nebavíme, no. Když už třeba komunikujeme, tak pak řeknu, že si to jdu koupit, a pak na to naváže konverzace...ale jinak ne.“

Pocity při možnosti si v klidu zahrát.

Všech pět respondentů uvádí pozitivní pocity spojené s klidem, spokojeností, odpočinkem, trávení času s přáteli. Konkrétně se jedná o jmenované pocity spokojenosti, odpočinku, nadšení, klidu. Pozitivní pocity u zábavné činnosti jsou běžné, problematické může být, když začnou být vyhledávané nad rámec, na úkor jiných činností.

„Úplně suprově. To by se dalo nazvat, jako nadšení...hraní je pro mě relax, a já si tam odpočinu...“

Pocity z výhry.

Dva respondenti přímo jmenují pocity radosti, dva respondenti uvádí pocit nadšení.

Radost z výhry je spjata s potřebou soutěživosti.

„...pocit radosti to pěkně popisuje...vnitřní radost, která člověku udělá úsměv na tváři a zlepší mu náladu.“

Pocity z prohry.

Všichni respondenti mají u prohry negativní emoce. Čtyři respondenti přímo uvádí vztek či hněv, další uváděné pocity jsou zklamání, nechutenství a smutek. I negativní pocit z prohry a případná agrese je součástí potřeby soutěživosti.

„Asi smutek, vztek.“

Rozbíjení věcí se objevilo u tří respondentů, ve všech případech se jednalo o rozbití příslušenství k počítači, které bylo zapříčiněné vztekem plynoucím z prohry. Zbylí dva respondenti uvedli ventilování vzteku pomocí nadávek.

„...jsem rozbil hodně myši...do měsíce jsem třeba vyměnil tři myši. Sluchátka jsem třeba rozbil, mikrofon taky. Utrhl jsem ho normálně ze sluchátek.“

Představy o hraní her.

Respondenti dostali požadavek, aby si představili, že oni sami nikdy nehráli, ale jejich blízký přítel ano. Otázka byla, jak by reagovali. Tři respondenti si myslí, že by začali hrát s kamarádem také, jeden si není jistý, zda by začal, a jeden respondent uvádí, že by mu to bylo jedno. Většina respondentů si tedy uvědomuje svou ovlivnitelnost vzhledem k vrstevníkům.

„...samozřejmě bych ho poprosil, jestli k němu můžu někdy přijít a zahrát si...Myslím, že by mě dokázal ovlivnit k tomu, abych začal hrát taky.“

Představy o Lootboxech.

Respondenti dostali požadavek, aby si představili, že oni sami si nikdy Lootbox nekoupili, ale jejich blízký přítel ano. Otázka byla, jak by reagovali. Výsledné odpovědi jsou rozdílné, spojitost lze nalézt v tom, že většina respondentů by měla na Lootboxy negativní pohled, ale o jejich nákupu by uvažovali. To ukazuje na ovlivnitelnost vrstevníky i v ohledu utrácení peněz za něco, co sami považují za zbytečnost.

„Kdyby dostal z těch Lootboxů špatné věci, tak bych mu asi říkal, že je hloupý...kdyby vyhrál nějakou drahou věc...tak by mě to asi taky ovlivnilo k tomu, abych to začal taky hrát a hazardovat.“

Lootboxy a finance.

Respondenti své příjmy získávají z brigád, práce nebo kapesného. Z těchto příjmů si pak kupují nebo kupovali Lootboxy. Tři respondenti jsou ochotni si na Lootboxy sami vydělávat, takže Lootboxy jsou pro ně dostatečně důležité, aby je nakoupili za vydělané peníze.

„Dřív...kapesné. No a teď jsou to brigády.“

Respondenti byli dotázáni na to, jak velkou část svých příjmů vložili do nákupu Lootboxů. Jeden respondent v minulosti za Lootboxy utrácel celé své kapesné, jeden asi polovinu svých příjmů, jeden třetinu. Dva respondenti tvrdí, že za nákup Lootboxů utratili minimum svých příjmů, jeden z nich uvádí částku utracenou ročně. Více než polovina respondentů utratila za Lootboxy značnou část svých příjmů. To ukazuje na velké zaujetí daným podnětem.

„Asi 500 korun (měsíčně)...To bylo celé kapesné.“

Další otázka, která se týkala nákupu Lootboxů, byla otázka na četnost nákupů. Čtyři respondenti uvádí, že v minulosti Lootboxy nakupovali častěji. Jeden respondent nakupuje nepravidelně, a tak uvádí počet nákupů za rok. U většiny respondentů lze v minulosti pozorovat pravidelnost při nákupech.

„Tak tři roky zpátky jsem si za měsíc koupil tři bedny...ted' už to nedělám skoro vůbec“

Žádný respondent by si na koupi Lootboxu nepůjčil peníze.

Pocity u nákupu a otevření Lootboxů.

Respondenti měli popsat své pocity ve čtyřech fázích nákupu a otevření Lootboxů, konkrétně při koupi, otevření, výhře a prohře.

Při koupi jsou jmenované na jedné straně pozitivní pocity, jako je nadšení, natěšení, naděje u tří respondentů a u zbylých dvou jsou jmenovány pocity, jako je nejistota, naděje a strach. Pocity, které respondenti jmenovali, ukazují na to, že jsou pro ně Lootboxy důležité.

„Nadšení...vlastně nevím, co z toho Lootboxu dostanu.“

„...mám takovou husí kůži, doufám...ale taky mám strach, že prohraju...“

Při otvírání jsou respondenti napjatí, netrpěliví a nervózní, cítí naději, snaží se zůstat klidní. Zde lze pozorovat přechod od spíše pozitivních pocitů k nervozitě, napjetí, což opět ukazuje na důležitost Lootboxu pro kupujícího.

„Nervozita, skoro modlení, ať je to ono.“

Při výhře respondenti shodně popisují pocity radosti a nadšení. Jeden respondent své pocity popisuje na základě představ, jelikož takový pocit ještě dle jeho slov nezažil. Popis je ale shodný i u něj, jedná se o veskrze pozitivní pocity, které by mohly být rizikové, protože by na jejich základě mohl být Lootbox vyhledáván častěji.

„...ještě jsem ten pocit nezažil...kdybych ho zažil...začal bych dost vyvádět...zašel bych za rodiči, a řekl jim, že jsem vyhrál třeba pět set euro ze tří...měl bych hroznou radost...“

Při prohře respondenti shodně popisují pocity zklamání, tři respondenti uvádějí i pocity hněvu. Jeden respondent pocituje kvůli nákupu výčitky. Z toho se dá vyvodit, že respondenti pokračovali v činnosti i přes negativní pocity.

„Je to zklamání, a je podle mě špatné, že jsem do toho investoval. Štve mě to...Hlavně asi pocit zklamání.“

Komplikace při získání Lootboxu.

V případě, že by respondentům nešlo koupit Lootbox například z důvodu nedostatku peněz nebo výpadku internetu by čtyři respondenti od nákupu upustili. U respondentů tedy není viditelná nervozita při neschopnosti činnost provést.

„Tak si ho prostě nepořídím a nebudu to řešit...“

Závislost na Lootboxech.

Všech pět respondentů uvádí, že vznik závislosti na nakupování Lootboxů je možný, příčiny se již různí, mezi uvedenými se jedná o vidinu přivýdělku, chtíč, pravidelnost nákupů. Respondenti si uvědomují škodlivost Lootboxů, i přesto je nakupovali.

„Myslím, že je možné, aby na nich byl člověk závislý...Byl jsem v tom taky. Mohl jsem si za tu tisícovku koupit cokoli jiného, ale já jsem prostě pravidelně, několik let, kupoval každý měsíc Lootboxy.“

Rizika PC her a Lootboxů.

Dva respondenti uvádí, že pokud člověk nemá psychické problémy, počítačové hry pro něj nenesou žádná rizika. Jeden respondent uvádí jako riziko vznik závislosti na tabáku. Jeden respondent uvádí izolaci od venkovního světa, nedostatek pohybu a špatnou životosprávu. Dva respondenti tvrdí, že hry nemohou způsobit agresivní chování, jeden respondent tvrdí, že ano. Jeden respondent tvrdí, že závislost na počítačových hrách není možná, jeden respondent tvrdí, že možná je, a přiznává, že ji měl. Lze tedy říci, že na rizicích plynoucích z hraní počítačových her by se respondenti neshodli. Podle tří respondentů ale nějaká rizika existují, i přesto se tomuto podnětu vystavují.

„...určitě nesouhlasím s tím, že počítačové hry vyvolávají agresivitu...může tam být riziko vzniku závislosti na cigaretách...dřív jsem kouřil a tím se i uklidňoval. Závislost na počítačových hrách je taky možná...“

„Agresivita, viděl jsem video borce, jak vzal kladivo, a svůj počítač regulérně roztráskal...Závislost, samozřejmě, že tam je...byl jsem závislý...Další problém...je obezita...“

U nákupu Lootboxů někteří respondenti znova uvádí závislost, nad jejím možným vznikem se shodli všichni respondenti. Mezi další rizika respondenti uvádí zadlužení, trest od rodičů, ztrátu peněz a z ní plynoucí výčitky, přechod k patologickému hráčství. To opět ukazuje na nakupování Lootboxů i přes jejich viditelnou škodlivost.

„...pokud to zjistí rodiče, tak dítě může přijít o počítač...ještě ta závislost...to může pak vést ke hraní automatů a tak no.“

Představa o hraní her v budoucnosti.

Všech pět respondentů chce s hraním počítačových her pokračovat i do budoucna, pouze jeden respondent neuvádí, že hraní nějak omezil, nebo by omezit plánoval. Ti, kteří uvedli, že hraní již omezili, plánují hrát v budoucnu stejně jako teď. Respondenti tedy nezvyšují dobu, po kterou by činnost prováděli.

„...budu v hraní pokračovat...můj relax jsou hry...podle mě stejně jako teď.“

„...definitivně neskončím...ale určitě se to budu snažit nějak korigovat...“

Představa o nakupování Lootboxů v budoucnosti.

Jen jeden respondent uvádí, že nejeví velký zájem o to si Lootboxy do budoucna kupovat, tento respondent zároveň jako jediný u pocitů z výhry uvedl, že tento pocit nezná. Respondenti zde nemluví o omezení nákupů, buď k němu již došlo, nebo si nakupování chtějí udržet ve stejné míře, jako dosud. Žádný respondent neplánuje navyšovat nákupy.

„...stejně, jako...když jsem měl stálý příjem, dopřeji si na výplatu jeden, dva Lootboxy...Neskončím s tím, protože...tím i podporuju hru, která mě baví, a může se dál rozrůstat.“

„...myslím si, že už je moc kupovat nebudu, už mě to nebaví, nemám na to štěstí, takže jsou to stejně jen vyhozené peníze.“

Přemýšlení o hraní her.

O hraní her občas přemýšlejí všichni respondenti, čtyři z nich uvádí, že na hry myslí ve škole. Jeden respondent již nestuduje, uvádí, že na hry myslí, když má klid a nemusí nic dělat. Všichni respondenti tedy o hraní přemýšlejí i při činnostech, které se hraní netýkají.

„...takřka každé den...když se nudím, třeba ve škole...“

Zanedbávání okolí či povinností kvůli hrám.

Jen jeden respondent uvedl celkové zanedbání, a to rodinných oslav nebo docházky do školy. Zbylí čtyři respondenti uvedli odložení či nestihnutí, a to konkrétně schůzek, tréninku a učení. Lze tedy říci, že se již všem respondentům stalo, že kvůli hraní počítačových her zanedbali své povinnosti či zájmy.

„Stávalo se mi to často, pravidelně...třeba dvakrát do měsíce...hlavně rodinné oslavy...když jsme hráli nějaký turnaj...a protáhl se do tří do rána, tak jsem následný den třeba nešel do školy...Ale to se mi stávalo...teď už ne.“

„...jsem kvůli hraní odložil trénink...Nestávalo se mi to pravidelně...“

8.1 Diskuze výsledků

Tato práce je zaměřena na otázku, zda na nákupu Lootboxů může vzniknout závislostní chování. Zde se práce pokusí tuto otázku zodpovědět pomocí výše stanovených dílčích cílů. Z odpovědí na otázky v rozhovorech vzešly i zajímavé výsledky, které zde práce také uvede.

Všichni respondenti začali hrát ještě před obdobím pubescence. To znamená, že pravděpodobně začali hrát ještě předtím, než byli schopni si komplexně utvořit vlastní identitu (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 147). Abstraktní myšlení se také rozvíjí až v pubescenci, stejně tak kritické (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 149-152), dá se tedy předpokládat, že respondenti si v tomto věku nemohli uvědomovat všechna rizika spojená s počítačovými hrami, ani s Lootboxy. To mohlo vést k rozvoji závislostního chování prostřednictvím naučené aktivity.

Většina respondentů uvedla, že rodiče neví, že nakupují Lootboxy. To koresponduje s uvolněním vztahů s rodiči v pubescenci (Thorová, 2015, s. 416). Přátelé respondentů naopak o Lootboxech ve všech případech vědí, což ukazuje na upevnění vztahu s vrstevníky (Říčan, 2014, s. 178-188), nejspíše i na vzájemné napodobování ve skupině (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 154) a sdílení názorů, postojů a vzorů (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 123). V pubescenci je nejvíce problematický fakt, že jedinec je schopen převzít názor jemu sympatické osoby (Šimíčková - Čížková a kol., 2010, s. 117-122), protože je možné pozorovat vzájemnou ovlivnitelnost respondentů a jejich přátel ke hraní her, i k nákupu Lootboxů. Jeden respondent zde uvedl, že si s přáteli navzájem kupují Lootboxy jako dárky, což právě ukazuje na vzájemnou ovlivnitelnost a napodobování. Poznatek o tom, že rodiče ve většině případů o nákupech vůbec neví je důležitý především pro oblast prevence.

Většina respondentů utratila za Lootboxy více než třetinu svého kapesného. Zbylí dva respondenti vkládají do nákupu Lootboxů vydělané peníze, ne kapesné, a uvádějí výrazně menší utracenou část. I tak lze ale pozorovat ochotu utratit i vydělané peníze, i když v menší míře, než u peněz „darovaných“. U respondentů, kteří vložili třetinu a více svých financí do nákupu lze pozorovat silnou touhu po Lootboxech, což je projevem závislostního chování dle MKN-10 (Vacek, Vondráčková, 2015, s. 2019), lze to ostatně pozorovat i u zbylých respondentů, kteří jsou ochotni do nákupu vložit i vydělané peníze. Dle MKN-10 zde lze pozorovat i znak patologického hráčství, kdy hazard není výnosný, ale i přesto je provozován (Nešpor a kol., 2011, s. 14). To lze pozorovat především u respondentů, kteří vkládají finance do „nevýnosných“ Lootboxů, zde hra League of legends, kde není možné předmět z Lootboxu prodat.

Téměř všichni respondenti uvedli nákupy každý měsíc. Množství nakoupených Lootboxů není lehké zprůměrovat, jelikož v každé hře Lootbox stojí jinou částku, takže respondenti uváděli utracenou částku. Pouze jeden respondent nenakupoval Lootboxy měsíčně, takže uvedl četnost za rok. Všichni respondenti nakupovali více v minulosti, většinou tedy četnost uváděli v minulosti. Téměř všichni respondenti uvedli v minulosti

pravidelné měsíční nákupy (buď stejnou vloženou částku každý měsíc nebo stejný počet Lootboxů každý měsíc). Pravidelnost je dalším příznakem spíše patologického hráčství (Nešpor a kol., 2011, s. 14), než závislostního chování, práce však předpokládá, že Lootboxy jsou typem hazardní hry, což tento typ chování respondentů potvrzuje.

Pocity u respondentů tato práce kategorizovala do čtyř skupin, nákup, otevření, výhra a prohra z Lootboxů. Pozitivní pocity jsou popisovány z většiny u nákupu a výhry. Tyto pozitivní pocity mohou být samy o sobě rizikové, jelikož při nich vznikají endorfiny, což podporuje rizikový biologický faktor u nelátkových závislostí (Mühlpachr, 2008, s. 58-59). Ve fázi nákupu a otevírání Lootboxů lze také pozorovat vzrůstající napětí, což je společným znakem všech impulzivních a návykových poruch (Dušek, 2010, s. 306). Zde lze tedy nalézt další společný znak Lootboxů a hazardních her. Při prohře z Lootboxu se pocity radosti a nervozity mění na pocity smutku a hněvu. To si lze vyložit jako změnu nálad způsobenou Lootboxem, a také je zde viditelný konflikt vůči vlastní osobě ve formě hněvu. V této práci jsou tyto znaky uvedeny u závislosti na hraní počítačových her, ale lze je uplatnit i zde (Griffiths in Hýbnerová, 2012, s. 39-40). Pocity respondentů tedy ukazují na jedné straně na znaky patologického hráčství, a na straně druhé na znaky závislostního chování.

Všichni respondenti se shodli v otázce na závislost na Lootboxech, podle všech tato závislost může vzniknout. To ukazuje na to, že se všichni respondenti dobrovolně vystavují aktivitě, která je podle jejich vlastních názorů riziková. To ukazuje na vystavení se podnětu i přes jeho jasnou škodlivost, jak charakterizuje závislostní chování MKN-10, nebo i na ohrožování sama sebe opakovaným užitím dle DSM-5 (Vacek, Vondráčková, 2015, s. 2019). V tomto bodě lze tedy pozorovat další znak závislostního chování.

Jako zajímavý výsledek se jeví odpovědi jednoho respondenta, který nikdy z Lootboxu nic hodnotného nevyhrál. Tento respondent do nákupu vkládal pravidelně celé své kapesné, a i přestože se jednalo o Lootboxy s obsahem s reálnou peněžní hodnotou, tak byla vždy nižší, než vložené peníze. Respondent se nakonec rozhodl přestat nakupovat Lootboxy.

Dalším zajímavým výsledkem výzkumu je sebeomezení téměř všech respondentů v nákupech Lootboxů. To ukazuje spíše na snížení užívání podnětu, což je v rozporu se znaky závislostního chování dle DSM-5 i MKN-10 (Vacek, Vondráčková, 2015, s. 2019), a také v rozporu se znakem patologického hráčství dle DSM-4 (Nešpor a kol., 2011, s. 14-15).

Rozhovory na tematiku takto blízkou ke hraní počítačových her by této práci mohly přinést i výsledky na otázku, zda jsou u respondentů pozorovatelné znaky závislostního chování na hraní počítačových her, avšak to není předmětem této práce. Nicméně při

vytvoření rozsáhlejšího výzkumu, ať kvalitativního nebo kvantitativního by se mohly tyto problematiky propojit pro větší přehled.

Ve všech dílčích cílech lze pozorovat rizika nebo přímo prvky závislostního chování nebo patologického hráčství. Jako největší rizika se jeví sociální oblast a biologický faktor. V sociální oblasti lze pozorovat více rizikových faktorů, a to sice odpoutání se od rodičů, kteří nemohou zasahovat, protože většinou o nákupech neví. Tento poznatek je důležitý především z hlediska prevence, protože rodiče pravděpodobně nebudou Lootboxy vůbec znát. Dále je to vrstevnická skupina, která nákupy Lootboxů podporuje či schvaluje, což může vést ke vzájemnému napodobování ve skupině, sdílení a přejímání názorů či soutěži vrstevníků. Biologické riziko je vznik a uvolňování endorfinů do organismu při pozitivních pocitech, které vznikají při nákupu a výhře z Lootboxu, čímž se zvyšuje touha po daném podnětu. Prvky závislostního chování či patologického hráčství se opakují napříč dílčími cíli. Obecně by se tedy dalo na otázku, zda nakupování Lootboxů může být příčinou závislostního chování, dalo odpovědět, že pravděpodobně ano.

Tento výzkum ale nelze považovat za určující, vzhledem k počtu respondentů. Pro zjištění toho, zda jsou Lootboxy opravdu ohrožující, by bylo potřeba udělat dalekosáhlý výzkum napříč věkovými skupinami a pohlavími.

Závěr

Práce se zaměřila na Lootboxy a jejich souvislost s hazardními hrami. K přirovnání k hazardu práce využila zkušenosti zahraniční literatury a zdrojů. Ty se s touto problematikou potýkaly různě, nicméně data ukazují na to, že podobu k hazardu zde pozorují téměř všechny uvedené země. Práce k popisu Lootboxů připojila i druhotnou problematiku, která souvisí s jejich nákupem, a popsala Lootboxy v nejhranějších online hrách, aby je pokud možno definovala v celé šíři.

Práce se zaměřovala na dospívající, a pomocí literatury na toto téma zhodnotila, že právě dospívající jsou nejvíce ohroženou skupinou Lootboxy v online počítačových hrách. Práce vymezila rizika vzniku závislostního chování, znaky závislostního chování a znaky patologického hráčství, aby je mohla v praktické části porovnat s výsledky výzkumu. Ve výzkumné části bylo cílem práce zjistit, zda nakupování Lootboxů může být příčinou závislostního chování. Práce ve výzkumné části dále uvedla provázanost problematiky nakupování Lootboxů a závislosti na hraní počítačových her, kterou by bylo v budoucnu vhodné více prozkoumat.

Práce došla ke zjištění, že na nakupování Lootboxů pravděpodobně může vzniknout závislostní chování, vzhledem k podobnosti znaků u závislostního chování, patologického hráčství a impulsivních a návykových poruch. Nakupování Lootboxů sebou rovněž nese rizika vzniku závislostního chování, především pak rizika biologická a sociální. Sociální oblast je riziková i kvůli omezení kontaktu s rodiči, protože ti pak nejsou informováni o této problematice, a nemusí si být ani vědomi, že jejich dítě tuto činnost provádí.

Výsledky této práce je vhodné využít v oblasti prevence a školské sociální práce. Rodiče pravděpodobně o této mechanice neví, dle výsledků výzkumu informováni nejsou. Vzhledem k absenci tématu Lootboxů v odborné literatuře práce předpokládá i neznalost laické veřejnosti, osvěta na toto téma by mohla přinést v oblasti prevence také výsledky. Ve školské sociální práci by bylo možné dělat výzkum v rámci dané školy, což by mohlo přinést výsledky toho, jak jsou Lootboxy vnímány žáky, tedy potenciálně rizikovými osobami a dle toho prevenci přizpůsobit.

Seznam použité literatury

- 10 CS:GO Scams caught on Camera. 2016. In: Youtube [online]. 8. června 2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=qkok_Pvm0ZI&t=162s. Kanál uživatele: Valve Guides.
- BIGAS, Jiří. 2019. *Češi si poker v Red Dead Online nezhrají*. VORTEX [online]. 17. Května 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/cesi-si-poker-v-red-dead-online-nezhrají/>
- BOZHENKO, Eugene. 2018. *The Most Expensive CS:GO Skins on Steam Market*. Skins. Cash [online]. 20. Března 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://skins.cash/blog/expensive-csgo-skins/>
- BRADEON. 2016. In: Youtube [online]. 8. Června 2016 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=qkok_Pvm0ZI&t=162s. Kanál uživatele: Valve Guides
- BYCER, John. 2016. *The Luck and Loss Behind Loot Boxes*. Gamasutra [online]. 15. Prosince 2016 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20161215/287700/The_Luck_and_Loss_Behind_Loot_Boxes.php
- DUŠEK, Karel. *Diagnostika a terapie duševních poruch*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-1620-6.
- GRIFFITHS, M., WOOD, R. T. A. Risk Factors in Adolescence: *The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet*. *J Gambl Stud* 16, 199–225 (2000).
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2016. ISBN: 978-80-262-0982-9.
- HÝBNEROVÁ, Jana. 2012. *Závislost na online prostředí*. In: KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, s. 31-50. ISBN 978-80-904920-2-8.
- IGVAULT. 2020. *League of Legends Accounts*. iGVault [online]. 2020 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://lol.igvault.com/League-of-Legends-Accounts?at_aid=loluneworld&at_bid=034a91ff&gclid=CjwKCAjwv4_1BRAhEiwAtMDLstz83rsfkBDaP6HT2mu9SJ77o_-w3y4n6X8MyBDK0tkqOQsEgbwe9xoCh_oQAvD_BwE
- KAMENETZ, Anna. 2019. *Is „Gaming disorder“ an illness? WHO says yes, adding it to its list of diseases*. Npr [online]. 28. Května 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases?t=1588778163932>

King of Hell. 2015. *Pay To Win*. Urban Dictionary [online]. 23. Dubna 2015 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=pay-to-win>

KRČMÁROVÁ, VACKOVÁ. 2012. *Dítě předškolního a mladšího školního věku a internet*. In: KRČMÁROVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, s. 13-30. ISBN 978-80-904920-2-8.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9.

LUM, Patrick. 2018. *Video game lootboxes addictive and a form of 'simulated gambling', Senate inquiry told*. The Guardian [online]. 16. Srpna 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/17/video-game-loot-boxes-addictive-and-a-form-of-simulated-gambling-senate-inquiry-told>

MACDONALD, Keza. 2018. *Belgium is right to class video game lootboxes as child gambling*. The Guardian [online]. 26. Dubna 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/belgium-is-right-to-legislate-against-video-game-loot-boxes>

MC. 2019. *LOOT BOX TO NIE HAZARD – MÓWI MINISTERSTWO FINANSÓW*. Interplay [online]. 26. Února 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://interplay.pl/loot-box-to-nie-hazard-mowi-ministerstwo-finansow/>

Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: *MKN-10 : desátá revize: aktualizovaná druhá verze k 1. 1. 2009*. Bomton Agency. ISBN 978-80-904259-0-3.

MICROSOFT. 2020. *Nejhranější hry*. Microsoft [online]. 2020 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/cs-cz/store/most-played/games/xbox?NumberOfPlayers=OnlineMultiplayerWithGold>

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN: 80-247-1362-4.

MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., TION LEŠTINOVÁ, Z. 2019. *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2018*. MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky. ISBN 978-80-7440-229-6

MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., LEŠTINOVÁ, Z. T., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., KOZÁK, J., VLACH, T., KIŠŠOVÁ, L. 2018. *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2017*. MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky. ISBN 978-80-7440-210-4

MÜHLPACHR, Pavel a Vysoká škola zdravotnictva a sociálnej práce sv. Alžbety. *Sociopatologie pro sociální pracovníky*. Brno: MSD, 2008. ISBN 978-80-7392-069-2.

NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0009-3.

NEW MASTERWORK CHESTS 100+ OPENING. 2018. In: Youtube [online]. 8. dubna 2018 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=N9feo46sZT4>. Kanál uživatele: Remus.

Opening 120 Kobolds and Catacombs Hearthstone Packs. 2017. In: Youtube [online]. 9. prosince 2017 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4R1ruXmylZ0>. Kanál uživatele: maxmoefoegames.

Opening 200 LootCrates in World of Tanks. 2019. In: Youtube [online]. 13. prosince 2019 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DNII7boB-eI>. Kanál uživatele: Quicky Baby.

Opening over 200 WoW lootboxes. 2017. In: Youtube [online]. 25. srpna 2017 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vrijBgvqS540>. Kanál uživatele: Miser'sMisplays.

PRINC, Zdeněk. 2019. *Češi si poker v novém kasinu v GTA online nezahrají*. VORTEX [online]. 23. Července 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/cesi-si-v-novem-kasinu-v-gta-online-nezahraji/>

PRUNNER, Pavel. *Gamblerství, aneb, Ztráta svobody*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2013. ISBN 978-80-7380-452-7.

RIJNETU, Ionana. 2019. *Here are the Top Online Scams You Need to Avoid Today: And how cyber criminals use them to trick you*. Heimdalsecurity [online]. 5. Května 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://heimdalsecurity.com/blog/top-online-scams/>

RIOTGAMES. 2020. *Podmínky poskytování služby společností Riot Games®*. RIOTGAMES [online]. 15. Ledna 2020 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service-CZ>

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0772-6.

SEDLÁK, Jan. 2018. *Ministerstvo financí se zaměří na loot boxy ve hrách, mohou představovat hazard*. Lupa.cz [online]. 19. Zář 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/aktuality/ministerstvo-financi-se-zameri-na-loot-boxy-ve-hrach-mohou-predstavovat-hazard/>

STEAM, Support. 2019. *Subscriber Agreement*. STEAM [online]. 30. Dubna 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44

ŠIMÍČKOVÁ-ČIŽKOVÁ, J., BINÁROVÁ, I., HOLÁSKOVÁ, K., PETROVÁ, A., PLEVOVÁ, I., PUGNEROVÁ, M. 2010. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN: 978-80-244-2433-0.

ŠVARŤÍČEK, ŠEĐOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2014. ISBN: 978-80-262-0644-6.

TAYLOR, Haydn. 2018. *Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal lootboxes*. Gameindustry.biz [online]. 10. Května 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-10-belgian-gambling-commission-lays-out-recommendations-over-illegal-loot-boxes>

TAYLOR, Haydn. 2018. *Hawaii proposes landmark legislation against lootboxes*. Gameindustry.biz [online]. 15. Února 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-02-13-hawaii-introduces-landmark-legislation-against-loot-boxes>

TAYLOR, Haydn. 2018. *Washington state senator introduces bill to determine whether lootboxes are gambling*. Gameindustry.biz [online]. 25. Ledna 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-25-washington-state-senator-introduces-bill-to-determine-whether-loot-boxes-are-gambling>

TAYLOR, Haydn. 2019. *EA backs down over lootboxes in Belgium*. Gameindustry.biz [online]. 29. Ledna 2019 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-29-ea-to-halt-sale-of-fifa-points-in-belgium-after-it-backs-down-over-loot-boxes>

THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0714-6.

Top 10 CS: GO Knife Opening Reactions. 2015. In: Youtube [online]. 11. dubna 2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pRjZ9jSkdQ4>. Kanál uživatele: Fandom Games.

UBISOFT. 2020. *YEAR 5 PASS*. UBISOFT [online]. 2020 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/game-info/seasonpass>

Ústav zdravotnických informací a statistiky České republiky. 2018. *Aktuální informace: Péče o pacienty s diagnózou F63.0 (patologické hráčství) v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR v letech 2011-2017*.

- VACEK, VONDRÁČKOVÁ. 2015. *Závislosti na procesech*. In: KALINA, Kamil. *Klinická adiktologie*. Praha: Grada, 2015, s. 2010-2079. ISBN 978-80-247-4331-8.
- VÁGNEROVÁ, M. 2000. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-308-0.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychopatologie pro pomáhající profese: variabilita a patologie lidské psychiky*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-214-9.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN: 80-246-0956-8.
- VALENTINE, Rebekah. 2018. *EA may go to court over lootboxes in Belgium*. Gameindustry.biz [online]. 10. Září 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-10-ea-may-go-to-court-over-loot-boxes-in-belgium>
- VOMOČIL, Matěj. 2015. *Nejhranější hry na světě: S přehledem vede League of Legends*. Objevit.cz [online]. 4. března 2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.objevit.cz/nejhranejsi-hry-na-svete-s-prehledem-vede-league-of-legends-t121683>
- WIKIPEDIA. 2020. *Free-to-play*. Wikipedia [online]. 20. Dubna 2020 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play#Pay-to-win>
- WILTSHIRE, Alex. 2017. *Behind the addictive psychology and seductive art of lootboxes*. PCGAMER [online]. 28. Září 2017 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. *Addictive behaviours*. World Health Organization [online]. 2020 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab_1
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. 2018. *Gaming disorder*. World Health Organization [online]. 14. Září 2018 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>
- Zákon č. 186 ze dne 26. května 2016 o hazardních hrách. Zákony pro lidi [online]. 26. Května 2016 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Otázky k rozhovoru

Přílohy

Dobrý den,

jmenuji se Alexandra Mikulcová a studuji obor sociální práce na VOŠ Caritas ve spojení s CMTF v Olomouci. Připravila jsem si pro Vás sadu otázek týkající se hraní počítačových her a nákupu Lootboxů v nich. Rozhovor, který s Vámi udělám, mi pomůže v mé bakalářské práci na téma Lootboxy jako nová forma závislostního chování.

Rozhovor bude anonymizován a použiji jej pouze pro účely mé bakalářské práce.

Souhlasíte s nahráváním tohoto rozhovoru? Tato nahrávka bude vytvořena jen pro potřeby zpracování bakalářské práce – bude sloužit k anonymnímu přepisu informací, které mi sdělíte.

1. Od kolika let asi hrajete?
 - a. Jaké žánry her hrajete?
 - b. Jaké druhy LB jsou obsaženy v těchto hrách? (Typicky existují kupovatelné LB bedýnky nebo klíče k nim, nebo je obojí zdarma)
2. Co lidé ve Vašem okolí říkají na to, že hrajete počítačové hry?
 - a. Vědí, že nakupujete LB?
 - b. Jak se to dozvěděli?
 - i. Jak jste to utajili?
 - c. Jaký názor na to mají?
3. Kolik Vašich přátel hraje také?
 - a. Mluvíte o hraní her s přáteli?
 - i. Jak často?
 - ii. O čem se nejčastěji bavíte?
 - b. A o výhrách/prohrách z LB?
 - i. A mluví o tom s Vámi?
4. Máte i přátele, které znáte pouze online?
 - a. Plánujete se někdy setkat?
 - b. Jak často si voláte?
 - c. Považujete je za blízké přátele?
 - i. O čem se spolu bavíte? (Pouze o hrách nebo i osobní život?)
5. Jak se cítíte, když si můžete v klidu zahrát? (Povinnosti hotové, je na to „klid“)
 - a. Co prožíváte, když hru vyhrajete?

- i. Sdílíte svou radost s přáteli?
- b. Co prožíváte, když hru prohrajete?
 - i. Mluvíte o tom s přáteli? (smutek nebo vztek?)
 - ii. Stává se Vám někdy, že něco ve vzteku rozbijete?
- 6. Představte si, že Vy sám nehrajete, ale Váš blízký kamarád ano.
 - a. Jaký by byl Váš názor na to, že hraje?
- 7. Nyní si představte, že kamarád z předchozího příkladu rovněž nakupuje LB.
 - a. Jaký by byl Váš názor?
- 8. Kde sháníte peníze na LB? (Brigáda, kapesné, práce,...)
 - a. Byla koupě LB někdy na dluh?
- 9. Jak často si LB kupujete?
 - a. V průměru kolik CZK měsíčně za LB utratíte?
 - b. Jak velká část Vašich příjmů to zhruba je?
- 10. Co prožíváte při koupi LB?
 - a. Co prožíváte při otevření tohoto LB?
 - i. Co prožíváte, když se po otevření jedná o výhru? (Vyšší hodnota „itemu“, než vložených peněz)
 - ii. Co prožíváte, když se po otevření jedná o prohru? (Nižší hodnota „itemu“, než vložených peněz)
- 11. Co se ve Vás děje, když si chcete koupit LB, ale z nějakého důvodu to nejde? (například nedostatek financí, ukončení internetového připojení, aj.)
- 12. Podle Vašeho názoru - je možný vznik závislosti na LB?
 - a. Pokud ano, podle čeho tak soudíte?
 - b. Pokud ne, podle čeho tak soudíte?
- 13. Jaká jsou podle Vás rizika plynoucí z hraní počítačových her?
 - a. Jaká jsou podle Vás rizika plynoucí z pravidelného nákupu LB?
- 14. Jak si myslíte, že se bude Vaše hraní vyvíjet do budoucna?
 - a. Pokud chcete v hraní pokračovat, proč?
 - b. Pokud chcete hraní omezit nebo chcete skončit, proč?
- 15. Jak si myslíte, že se budou Vaše nákupy LB vyvíjet do budoucna?
 - a. Pokud chcete v nákupech pokračovat stejně nebo nakupovat více, proč?
 - b. Pokud chcete nákupy omezit nebo s nimi skončit, proč?
- 16. Napadne Vás v průběhu Vašeho běžného dne myšlenka na hraní?
 - a. Jak často?

- b. Kdy nejčastěji?
- c. Čeho se ta myšlenka týká?

17. Stává se Vám někdy, že jste kvůli hraní někdy něco nestihl, oddálil, nebo to úplně vzdal?

- a. Pokud pravidelně, jak asi často za měsíc se Vám toto děje?